



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

(UTN)

**FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA, TECNOLOGÍA
(FECYT)**

CARRERA: LICENCIATURA EN DISEÑO GRÁFICO

**INFORME FINAL DEL TRABAJO DE TITULACIÓN, EN LA
MODALIDAD PRESENCIAL**

TEMA:

**“CREACIÓN DE MATERIAL GRÁFICO PARA EL FORTALECIMIENTO
DE SABERES ANCESTRALES DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO
DE IBARRA, DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD
EDUCATIVA INOCENCIO JÁCOME”**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de Licenciatura en
Diseño Gráfico.**

Línea de investigación: Desarrollo Artístico, Diseño y Publicidad.

Autores:

Cevallos Rivera Juan Francisco

Trujillo Ramírez Kevin Luis

Ibarra, junio 2021



UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

BIBLIOTECA UNIVERSITARIA

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

1. IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

| DATOS DE CONTACTO | | | |
|-----------------------------|-----------|--|-----------------------------------|
| CÉDULA DE IDENTIDAD: | DE | 1004373955 | |
| APELLIDOS Y NOMBRES: | Y | Cevallos Rivera Juan Francisco | |
| DIRECCIÓN: | | San Antonio- Ibarra | |
| EMAIL: | | Jfcevallosr1@utn.edu.ec | |
| TELÉFONO FIJO: | | 062550224 | TELÉFONO MÓVIL: 0962722113 |

| DATOS DE LA OBRA | |
|--------------------------------|--|
| TÍTULO: | CREACIÓN DE MATERIAL GRÁFICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE SABERES ANCESTRALES DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INOCENCIO JÁCOME. |
| AUTOR (ES): | Cevallos Rivera Juan Francisco, Trujillo Ramírez Kevin Luis |
| FECHA: D/MM/AAAA | 14/6/2021 |
| SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO | |
| PROGRAMA: | <input checked="" type="checkbox"/> PREGRADO POSGRADO |
| TITULO POR EL QUE OPTA: | Lic. Diseño Gráfico |
| ASESOR /DIRECTOR: | Mg. Miguel Bonifaz D. |

2. CONSTANCIAS

Los autores manifiestan que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que 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 21 días del mes de septiembre de 2021

AUTORES:



Nombre: Cevallos Rivera Juan Francisco



Trujillo Ramírez Kevin Luis



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR

Ibarra, 28 de junio de 2021

Mg. Miguel Ángel Bonifaz Damián

DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de titulación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Facultad de Educación, Ciencia y Tecnología (FECYT) de la Universidad Técnica del Norte; en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

(f)

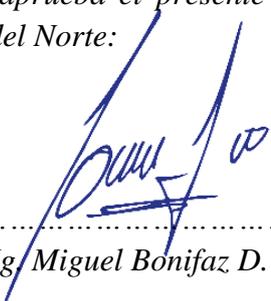
Mg. Miguel Bonifaz D.

C.C.: 060463158-0

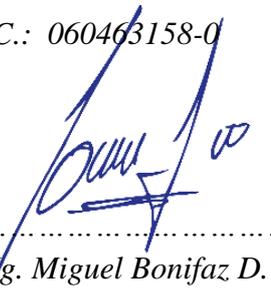


APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

*El Tribunal Examinador del trabajo de titulación “**CREACIÓN DE MATERIAL GRÁFICO PARA EL FORTALECIMIENTO DE SABERES ANCESTRALES DE LA PARROQUIA DE SAN ANTONIO DE IBARRA DIRIGIDO A ESTUDIANTES DE LA UNIDAD EDUCATIVA INOCENCIO JACOME**” elaborado por Cevallos Rivera Juan Francisco y Trujillo Ramírez Kevin Luis, previo a la obtención del título de Licenciado en Diseño Gráfico, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:*

(f): 
Mg. Miguel Bonifaz D.

C.C.: 060463158-0

(f): 
Mg. Miguel Bonifaz D.

C.C.: 060463158-0

(f): 
Mg. Luis Braganza

C.C.: 1003232053

(f): 
PhD. Tanya Antamba

C.C.: 1002876421



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

DEDICATORIA

La presente investigación la dedicamos a nuestras familias quienes nos han apoyado y brindado ayuda en los momentos difíciles, supieron guiarnos y acompañarnos en cada una de las etapas de nuestra formación académica, sin su apoyo esta investigación no hubiese sido realizada, por tal motivo este trabajo está dedicado a ellos.

