



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
CARRERA DE LICENCIATURA EN DISEÑO Y PUBLICIDAD
TRABAJO DE GRADO

TEMA:

**“GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS
MITOLÓGICOS OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN
TULCÁN”**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO
Y PUBLICIDAD**

AUTOR:

GÓMEZ, CORAL JONATHAN GABRIEL

DIRECTOR:

MSC. GUAMÁN MULLO EDWIN IVÁN

IBARRA, JULIO 2018



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA
ESCUELA DE DISEÑO Y PUBLICIDAD

**GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS MITOLÓGICOS
OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN TULCÁN.**

Tesis revisada por los miembros del tribunal, por lo cual se autoriza su presentación como requisito parcial para obtener el título de:

LICENCIADO EN DISEÑO Y PUBLICIDAD

APROBADA:

MSC. GUAMÁN IVÁN

DIRECTOR DE TESIS

FIRMA

MSC. GUZMÁN CAROLINA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA

MSC. VIVIAN OJEDA

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA

LIC. GANDHY GODOY

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

FIRMA



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

**AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE**

1 IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

La Universidad Técnica del Norte dentro del proyecto Repositorio Digital Institucional, determinó la necesidad de disponer de textos completos en formato digital con la finalidad de apoyar los procesos de investigación, docencia y extensión de la Universidad.

Por medio del presente documento dejo sentada mi voluntad de participar en este proyecto para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO 1	
CÉDULA DE IDENTIDAD:	0401887385
APELLIDO Y NOMBRES:	Gómez Coral Jonathan Gabriel
DIRECCIÓN:	Tulcán - Julio Andrade - San Joaquín
CORREO ELECTRÓNICO:	jggomezc@utn.edu.ec gabrielgo9675@gmail.com
TELÉFONO MÓVIL:	0995096275

DATOS DE LA OBRA	
TÍTULO:	“GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS MITOLÓGICOS OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN TULCÁN.”
AUTOR:	Gómez Coral Jonathan Gabriel
FECHA:	26 de Julio del 2018
SOLO PARA TRABAJO DE GRADO	
PROGRAMA:	(x) PREGRADO () POSGRADO
TÍTULO POR EL QUE OPTA:	Licenciado en Diseño Y Publicidad
ASESOR/DIRECTOR	Msc. Iván GGuamán

2 AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD

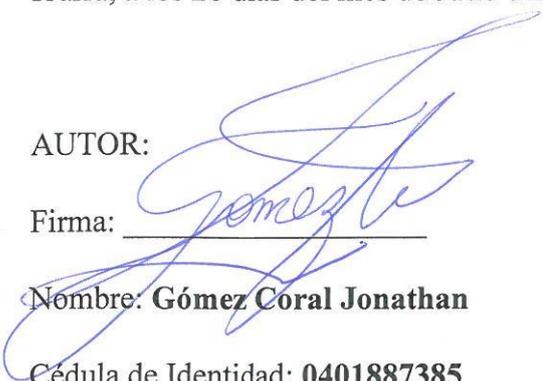
Yo, **Gómez Coral Jonathan Gabriel**, con cédula de identidad Número 040188738 5; en calidad de autor y titular de los derechos patrimoniales de la obra o trabajo de grado descrito anteriormente, hago entrega del ejemplar respectivo en formato digital y autorizamos a la Universidad Técnica del Norte, la publicación de la obra en el Repositorio Digital Institucional y uso del archivo digital en la Biblioteca de la Universidad con fines académicos, para ampliar la disponibilidad del material y como apoyo a la educación, investigación y extensión; en concordancia con la Ley de Educación Superior Artículo 144.

3 CONSTANCIA

El autor manifiesta que la obra objeto de la presenta autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y son los titulares de los derechos patrimoniales, por lo que asumen la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrán en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 26 días del mes de Julio del 2018.

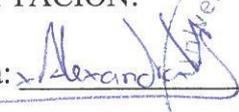
AUTOR:

Firma: 

Nombre: **Gómez Coral Jonathan**

Cédula de Identidad: **0401887385**

ACEPTACIÓN:

Firma: 

Ing. Bethy Chavez

Biblioteca General





UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA

CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE GRADO A FAVOR DE LA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

Yo, **GÓMEZ CORAL JONATHAN GABRIEL**, con cédula de identidad Nro. 040188738 5; manifiesto la voluntad de ceder a la Universidad Técnica del Norte los derechos patrimoniales consagrados en la Ley de Propiedad Intelectual del Ecuador, artículos 4, 5 y 6, en calidad de autor de la obra o trabajo de grado denominado: **“GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS MITOLÓGICOS OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN TULCÁN”**, que ha sido desarrollado para optar por el título de **LICENCIATURA EN DISEÑO Y PUBLICIDAD** en la Universidad Técnica del Norte, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente. En la condición de autor reservo los derechos morales de la obra antes citada. En concordancia suscribo este documento en el momento que hago entrega del trabajo final en formato impreso y digital a la Biblioteca de la Universidad Técnica del Norte.

Ibarra, a los 26 días del mes de Julio del 2018.

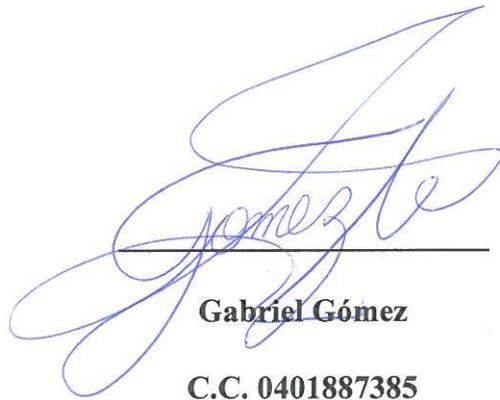
Firma: _____

Nombre: **Gómez Coral Jonathan Gabriel**

Cédula de Identidad: **0401887385**

AUTORÍA

Yo, Jonathan Gabriel Gómez Coral portador de la cédula de ciudadanía Nro. 0401887385, declaro bajo juramento que el trabajo aquí descrito es de mi autoría: **“GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS MITOLÓGICOS OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN TULCÁN”**, que no ha sido previamente presentado para ningún grado, ni calificación profesional; y, se han respetado las diferentes fuentes y referencias bibliográficas que se incluyen en este documento.



Gabriel Gómez
C.C. 0401887385

CERTIFICACIÓN

En mi calidad de Director de Trabajo presentado por el egresado Gómez Coral Jonathan Gabriel para optar por el Título de Licenciatura en Diseño y Publicidad cuyo tema es: **“GENERACIÓN DE PICTOGRAMAS EN BASE A RELATOS MITOLÓGICOS OCURRIDOS EN LAS PARROQUIAS DEL CANTÓN TULCÁN”**, considero que reúne requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y valuación por parte del tribunal examinador que se designe.

En la ciudad de Ibarra, a los 26 días del mes de Julio del 2018.



MsC. Iván Guamán

C.C. 100307867 0

DIRECTOR DEL PROYECTO

RESUMEN EJECUTIVO

En Tulcán las personas viven en el paraíso más cercano al cielo ya que esta tierra lo tiene todo, bellos paisajes, poca delincuencia y un montón de relatos que hacen que una persona se vuelva adicto a la fantasía e imaginación, provocando que cada persona se sienta como en un verdadero paraíso mitológico.

El avance de la tecnología y el migrar de las personas han dejado desapercibido este valioso recurso, En la actualidad es notable el desconocimiento y deterioro de los principales indicios que en tiempos pasados se llevaron a cabo o marcaron una historia en la memoria de sus pobladores. La omisión por la cultura de los ciudadanos actuales ha concluido con el olvido de sus creencias mitológicas.

Los relatos que forman parte de nuestra sociedad, estamos rodeados de la historia aunque pareciera raro, todos hemos tenido la oportunidad de escucharlas o de formar parte de ellos asemejándonos tanto al pasado como al presente. En el futuro nos hablan del pasado, o la historia bibliográfica de una persona. Aquellas vivencias tratan de darle sentido al pasado, pero también las hay del presente, del cómo nos vemos e interpretamos una situación presente, del como hablamos de nuestra situación actual y del cómo hemos conseguido elaborar esa historia. El sentido que le damos a las vivencias, se asemeja, al sentido que trata de dar el narrador a sus historias, por lo tanto es considerado significativo, a la hora de elaborar un relato.

PALABRAS CLAVES

Leyenda, Pictogramas, Tulcán, Cultura, Editorial

ABSTRACT

In Tulcán people live in the paradise closest to heaven since this land has it all, beautiful landscapes, little crime and a lot of stories that make a person become addicted to fantasy and imagination, causing each person to feel as in a true mythological paradise.

The advancement of technology and the migration of people have left this valuable resource unnoticed. At present, it is notable the ignorance and deterioration of the main signs that in past times were carried out or marked a history in the memory of its inhabitants. The omission by the culture of the current citizens has concluded with the forgetting of their mythological beliefs.

The stories that are part of our society, we are surrounded by history although it seems strange, we have all had the opportunity to listen to them or to be part of them, resembling both the past and the present. In the future, they tell us about the past, or the bibliographic history of a person. Those experiences try to make sense of the past, but also of the present, how we see ourselves and interpret a present situation, how we talk about our current situation and how we have managed to make that history. The sense that we give to the experiences, resembles, to the sense that the narrator tries to give to their stories, therefore it is considered significant, at the time of elaborating our story.

KEYWORDS

Legend, Pictograms, Tulcán, Culture, Editorial

DEDICATORIA

Gracias a DIOS, quien me da la valentía y fuerza para superar cada reto que se presenta en mi diario vivir, quien me ha enseñado que detrás de cada caída me queda levantarme y, ante cada triunfo la humildad ha de ser la mejor elección. Por poner en mí camino desafíos y personas que han fortalecido mi mente y espíritu.

A mis padres Omar y Esperanza quienes me han apoyado día a día, quienes con sus esfuerzos diarios se han convertido en pilares fundamentales de mi educación y con sus consejos me han hecho mejor persona.

A Tania y Paola que más que ser mis hermanas me han demostrado que están conmigo en todo momento.

A quienes un día estuvieron presentes en el mundo de los vivos y, ahora se encuentran en el mundo celestial, sin dejar de apoyarnos en el camino de la lucha diría.

Dedico el presente a la continuidad de la vida, ya que ha sido ella la que me ha permitido llegar hasta aquí, a Dios por poner en mi camino desafíos y personas que han fortalecido mi mente y espíritu, a mi familia que de no haber sido por su apoyo incondicional hoy nos estaría tras estas letras.

AGRADECIMIENTO

En el presente proyecto hay pequeñas partes de personas, las cuales jamás pensé encontrarlas en mi camino, cada una de ellas ha aportado en la construcción del mismo, no me queda nada más que agradecerle a las circunstancias del tiempo y espacio que han hecho posibles que se presenten estos escenarios.

Al MsC Iván Guamán, Director de Tesis, pero además hombre de compromiso y con ello la iniciativa de crear mejores propuestas constructoras a lo largo de la historia.

A la prestigiosa Universidad Técnica del Norte, quien en cada uno de sus rincones me brindo la mejor educación, además hizo posible que se plasme en realidad lo que comenzó como un sueño.

La constancia, el consejo y apoyo de seres allegados a mí, en especial mi familia han logrado que no desista en los proyectos de mi vida, la presente inquietud nació hace más de 4 años, durante este esté transcurso ha habido momentos de incertidumbre que de no haber sido por mis maestros aun formaran parte de mis dudas, cabe recalcar que dentro de este proyecto hay una secuela de todas las personas que han rodeado mi vida tanto de maestros como compañeros.

TABLA DE CONTENIDO

1	IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA	III
2	AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD	IV
3	CONSTANCIA	¡Error! Marcador no definido.
1	MARCO TEÓRICO	1
1.1	Tulcán.....	1
1.2	Semiótica.....	1
1.4. 1	Iconografía	2
1.3	Géneros Narrativos.....	3
1.10. 1	Relatos	3
1.10. 2	Cuento	4
1.10. 3	Fábulas	4
1.10. 4	Leyendas	4
1.4	Estilos gráficos	5
1.4. 1	Ilustración	6
1.4. 2	Pictogramas.....	6
1.5	Tipografía.....	10
1.6	Código cromático	10
1.7	Pictogramas en señalética.....	11
1.8	Párrafo	12
1.9	Historia y trama.....	12
1.10	Diseño Editorial.....	13
1.10.1	Formatos impresos y medios digitales.....	13
1.10.2	La función del diseño editorial	14
1.11	Publicidad	15
1.11.1	Estrategia	15
1.11.2	Las tabletas digitales como soportes publicitarios.....	15
2	Metodología de la investigación.....	17
2.1	Sujetos de investigación	17

2.2	Población o Muestra.....	17
2.2.1	Identificación de la muestra.....	17
2.3	Investigación de campo.....	21
2.4	Técnicas.....	21
2.5	Matriz categorial.....	22
3	Análisis y discusión de resultados.....	23
3.1	Tabulación de la encuesta.....	23
3.2	Análisis entrevista.....	30
4	Propuesta alternativa.....	45
4.1	Título.....	45
4.2	Justificación.....	45
4.3	Fundamentación.....	45
4.4	Objetivos.....	46
4.5	Ubicación sectorial y física.....	47
4.6	Desarrollo de la propuesta.....	47
4.6.1	Diseño de identificación visual.....	47
4.7	Diseño editorial.....	58
4.7.1	Maquetación.....	58
4.8	Retícula.....	59
4.9	Tipografía.....	60
4.11	Libro.....	63
4.11.1	Nombre del libro.....	63
4.12	Difusión.....	71
4.13	Tono.....	72
4.14	Estilo.....	72
4.15	Atmósfera.....	72
4.16	Mensajes publicitados.....	73

4.17 Estrategia publicitaria..... 73

4.18 Social Media:..... 73

4.19 Impactos 74

ÍNDICE DE TABLAS

<i>TABLA 1. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” SALESIANAS</i>	18
<i>TABLA 2. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO CALVACHI”</i>	18
<i>TABLA 3. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “13 DE DICIEMBRE”</i>	19
<i>TABLA 4. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “CÉSAR ANTONIO MOSQUERA”</i>	19
<i>TABLA 5. MATRIZ CATEGORIAL</i>	22
<i>TABLA 6. IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS</i>	23
<i>TABLA 7. IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS</i>	24
<i>TABLA 8. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	25
<i>TABLA 9. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	26
<i>TABLA 10. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	29
<i>TABLA 11. ANÁLISIS ENTREVISTA</i>	30
<i>TABLA 12. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	33
<i>TABLA 13. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	34
<i>TABLA 14. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	35
<i>TABLA 15. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	36
<i>TABLA 16. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	37
<i>TABLA 17. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	38
<i>TABLA 18. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	39
<i>TABLA 19. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	39
<i>TABLA 20. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	41
<i>TABLA 21. RECOLECCIÓN RELATOS</i>	42

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1. Pictogramas.....	6
Ilustración 2. Diferencia de los pictogramas chinos	7
Ilustración 3. Antigua Tabilla	8
ILUSTRACIÓN 4. PICTOGRAMAS EN SEÑALETICA.....	11
ILUSTRACIÓN 5. DISEÑO EDITORIAL	14
ILUSTRACIÓN 6. TABLETAS GRAFICAS	15
ILUSTRACIÓN 7. CENSO 2010.....	17
ILUSTRACIÓN 8. RETICULA	59
ILUSTRACIÓN 9. RETICULA.....	60
ILUSTRACIÓN 10. ATARDESERES CANTÓN TULCÁN	62
ILUSTRACIÓN 11. COLORES CANTÓN TULCÁN	62
ILUSTRACIÓN 11. TITULO LIBRO.....	63
ILUSTRACIÓN 13. VARIACIÓN TITULO	64
ILUSTRACIÓN 14. SOL PASTO.....	64
ILUSTRACIÓN 11. PORTADA DEL LIBRO.....	65
ILUSTRACIÓN 11. CONTRAPORTADA LIBRO	66
ILUSTRACIÓN 11. PAGINAS LIBRO	67
ILUSTRACIÓN 11. PORTADA Y CONTRAPORTADA CUADERNILLO	69
ILUSTRACIÓN 11. PAGINAS INTERIORES CUADERNILLO	69
ILUSTRACIÓN 11. JUEGOS	71

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1 IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS	23
GRÁFICO 2 IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS	24
GRÁFICO 3. RECOLECCIÓN RELATOS	25
GRÁFICO 4. RECOLECCIÓN RELATOS	26
GRÁFICO 5. RECOLECCIÓN RELATOS	27
GRÁFICO 6. RECOLECCIÓN RELATOS	27
GRÁFICO 7. RECOLECCIÓN RELATOS	28
GRÁFICO 8 RECOLECCIÓN RELATOS	28
GRÁFICO 9. RECOLECCIÓN RELATOS	29
GRÁFICO 10. DUENDE	48
GRÁFICO 11. EL CARRO DEL DIABLO	49
GRÁFICO 12. EL CUECHE.....	50
GRÁFICO 13. EL GUAGUA AUCA.....	51
GRÁFICO 14. EL GIGANTE DE LA SOMBRA	52
GRÁFICO 15. LA MOLADORA	53
GRÁFICO 11. LA NOVIA DE LA LAGUNA	54
GRÁFICO 17. LA VIEJA DE MONTE	55
GRÁFICO 18. LA VIUDA	56
GRÁFICO 11. LOS CAGONES.....	57

INTRODUCCIÓN

Tulcán se encuentra ubicado en territorios de origen pasto caribe, cubierto de escenarios y sucesos importantes en cada una de las mentes de los pobladores, se encuentra compuesto de varios tipos de relatos míticos, que sin duda alguna forman una importante secuela en cada uno de sus habitantes y seres cercanos a ellos (Ecured, s.f.).

En Tulcán es notable el desconocimiento y deterioro de la identidad cultural, el descuido por la cultura de los actuales ciudadanos ha conducido al olvido de sus dogmas mitológicos, e historias que formaron parte del crecimiento de su vida, y la de sus generaciones. Las memorias de los pobladores se han visto afectadas a través de, la moderación, migración, poco interés por parte de escuelas y colegios, dejando atrás la esencia mitológica del pueblo. (Petit, 2006).

La transmisión de sucesos verídicos, le dan a cada una de las parroquias de Tulcán, un atributo de identidad, permitiéndose ubicarse en el tiempo y lugar de origen. Algunos, forman parte de la caracterización de sus pueblos, trasferida con el paso del tiempo a parientes o a miembros de la comunidad.

La transmisión de tradiciones orales experimenta cambios que aportan a cierta verosimilitud del relato, algunos de ellos representados con elementos sobrenaturales, presenciados de seres mitológicos o de ultratumba, algunos de sus sucesos se exhiben como una visión de la comunidad o pueblo que presencia el acto. Tulcán y sus parroquias se hallan rodeadas de este tipo de sucesos, la recolección de todos las narraciones se centran en un elemento preciso, del cual parte cada narración, dando un fundamento y una explicación a una determinada cultura.

Se procura explicar su origen, y asemejarse a los principales rasgos naturales de cada narración, aglomerándolos en torno a un pictograma o a su vez un personaje que trasmita su núcleo mitológico, logrando así un mayor grado de episodios imaginativos. La obtención de todos los rasgos mitológicos puede llegar a integrar parte del consciente de uno o más individuos que, por motivos de desarrollo o creencia constituyeron parte de su crecimiento.

Según Recupero, los pictogramas aún son utilizados como un principal medio de comunicación escrita por algunas culturas africanas, las cuales no cuentan con un sistema de alfabetización, así también son de gran ayuda para individuos que presenten dificultad en la comunicación oral y escrita, generándose así un medio para expresar, transmitir e interpretar un pensamiento. (2009).

Los pictogramas siempre frecuentan responder a dos grandes universos el de su significado y el de su representación, dos universos que siempre se mantienen en armonía, de ello depende que el usuario logre una interpretación correcta. (Recupero, 2009).

El manejo de pictogramas, constituye un recurso que ayuda a la comunicación de manera visual, incitando a la expresión en caso de existir insuficiencias cognitivas. Su obtención juega un papel muy importante, es una mezcla de innovación y creatividad, volviéndose un proceso original hecho por un material sencillo, práctico y natural.

Rossi expresa, las civilizaciones antiguas y la creación de pictogramas fue la primera forma de comunicación escrita, por medio de rasgos se lograba personificar cosas concretas tales como: animales, vegetación, objetos, incluso al hombre. La presente forma de escritura hacía que se entienda el mensaje entre variedades de idiomas y culturas, en las que se formulaban únicamente objetos concretos, ya que el pensar, la libertad, etc. no tenían una descripción específica para simbolizarse (2014).

La recolección de relatos mitológicos, busca componer de modo panorámico, un rol generado entre tiempos antiguos y sucesos ocurridos a lo largo del periodo colonial, en el que se resalta la obtención del punto inicial, de un hecho real o de algo fabuloso, del que parten todos los sucesos en las narraciones populares, así también su adornación con elementos fantásticos, que hacen de su inicio una transformación poética extensa, con narraciones de hechos legendarios.