Juan Francisco Cevallos Rivera
Kevin Luis Trujillo Ramírez



FACULTAD DE EDUCACIÓN, CIENCIA Y TECNOLOGÍA (FECYT)

AGRADECIMIENTOS

A la Universidad Técnica del Norte quien brinda la oportunidad de formar profesiones de calidad y aptos para aportar de manera significativa a la sociedad.

De manera especial agradecemos a nuestro director de tesis el Mg. Miguel Bonifaz quien con su conocimiento supo guiarnos en la elaboración de este trabajo de investigación.

A cada uno de los docentes que compartieron sus conocimientos y fueron dejando huellas en el transcurso de nuestra formación profesional.

Finalmente queremos agradecer a todas las personas que aportaron y fueron parte directa e indirecta en la elaboración de esta investigación.

Juan Francisco Cevallos Rivera
Kevin Luis Trujillo Ramírez



RESUMEN

El material gráfico es un recurso indispensable para la sociedad, puesto que, son herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza – aprendizaje debido a su gran variedad de formas para plasmar la información. En la actualidad el decreciente interés hacia la cultura ancestral se ha hecho evidente en las nuevas generaciones de niños y jóvenes, sea por el avance tecnológico, la migración o su desconocimiento. Desde el enfoque social la presente investigación se planteó con el objetivo de crear material gráfico para el fortalecimiento de los saberes ancestrales de la parroquia de San Antonio de Ibarra, dirigida a los estudiantes de la “Unidad Educativa Inocencio Jácome”. Para alcanzarlo, la metodología utilizada para esta investigación es de concepto cuantitativa y de tipo descriptiva, cuenta con un instrumento de tipo cuantitativo los que han permitido recopilar información acerca de la cultura ancestral de la parroquia de San Antonio de Ibarra. Se procedió a la toma de resultados los cuales fueron analizados para poder identificar las leyendas con mayor relevancia cultural, permitiendo proceder al diseño de una propuesta gráfica titulada “Leyendas Urbanas”, la cual fue difundida mediante el portal web de la institución. En los resultados obtenidos en base a los objetivos planteados, se concretó que los materiales gráficos son relevantes para la enseñanza y fortalecimiento de los saberes ancestrales, se determinó que los niveles de interés e interacción de los estudiantes de la “Unidad Educativa Inocencio Jácome” aumentaron a través de la propuesta implementada logrando un mejor entendimiento a través de ilustraciones, cromática, tipografía, formas y figuras.

Palabras Clave: Saberes Ancestral, Leyendas Urbanas, Libros digitales, Material Gráfico.

ABSTRACT

Graphic material is an indispensable resource for society, since they are tools used in the teaching - learning process due to its great variety of ways to capture information. At present, the decreasing interest towards ancestral culture has become evident in the new generations of children and young people, be it due to technological advancement, migration or their ignorance. From the social approach of this research, it was proposed with the objective of creating graphic material to strengthen the ancestral knowledge of the parish of San Antonio de Ibarra, aimed at the students of the "Inocencio Jácome Educational Unit". To achieve this, the methodology used for this research is of a quantitative and descriptive concept, it has a quantitative instrument that has made it possible to collect information about the ancestral culture of the parish of San Antonio de Ibarra. Results were taken, which were analyzed in order to identify the legends with the greatest cultural relevance, allowing to proceed to the design of a graphic proposal entitled "Urban Legends", which was disseminated through the institution's website. In the results obtained based on the objectives, it was specified that the graphic materials are relevant for the teaching and strengthening of ancestral knowledge, it was determined that the levels of interest and interaction of the students of the "Inocencio Jácome Educational Unit" increased Through the implemented proposal, achieving a better understanding through illustrations, color, typography, shapes and figures.

Key Words: knowledge, graphic material, graphic proposal, ancestral knowledge.