Es necesario la adaptación de un pictograma o personaje, en base a relatos mitológicos de cada parroquia del cantón Tulcán, con el objetivo de darle otro contexto a cada parroquia, que no solo se describa sus características esenciales como pueblo, sino que también se describan sus principales rasgos mitológicos, que han formado parte del crecimiento de cada uno de sus pobladores.

El deterioro de la identidad cultural, en las parroquias del Cantón Tulcán es desagradable, muchos de los niños y adolescentes desconocen la historia de sus abuelos y parientes cercanos, que han vivido bajo varios prospectos mitológicos. La modernización y migración va alejando a la población de las raíces e identidades culturales del pueblo.

La dispersión y desplazamiento de los habitantes de cada pueblo, y la entrada de nuevas personas con culturas externas a las nativas del pueblo, ha sido la principal causa del desvanecimiento mitológico cultural.

Tulcán, en especial sus parroquias, se ven amenazadas por la adopción de nuevas culturas, que los conllevan a dejar de heredar o divulgar sus propias culturas mitológicas, hoy en día niños y adolescentes, con el paso del tiempo se van alejando, de lo que en la antigüedad marcaba la esencia de un pueblo.

Es importante que la ciudadanía sepa su lugar de procedencia, su identidad, y sobre todo a sentirse agradado con ellas. Los adolescentes han ido adoptando nuevas culturas, y se han visto involucrados en nuevas tendencias que opacan su cultura mitológica. La relación entre lo antiguo y el hoy, se ha ido alejando con el paso del tiempo rompiendo así el hilo de conversación de sus antepasados. (Sarriera, 2003).

La presente investigación tendrá un desenlace, en el que se pretende revitalizar alguna o varias historias, que son un ícono en las parroquias a través de imágenes sencillas y con gran contexto gráfico, adaptadas a una propuesta visual, teniendo como resultado una reinsertión del relato mitológico a la historia de los adolescentes.

OBJETIVOS

Objetivo General

- Recordar la identidad cultural del cantón Tulcán, a través de un producto editorial en base a pictogramas generados desde los relatos mitológicos.

Objetivos Específicos

- Recolectar los relatos mitológicos más importantes del Cantón Tulcán.
- Diseñar una propuesta gráfica afine a los mitos del Cantón Tulcán.
- Establecer un soporte adecuado para niños y docentes de escuelas.

CAPÍTULO I

1 MARCO TEÓRICO

1.1 Tulcán

Tulcán se halla ubicado en zonas de origen pasto caribe, está rodeado de granjas agrícolas y superficies de tierra dándole un colorido único, se ha llegado a extender entre el norte del valle del Chota (rio Mira) y el sur de pasto (entre los ríos Angasmayo y Guáytara) en Colombia. Cuenta con un área de 1.677,8 Km², Tulcán se ve rodeado de una amplia variedad de ecosistemas lacustres, los principales circulan por las largas faldas del volcán Chiles, dando origen a una corriente que baña a la región, la principal fuente natural de agua para la provincia y el Cantón. Sus alrededores son reconocidos por que se hallan plantados frailejones, una planta que caracteriza el ecosistema de páramo en el Carchi. (Ecured, s.f.).

En Tulcán hay alrededor de 10 parroquias divididas en urbanas y rurales

Urbanas: Tulcán

Rurales: Tufiño, Chical, Julio Andrade, El Carmelo, Urbina, Santa Martha de Cuba, Maldonado, Pioter, Tobar Donoso.

1.2 Semiótica

Es la disciplina que estudia signos en general. En la mayoría de ocasiones hacemos uso de signos, algunas de esas muestras, cuando decimos que la temperatura corporal es signo de enfermedad, o que el humo es signo de que se está quemando algo. Un signo es un objeto concreto, cuyas características hacen referencia a algún objeto, aquello a lo que el signo hace referencia se lo denomina designado. (Colegio24hs, 2004).

1.4. 1 Iconografía

Se encarga del estudio de motivos y símbolos, sus diferentes asociaciones y combinaciones, las imágenes crean una posibilidad de identificar algunos patrones y explicar el significado de un sistema de comunicación, en tiempos antiguos en el que se registran concepciones míticas, mágicas y religiosas. (Spitalier, 2008).

Ícono

El mundo está rodeado con diferentes imágenes, cada una de ellas contiene un significado. Su significado varía y depende de varios factores, algunos de ellos identidad personal, cultura, estado de ánimo, estado Psíquico entre otros. Si identificamos de manera analítica las imágenes, lograremos obtener resultados más profundos estructurados, que a simple vista pasan como desapercibidos.

Historia del Ícono

Su origen data a inicios del siglo XIX desarrollándose a lo largo del siglo XX, en aquellos tiempos se lo conocía como iconografía, su desarrollo ocurrió especialmente en el Instituto Warburg de Londres, bajo la dirección del historiador y crítico de arte Erwin Panofsky. Donde se descubre que las imágenes, se relacionaban con lo alegórico o simbólico. Se estudió su forma de representar conjuntos de elementos o situaciones con una imagen, se determinó que, en ese entonces no se reconocía a exactitud el comportamiento de los seres humanos, plantas, animales. Existían complicaciones al ver caras de enojo, tristeza, rabia entre otros. Su distinción era errónea, era algo desconocido, tal como ahora si se nos mostrase un ser vivo desconocido no se sabría si es una planta o un animal. (Dondis, 1995).

1.3 Géneros Narrativos

Las narraciones pueden llegarse a integrar de varias formas, en que cuyo marco puede identificarse con múltiples géneros narrativos y diversos propósitos comunicativos, su análisis se centra en las convenciones que surgen de los eventos comunicativos en que participan los hablantes, puesto que sus cualidades son las que determinan la selección del tema, la organización retórica, decisiones léxicas y sintácticas de la producción textual.

Los géneros han llegado a desempeñar un papel importante en la comprensión de textos en el marco de los eventos comunicativos. Se puede apreciar que el reconocimiento del género es necesario para la comprensión textual y mayor exposición a textos de un cierto género, ya que así se facilita el reconocimiento del mismo. (Shiro, 2012).

1.10. 1 Relatos

Estrictamente, las parroquias y grupos sólo pueden olvidar el presente, no el pasado. Los habitantes de cada pueblo, no pueden olvidar lo que marcó parte de su crecimiento y de su propia existencia, un pasado que ha formado parte de ellos mismos. Por eso se dice que, un pueblo recuerda, un pasado fue activamente transmitido hacia las generaciones contemporáneas. En consecuencia, un pueblo no recuerda, cuando la generación que vivió el suceso no lo transmite activamente a la siguiente, o cuando esta rechaza lo que le transmitieron. (Benadiba, 2003).

La historia humana jamás callará, por mucho que la mientan, la quemem, la rompan, el tiempo que fue sigue latiendo, vivo dentro el tiempo que es, aunque el tiempo no quiera que se sepa. (Eduardo, Galeano H, 2010). El despliegue imaginario de la vida de una persona tiene bastante complejidad. La tarea de producir una vida es inabarcable, puesto a que la totalidad de la vida es inenarrable en su complejidad.

La vida de las personas está, rodeada de aspectos y dimensiones desconocidas, pero también de situaciones, hechos y sucesos que formaron parte de un contexto y un ambiente en el tiempo que ocurrió dicho suceso, las emociones experimentadas en distintos momentos, provocan reacciones afectivas a través de las situaciones vividas.

Los estados de ánimo y las relaciones con otras personas no se pueden recordar en un 100%, aquello que dijimos, que nos dijeron, todo lo que hicimos, lo que no hicimos, no lo podemos recordar con exactitud, así como tampoco podríamos narrarlo todo, como apunta Alberich, como quiera que concretemos una «vida», es evidente que el texto no la manifiesta, por ser ella irrecordable, incontable en su diversidad y multidimensionalidad. (Alberich, 2013).

1.10. 2 Cuento

El cuento es género literario utilizado, para expresar un tipo de emoción, de signo similar a la poética, pero no es apropiado para ser utilizado poéticamente, encarnado en la forma próxima a una novela, pero a diferencia de ella, lo que la distingue es la intención y técnica, pues trata de un género entre poesía y novela, que sólo es expresable en las dimensiones de un cuento. (Gamboa, 2014).

1.10. 3 Fábulas

Si hablamos de fábulas, nos referimos a autores remotos como Esopo, Fedro, Jean de la Fontaine y Samaniego, sin embargo no son contemporáneos, las primeras fábulas están atribuidas a Esopo quien las compuso en siglos anteriores. (Larraquy, 2017).

1.10. 4 Leyendas

Según Ferro, El mito y la leyenda son expresiones literarias de tradición oral, intentando dar explicaciones sobre lo que inquieta al ser humano. Las parroquias, están nutridos con una muy rica mitología sin conocer su escritura. La oralidad, es una forma de expresión y mito, que establece un sistema de valores, son relatos en los que intervienen dioses, semidioses y héroes. Sus temas forman parte de un carácter filosófico y sagrado, relacionados a la explicación de fenómenos naturalmente poderosos. Está compartida por la comunidad, generalmente ubicada en un mundo preliminar, incluso algunas veces anterior a lo que fue el ser humano.

Es una visión cósmica de lo que fue y es el universo. A raíz de algunos de estos mitos, se fijan costumbres y surgen ritos mágicos, que invocan a poderes sobrenaturales. (2010).

Características de la leyenda

La leyenda también la constituye un relato extraordinario, en la que se presencian elementos históricos y fantásticos, en que lo histórico es su base, y lo fantástico constituye su riqueza. La imaginación y su posibilidad de intervención con lo imaginario, hacen que su intención sea mayor, de presentación de los hechos de sus explicaciones. En estos relatos hay facilidad de transformar o aumentar sucesos, las leyendas están instruidas y reflejadas por valores locales, los acontecimientos son definidos geográficamente. Existe una similitud entre mitos y leyendas debido a su estructura del cual parte toda la trama, cada hecho es una secuencia en la que se desarrollan la palabra. El mito y la leyenda son expresiones literarias orales, que intentan dar explicaciones, que inquietan al ser humano, en lo que se debe a su origen, sus causas y fenómenos naturales. (Ferro, 2010).

Proceso del diseño en que una determinada persona o grupo de diseñadores usan toda información posible, la cual es retenida en su memoria para posteriormente crear de una serie de imágenes signos y demás recursos comunicativos los cuales se asocian y se entrelazan entre si dando lugar al diseño.

1.4 Estilos gráficos

Proceso del diseño en que una determinada persona o grupo de diseñadores usan toda información posible, la cual es retenida en su memoria para posteriormente crear de una serie de imágenes signos y demás recursos comunicativos los cuales se asocian y se entrelazan entre si dando lugar al diseño.

1.4.1 Ilustración

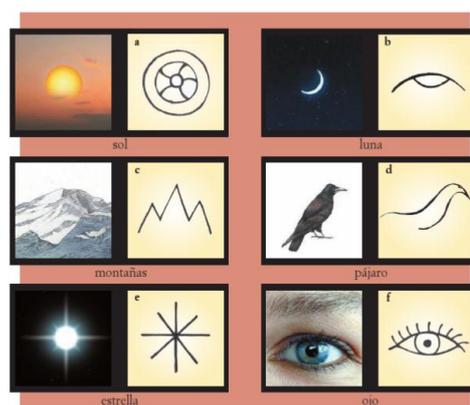
Una buena ilustración en su mayor parte de veces no es cualquier dibujo, por lo general se hacen con el único objetivo de justificar una función, a su vez contar o decir algo a través de gráficos compuestos por una sección de varias imágenes. Un buen dibujo o historia parte de una escena a la cual el ilustrador le da un carácter funcional con el objeto de impresionar al espectador y provocar en él un tipo de respuesta emocional o intelectual. (Redondo García, 2009).

1.4.2 Pictogramas

Todas las civilizaciones comenzaron haciendo dibujos (pintura rupestre), se representaban cosas concretas como objetos, animales, plantas, hombres, etc. esta escritura no requería ningún idioma en especial para ser entendida. Los primeros dibujos pictogramáticos expresaban solamente objetos concretos, ya que cosas como la belleza, el pensar o el vivir no tenía una forma que se pueda representada.

Son dibujos más o menos fieles a un objeto, en algunas veces el objeto original se simplifica y se hace más abstracto.

Ilustración 1. Pictogramas



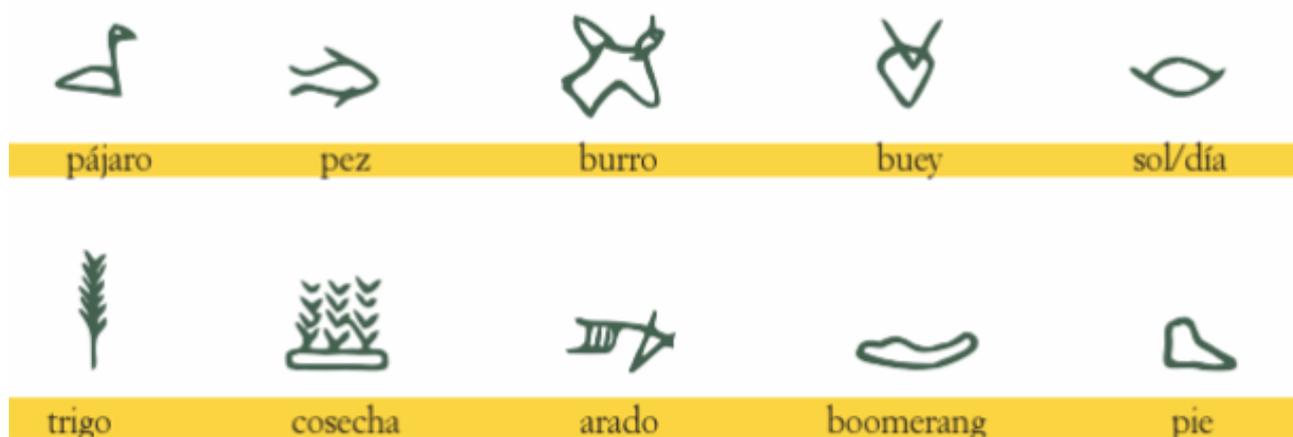
Fuente: (Rossi, 2014).

Arriba: Ejemplos de imágenes de la naturaleza y sus pictogramas en escritura antigua. a) sol y su pictograma chino; b) luna y su pictograma del Antiguo Egipto; c) montaña en sumerio; d) pájaro en sumerio; e) estrella en sumerio y acadio; f) ojo en crete. (Rossi, 2010).

Teniendo en cuenta seguimiento correcto de un método para diseñar, la organización de los pasos sucesivos y procedimientos de manera exhaustiva, a manera de cubrir la adaptabilidad de necesidades futuras, y no solo las previstas.

Es común la confusión que existe entre el diseño señalético, y el diseño de pictogramas por el simple hecho, de estos formar parte llamativa del grafismo señalético, sin embargo el desarrollo de pictogramas hace la mayoría de veces que, el desarrollo sea una tarea fragmentaria, comprendido en el diseño de varios elementos simples, tales como, signos (soportes señaléticos, palabras, colores, pictogramas). Los pictogramas pueden ser una manera de establecer una forma de estilo particularizado. (Recupero, 2009).

Ilustración 2. *Diferencia de los pictogramas chinos*



Fuente: (Rossi, 2014).

Diferencia de los pictogramas chinos y egipcios, muy pocos pictogramas sumerios muestran características humanas, lo que indicaba que su significado no podía ser modificado. (Rossi, 2014).

Un lenguaje de estilo pictogramático se centra en la abstracción, algunos de sus ejemplos; un sistema de señales utilizadas en un zoológico, un cuello exageradamente alargado definiendo la contextura de la jirafa, que lo puede ser, si incluso se omiten algunos detalles, como orejas, ojos, manchas en la piel. De esta forma un diseñador puede generar una

predigestión intelectual, de ahí percibir es esquematizar. La identificación de un detalle característico, partidarizado y esquemático contribuye a la memoria visual del espectador.

Por lo general, el pictograma está integrado a dos grandes universos: el de su representación y el de su significado, universos que deben estar en gran armonía, ya que si alguno de ellos ofrece un desajuste puede llegar a provocar una mala interpretación del usuario.

ILUSTRACIÓN 3. ANTIGUA TABILLA



Fuente: (Rossi, 2014).

Antigua tablilla con pictogramas y signos numéricos que, en la esquina inferior izquierda, muestra la acción de comer. Este significado se obtiene con la combinación de dos pictogramas: hombre. (Rossi).

Diseño de pictogramas

Un ejemplo claro puede ser el de insertar una imagen de la cabeza o la parte que más resalte ya sea de personas, animales o cosas y se crean esos detalles como formas complementarias. Para que resalten dichas formas por lo general se puede aplicar un contorno lo suficientemente ancho para que se aprecie la silueta desde la distancia. Se aconseja mantener la misma estructura para todos los pictogramas, el mismo diámetro para el círculo, el mismo grosor de perfilado, el mismo tamaño para los ojos, etc. Así se mantendrá un estilo común entre todos ellos. (Villagrán Arroyal, 2014).

Si nos centramos un poco en diseño y un concepto para un sistema de íconos, primeramente debemos enfocarnos en tres dimensiones: el estilo, la complejidad, y la técnica.

Estilo

Singo dice que la mayoría de veces el cómo, será resuelto. Alrededor de la historia se han podido diseñar, una gran gama de íconos muy geométricos y muy rígidos. En la mayoría de ocasiones al elegir un estilo gráfico, primero se debe resolver donde va a ser implantado, o la forma de cómo se va a visualizar ante los espectadores. Los estilos varían desde una grilla de cuadrados, pixeles, algunos evocan más tecnología a través de siluetas estilizadas, líneas onduladas o dentro de tramas de líneas.

La Complejidad

Se ha convertido en una de las decisiones que cumplen la faceta más importante de un diseñador, está en pensar y crear criterios de aplicación geométrica, agrupándolas para luego partir de esa decisión.

La Técnica

Se puede asociar a un factor decisivo a la hora de elegir entre varios diseños. Los expertos llegan a la afirmación de que, no es lo mismo diseñar para series de producción impresa, algunas de estas; serigrafía, ploter de corte y diseñar pictogramas para ser usados en un interactivo, alguna pantalla digital, o a su vez, ser pintados en una columna caligráfica, algunas de estas técnicas pueden llegar a determinar gran variedad de colores, complejidad en las formas, limitación en el sustrato, entre ellas, limitaciones genéticas de la tecnología asociada. (Garza Acuña, 2005).

1.5 Tipografía

De la misma manera en que la morfología del espacio, las condiciones de iluminación e imagen de marca, se deben seleccionar los caracteres tipográficos adecuados, así las secciones obedecerán a criterios connotaciones atribuidos a cada uno de los caracteres tipográficos, al igual que serán definidos entre un contraste necesario, tamaño de letra y grosor de la misma.

Al proceder con la exclusión de caracteres tipográficos señaléticos se rechazaría, en primer lugar a los que imitan una escritura manual, en segundo lugar, los que viven en un mundo de fantasía. Manera en que, se llega a los caracteres lineales de un trazo prácticamente uniforme, respondiendo al adecuado equilibrio entre el grosor del trazo, diseño limpio proporcionado, y la abertura del ojo tipográfico.

El cuidado al fragmentar palabras debe ser cuidadoso, ya que una palabra fragmentada es más difícil de captar, al contrario de una palabra íntegra, precisamente para evitar la confusión, se predomina en la señalética una composición tipográfica a la izquierda, o lo más factible sería utilizar frases cortas de igual manera que las palabras. (Artières, 2016).

1.6 Código cromático

Los colores se pueden llegar a comprimirse al mínimo número de combinaciones, o sustituirse por un código cromático más desarrollado, en casos similares, la codificación de colores permite diferenciar y reconocer diferentes servicios, zonas o recorridos, e incluso crear un ambiente cromático general. Los colores constituyen un medio privilegiado de identificación, por su mayor captación y reconocimiento, al suprimir o agregar colores se debe tener en cuenta ciertos aspectos, que determinaran su resultado final como; opacidad, contraste, tamaño, distancias, etc., todo concierne a la ergonomía, limitaciones tecnológicas y económicas. (Recupero, 2009).

Se lo describe como simplificaciones gráficas de un objeto, en que el objeto original de la misma forma, se hace más abstracto, su idea está en representar un objeto con una imagen básica. Al pasar el tiempo los pictogramas representaron tanto el sonido como las palabras, puesto que muchas de ellas en lenguaje sumerio tenían mismo sonido, por ello un solo sonido podía señalar a diferentes objetos, de la misma manera un signo que identificaría a una palabra podía ser utilizado para escribir otra, que se pronunciara de igual forma. (Rossi, 2014).

Son Íconos usados y diseñados especialmente para cumplir con una función que permita informar y orientar a quien lo necesite. La mayoría de veces pueden pasar desapercibidos en el entorno, y buscados cuando uno necesita orientación, búsqueda de una salida, baño, cafetería. Tan básicos y sencillos que no necesitan de un idioma ni detalles artísticos, con la misión esencial de informar e interpretar correctamente una acción o lugar.