ÍNDICE DE CONTENIDOS

| | |
|---|-------------------------------|
| IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA | ¡Error! Marcador no definido. |
| IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA | ¡Error! Marcador no definido. |
| AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD | ¡Error! |
| Marcador no definido. | |
| AUTORIZACIÓN DE USO A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD | ¡Error! |
| Marcador no definido. | |
| CONSTANCIAS | ¡Error! Marcador no definido. |
| CERTIFICACIÓN DEL DIRECTOR | iv |
| APROBACIÓN DEL TRIBUNAL | v |
| DEDICATORIA | vi |
| AGRADECIMIENTOS | vii |
| RESUMEN | viii |
| ABSTRACT..... | ix |
| ÍNDICE DE CONTENIDOS | x |
| ÍNDICE DE TABLAS | xiii |
| ÍNDICE DE FIGURAS | xiv |
| INTRODUCCIÓN..... | 15 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO | 19 |
| 1.1 Material gráfico didáctico educativo..... | 19 |
| 1.2 Libro digital..... | 19 |
| 1.2.1 Libro de texto digital..... | 19 |
| 1.2.2 Arte digital | 20 |
| 1.3 Cromática | 20 |
| 1.3.1 Psicología del color..... | 21 |
| 1.4 Ilustración..... | 21 |
| 1.4.1 Ilustración digital | 22 |
| 1.5 Proceso creativo | 23 |
| 1.5.1 Proceso creativo y sus etapas | 23 |
| 1.6 TIC | 23 |
| 1.6.1 Uso de las TIC en la educación..... | 23 |
| 1.7 Tecnología..... | 24 |
| 1.7.1 Nuevas tecnologías digitales..... | 24 |

| | | |
|--|--|----|
| 1.7.2 | Smartphone | 25 |
| 1.8 | Educación | 25 |
| 1.8.1 | Educación online..... | 25 |
| 1.8.2 | Educación digital | 26 |
| 1.8.3 | Educación con tecnología en una pandemia | 26 |
| 1.9 | <i>Concept art</i> | 27 |
| 1.10 | La literatura infantil y juvenil..... | 27 |
| 1.11 | Cultura | 27 |
| 1.11.1 | Cultura digital | 27 |
| 1.11.2 | Cultura en Ecuador | 28 |
| 1.12 | Leyendas Urbanas..... | 29 |
| 1.13 | San Antonio de Ibarra..... | 29 |
| CAPÍTULO II: METODOLOGÍA | | 30 |
| 2.1 | Tipos de investigación..... | 30 |
| 2.2 | Técnicas e instrumentos de investigación | 30 |
| 2.2.1 | Entrevista | 30 |
| 2.2.2 | Encuestas | 31 |
| 2.2.3 | Observación | 31 |
| 2.2.4 | Focus Group..... | 31 |
| 2.3 | Participantes | 31 |
| 2.4 | Procedimiento y plan de análisis de datos..... | 33 |
| CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN | | 34 |
| 3.1 | Análisis de datos cuantitativos | 34 |
| 3.1.1 | Tabulación de encuesta..... | 34 |
| 3.2 | Análisis de resultados cualitativos | 39 |
| 3.2.1 | Entrevistas..... | 39 |
| CAPÍTULO IV: PROPUESTA | | 43 |
| 4.1 | Ubicación sectorial y física | 43 |
| 3.3 | Desarrollo de la propuesta..... | 43 |
| 3.3.1 | Impactos..... | 43 |
| 3.3.2 | Usabilidad de los datos | 44 |
| 3.4 | Identidad..... | 44 |
| 3.4.1 | Tipografía..... | 45 |
| 3.4.2 | Diagramación..... | 45 |
| 3.4.3 | Layout | 46 |
| 3.4.4 | Formato | 47 |

| | | |
|----------------------------------|---|----|
| 3.4.5 | Conceptos..... | 48 |
| 3.4.6 | Línea Gráfica | 50 |
| 3.4.7 | Bocetaje ilustraciones sobre leyendas urbanas | 50 |
| 3.5 | Cromática | 51 |
| 3.5.1 | Delineado de bocetos | 51 |
| 3.5.2 | Material gráfico adaptado a prendas de vestir | 52 |
| 3.5.3 | Entintado de Ilustraciones..... | 52 |
| 3.5.4 | Portada y contraportada | 53 |
| 3.5.5 | Programas utilizados..... | 55 |
| 3.5.6 | Difusión | 55 |
| CAPÍTULO V..... | | 56 |
| CONCLUSIONES | | 56 |
| RECOMENDACIONES | | 57 |
| GLOSARIO DE TÉRMINOS..... | | 58 |
| BIBLIOGRAFÍA | | 59 |
| ANEXOS | | 62 |
| Anexo 1. Formato encuestas | | 63 |
| Anexo 2. Formato entrevista..... | | 64 |
| Anexos 3. multimedia | | 66 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1.. Respuestas obtenidas de la Pregunta 1. | 34 |
| Tabla 2.Respuestas obtenidas de la Pregunta 2. | 35 |
| Tabla 3. Resultados obtenidos de la Pregunta 3. | 35 |
| Tabla 4. Resultados obtenidos en la Pregunta 4 | 36 |
| Tabla 5. Resultados obtenidos en la Pregunta 5. | 36 |
| Tabla 6. Resultados obtenidos de la Pregunta 6. | 37 |
| Tabla 7. Resultados obtenidos en la Pregunta 7. | 37 |
| Tabla 8 Resultados obtenidos en la Pregunta 8. | 38 |
| Tabla 9 Resultados obtenidos en la pregunta 9..... | 38 |
| Tabla 10 Resultados obtenidos en la Pregunta 10. | 39 |
| Tabla 11. Detalles de la ubicación geográfica del establecimiento seleccionado para la investigación. | 43 |

ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|---|----|
| Figura 1. Imagetipo del libro ilustrado Leyendas Urbanas. | 44 |
| Figura 2. Retícula modular 14x5 para la organización de fondo figura. | 45 |
| Figura 3. Layout página presentación usada como base para la diagramación del libro. | 46 |
| Figura 4. Layout prioridad de texto. | 46 |
| <i>Figura 5.</i> Layout prioridad de ilustraciones. | 47 |
| Figura 6. Formato de dispositivos..... | 47 |
| Figura 7. Bocetos finales la chuchuda | 48 |
| Figura 8. Bocetos finales brujas..... | 48 |
| <i>Figura 9.</i> Bocetos finales El laberinto | 49 |
| Figura 10. Bocetos finales caja ronca | 49 |
| Figura 11. Línea gráfica | 50 |
| Figura 12. Bocetos de la silueta de una de las brujas (Triangulo de brujas). | 50 |
| Figura 13. Bocetos de la silueta de una de las brujas (Triangulo de brujas). | 51 |
| Figura 14. Bocetos de la silueta de una de las brujas (Triangulo de brujas). | 51 |
| Figura 16. Entintado de ilustraciones | 53 |
| Figura 17.. Portada libro digital. | 54 |
| Figura 18. Contraportada libro digital | 54 |

INTRODUCCIÓN

En la actualidad el material gráfico viene a constituirse en un importante recurso educativo didáctico para la enseñanza, debido que es un medio de comunicación eficiente que capta la atención de la población debido a su variada aplicación. Según Morales (2012) se entiende por recursos didácticos al conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos.

La investigación se la realizó con la finalidad de crear material gráfico que exprese y fortalezca los saberes ancestrales de San Antonio de Ibarra, enfocado principalmente en las tradicionales leyendas urbanas puesto que en la actualidad el decreciente interés hacia estas tradiciones se ha hecho evidente en las nuevas generaciones de niños y jóvenes, sea por el avance tecnológico, la migración o simplemente por el desconocimiento.

Se denominan conocimientos y saberes ancestrales y tradicionales a todos aquellos saberes que poseen los pueblos y comunidades indígenas, y que han sido transmitidos de generación en generación por siglos y la parroquia de San Antonio de Ibarra se caracteriza por poseer una variada expresión cultural. A causa de esto nace el afán de sustentar las necesidades de la población más joven en un grupo específico de niños de la Unidad Educativa “Inocencio Jácome” a través de la creación de un libro digital basado en el *concept art*, aplicando las habilidades adquiridas a lo largo de la formación académica profesional en la carrera de Diseño Gráfico. De esta forma se busca brindar a la parroquia de San Antonio material gráfico creado desde un punto de vista diferente al que usualmente se muestra en los libros académicos, pues nace desde la perspectiva de la población oriunda del lugar.