1.7 Pictogramas en señalética

Elaborados respondiendo a un síntesis formal de tal manera que trasmitan una idea o concepto en forma rápida. En 1964, las olimpiadas de Tokio, fueron diseñadas por primera vez mediante pictogramas, con fines comunicativos, sin necesitar un texto explicativo.



ILUSTRACIÓN 4. *PICTOGRAMAS EN SEÑALETICA*

FUENTE: (Aicher, 2010)

Pictogramas utilizados durante los juegos Olímpicos de Tokio en 1964. (Aicher, 2010).

Para las olimpiadas de Munich en 1974, fue presentado un amplio proyecto de pictogramas, a cargo del diseñador gráfico alemán Otl Aicher. Su desarrollo ha evolucionado y ha tenido mayor auge partiendo del año 1950, posterior a este hecho, se sugiere la necesidad de crear sistemas pictogramáticos para facilitar la orientación de personas, dándole uso en sistemas de transporte, hoteles, aeropuertos, etc. todo inspirado en modelos de Aicher presentados para las olimpiadas de 1972. (Zeccheto, 2012).

1.8 **Párrafo**

Conjunto de frases donde varias palabras unidas le dan coherencia, está compuesto por frases u oraciones, dándole una coherencia adecuada, facilitando la comprensión del lector. Si queremos estructurar un texto lo primero que tenemos que tener en cuenta es, asegurarnos de comprender las palabras que componen el párrafo, su denotación y connotación

Llamamos denotación a la definición propia de las palabras (significado que viene en el diccionario) y connotación al que le añadimos suplementariamente dependiendo de contexto y situaciones utilizadas. La connotación es un recurso que utilizamos más en la vida diaria como por ejemplo la poesía, la narración. Se la utiliza para significar algo más de lo que representan las palabras que la integran, de hecho las palabras deben tener un significado que va más allá de su significado literal. (Charur, 2015).

1.9 **Historia y trama**

Aristóteles afirmaba que uno de los componentes más importantes de la narración es la trama, que las buenas historias siempre suelen tener un principio, un medio y un final, mismas que causan deleite por el ritmo de su estructuración. Se suele agregar una situación inicial y posteriormente producir un cambio, algún tipo de alteración, cuya importancia se verá reflejada en la resolución final. La trama es la narración de sucesos articulados mediante un bosquejo de causa y efecto (Ramos y Marimón, 2012).

La simple continuación de acontecimientos no crea una trama. Es necesario relacionar un final con el principio; un final que muestre el deseo en el que fueron originados los sucesos narrados.

En la historia, los motivos se constituyen según un modelo lógico y cronológico. La trama, por lo inverso, indica la etapa en la que el material se encuentra textualmente configurado, es decir, provisto de una forma. (Fernando Aranda, 2012).

1.10 Diseño Editorial

La realización del estudio de un diseño editorial es improbable, lo indispensable es determinar que es a diferencia de otras áreas. Una de las maneras más sencillas es definir al diseño editorial como una forma de periodismo visual. Es el que más se distingue entre otras disciplinas del diseño gráfico de formatos interactivos. Algunas de las publicaciones editoriales pueden entretener, comunicar o educar todo dependiendo del objeto para el cual han sido creadas, no es raro crear o encontrar opiniones diferentes en la misma publicación, aunque lo habitual es orientarlos en el mismo pensamiento (los periódicos son una muy buena muestra de ello). En la actualidad, y por primera vez en la historia, las publicaciones pueden interactuar con los lectores. Usando herramientas móviles (sistema de posicionamiento global). Estamos adentrándonos en una nueva era de posibilidades en lo que respecta a la interacción del editor y el anunciante con el lector. (Caldwell Cath, 2014).

1.10.1 Formatos impresos y medios digitales.

Es donde el ejercicio actual de la profesión conecta con la historia del diseño editorial, así revela varios de sus principios subyacentes, con objeto de orientar e inspirar al principiante. Por lo general un “editorial” es un artículo en el que se expresa la opinión de un editor sobre cuestiones que introducen un interés especial en un instante específico. La palabra “editorial”, en mezcla con la palabra “diseño”, ha pasado a designar la forma organizacional de la narración sobre una página.

El marco del diseño ya no está definido por los bordes rectangulares de las hojas, hoy en día es cada vez más frecuente interactuar con él a través dispositivos digitales. La mayoría de diseñadores ya sean jóvenes o veteranos coincidieron, no obstante, sus habilidades comunicativas y su pasión por narrar una historia, siguen condiciones esenciales en esta función. (Caldwell Cath, 2014).

1.10.2 La función del diseño editorial



ILUSTRACIÓN 5. DISEÑO EDITORIAL

FUENTE: (Casa del Libro, 2016)

El material editorial se puede desempeñar en varias funciones, una de ellas es dotar de expresión y personalidad al contenido, así como atraer y retener la atención de los lectores. Todas las funciones han de convivir y funcionar de manera cohesionada para conseguir un producto final y entretenido, así como reunir una combinación de todas las cualidades, como sucede la mayoría de las veces si queremos que prevalezca nuestro objetivo.

El diseño editorial en pantalla o papel es un apasionante laboratorio de investigación que evoluciona constantemente. (Caldwell Cath, 2014).

1.11 Publicidad

Es de gran apoyo a la hora de difundir o divulgar un mensaje, da la facilidad de transmitir cualquier tipo de mensaje sea político, religioso comercial entre otros. Con el fin de que su público actúe de determinada manera, piense según sus opiniones y adquiera determinado producto o servicio (Larraquy, 2017).

1.11.1 Estrategia

Son una serie de secuencias continuas y meditadas, encaminadas a un determinado fin, consiste en valerse de medios o tácticas adecuadas para así lograr captar la atención del cliente. (Recupero, 2009).

1.11.2 Las tabletas digitales como soportes publicitarios

Los medios de comunicación han revolucionado su forma de comunicación interpersonal de misma manera que su comunicación social, el nuevo boom de la educación todo el proceso es posible. La forma de percepción y la comunicación afecta a la creación de contenidos audiovisuales y publicitarios, toda la variación de y conversión de los medios móviles hace necesaria una redefinición en la esfera espacial y temporal, creando modelos de integración comunicativa en formas de transmisión.

En la actualidad los dispositivos son diseñados cada vez más pequeños debido a la innovación tecnológica, misma que les permite ser más pequeños, rápidos y ligeros



ILUSTRACIÓN 6. TABLETAS GRAFICAS

FUENTE: (Antevenio S.A, 2018).

La tecnología les ha permitido una mayor ergonomía y facilidad para conectarse a redes móviles y mayor acceso a redes inalámbricas, son medios de convergencia donde las la interacción entre todo este compendio de redes sociales hacen una mayor facilidad de comunicación en la que pueden ser llevados a cabo de una forma inmediata, de la misma forma en que se pueden interactuar con mayor eficiencia entre el productor y el lector, en los últimos tiempos los lectores consiguen mayor facilidad a la hora de conectarse entre el lector y el que dispone de la información, en algunos casos podemos crear paneles que nos permitan interactuar con el lector, así conocer culés son sus propias opiniones e intereses. (Sanjuán Pérez, 2014).

CAPÍTULO II

2 Metodología de la investigación

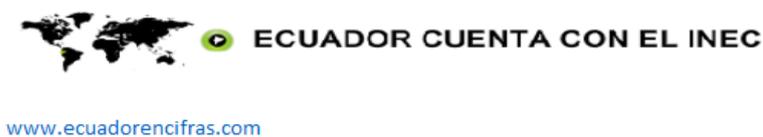
2.1 Sujetos de investigación

Para el desarrollo de la presente investigación, se utilizará como sujetos a investigar niños / adultos pertenecientes a Tulcán, todos los sujetos seleccionados serán entrevistados y encuestados respectivamente, de acuerdo a la investigación, se manejará la investigación descriptiva, la cual permitirá recoger y registrar de forma ordenada los datos relativos en base al tema escogido.

2.2 Población o Muestra

2.2.1 Identificación de la muestra

Para observar la viabilidad de la presente investigación se la realizará una encuesta en la parroquia más poblada del cantón Tulcán, mediante el último censo realizado.



Título
POBLACIÓN POR SEXO, SEGÚN PROVINCIA, PARROQUIA Y CANTÓN DE EMPADRONAMIENTO

Provincia	Nombre del Cantón	Nombre de la Parroquia	Sexo		
			Hombre	Mujer	Total
	TULCAN		Hombre	Mujer	Total
		EL CARMELO (EL PUN)	1.405	1.384	2.789
		EL CHICAL	1.756	1.681	3.437
		JULIO ANDRADE (OREJUELA)	4.876	4.758	9.634
		MALDONADO	893	840	1.733
		PITEP	367	361	728
		SANTA MARTHA DE CUBA	1.196	1.170	2.366
		TOBAR DONOSO (LA BOCANA)	473	432	905
		TUFIÑO	1.171	1.168	2.339
		TULCAN	29.312	31.091	60.403
		URBINA (TAYA)	1.135	1.069	2.204
		Total	42.584	43.914	86.498

ILUSTRACIÓN 7. CENSO 2010

FUENTE: (INEC, 2010)

Una vez encontrada la parroquia más poblada del cantón Tulcán se procede a identificar que Unidad Educativa es la más numerosa, mediante una ficha de observación directa en la cual nos trasladamos a la parroquia de Julio Andrade y procedemos a identificar que unidad educativa es la más concurrida.

TABLA 1. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “MARÍA AUXILIADORA” SALESIANAS

Ficha de Observación			N: 1
Observador			Gabriel Gómez
Hora			07:H00 Am
Institución		Día de la semana	Número de alumnos
Unidad	Educativa	Lunes	505
“María	Auxiliadora”	Martes	508
Salesianas			
Observación			En la Unidad Educativa “María Auxiliadora” Salesianas se mantiene un rango de 507 alumnos.

FUENTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

TABLA 2. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “ALFONSO CALVACHI”

Ficha de Observación			N: 2
Observador			Gabriel Gómez
Hora			07:H00 Am
Institución		Día de la semana	Número de alumnos
Unidad Educativa		Lunes	300
“Alfonso Calvachi”		Martes	295
Observación			En la Unidad Educativa “Alfonso Calvachi” se mantiene un rango de 298 alumnos.

FUENTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

TABLA 3. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “13 DE DICIEMBRE”

<i>Ficha de Observación</i>		N: 3
Observador	Gabriel Gómez	
Hora	07:H00 Am	
Institución	Día de la semana	Número de alumnos
Unidad Educativa “13 de Diciembre”	Lunes	309
	Martes	312
Observación	En la Unidad Educativa “13 de Diciembre” se mantiene un rango de 311 alumnos.	

FUENTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

TABLA 4. FICHA DE OBSERVACIÓN UNIDAD EDUCATIVA “CÉSAR ANTONIO MOSQUERA”

<i>Ficha de Observación</i>		N: 4
Observador	Gabriel Gómez	
Hora	07:H00 Am	
Institución	Día de la semana	Número de alumnos
Unidad Educativa “César Antonio Mosquera”	Lunes	805
	Martes	807
Observación	En la Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” se mantiene un rango de 806 alumnos.	

FUENTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se determina que Unidad Educativa “César Antonio Mosquera” es la que tiene un número de estudiantes mayor al resto de unidades educativas.

Según (Pinto, 2017). Partiendo de los conocimientos sensitivos se pueden plantear proyectos educativos con resultados a corto y largo plazo sin agobios y con la eficacia de estar educando en positivo.

1-8 Años: Idiomas

2-8 Años: Memoria

3-8 Años: lectura

4-9 Años: lectura

En la unidad educativa cesar Antonio Mosquera existen 101 niños entre los 3 y 8 años de edad por lo que se procede a realizar la respectiva formula.

Fórmula población finita

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

De donde:

n = Tamaño de la muestra	
N = Tamaño de la población	<i>101 Niños</i>
p = Valor de Éxito	<i>50% = 0.5</i>
q = Valor de fracaso	<i>50% = 0.5</i>
Z = Z crítico o típico	<i>1.96</i>
NEC = Nivel de confianza	<i>95%</i>
e = Error	<i>5% = 0.05</i>

La fórmula matemática del tamaño maestral es:

$$n = \frac{(101) * (0.5) * (0.5) * (1.96)^2}{(0.05)^2 * (101 - 1) + (0.5) * (0.5) * (1.96)^2}$$

$$n = \frac{97,0004}{0,25 + 0.9604}$$

$$n = 80.139 \quad n = 80 \text{ Niños}$$

Para la realización de la entrevista se tomara de dos a tres personas para posteriormente proceder a obtener los resultados.

2.3 Investigación de campo

Mediante la investigación de campo se procura desarrollar ideas en un ambiente natural en el cual se encuentran los individuos a investigar, para posteriormente recoger y registrar los principales relatos mitológicos que marcaron un hito entre los individuos de cada una de las parroquias seleccionadas.

2.4 Técnicas

Se escogerá la encuesta y la entrevista ya que son un método más efectivo a la hora de buscar información. Se realizara entrevista a individuos nativos de cada parroquia, ya que en el último censo fue la que contuvo un mayor número de habitantes. La entrevista es una herramienta más complementaria se la califica como una relación más contigua entre el investigador y los individuos que componen el objeto de estudio en este caso, habitantes de cada parroquia, el fin de este proceso es conferenciar de manera formal un tema establecido previamente, para proseguir a reunir datos. La información cualitativa permitirá dar razones de comportamientos humanos a su naturaleza e interpretación.

Se llevará a cabo un cuestionario de la entrevista y encuesta, medios que permiten relacionar a las preguntas con temas de interés del investigador, las preguntas serán semiestructuradas.

La investigación se la realizará mediante un muestreo no probalístico causal, en la que la entrevista para verificar la vialidad del trabajo de investigación se la aplicara al Rector de la Unidad Educativa a investigar y la recolección de los relatos se la realizará a los habitantes que pasen por el parque central de dicha zona, determinado día.

2.5 Matriz categorial

TABLA 5. MATRIZ CATEGORIAL

Objetivo Diagnóstico	Variable	Indicadores	Técnicas	Fuentes de Información
Conocer los tipos de relatos que son más escuchados por los sujetos de investigación.	Dependiente	Duende La Viuda La Moladora Otros	Encuesta	Adolescentes / jóvenes Docentes de EB
Evaluar la importancia del proyecto en la educación.	Independiente	Si es No es	Encuesta Entrevista	Adolescentes Docentes Gestores culturales
Diagnosticar el medio adecuado para desarrollar la recopilación.	Dependiente	Escritos Grabación Ilustración	Encuesta Entrevista	Adolescentes Docentes Gestores culturales
Definir el soporte a ser utilizado para realizar la propuesta alternativa y preservar los contenidos.	Dependiente	Libro digital Folleto Otros	Encuesta Entrevista	Adolescentes Docentes Gestores culturales
Determinar el área de funcionalidad de la propuesta alternativa.	Dependiente	Educación Cultura	Encuesta Entrevista	Adolescentes / jóvenes Docentes de EB Gestores culturales
Recopilar el contenido de los relatos a ser ilustrados.	Dependiente	Nombre de relato	Entrevista	Adultos mayores de comunidades

FUENTE: INVESTIGACIÓN DE CAMPO

CAPÍTULO III

3 Análisis y discusión de resultados

1.5 Tabulación de la encuesta

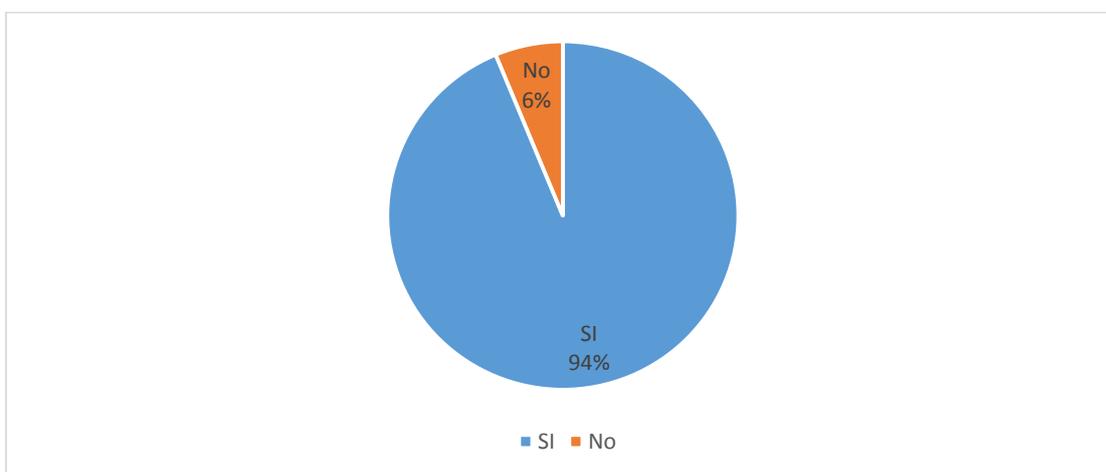
1. ¿Cree usted que los relatos o cuentos mitológicos de su parroquia son importantes?

TABLA 6. IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Si	75
No	5
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 1 IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Por medio de la investigación, los relatos mitológicos son saberes ancestrales que le dan a cada uno de los pobladores una esencia de cultura mitológica, es indispensable la trasmisión de todos estos para la formación de cada poblador, afortunadamente gran mayoría conoce la importancia de estos.

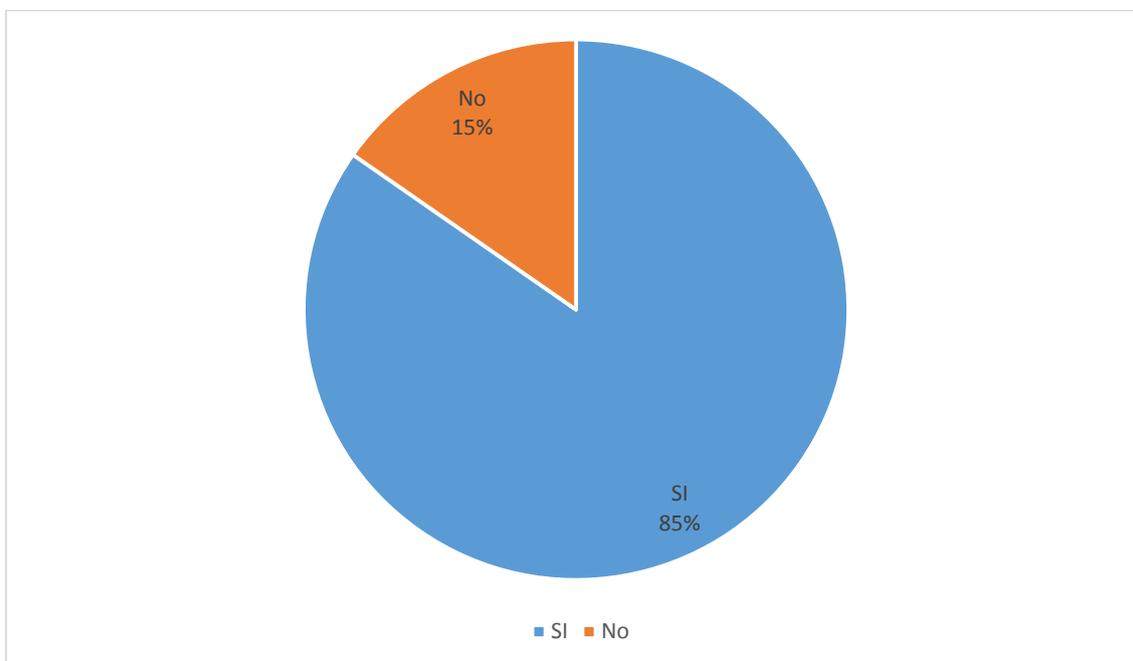
2. ¿Ha escuchado algún relato o cuento en su comunidad o barrio?

TABLA 7. IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Si	61
No	19
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 2 IMPORTANCIA RELATOS MITOLÓGICOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Cada uno de las parroquias posee algún tipo de relato o cuento, mismo que se ha llevado a cabo dentro de su entorno, llevando a cabo su trasmisión de generación en generación. (Jara, 2009). Así podemos llegar a corroborar que una cantidad bastante considerable de personas investigadas han escuchado algún tipo de relato en su parroquia, pero a la vez hay una pequeña parte de personas que desconocen el tema.

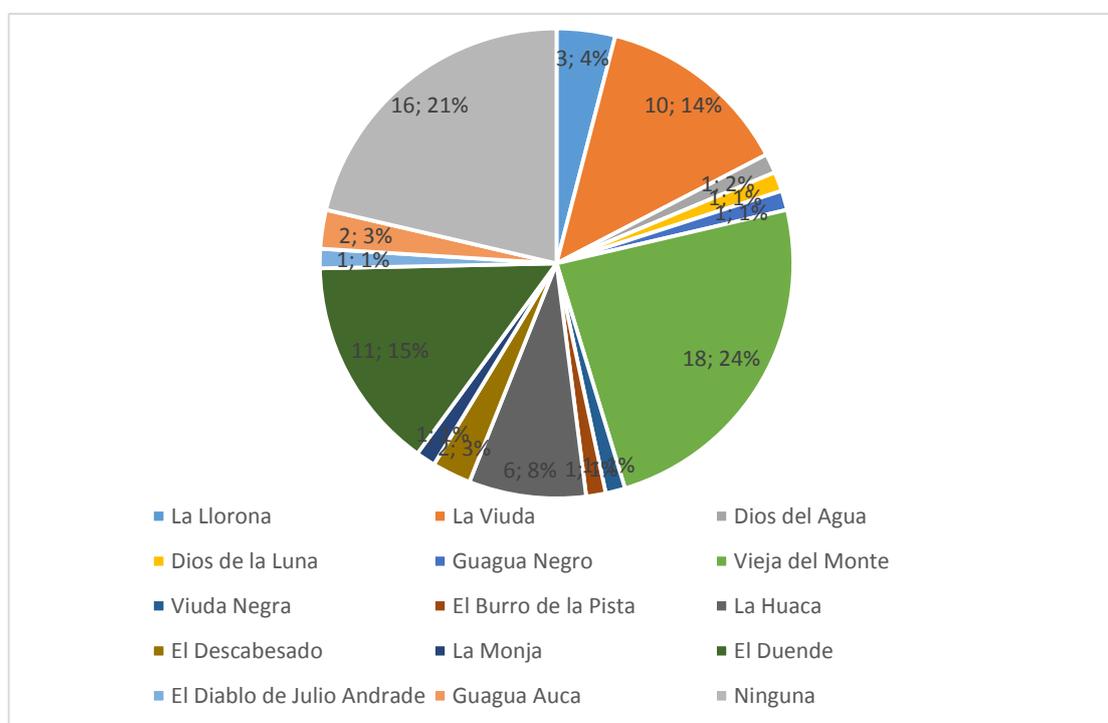
3. Si ha escuchado un relato o cuento mitológico, ¿Puede mencionar el nombre del relato a continuación?

TABLA 8. RECOLECCIÓN RELATOS

NOMBRE RELATO O CUENTO	CANT	Vieja del Monte	18	Guagua Auca	11
		Viuda Negra		Ninguna	1
		El Burro de la Pista	1	Total	
La Llorona	3	La Huaca	1		7
La Viuda	10	El Descabezado			16
Dios del Agua	1	La Monja	6		80
Dios de la Luna	1	El Duende			
Guagua Negro		El Diablo de Julio Andrade	2		
	1	Andrade	1		

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 3. RECOLECCIÓN RELATOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Las parroquias poseen una variedad de narraciones, éstas narraciones tienen la peculiaridad de ser relatados de acuerdo al lugar y a la enunciación del narrador, (Álvarez, 2012). En Julio Andrade se menciona una variedad de relatos, algunos de estos casi comunes, sin embargo se ha podido evidenciar algunos poco escuchados en el pueblo, cabe resaltar que el más escuchado en el pueblo es la Vieja de Monte seguido de El Duende, la Viuda, Guagua Auca, La Huaca, La Llorona, El Descabezado, Dios del agua, Dios de la luna, Guagua Negro, Viuda Negra, Burro de la Pista, La Monja, Diablo de Julio Andrade. Cabe denotar, que hay varias respuestas, que no han oído ningún relato.

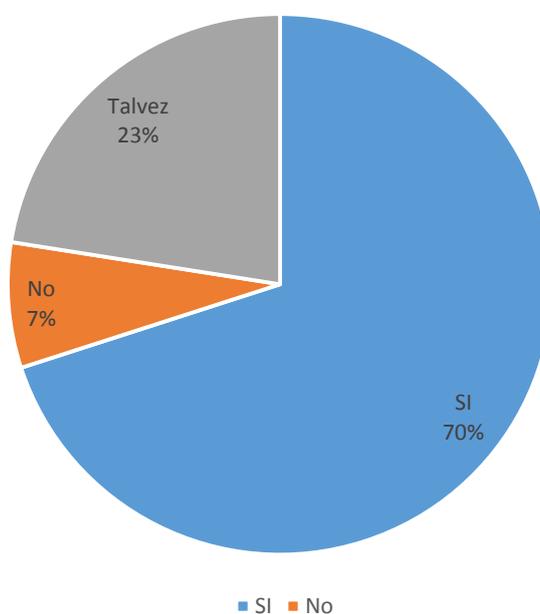
4. ¿Piensa usted que los relatos o cuentos forman parte de la cultura de Julio Andrade?

TABLA 9. RECOLECCIÓN RELATOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Si	56
No	06
Tal vez	18
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 4. RECOLECCIÓN RELATOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Las costumbres orales de las parroquias son de vital importancia para la trasmisión de la cultura mitológica entre generaciones antiguas y actuales. Su propósito se centra en vigorizar, mantener y transmitir la cultura ancestral, además, ayuda a la conservación de la cosmovisión e integración social de las parroquias, (Magán, 2010). En relación a la información se deduce que es de vital importancia la trasmisión de relatos. Así llegar a reforzar la cultura sin romper ese hilo de lo antiguo y lo moderno hay un grupo mínimo de la población, la cual expresa que los relatos no forman parte de la cultura.

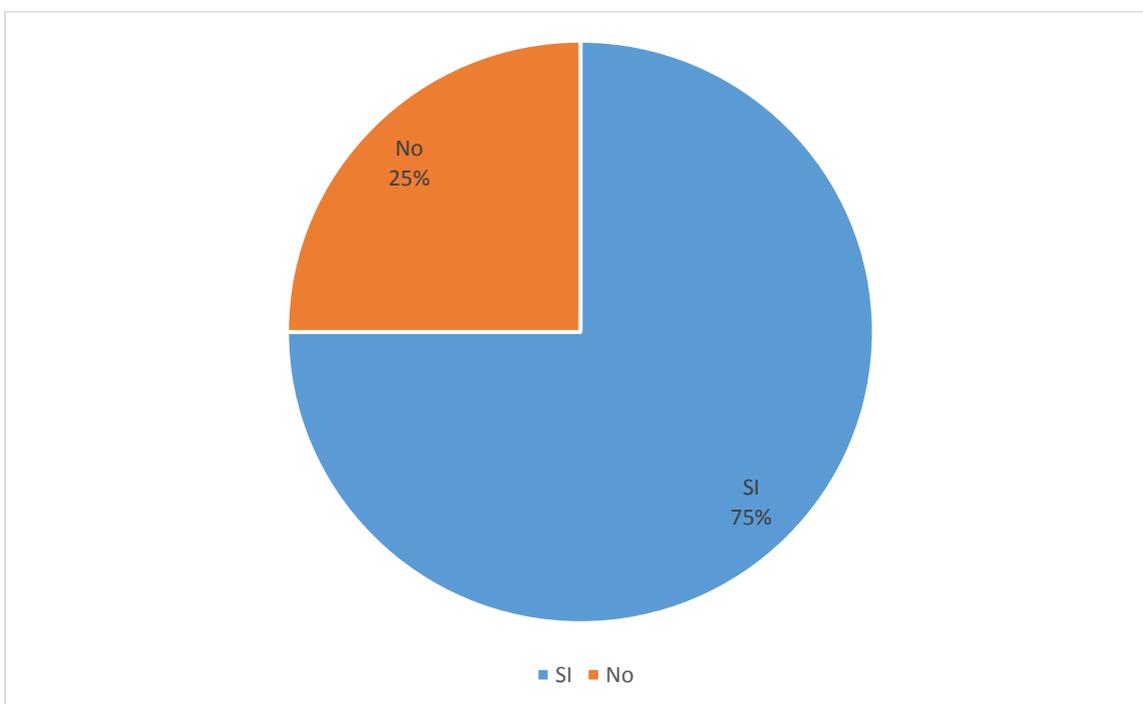
5. ¿Le gustaría visualizar los relatos o cuentos mitológicos a través de una animación digital?

GRÁFICO 5. RECOLECCIÓN RELATOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Si	60
No	20
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 6. RECOLECCIÓN RELATOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

La compilación forma parte de un instrumento usado para la revitalización de la tradición oral de las parroquias, con la peculiaridad de presentar verdaderos aspectos que presentan los saberes ancestrales y preservarlos a lo largo de los años, sin que su esencia se pierda para así llegar a ser usados en contextos actuales y apegados a nuevas tecnologías (Cortés, 2004). Cada relato posee una esencia, misma que si la contamos de la forma adecuada no puede perderse, se la puede usar en contextos modernos, o nuevos avances tecnológicos, dado el caso la animación suma gran número de interés entre los sujetos de investigación, a su vez existe un poco número de personas que desaprueban esta opción.

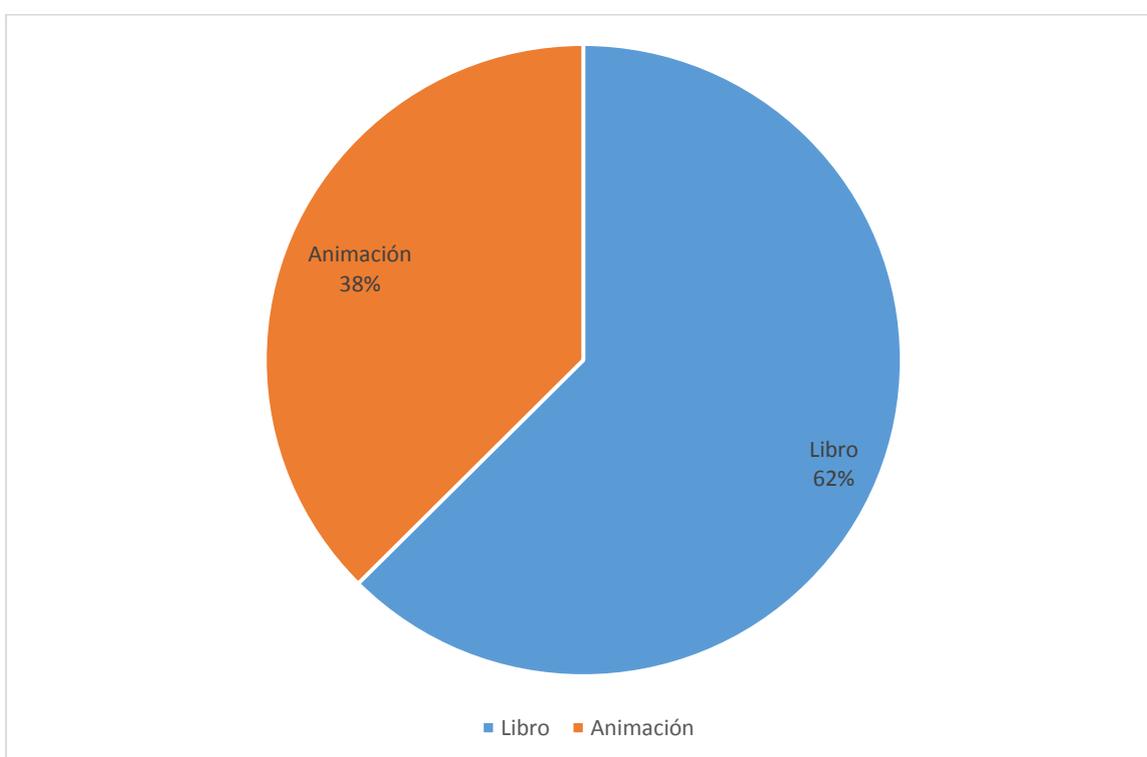
6. Según su criterio, ¿Cuál sería el medio más adecuado para recopilar los relatos o cuentos?

GRÁFICO 7. RECOLECCIÓN RELATOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Libro	50
Animación	30
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 8 RECOLECCIÓN RELATOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Los libros forman parte de un instrumento que tienen elementos más adecuados para dar un enfoque moderno a cualquier tipo de información, como también el fortalecimiento de un trabajo de compilación, (Petit, 2006). En base al concepto se puede llegar a afirmar que la animación construye un sinnúmero de posibilidades de aceptación, sin embargo el libro ha seducido en un 10% mayor a la animación en los sujetos de investigación, sin embargo, si nos enfocamos al porcentaje de aceptación deducimos que un soporte editorial, es el mejor mecanismo de revitalización de los relatos mitológicos.

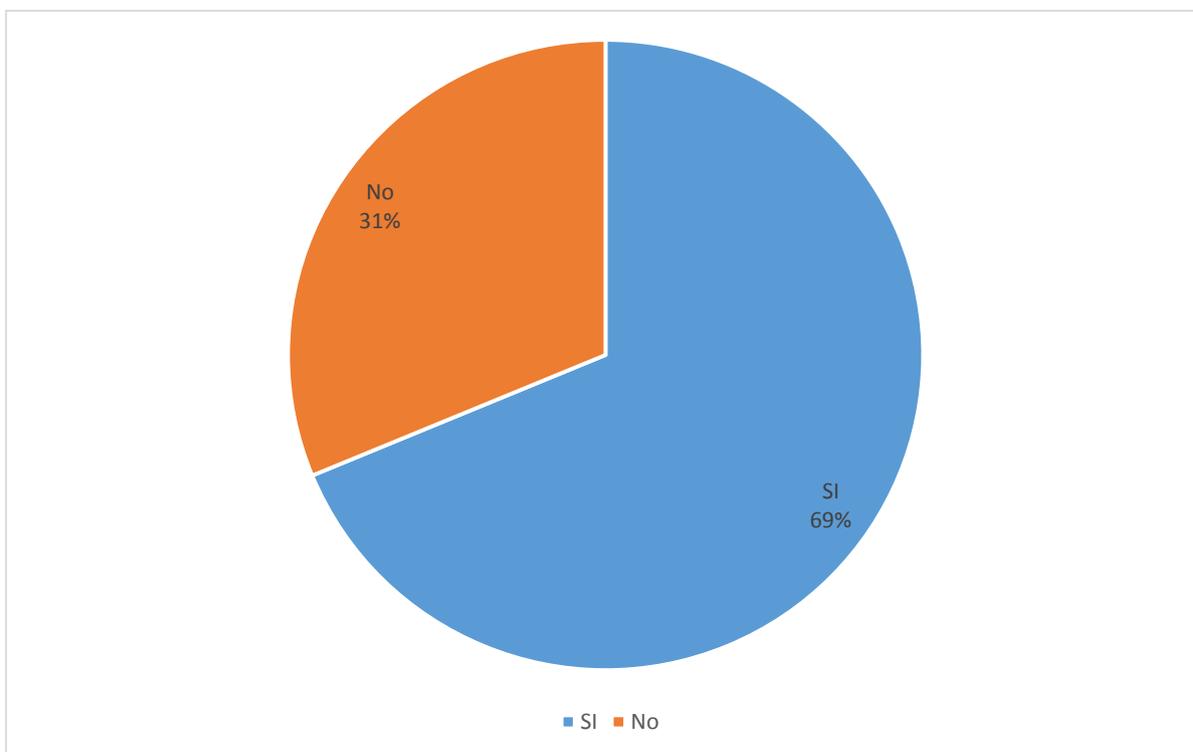
7. ¿Piensa usted que una animación con relatos mitológicos, aportaría a la identidad cultural del Cantón?

TABLA 10. RECOLECCIÓN RELATOS

DESCRIPCIÓN	FRECUENCIA
Si	55
No	25
TOTAL	80

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

GRÁFICO 9. RECOLECCIÓN RELATOS



FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

La animación forma parte de un factor fundamental en la formación de las personas, al igual que es estimado como un mecanismo indispensable para la transmisión de saberes (Petit, 2006). La animación contribuye un instrumento más didáctico y de fácil entendimiento para cada espectador, por lo cual los sujetos de investigación se han impulsado en mayor proporción a la animación, sin dejar atrás un pequeño número que lo considera indiferente.

1.6 Análisis entrevista

TABLA 11. ANÁLISIS ENTREVISTA

ANÁLISIS ENTREVISTA AL REPRESENTANTE CULTURAL	
INDICADOR	PROBLEMÁTICA
Pregunta 1	<i>¿Conoce usted cuales son los iconos más importantes de la cultura Pasto o alguno de ellos?</i>
Ramiro Cabrera	Existen algunos tales como jeroglíficos y lugares en que frecuentan, Líneas Espirales, Círculos y Puntos.
Análisis	Se afirma que existen varios iconos, cabe recalcar que algunos no tienen conocimiento e ello
INDICADOR	IMPORTANCIA
Pregunta 2	<i>¿Ha evidenciado algún sitio en el que se predominen pictogramas o iconos pastos?</i>
Ramiro Cabrera	Hay un lugar conocido como la casa de la cultura con la que se ayuda a fortalecer y mantener vivos los conocimientos de nuestros pueblos
Análisis	Existen íconos que han venido de época a época de los cuales algunos de ellos aún se conservan en la casa de la cultura.
INDICADOR	DESARROLLO
Pregunta 3	<i>¿Cree usted que los pictogramas podrían ser un recurso para contar nuestra historia mitológica?</i>
Ramiro Cabrera	Los pictogramas son una forma de sintetizar la imagen esto hace que la imagen sea de fácil asimilación para cada uno de los lectores.
Análisis	Los pictogramas son un medio adecuado que facilita la asimilación de los lectores.
INDICADOR	PROPUESTA ALTERNATIVA
Pregunta 4	<i>¿Piensa que los relatos mitológicos forman parte del crecimiento identitario?</i>

Ramiro Cabrera	Sí, desde pequeños nos hemos de rodeado de leyendas de creencia, algunas de ellas permanecen aún en nuestras mentes otros se marcharon con el viento.
Análisis	Con respecto a esta pregunta se llega a la conclusión que es importante rescatar la cultura mitológica.
INDICADOR	RELEVANCIA / UTILIDAD
Pregunta 5	<i>¿Según su criterio cree que es importante la recopilación de los relatos mitológicos?</i>
Ramiro Cabrera	Indudablemente es necesario recordarlos ya que ellos forman parte de nuestra identidad como carchenses.
Análisis	La respuesta ratifica, la, importancia de los relatos mitológicos como esencia de nuestro crecimiento.
INDICADOR	RELEVANCIA / UTILIDAD
Pregunta 6	<i>¿Piensa que la mejor forma de rescatar las tradiciones mitológicas, es a través de soportes digitales como la animación?</i>
Ramiro Cabrera	Indudablemente es necesario tener material que apoye al desarrollo de la cultura de una manera más dinámica y actualizada.
Análisis	Sin duda alguna la animación es un soporte idóneo para transmitir la generación mitológica a más generaciones.
INDICADOR	RELEVANCIA / UTILIDAD
Pregunta 7	<i>¿Para usted una animación es el medio indicado para rescatar relatos mitológicos y reinsertarlos a la población?</i>
Ramiro Cabrera	Indudablemente si llegamos a la juventud de una manera más dinámica lograremos ser escuchados y obtener nuestro fin de informar.
Análisis	La respuesta ratifica que el producto final obtenido es el idóneo para la trasmisión de relatos todos estos sucedidos con el paso del tiempo.

FUENTE: ENCUESTA ALUMNOS

Interpretación.

Las contestaciones dadas por parte Ramiro Cabrera, refuerzan los lineamientos que tiene el proyecto de investigación, aparte de apoyar completamente la noción del recate de relatos mitológicos, que se pueden tomar en consideración para el desarrollo del presente proyecto.

Entrevista a pobladores de cada una de las parroquias

Para recoger los relatos de cada una de las parroquias se hace una ficha en la que detalle los principales rasgos de cada leyenda. Cabe recalcar que se repitieron algunas de las leyendas entre los entrevistados por lo que se seleccionó las más relevantes.

TABLA 12. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: El Duende

Nombre: Marcos Rodríguez

Edad: 66 años

Parroquia: Tobar Donoso

Sector:



Relato:

El duende tiene la apariencia de un niño pequeñito, usa Sombrero grande y pantalones cortos, solía salir cuando iba con mis nietos a jugar al bosque.



TABLA 13. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **El Cueche**

Nombre: **Blanca Rosero**

Edad: **66 años**

Parroquia: **Chical**

Sector:



Relato:

El Cueche es el que lo conocemos como arcoíris, lo pude conocer cuando era una niña iba caminando con mi tío junto a una chancha que estaba en etapa de celo luego de nueve meses, la chancha en lugar de tener chachitos tubo una especie como de culebra por lo que tuvimos que enterrarle a la chachita con todo culebra.



TABLA 14. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: La Moladora

Nombre: Anónimo

Edad: 50

Parroquia: Maldonado

Sector:



Relato:

La Moladora nace siendo una pareja de hermanos que vivían en distintas locaciones del pueblo, quienes compartían productos nativos de cada región donde vivían, cierto día llegaron a un desacuerdo y desde aquel día la hermana (la Moladora) aparece en Maldonado llevándose a uno de los habitantes que pasan por aquel sitio.



TABLA 15. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: La Novia de la Laguna

Nombre: Dayana Fuentes

Edad: 24 años

Parroquia: Tufiño

Sector:



Relato:

Es una chica de estatura Normal usa un vestido como de Novia y suele salir en las noches a lado de la laguna. Se dice que la novia de la Laguna apareció, porque hace tiempo había una pareja de enamorados la cual se citaba allí, cierto día el novio fallo a la cita y la chica se quedó esperándole en aquella laguna hasta que después se ahogó en aquellas aguas desde aquel entonces ronda por las noches esperando su novio.