Tras analizar el entorno social y cultural que se vive día a día, se hace indispensable el entregar un aporte a la sociedad, sobre todo a los niños quienes son parte de la población más vulnerable, tomando en cuenta el tipo de entretenimiento digital al que se encuentran expuestos se propuso la idea de comenzar con la elaboración de material digital que pueda resaltar sus raíces ancestrales y generar en ellos el sentimiento de pertenencia a la cultura “Sanantonense”. No obstante, se dilucidó la idea de aportar un valor agregado a la presente idea con el objetivo de lograr adquirir un recurso que se use en cualquier lugar, sea agradable a la vista, generar un apego hacia sus raíces y al mismo tiempo difundir conocimiento mediante una ilustración que hace referencia a las leyendas ancestrales.

Se identifican varios puntos clave que afectan directamente a la población más joven de la parroquia de San Antonio, sin duda alguna a causa del entretenimiento digital que está a disposición de los niños ha generado un desinterés ya sea el entretenimiento *online* tales como videojuegos de computadora, consolas e inclusive celulares hasta series de televisión o shows que hacen alusión a la cultura *pop* que viene de otros países, estas no poseen ninguna referencia al entorno donde los niños se desarrollan, estas son accesibles a través de plataformas tecnológicas y poco a poco van dejando atrás los temas tradicionales. Debido a esto se planteó la creación de un libro digital “Leyendas Urbanas” que pueda ser distribuido de manera virtual en los diferentes dispositivos ya sea: computadores, *tablets*, *smartphones*, y que de esta manera los niños puedan adquirir este conocimiento en sus hogares o en cualquier lugar y momento que ellos deseen.

La lectura es un medio de interpretación de conocimiento más importante en la vida cotidiana, gracias a esto se puede inferir que el fortalecer el deficiente hábito de lectura que poseen los niños es de gran importancia para su formación académica y cultural, por ende se ideó la creación de material gráfico que viene acompañado de ilustraciones acordes al texto existente con el fin de generar un interés en los niños, que abra el camino para que ellos investiguen e indaguen sobre información referente que enriquezca sus saberes culturales.

El objetivo general de la investigación se enfocó en elaborar material gráfico para el fortalecimiento de saberes ancestrales de la parroquia de San Antonio de Ibarra dirigido a estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa Inocencio Jácome.

Los objetivos específicos consisten en recopilar información sobre la cultura ancestral de San Antonio de Ibarra mediante la implementación de encuestas y entrevistas a las personas adultas mayores lugareñas. Identificar las leyendas urbanas con mayor relevancia cultural mediante la implementación de encuestas a los estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa Inocencio Jácome. Diseñar una propuesta digital “Leyendas Urbanas” mediante la implementación de información e ilustraciones gráficas. Implementar el libro “Leyendas Urbanas” en el portal web de la institución objetivo, para la fácil adquisición del mismo.

La investigación plantea generar mayor apego hacia la cultura ancestral en los niños, hasta fomentar la lectura fuera de las aulas, dando uso a diferentes colores, formas, ilustraciones que hacen alusión a los gustos de los niños y dando accesibilidad a la adquisición mediante diferentes plataformas virtuales, se podrá brindar un nuevo tipo de material que genere interés en los niños hacia la cultura ancestral, para que mediante la apreciación de ilustraciones y la lectura de las historias mejoren su comprensión tanto lectora como expresiva y de esta manera lleguen a tener un mejor desarrollo social y cultural.

Se planteó crear material gráfico, que contenga información precisa sobre las leyendas urbanas, en un principio se consideró crear un libro físico, sin embargo, la situación que vive la humanidad en la actualidad provocó que el proyecto sea digital, con lo cual se abrió nuevos métodos y oportunidades para realizar dicho proyecto, aunque surgieron varias complicaciones al momento de iniciar la investigación, logrando llevar a cabo el uso de diferentes plataformas virtuales de investigación, que cumplieron un papel fundamental a la hora de obtener información de los niños para la futura validación del proyecto.