FUENTE: RECOLECCIÓN RELATOS

TABLA 16. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **Los Cagones**

Nombre: **Bolívar Pinchao**

Edad: **66 años**

Parroquia: **Tulcán**

Sector:



Relato:

Los cagones son como una mezcla de chacho y perro al mismo tiempo, suelen aparecer cuando existe una relación entre los compadres su nombre se da porque es el compadre Caín y la comadre cagona de allí viene los cagones.

TABLA 17. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **Gigante de la Sombra**

Nombre: **Edwin Potosí**

Edad: **25 años**

Parroquia: **Urbina**

Sector:



Relato:

Iba llegando a mi casa cuando de repente sentí un escalofrío, apareció una enorme Sobra estaba tras de mí y tenía una proporciones gigantes, su silueta era como la de una persona después de un instante desapareció dejándome muy confuso y asustado.

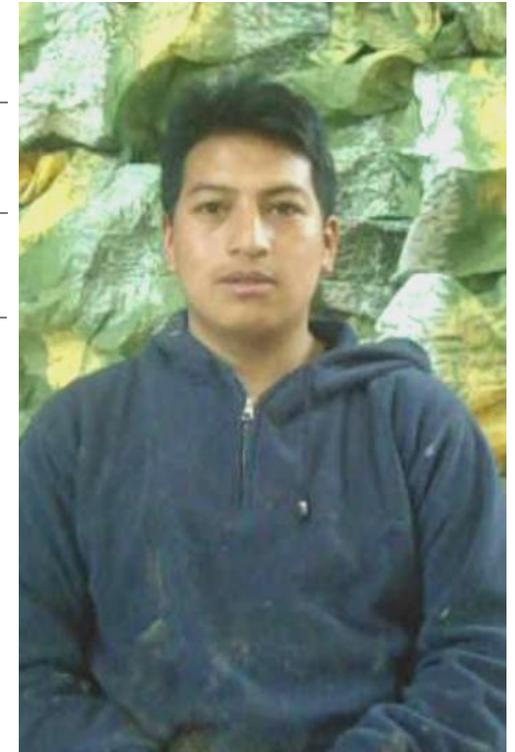


TABLA 18. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **Guagua Auca**

Nombre: **Yadira Gómez**

Edad: **25 años**

Parroquia: **Julio Andrade**

Sector:



Relato:

Eran las 6 de la tarde estaba mucho frio, salí a recoger un poco de leña para abrigarme un poco, de repente a lo lejos escuche un sonido parecido al llorar de un niño, dejándome invadir por la curiosidad fui a investigar pero fue imposible, a medida que me acercaba su llanto era más fuerte y temeroso por lo que decidí regresar a casa inmediatamente. Se dice que esto sucede cuando ha fallecido un niño sin bautizarse.

FUENTE: RECOLECCIÓN RELATOS

TABLA 19. RECOLECCIÓN RELATOS

FUENTE: RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **La Viuda**

Nombre: **Edgar Noguera**

Edad: **60 años**

Parroquia: **El Carmelo**

Sector:



Relato:

Estaba tomándome unos tragos con mis amigos, me quede como hasta las 12 de la noche, luego regresando a casa vi una hermosa muchacha que me llamaba, en mi borrachera decidí ir a ver que quería, pero a medida que me acercaba se aleja, decidí apresurar el paso para alcanzarle, pero fue imposible, lego de 5 minutos se me paso la borrachera y estaban mis ropas todas rasgadas debió haber sido que cruce el monte, luego un vecino me ayudo a regresar a mi casa.



TABLA 20. RECOLECCIÓN RELATOS

Leyenda: **La Vieja de Monte**

Nombre: **José**

Edad: **92 años**

Parroquia: **Santa Martha de Cuba**

Sector:



Relato:

Me dedicaba a sacar carga en las bestias, solía dejar mis caballos cerca del cementerio, Aquel día estaba atando al poste al último caballo, cuando apreció a un lado una señora con el cabello muy largo, lo que hizo estremecer mi cuerpo pues la señora no tenía sus pies en el suelo por suerte estaba tras el caballo, así no me vio y fui solo yo el que la observo.



FUENTE: RECOLECCIÓN RELATOS

TABLA 21. RECOLECCIÓN RELATOS

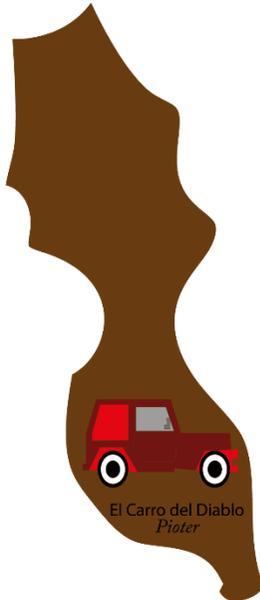
Leyenda: **El Carro del Diablo**

Nombre: **Jimmy Cupacan**

Edad: **28 años**

Parroquia: **Pioter**

Sector:



Relato:

Tenía que salir al pueblo a conseguir unas semillas que me faltaban para la siembra del siguiente día, ya era muy tarde llegue a mi casa del trabajo me bañe y Salí a buscar un carro que me lleve al pueblo. A instantes aparecieron unas luces acompañadas de un gramado en una vuelta cerca de donde estaba, fue emocionante saber que ya venía el carro, pero ya casi cerca de llegar a mí se desvaneció esa situación hizo que regresara a mi casa rápidamente y completamente asustado.

FUENTE: RECOLECCIÓN RELATOS

CONCLUSIONES

- La difusión de los saberes ancestrales se ve afectada en la transmisión de generación en generación, su principal problema radica en la poca comunicación que hoy en día se da entre adultos mayores y niños, así se genera una desapego cultural, dejando atrás todo relato mitológico.
- La transmisión de relatos mitológicos hoy en día se han vuelto trascendental, la razón de que este se vea afectado es que existen factores que han afectado la comunicación entre ellos destacan la modernización y una deficiente educación en el área cultural.
- Hoy en día la educación y los medios tecnológicos, desfavorecen al fortalecimiento de los saberes ancestrales de generación en generación, el compendio de todas estas causas desvaloriza su importancia dejando a los relatos mitológicos en segundo grado.
- La actualidad cuenta con medios educativos muy escasos, referente a relatos mitológicos ocurridos en zonas que residen cada uno de los pobladores, existe poco afán al compartir cada uno de los relatos mitológicos por parte de la ciudadanía y educación.

RECOMENDACIONES

- Para saber más de la problemática se debe realizar una investigación más a fondo para así concretar la causa principal que genera este problema de investigación, por lo que se recomienda incentivar más el acercamiento entre niños y personas adultas ya que en ellas está sembrada toda la información mitológica.
- Existen muy pocos proyectos encaminados a la revitalización cultural mitológica, la actualidad se ha visto enfocada a proceso que apartan todo este compendio de relatos mitológicos, por lo que se recomienda un mayor acercamiento hacia los factores culturales.
- La tecnología se ha vuelto un factor clave a la hora de comunicar algo, gracias al gran auge entre varias personas, la agrupación de todo este compendio facilita la transmisión del mensaje que nos proponemos, cabe resaltar que la importancia de ser escuchados es utilizar frases y temas que llamen la atención del lector.

CAPÍTULO IV

4 Propuesta alternativa

4.1 Título

Producción de pictogramas sobre relatos mitológicos en las parroquias de Tulcán con un soporte editorial.

4.2 Justificación

Bajo los estándares de investigación se prevé la creación de un libro mismo que contendrá varios detalles, de lo que un día constituyó la mente de nuestros adultos mayores, de la misma forma tendrá gran realce en la educación cultural.

Los relatos mitológicos no han sido compartidos a través de un soporte adecuado de difusión, se ha determinado que los relatos poseen una desvalorización, lo que los lleva a la desaparición con el paso de los años.

Existe gran gama de contenido cultural en la memoria de nuestros ancestros la cual debemos aprovechar al máximo, antes de que el tiempo las refunda tras una tumba, así marchitándose todo intento de rescate mítico.

4.3 Fundamentación

Para el progreso de la propuesta alternativa, empezamos con la investigación y recopilación de relatos ocurridos a lo largo del tiempo y que aún permanecen en la mente de nuestros adultos mayores, toda la recolección de estos contenidos aporta un indicio para narrar el ambiente en el cual se va a centrar y enfocar cada uno de los pictogramas realizados.

Los adultos mayores contienen en sus mentes gran variedad de relatos mitológicos mismos que nos llevan a un mundo de fantasía y suspenso.

La propuesta alternativa está enfocada en una forma didáctica de transmitir el mensaje, dejando claro en la mente de los lectores el objetivo de todo este proceso, el cual es rescatar algo o en gran mayoría, parte de relatos mitológicos de nuestro antepasados, de allí partirá un libro mismo que contendrá todo el nucleó de los relatos mitológicos.

Respecto a la creación de pictogramas se usa dos programas de diseño que se acoplan perfectamente a la propuesta, estos son: Adobe Illustrator para la ilustración vectorial y Adobe InDesign para la maquetación del libro y para darle un soporte digital al igual que un pdf interactivo

Se pretende el uso de distintos medios publicitarios para la socialización del mismo, los que cumplirán con la función de introducir el producto a la comunidad logrando así ser conocido el producto y aparte fidelizar a los lectores a contenidos culturales.

La principal estrategia de promoción de la obra será la lectura en situ a través de promociones de la obra en Facebook, la estrategia cumple con los requerimientos necesarios para el desarrollo del presente.

4.4 Objetivos

General

Crear pictogramas en base a relatos mitológicos de las parroquias del cantón Tulcán a través de un libro.

Específicos

Recolectar historias

Identificar los relatos de los cuales partirán los pictogramas.

Desarrollar pictogramas en base a los relatos mitológicos.

Diseñar un libro en el que se detalle la esencia mítica.

Socializar el producto final a través de medios publicitarios.

4.5 Ubicación sectorial y física

Su mayor enfoque será en los sectores rurales de las parroquias del cantón, mismos que tienen mayor relevancia ya que en los estudios ejecutados presentan problemas de transmisión de saberes.

La principal meta a proponerse es repotenciar los saberes en las nuevas generaciones, partiendo de los resultados obtenidos en la investigación.

La ubicación sectorial y física de la propuesta alternativa serán las parroquias de Tulcán, con un enfoque más notable en los sectores educativos

4.6 Desarrollo de la propuesta

4.6.1 Diseño de identificación visual

Diseño de personajes

El diseño de personaje es el que tiene mayor importancia, es quien le da forma a la historia que se va a contar, dentro de ellas podemos crear tanto seres reales como imaginarios, la creatividad del ilustrador es un punto clave, puesto que creara la conexión dentro del puesto narrativo.

En la creación de personajes se usa formas simples sin dejar atrás sus características autóctonas que se centran en la narración, cave recalcar que a lo largo de la historia los personajes van transformándose de acuerdo al argumento personal, cada sujeto tiene características diferentes con un papel y función específicas, así mismo cualidades que lo convierten en protagonista.

Cada personaje tiene acciones que poseen ciertas semejanzas tanto psicológicas como sociales similares a las del mundo real.

Visualmente cada personaje forma una familia gráfica, ya que anteriormente se estudió la personalidad de cada uno, de esa manera identificar sus características y atributos, para lograr una mayor precepción de las personas.

La técnica usada es la ilustración vectorial y su creación es similar para cada escenario, en cada uso se distingue su aspecto físico y social dependiendo de cada relato y parroquia a la que pertenezcan.

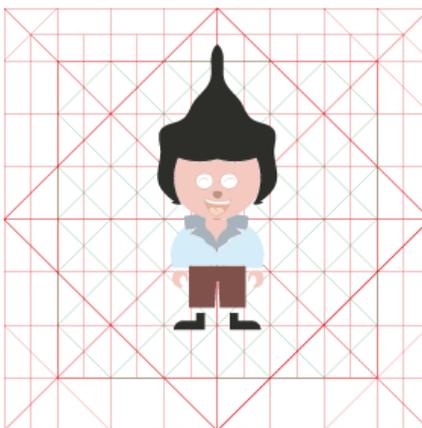
Morfología de la imagen

Los trazos de los personajes están pensados para proporcionar una sensación caricaturesca, ayudan también a caracterizar al personaje a crear el ambiente de misterio que se quiere transmitir y que es propio de cada género grafico literario.

Las imágenes son trabajadas a partir de las estructuras físicas descritas en el relato.

El Duende

GRÁFICO 10. DUENDE



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: ***
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

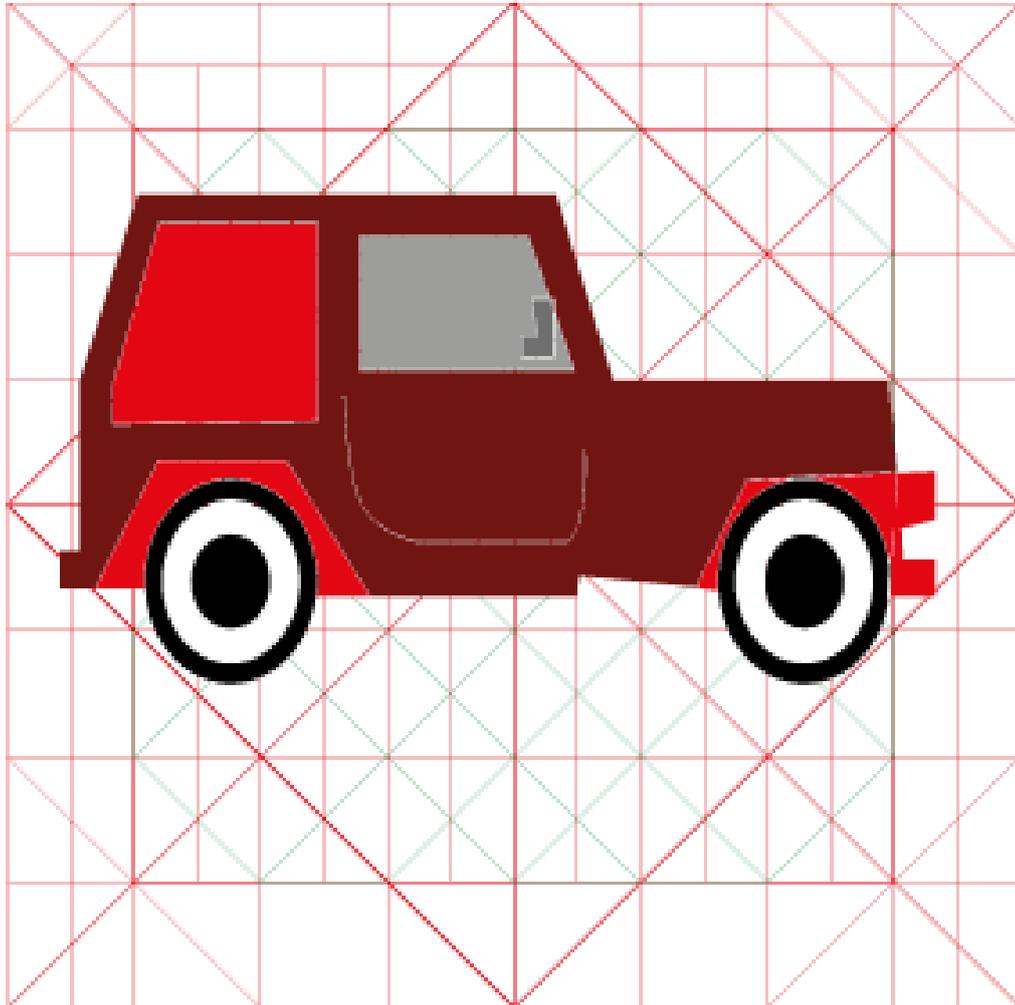
AMBICIONES: Oro
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: Música
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Masculino
EDAD: ***
ALTURA: 100 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: ***

El Carro del Diablo

GRÁFICO 11. *EL CARRO DEL DIABLO*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: ***
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

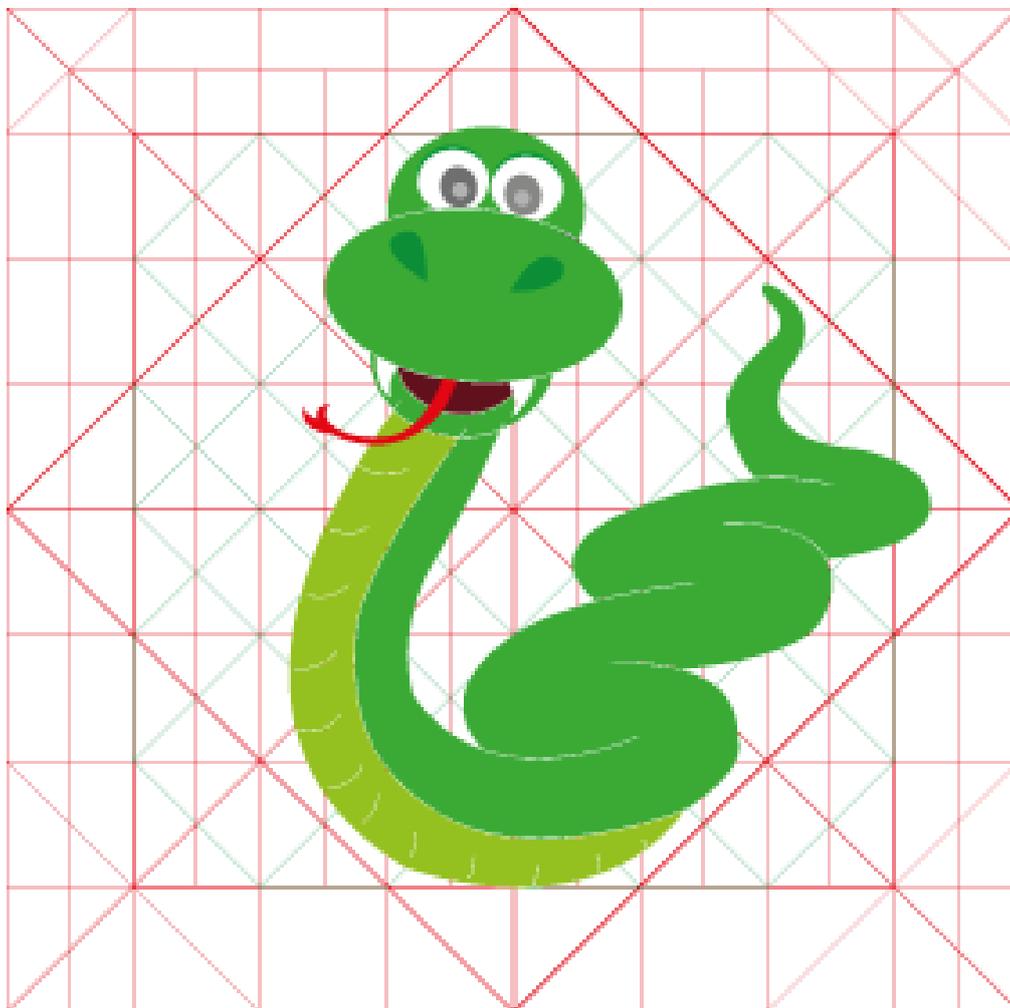
AMBICIONES: Carreteras
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: Música
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: ***
EDAD: ***
ALTURA: 190 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS:
 Características Exorbitantes

El Cueche

GRÁFICO 12. *EL CUECHE*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
 CLASE SOCIAL: Alta
 VIVIENDA: Campo
 VESTIMENTA: Campesino
 EDUCACIÓN: ***
 PENSAMIENTO: Bueno
 GUSTOS: Climas Semihumedos
 ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

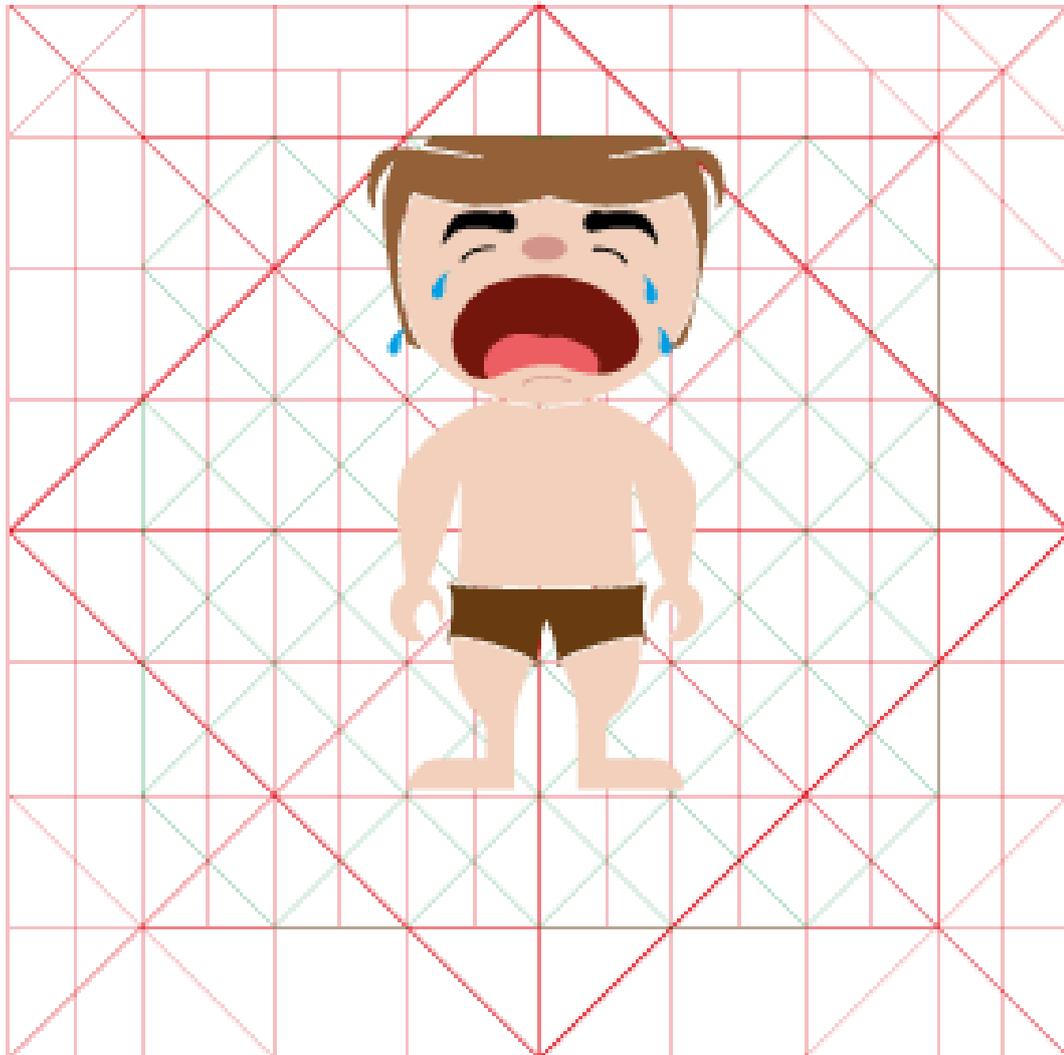
AMBICIONES:
 FRUSTRACIONES: ***
 TEMPERAMENTO: Bueno
 ESTADO CIVIL: Soltero
 TALENTOS: ***
 CUALIDADES: ***
 INTELIGENCIA: Buena
 ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Macho
 EDAD: ***
 ALTURA: 130 cm
 CULTURA: Campesino
 APARIENCIA: Limpio
 DEFECTOS FÍSICOS:
 apariencia de culebra

El Guagua Auca

GRÁFICO 13. *EL GUAGUA AUCA*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: ***
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

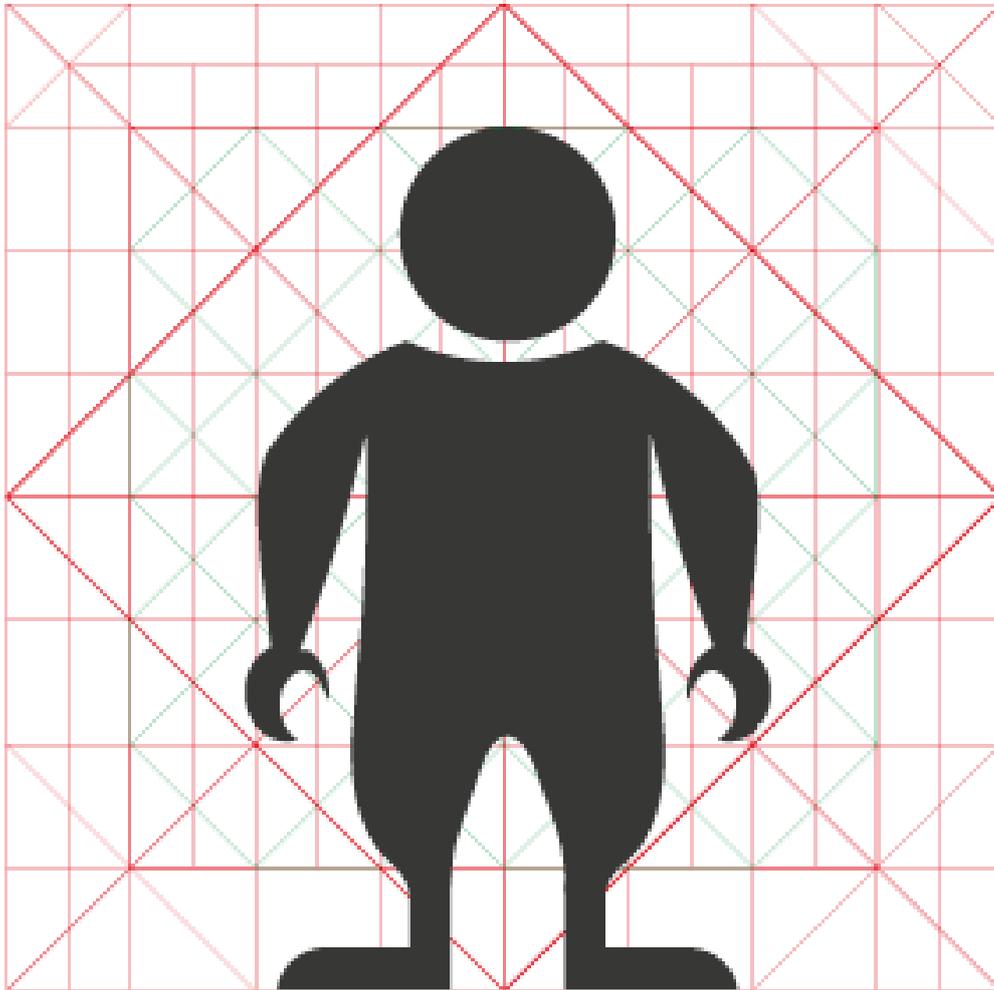
AMBICIONES: ***
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: Llorar
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Masculino
EDAD: ***
ALTURA: 100 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: ***

El Gigante de la Sombra

GRÁFICO 14. *EL GIGANTE DE LA SOMBRA*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: ***
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

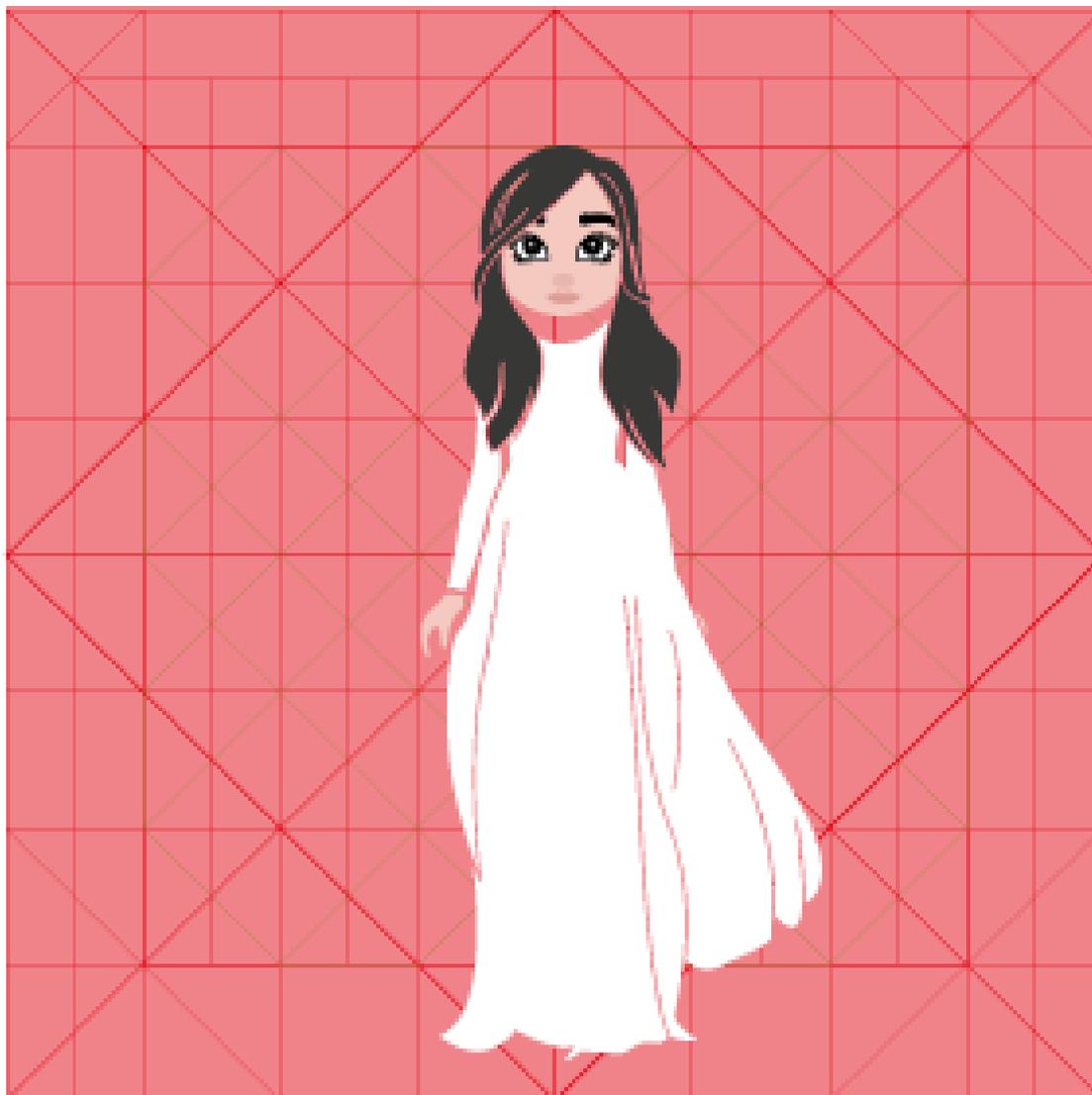
AMBICIONES: Oro
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: Música
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Masculino
EDAD: ***
ALTURA: 500 cm aprox
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: ***

La Moladora

GRÁFICO 15. *LA MOLADORA*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: ***
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

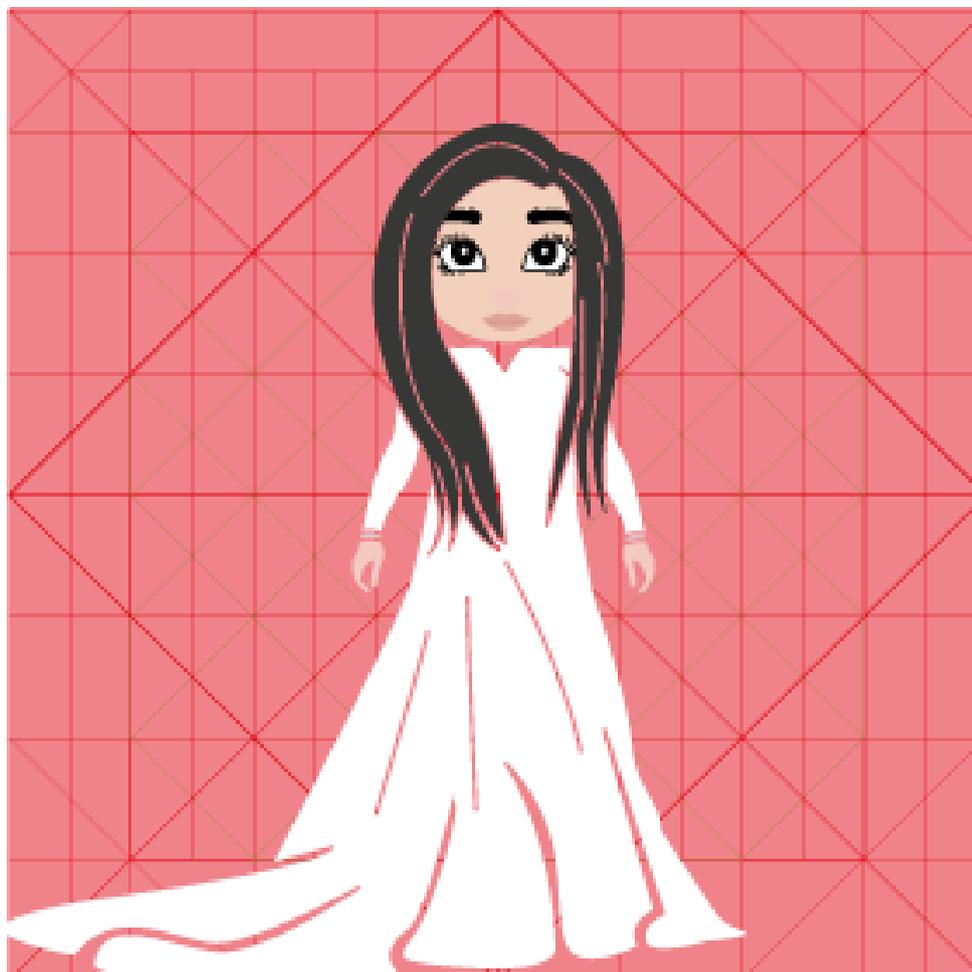
AMBICIONES: Personas solas
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltera
TALENTOS: ***
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Femenino
EDAD: ***
ALTURA: 160 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: ***

La Novia de la Laguna

GRÁFICO 16. *LA NOVIA DE LA LAGUNA*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Alta
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: Agua
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

AMBICIONES: ***
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: ***
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Femenino
EDAD: ***
ALTURA: 160 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: ***

La Vieja de Monte

GRÁFICO 17. LA VIEJA DE MONTE



FUENTE: DISEÑO DE PERSONAJES

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Media
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: Campesino
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Bueno
GUSTOS: Bosques espesos
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

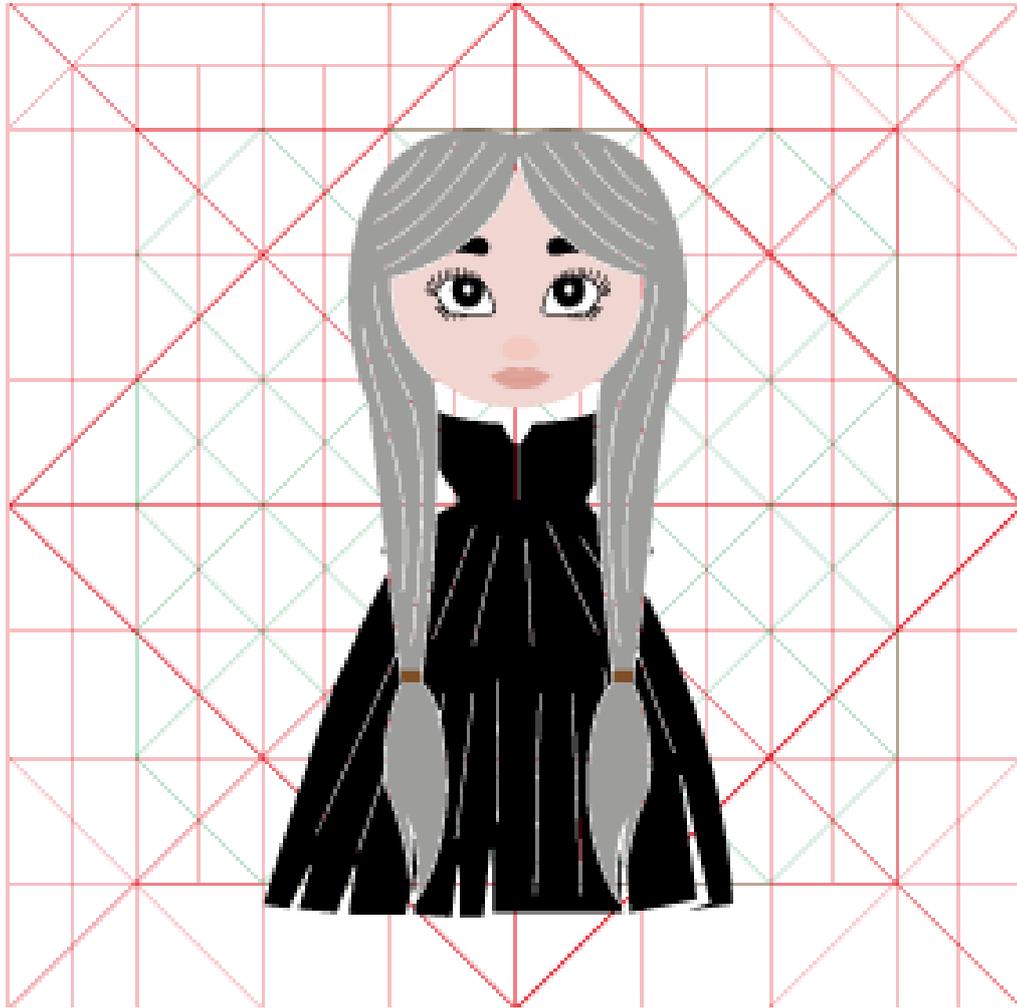
AMBICIONES: Ebrios
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: ***
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: Femenino
EDAD: ***
ALTURA: 200 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: Limpio
DEFECTOS FÍSICOS: De Cerca
 Desagradable

La Viuda

GRÁFICO 18. LA VIUDA



FUENTE: DISEÑO DE PERSONAJES

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: **Desocupado**
 CLASE SOCIAL: **Media**
 VIVIENDA: **Campo**
 VESTIMENTA: **De Noche**
 EDUCACIÓN: *******
 PENSAMIENTO: **Bueno**
 GUSTOS: **Bosques espesos**
 ENFERMEDADES: *******

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

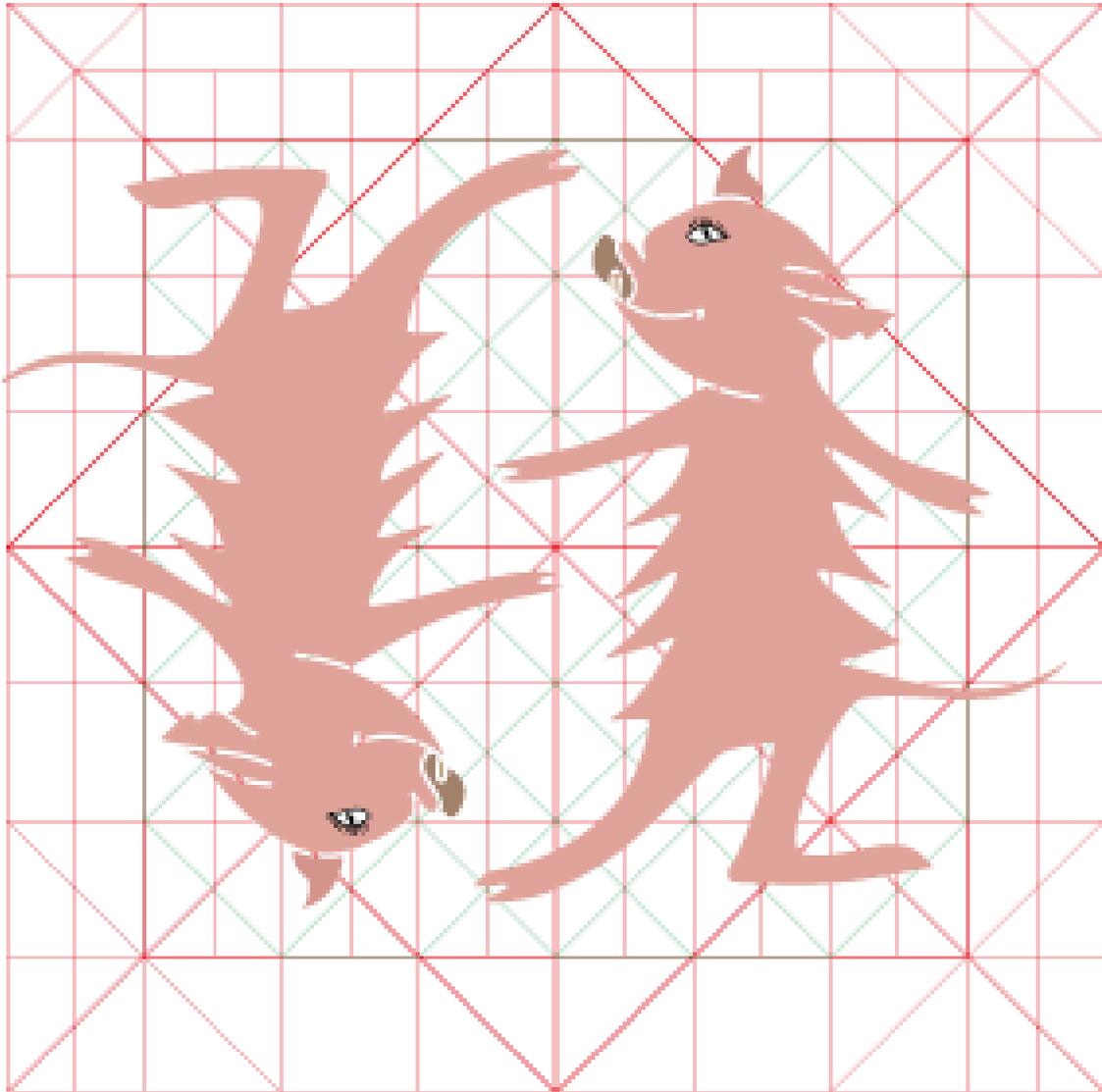
AMBICIONES: **Personas con**
vicios en especial borrachos
 FRUSTRACIONES: *******
 TEMPERAMENTO: **Bueno**
 ESTADO CIVIL: **Soltero**
 TALENTOS: *******
 CUALIDADES: *******
 INTELIGENCIA: **Buena**
 ACTITUD: **Positiva**

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: **Femenino**
 EDAD: *******
 ALTURA: **150 cm**
 CULTURA: **Campesino**
 APARIENCIA: **Limpio**
 DEFECTOS FÍSICOS: **de cerca**
desagradable

Los Cagones

GRÁFICO 19. *LOS CAGONES*



FUENTE: *DISEÑO DE PERSONAJES*

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

OCUPACIÓN: Desocupado
CLASE SOCIAL: Baja
VIVIENDA: Campo
VESTIMENTA: ***
EDUCACIÓN: ***
PENSAMIENTO: Regular
GUSTOS: Parejas Compadres
ENFERMEDADES: ***

ASPECTOS PSICOLÓGICOS

AMBICIONES: ***
FRUSTRACIONES: ***
TEMPERAMENTO: Bueno
ESTADO CIVIL: Soltero
TALENTOS: ***
CUALIDADES: ***
INTELIGENCIA: Buena
ACTITUD: Positiva

ASPECTOS FÍSICOS

SEXO: ***
EDAD: ***
ALTURA: 100 cm
CULTURA: Campesino
APARIENCIA: ***
DEFECTOS FÍSICOS: Mezcla
entre perro y chanco

4.7 Diseño editorial

4.7.1 Maquetación

Para la maquetación se empezará por definir las características del libro impreso.