La investigación está estructurada en capítulos, en los cuales se podrá encontrar toda la información necesaria para lograr entender el objetivo que se busca lograr. Capítulo uno consta el marco teórico, aquí se puede evidenciar toda la fundamentación teórica e investigación que dio paso a la creación y desarrollo del proyecto libro “Leyendas Urbanas”.

Como segundo punto la investigación cuenta con la metodología, donde se da a conocer cómo se realizó la investigación, con el instrumento y cuantas personas participaron de esta investigación, para lo cual, se planteó instrumentos, el cual se aplicó los niños de séptimo año de básica de la Unidad Educativa Inocencio Jácome y a adultos mayores representativos de la parroquia San Antonio de Ibarra.

Capítulo tres se habla sobre los resultados y su discusión, una parte indispensable del proyecto aquí se analizó toda la información obtenida mediante las diferentes herramientas de recolección de datos procediendo a la tabulación y análisis de datos obtenidos de las técnicas de investigación científica utilizadas. Capítulo cuatro se presenta en relación a la propuesta donde se establecen conclusiones y recomendaciones, anexos, bibliografía, así como un glosario.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Material gráfico didáctico educativo.

Al Hablar de materiales gráficos didácticos educativos se refiere a aquellos medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje, dentro de un contexto educativo, que ayuda a la comprensión y aprendizaje de las personas haciéndolo de una manera eficaz y eficiente. En la actualidad se ha incrementado el uso de materiales gráficos, se los puede observar en rótulos, páginas web, y también en la educación.

Debido a los grandes avances que se han dado en la tecnología ahora el material didáctico usado en las nuevas generaciones es digital en soportes o dispositivos móviles como las tabletas, smartphones, laptops, son aliados estratégicos para visualizar este tipo de material. Menciona (Juárez, 2008) que las características de un material didáctico deben ser comunicativo, de fácil entendimiento para el grupo objetivo, debe estar estructurado correctamente, en todas sus partes y desarrollo. Además, debe contener los recursos suficientes para que se puedan verificar y ejercitar los conocimientos adquiridos por el alumno.

1.2 Libro digital

1.2.1 *Libro de texto digital*

Como primera aproximación es importante destacar que, aun compartiendo características, un libro de texto digital no debería confundirse con lo que popularmente se conoce como libro electrónico. *PwC* define a éstos últimos como: “versiones digitales de libros impresos, que se distribuyen a través de internet. Estos archivos pueden ser leídos en lectores electrónicos, tabletas, ordenadores personales, teléfonos inteligentes y también en algunos móviles” (Agustín, 2018, pág. s/p).

Si bien es cierto que los libros impresos son una fuente importante al momento de transmitir información, no se debe menospreciar a los libros digitales, capaces de transmitir la misma información de formas más eficientes que los libros impresos, ya que la distribución de estos es mucho más versátil y en cierta forma fácil de lograr gracias al internet. De esta manera se optó por usar este tipo de libro que, gracias a la tecnología brindó una forma más practica de llegar a los niños y darles un camino más rápido para la obtención del mismo.

1.2.1 Diseño editorial

No solamente en libros, sino en numerables tipos de soporte, el diseño editorial se basa meramente en la configuración de una pieza física para ser entendida y analizada por uno o varios receptores. Tipos de soportes como el periódico, la revista, el folleto, el mapa,

el volante, entre muchos más, se le suman al libro para formar parte de la gran familia de emisores de mensajes a través de papel (Troconis, 2017).

El diseño editorial es capaz de proveer todos los literarios necesarios, revistas, libros, cuentos, entre otros. Debido a esto es importante hablar sobre esta rama del diseño en nuestro proyecto, pues dentro de este viene la diagramación del libro digital, parte fundamental para darle estructura y sentido a el contenido del mismo y que pueda ser entendible para los lectores.

1.2.2 *Arte digital*

La producción de obras de Arte que utilizan tecnología es extremadamente compleja en cuanto ocupa la intersección de áreas de conocimiento aparentemente irreconciliables. Las técnicas escultóricas, calcográficas, pictóricas han sido y son ampliadas con el inagotable manantial de herramientas e instrumentos “nuevos” que produce el desarrollo tecnológico. La fotografía, los audiovisuales (fílmicos, videográficos, sonoros), la computación, las interfaces, Internet etc. han sido paulatina, progresiva, pero indefectiblemente incorporadas al proceso de producción artística contemporáneo. Un artista cuyas obras requieren de elementos computacionales, ya sea electrónicos, analógicos o digitales, tiene que recurrir mayormente a una formación autodidacta y/o a la exposición de algunas de sus funciones; hecho que conduce a carencias técnicas o a cierta debilidad metodológica (Lino, 2012, pág. 12).