Tamaño del papel 20 X 20 con un margen de 2 cm a cada lado y 3 cm para el área de empastado.

Se ha escogido estas medidas de tamaño, para la diagramación del libro tomando en cuenta el cuadrado como una unidad generadora de medidas proporcionales a cada pictograma.

Número de páginas

120 paginas

Impresión

Portada, contraportada

Full color

Páginas interiores

Full color

Tipo de papel

Portada y contraportada

Pasta Dura

Páginas interiores

Papel ahuesado de 90 gramos

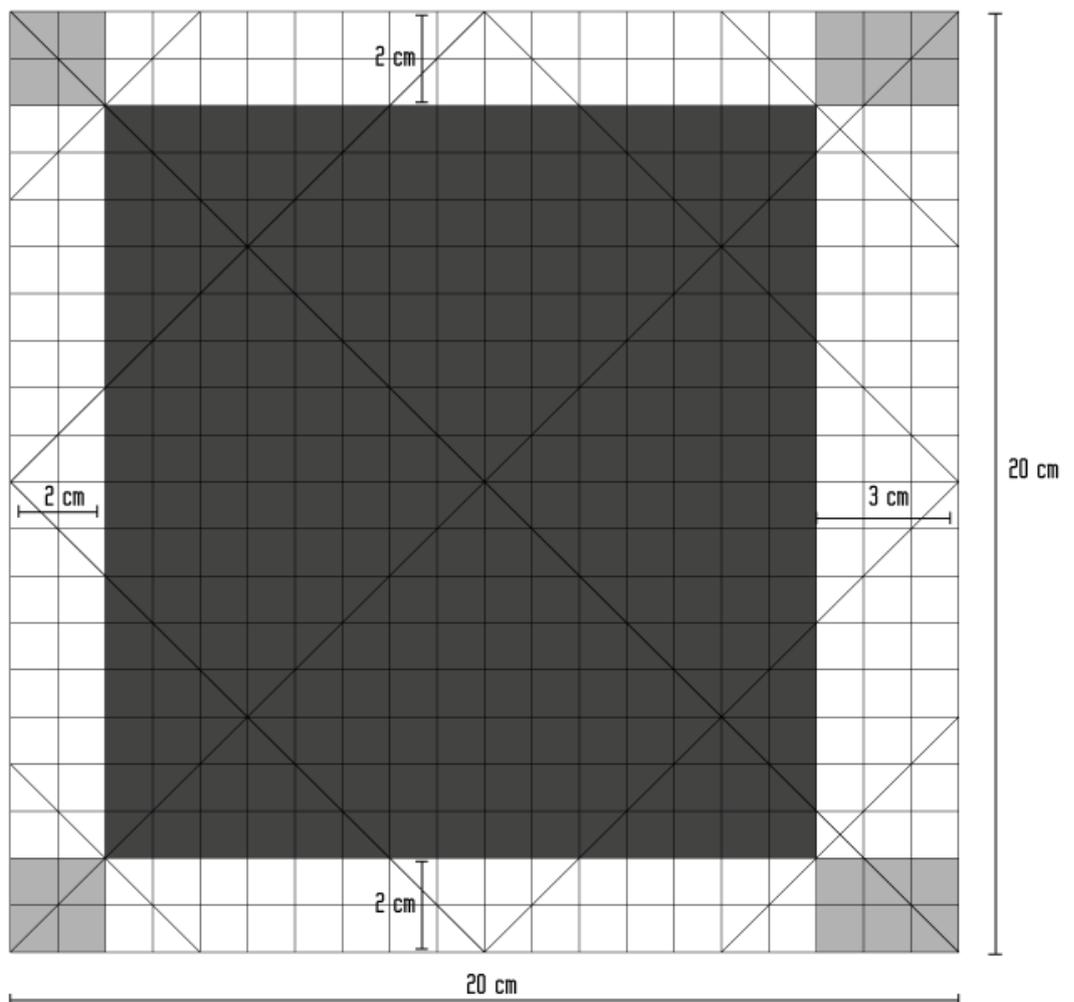
Número de columnas

9 Columnas distribuidas en base al texto utilizado.

4.8 Retícula

Tomando en cuenta las dimensiones del papel partiremos desde un cuadrado, o que nos permitirá proporcionar un equilibrio. Para definir sus divisiones internas, se usaran cortes simétricos basados en “el sistema de trazado armónico binario” causando así armonía en el diseño.

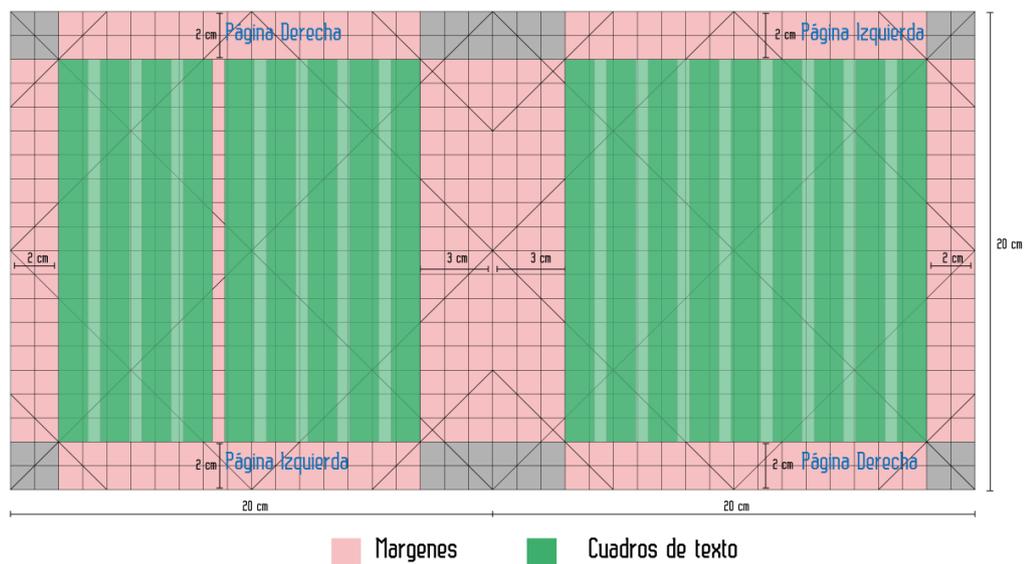
ILUSTRACIÓN 8. RETÍCULA



FUENTE: DISEÑO DE RETÍCULA

Basándose en las divisiones existentes se procede a definir la distribución de elementos compositivos creando así una página muestra.

ILUSTRACIÓN 9. RETÍCULA



FUENTE: DISEÑO DE RETÍCULA

Gracias a la versatilidad de la retícula, se puede definir varios tipos de hojas, las cuales servirán a la hora de diagramar el folleto y brindar un resultado final con simetría en su composición. La retícula inicialmente se basará en 9 columnas respetando sus márgenes de allí partirá cada cuadro de texto. Se alternarán las páginas de derecha a izquierda y de izquierda a derecha en cada cuento para lograr una mejor lectura.

4.9 Tipografía

La tipografía utilizada es Brasilia en 90 y 40 pt para títulos ya que es recta sin trazos ni terminales misma que crea efectos de modernidad, alegría y seguridad y Soria Soria en 15 pt con serifa para textos misma que proporciona efectos de tranquilidad, dignidad, firmeza en el lector, contiene un pequeño embellecimiento en cada terminación lo que permite facilitar la lectura sobre todo en bloques de texto amplios, se ha escogido estos tipos tipográficos ya que dan facilidad al lector y no poseen rasgos exagerados y guardan una debida proporción

Títulos**Fuente:** Brasilia**Tamaño:** 90 y 40 pts.**Vista previa**

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9.

° ¡ ! “ # \$ % & / () = ¿ ?

Cuerpo del texto**Fuente:** Soria Soria**Tamaño:** 13-15 pts.**Vista previa**

a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9.

° ¡ ! “ # \$ % & / () = ¿ ?

4.10 Cromática

Para la elaboración del libro se ha escogido colores que van de acuerdo a los atardeceres del cantón Tulcán , dándoles una gama más amplia mediante su armonía, misma que nos ayudó a ampliar nuestra paleta de colores

ILUSTRACIÓN 10. ATARDESERES CANTÓN TULCÁN



FUENTE: COLORES TULCÁN

ILUSTRACIÓN 11. COLORES CANTÓN TULCÁN

	C= 6 M= 94 Y= 100 K= 35		C= 27 M= 100 Y= 100 K= 31		C= 7 M= 66 Y= 98 K= 0
	C= 20 M= 87 Y= 83 K= 10		C= 0 M= 94 Y= 100 K= 20		C= 5 M= 63 Y= 79 K= 0
	C= 35 M= 100 Y= 94 K= 55		C= 25 M= 100 Y= 100 K= 26		C= 0 M= 86 Y= 76 K= 0
	C= 27 M= 90 Y= 100 K= 27		C= 0 M= 76 Y= 97 K= 0		C= 26 M= 92 Y= 84 K= 24
	C= 5 M= 100 Y= 85 K= 0		C= 20 M= 91 Y= 100 K= 11		C= 0 M= 76 Y= 78 K= 0

FUENTE: CUATRICROMÍAS

4.11 Libro

Se ha desarrollado a raíz de ilustraciones pictogramáticas de los relatos recopilados de las parroquias de Tulcán, a continuación se detalla las secciones que conformaran el libro:

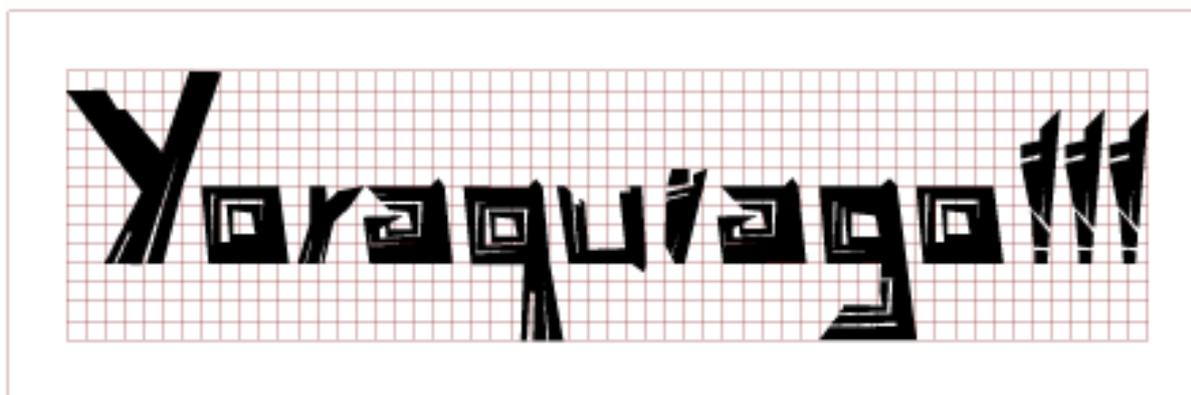
- Portada.
- Marca del libro
- Créditos.
- Derechos del autor
- Presentación.
- Carátula de los relatos.
- pictogramas de los relatos.
- índice
- Contraportada.

4.11.1 Nombre del libro

Yoraquiago!!!: Mitos y leyendas

Los acontecimientos que forman parte de lo que somos.

ILUSTRACIÓN 12. *TITULO LIBRO*



FUENTE: YORAQUIAGO

Yoraquiago aparte de ser una palabra muy usada por los Tulcaneños conocidos como pupos, nace del no saber qué hacer o que reacción tomar cuando esta frente a ti algo sobrenatural o desconocido, o cuando pasas sobre una situación en la que das vuelta y vuelta, al final no sabes qué decisión tomar, se la uso como nombre del libro primero por rescatar un poco de nuestro vocabulario nativo, segundo porque lleva al lector a la intriga, curiosidad lo que hace que sea más atractivo ante la vista del lector.

ILUSTRACIÓN 13. *VARIACIÓN TITULO*



FUENTE: *YORAQUIAGO*

Su tipografía se la ha realizado en base al sol pasto uno de los principales iconos con los que se identifican los pupos, de allí parte cada rasgo y estructura.

ILUSTRACIÓN 14. *SOL PASTO*



FUENTE: *TULCÁN-SOL PASTO*

Portada del libro

ILUSTRACIÓN 15. PORTADA DEL LIBRO

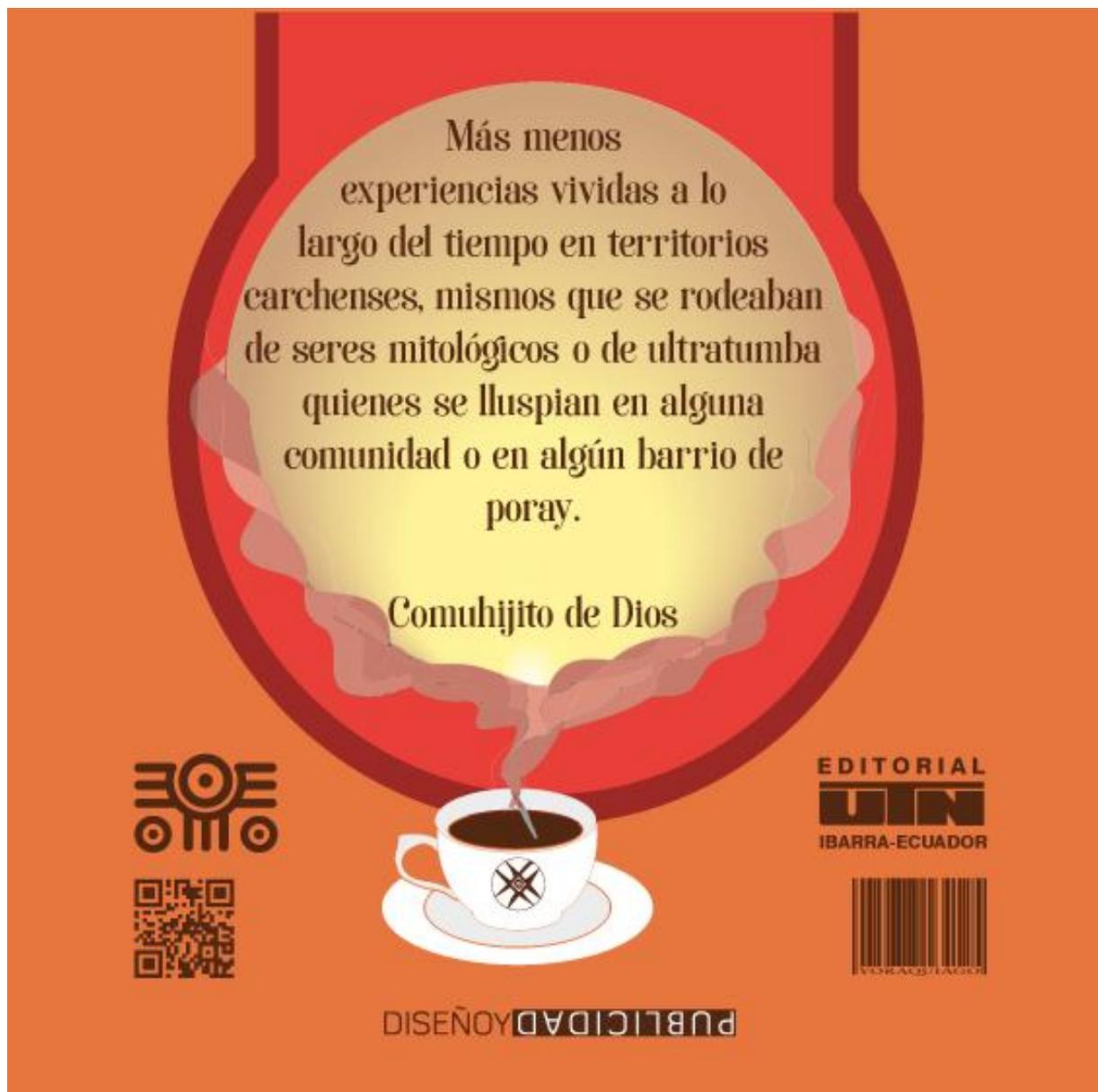


FUENTE: *YORAQUIAGO*

Su primer elemento del que parte toda la ilustración es una taza de café, ya que en el Carchi cuando uno llega a una casa sea de familiares o amigos, lo primero que le sirven es una tacita de café, en ese momento se empieza a entablar toda la conversación, de la taza de café sale el aroma, en el aroma encontramos tres elementos un niño, una anciana y una esfera, el niño está con una expresión de asombro de allí sale el nombre del libro, Yoraquiago porque es la primera frase que uno se dice cuando se ve frente a alguno de los espectros, el segundo elemento es una esfera o más conocida en los cuentos de hadas como bola mágica, utilizada para visualizar el futuro de las personas, y una ancianita que es la principal vocera de cada relato ya sea por su experiencia o porque los adultos mayores son los que en su mayoría de casos, transmiten los conocimientos ancestrales a nuevas generaciones.

Contraportada del libro

ILUSTRACIÓN 16. CONTRAPORTADA LIBRO

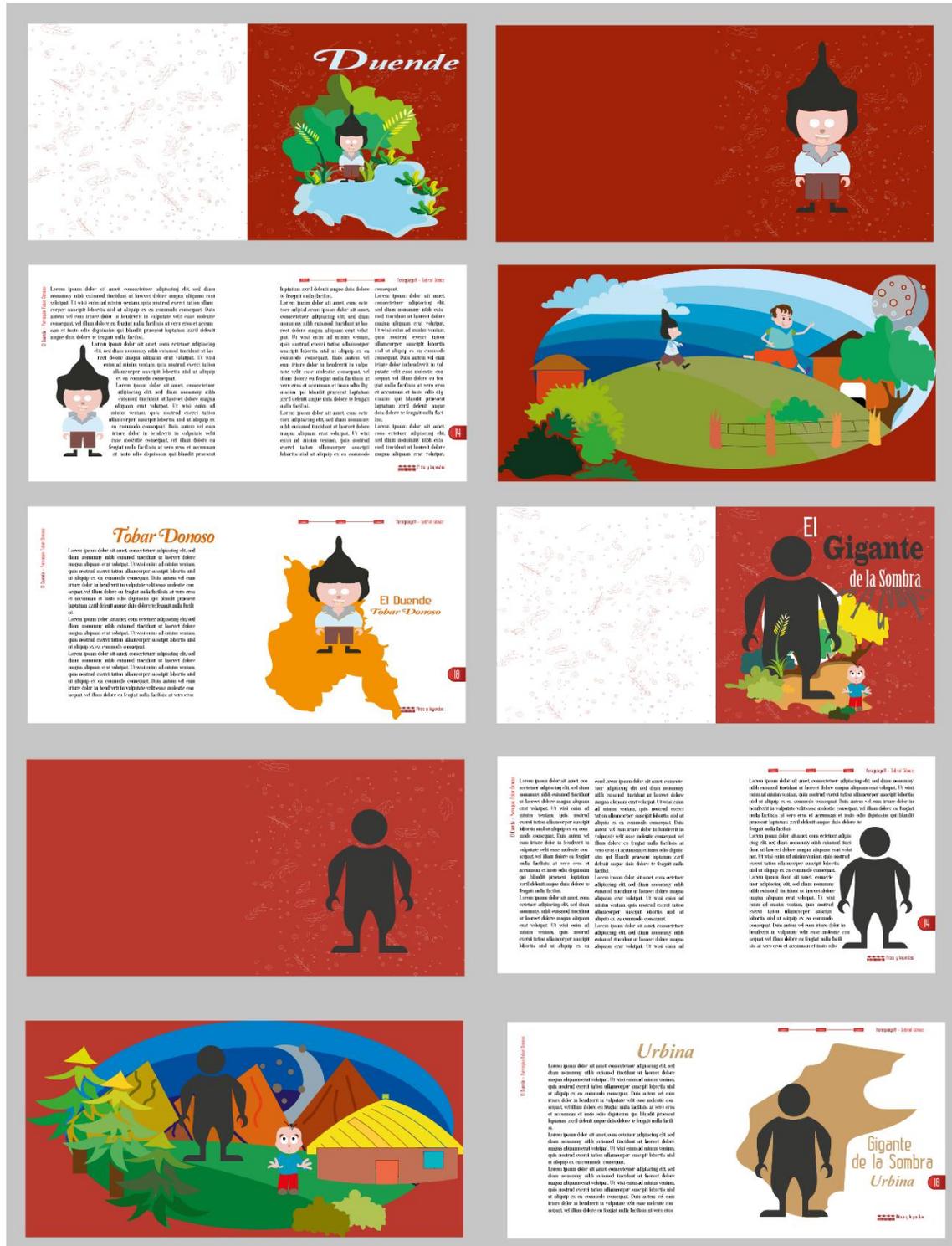


FUENTE: YORAQUIAGO

En la contraportada de la misma manera que la portada encontramos, una taza de café y una bola mágica en la que está escrita una pequeña reseña del contenido del libro, sin dejar atrás el vocabulario utilizado por los tulcanes.

Páginas interiores

ILUSTRACIÓN 17. PAGINAS LIBRO



FUENTE: YORAQUIAGO

En las paginas interiores, cada inicio de cuento se ve manifestado por un nuevo color caracteristico de los atrdeseres de Tulcan, respetando cada espacio y margen como se lo havia manifestado en la ilustracion 11 *COLORES DEL CANTÓN TULCÁN*

En la primera página izquierda se encuentra un leve marca de agua que se asemeja a la vegetación tulcanaña, en la página 2 encontramos el pictograma del relato a contarse con su ambiente es decir los lugares que acostumbra dicho personaje, en la segunda página izquierda encontramos el color característico de la zona seguido de la página derecha que se encuentra el protagonista de la historia de quien se procederá a contar en la siguiente página , las páginas 5 y 6 de cada cuento son un pequeño segmento de la historia de lo que ha ocurrido en aquella parroquia y para finalizar cada cuento encontramos la página 9 con un pequeño resumen de la parroquia que se encuentra dicho ser mitológico, y la página 10 con una pequeña ilustración del mapa físico de la parroquia mencionada anteriormente, cabe anexar que cada página cuenta con su respectiva numeración y formato quien, también contiene elementos de la cultura pasto.

Cuadernillo

Además de contar con el libro se realizará un cuadernillo, para reforzar contenidos y para que cada niño interactúe con personajes de cada historia, en el que se ha diseñado una portada similar a la del libro, dentro del libro podemos encontrar imágenes para colorear seguidas de una sopa de letras en la que se debe buscar las parroquias y cuentos de cada lugar.

ILUSTRACIÓN 18. PORTADA Y CONTRAPORTADA CUADERNILLO



FUENTE: YORAQUIAGO

ILUSTRACIÓN 19. PAGINAS INTERIORES CUADERNILLO

<p>Yoraquiago!!!</p> <p>Nombre: _____ Edad: _____ Años. Escuela: _____ Grado: _____ Domicilio: _____</p>  <p><small>© 2016 Yoraquiago C.</small></p>	<p>A Colorear</p> 	<p>El Duende</p> 	<p>El Gigante del Jirón</p> 
<p>La Mojadora</p> 	<p>La Novia de la Magueta</p> 	<p>Los Cagones</p> 	<p>La Vieja Mito</p> 
<p>La Viuda</p> 	<p>El Cagueta</p> 	<p>El Carro</p> 	<p>El Queche</p> 
<p>Sopa de Letras</p> 	<p>Cuentame tu Historia</p> 	<p>Dibuja tu Personaje Favorito</p>	

FUENTE: YORAQUIAGO

Juegos

Para reforzar la interacción de los niños con el producto, se ha creado un juego más conocido como parket, de esta forma podemos crear un recordatorio de los cuentos en cada lector.

ILUSTRACIÓN 20. JUEGOS



FUENTE: YORAQUIAGO

4.12 Difusión

Su propagación se desarrollara a través de una campaña publicitaria la cual será conformada por lecturas en situ y promocionales en redes sociales mediante Infocentros Carchi.

Objetivos de la campaña

- Socializar el material educativo.
- Posicionarse en la mente del público objetivo.
- Fidelizar la propuesta visual.

Objetivos comunicacionales

Se caracterizara por ser claro, puntual y directo. Además, se pone en práctica los hechos de ser y parecer, con la meta de alcanzar los propósitos planteados con la propuesta. De esta manera se manejaron las siguientes especificaciones.

4.13 Tono

Se utilizará tonos emocional y racional, en el tono emocional se llegó al sentimiento del público atribuyéndoles el valor de algo tradicional, diferente y novedoso, que genere una emoción para el público y así adquiera el producto. En la parte racional el mensaje expresado demuestra el bien que genera para la revitalización de los saberes ancestrales.

4.14 Estilo

Formaran parte estilos tales como Informativos, educativos, y emocionales, mismos que demuestran el valor de la revitalización de los saberes ancestrales en las generaciones actuales, cabe señalar, que el mensaje tiene un estilo de concientización en el público se usaron recursos como: mensajes publicitarios de acuerdo a las necesidades presentadas.

4.15 Atmósfera

Se ha puesto en consideración del público objetivo características esenciales haciendo enfoque a los beneficios obtenidos por los clientes que adquieren el producto.

4.16 Mensajes publicitados

Se generó un mensaje claro, preciso y directo, que le dé una idea al público para el que se ha desarrollado el presente, el mensaje transmitido fue: Yoraquiago!!! Mitos y leyendas

4.17 Estrategia publicitaria

Se utilizó una forma de promoción y difusión del mensaje dividiendo la campaña en tres etapas.

Etapas de lanzamiento o introducción.-

Se usó una estrategia de presentación del contenido del libro a través de Infocentros Carchi.

Etapas de posicionamiento.-

Se usó a manera de concientización, para ello se realizó la promoción directa del libro en Facebook.

Etapas de Recordación.-

Se usó la estrategia de recopilación del libro, añadiéndole actividades didácticas para cada niño en el cual los lectores/as adquieran y jueguen con el libro.

4.18 Social Media:

A través de la Redes sociales, se difundieron contenidos y actividades relevantes sobre los relatos que tiene el libro, mostrando pictogramas del relato y dejando así un mensaje de expectativa.

4.19 Impactos

La propuesta contribuyó en el espacio investigativo, invitando a conocer la metodología más apropiada para la colección de los relatos, mediante ello se obtuvo un material de sustento que sirve como objetivo para posteriores trabajos investigativos similares.

El impacto tecnológico de la propuesta alternativa se ha visto reflejado en un soporte digital de relatos los cuales se encuentran presentes en una fanpage creada bajo los mismos formatos, así se introdujeron tipos de saberes a las herramientas tecnológicas que hoy están en apogeo, con ello, se garantiza una mayor propagación, alcance y realce de los relatos mitológicos.

En lo referente a lo social como impacto se puede mencionar el impulso de los relatos mitológicos en las nuevas generaciones, debido a la innovación de los relatos al transformar contenidos hablados a pequeñas historias de cuento, sin perder la esencia tradicional de ellos.

El impacto educativo, es una herramienta que formara parte de estudio para niños y adolescentes. Es allí donde se da el mayor impacto, tiene como fin centrarse en la educación, por ser el medio en el cual se basan los parámetros y objetivos de desarrollo.

CONCLUSIONES

- Las narraciones de las parroquias del cantón Tulcán aún se mantienen en la memoria de las personas que han presenciado algunos de esos escenarios, pero tienden a desaparecer si no se recopilan o dejan de transmitir.
- La difusión de relatos mitológicos es más desvalorizada en la parte urbana de la ciudad y sus sectores cercanos, de a poco los relatos mitológicos van desapareciendo.
- Existe inmensa variedad de relatos inéditos que aún viven presentes en algunos ciudadanos los cuales pueden seguir el mismo proceso del presente proyecto de investigación.
- Sirve de gran apoyo contar con los medios tecnológicos apropiados para el desarrollo del presente, esto contribuye a optimizar el tiempo y del trabajo.
- Es de gran vialidad acoplar la información recolectada a nuevas formas de transmisión del mensaje
- Este tipo de proyectos cuentan con una gran riqueza cultural ya que en ellos se ve plasmado la esencia de nuestros antepasados.

RECOMENDACIONES

- Es de gran importancia para la cultura su revitalización, por lo que se deben seguir generando trabajos acordes a la cultura ya sea de narraciones como de costumbres de los pobladores.
- Posteriormente se recomienda realizar una Animación sobre cada uno de los cuentos presentados.

Referencias

- Aicher, O. (05 de 07 de 2010). *Otl Aicher*. Obtenido de Denker am objekt: <http://www.otlaicher.de/>
- Alberich, G. N. (2013). *Biografías al descubierto: historias de vida y educación social*. Editorial UOC.
- Álvarez, G. F. (2012). *Los relatos de tradición oral y la problemática de su descontextualización y re-significación en contexto escolar*. La Plata: Bibhuma.
- Antevenio S.A. (2018). *La evolución de la publicidad en internet*. Obtenido de La evolución de la publicidad en internet: <https://www.antevenio.com/blog/2015/01/la-evolucion-de-la-publicidad-en-internet/>
- Artières, P. (2016). *Clínica de la escritura: historia de la mirada médica sobre la escritura*. . Editorial Gedisa.
- Benadiba, L. (2003). *Historia oral, relatos y memorias*. Editorial Maipu.
- Caldwell Cath, Z. Y. (2014). *Diseño editorial: periódicos y revistas / medios impresos y digitales*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.
- Casa del Libro. (2016). *Casa del Libro*. Obtenido de Diseño Editorial: www.casadellibro.com/ebook-diseno-editorial-ebook/9788425227721/2380209
- Charur, C. Z. (2015). *Lectura, expresión oral y escrita*. Mexico: Editorial Patria.
- Colegio24hs. (2004). *La semiótica*. Buenos Aires: ProQuest Ebook Central.
- Cortés, M. A. (2004). Los relatos de experiencias en la edad adulta: un estudio desde el enfoque narrativo. *Anuario de Psicología*, 371-397.
- Costa, J. (1999). *Señalética*. España: CEAC.
- Dondis, D. (1995). *Sintaxis de la Imagen*. Buenos Aires: Gustavo Gilli.
- Ecured. (s.f.). *Ecured*. Obtenido de Ecured: [https://www.ecured.cu/Tulc%C3%A1n_\(Ecuador\)](https://www.ecured.cu/Tulc%C3%A1n_(Ecuador))
- Eduardo, Galeano H. (2010). *Patás Arriva*. España Editores.
- Fernández Díez, F. (2005). *El libro del guión*. Madrid: Ediciones Díaz de Santos.
- Fernando Aranda, D. F. (2012). *Guión audiovisual*. Barcelona: Editorial UOC.
- Ferro, C. M. (2010). *Lenguajes y saberes 7: serie de lengua castellana para la educación básica secundaria*. Educar Editores S.A.
- Field, S. (1995). *El Manual del Guionista*. Madrid : Plot.
- Gamboa, B. C. (2014). *La escuela también cuenta*. Sello Editorial Universidad del Tolima.
- Garza Acuña, C. J. (2005). *Vigencia del relato como sentido de la realidad: análisis de reportajes históricos*. Universidad Complutense de Madrid.
- INEC. (2010). *Instituto Nacional de Encuesta y Censos*. Obtenido de Población por área: www.inec.gov.ec

- Interculturales, R. D. (2008). *El medio audiovisual como herramienta de investigación social*. Barcelona: ProQuest.
- Jara, R. M. (2009). *Taruka, La Venada. Literatura oral kichwa*. Quito: Ministerio de Educación.
- Larraquy, M. a. (2017). *Prácticas del lenguaje 1*. Editorial Maipue.
- Lito, M. R. (2009). *Había una vez... cómo escribir un guión*. Buenos Aires: Editorial Nobuko.
- Magán, P. M. (2010). *El cuento de tradición oral y el cuento literario: de la narración a la lectura*. Valencia: Del Cardo.
- Marín Ardilla, L. F. (2009). *La noción de paradigma*. Bogotá: ProQuest.
- Perona, A. M. (2006). *El aprendizaje del guión audiovisual: fundamentos, metodología y técnicas*. Córdoba: Editorial Brujas.
- Petit, C. V. (2006). *La generación tecnocultural: adolescentes: el uso de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías*. Editorial Brujas.
- Pinto, M. C. (22 de Marzo de 2017). *Guia Infantil.com*. Obtenido de <https://www.guiainfantil.com/1098/las-capacidades-y-habilidades-de-los-ninos.html>
- Pixeles, C. (2016). *Que es el consept art*. Obtenido de Consept art: <http://www.centropixels.com/que-es-consept-art/>
- Recupero, S. A. (2009). *Diseño gráfico en el aula: guía de trabajos prácticos*. Buenos Aires, AR: Editorial Nobuko.
- Redondo García, M. (2009). *Ilustración digital*. Madrid: Ministerio de Educación de España.
- Rossi, R. (2010). *La cuna de la escritura*. Correo del Maestro.
- Sanjuán Pérez, A. Q. (2014). *Tabvertising: formatos y estrategias publicitarias en tabletas*. Barcelona: Editorial UOC.
- Sarriera, J. C. (2003). Estudios Actuales sobre Aculturación en Latinos: revisión y nuevas perspectivas. *Interamerican Journal of Psychology*, 341-364.
- Shiro, M. C. (2012). *os géneros discursivos desde múltiples perspectivas: teorías y análisis*. Madrid: Editorial Iberoamericana / Vervuert.
- Spitalier, F. C. (2008). *Iconos Olmecas*. Prokest.
- Todografico. (2010-2011). *Diseño Grafico Audiovisual*. Obtenido de Discurso grafico audiovisual: <https://todografico.wikispaces.com/Discurso+gr%C3%A1fico+audiovisual>
- Villagrán Arroyal, I. (2014). *Creación de elementos gráficos*. : IC Editorial.
- Zeccheto, V. (2002). *La Danza de los signos, Nociones de semiótica general*. Quito: Abya-YAla.

Anexos

Anexos

Encuesta y entrevista

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

LICENCIATURA EN DISEÑO Y PUBLICIDAD

Encuesta dirigida a estudiantes de Julio Andrade

Objetivo: La presente encuesta tiene como finalidad, determinar la importancia de los relatos mitológicos en Julio Andrade, de la misma manera identificar una posible aplicación digital.

Instrucciones: La presente encuesta es de carácter confidencial, su uso será exclusivo para el análisis de la investigación.

Por favor lea la pregunta y señale su respuesta.

ENCUESTA

8. *¿Cree usted que los relatos o cuentos mitológicos de su parroquia son importantes?*

SI ____

NO ____

9. *¿Ha escuchado algún relato o cuento en su comunidad o barrio?*

SI ____

NO ____

10. *Si ha escuchado un relato o cuento mitológico, ¿Puede mencionar el nombre del relato a continuación?*

11. ¿Piensa usted que los relatos o cuentos forman parte de la cultura de Julio Andrade?

SI___

NO___

TAL VEZ___

12. ¿Le gustaría visualizar los relatos o cuentos mitológicos a través de una animación digital?

SI__

NO__

13. Según su criterio, ¿Cuál sería el medio más adecuado para recopilar los relatos o cuentos?

Un libro___

Una animación__

14. ¿Piensa usted que una animación con relatos mitológicos, aportaría a la identidad cultural del Cantón?

SI__

NO__

Gracias por su Atención.



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE EDUCACIÓN CIENCIA Y TECNOLOGÍA
LICENCIATURA EN DISEÑO Y PUBLICIDAD

Entrevista dirigida a gestores culturales

Objetivo: Con la presente entrevista se determinará la importancia de la recopilación de los relatos mitológicos.

Instrucciones: La presente entrevista es de carácter confidencial, cuyo uso será exclusivo para el análisis de este tema de investigación.

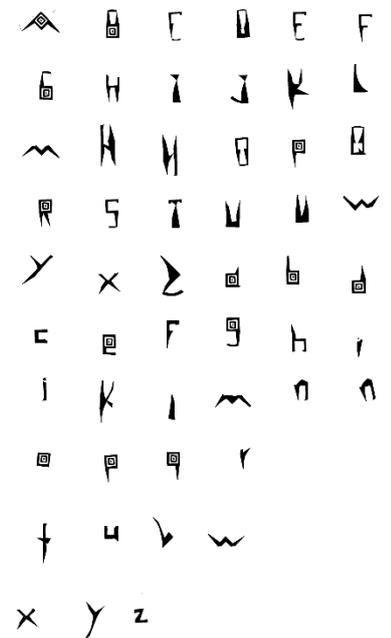
1. *¿Conoce usted cuales son los iconos más importantes de la cultura Pasto o alguno de ellos?*
2. *¿Ha evidenciado algún sitio en el que se predominen pictogramas o iconos pastos?*
3. *¿Cree usted que los pictogramas podrían ser un recurso para contar nuestra historia mitológica?*
4. *¿Piensa que los relatos mitológicos forman parte del crecimiento identitario?*
5. *¿Según su criterio cree que es importante la recopilación de los relatos mitológicos?*
6. *¿Piensa que la mejor forma de rescatar las tradiciones mitológicas, es a través de soportes digitales como la animación?*
7. *¿Para usted una animación es el medio indicado para rescatar relatos mitológicos y reinsertarlos a la población?*

Gracias por su colaboración

Aplicación Encuesta



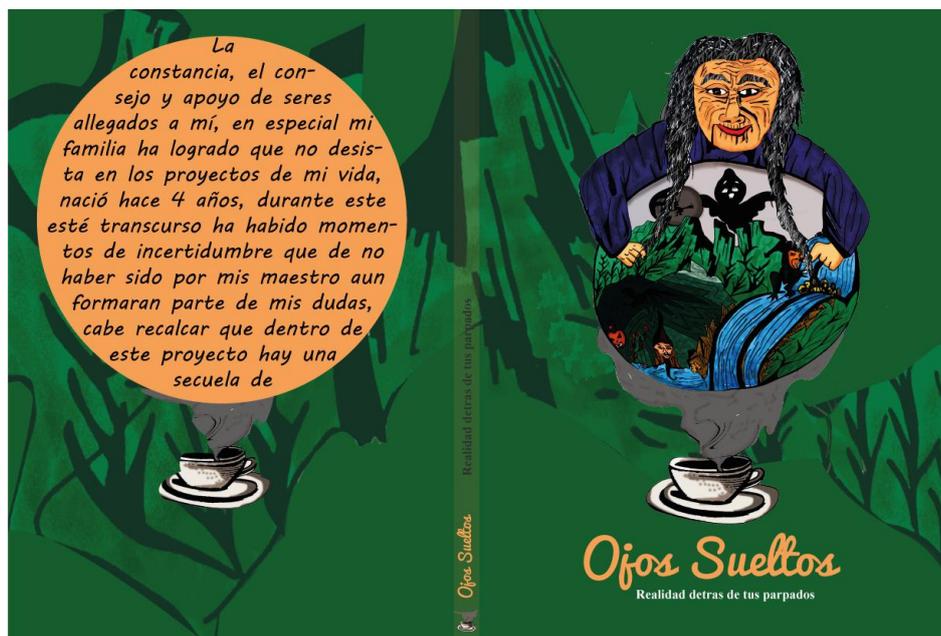
Creación de tipografía



Colaboradores



Creación de Portada



Creación de Personajes



Creación de escenas



El Duende
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende. Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



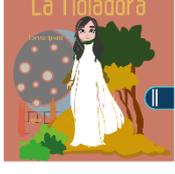
TOBRA DONSO
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



El gigante de la Sombra
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



LAGUNA
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



La Moladora
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



MALDONADO
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



La Moladora
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



TUFÍO
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



El Duende
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



El gigante de la Sombra
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



La Moladora
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



La Madre de la Laguna
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



Los Egipcios
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



La Mujer de Monte
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



El Duende
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



El Guisquid Auel
Este cuento trata de un niño que tiene un narizón tan grande que puede tocar el cielo. Un día se cae y se convierte en un duende.



Portada y Contraportada Facebook