El uso de técnicas de arte contemporáneas, favorece al desarrollo de proyectos digitales, como el que se presenta, debido a esto se ve un considerable ahorro en los recursos implementados al momento de realizar el libro de manera tradicional, pues el arte digital es fundamental para la representación gráfica que forma parte del producto. De igual manera aporta una apariencia innovadora capaz de implementar mejores detalles y colores a las ilustraciones.

1.3 **Cromática**

Un acorde cromático se compone de aquellos colores más frecuentemente asociados a un efecto particular. “Los resultados de nuestras investigaciones ponen de manifiesto que colores iguales se relacionan siempre con sentimientos e impresiones semejantes” (Heller, 2008, pág. 18).

Es importante conocer y manejar la cromática en este proyecto, el público objetivo podría desestimar el trabajo si no ven colores atractivos para ellos, que llame su atención o que no sea el adecuado para el tema que se trata. Tras lo antes mencionado se llevó acabo el uso de colores que inviten a los lectores a verse atraídos por el libro que vayan a la par del texto y que a su vez aporten dando este plus a las historias relatadas.

1.3.1 *Psicología del color*

Ningún color carece de significado. “El efecto de cada color está determinado por su contexto, es decir, por la conexión de significados en la cual percibimos el color. El color de una vestimenta se valora de manera diferente que el de una habitación, un alimento o un objeto artístico” (Heller, 2008, pág. 18). El contexto es el criterio para determinar si un color resulta agradable y correcto o falso y carente de gusto. Un color puede aparecer en todos los escenarios posibles en el arte, el vestido, los artículos de consumo, la decoración de una estancia y despierta sentimientos positivos y negativos.

Para incluir o hablar de color es necesario partir de la psicología del color, se debe entender que el color en la vida diaria es fundamental e interfiere de forma directa en el cómo las personas se sienten y ven el mundo, debido a esto es que el uso correcto de colores en el proyecto es fundamental para crear la impresión correcta en los lectores y que mediante los colores se lleven una experiencia visual completa y agradable.

1.4 **Ilustración**

Cuando se habla de imagen y texto relacionados en un medio gráfico, estamos en el ámbito del diseño gráfico. La ilustración forma parte del diseño, es la imagen usada como un elemento visual dentro de la página. Por tanto, como parte de una pieza de diseño

llega a un público masivo a través de los medios impresos (Baigorri, 2016) Por medio de la ilustración es posible evidenciar de manera gráfica los pensamientos, mostrar lo que se puede decir con palabras, construir cualquier ambiente, imaginar el futuro o recrear el pasado, dar vida a las experiencias, incluso crear cosas sorprendentes irreales lo que la convierte en una especialidad muy importante para el diseñador gráfico a la hora de realizar un proyecto innovador y en este caso valorizar la cultura de alguna ciudad o provincia.

El espectador con una sola ojeada puede ver en una imagen ilustrada todo lo que contiene, la imagen resulta más atractiva que el texto, y encierra en sí misma toda su significación (Durán. T, 2010). Los niños perciben de mejor manera los gráficos que contienen los libros, por esa razón, se dio prioridad y realce a estos con diferentes tonos de color y características específicas que al momento en que los lectores comiencen a insertarse en el libro se dirijan directamente a las ilustraciones.

Por muy poderosa que sea la ilustración como forma de comunicación, si no va de la mano con el diseño gráfico no llegará muy lejos, el diseño comunica, persuade, informa y educa siendo de vital importancia si se desea cubrir una vasta gama de aplicaciones publicitarias y llegar al público objetivo de manera directa y eficaz (Zeegen. L, 2013). Para realizar una ilustración hay que tener compromiso, talento e información necesaria del entorno, para estar motivados y lograr el objetivo propuesto eligiendo la mejor técnica que vaya de la mano con lo que se quiere transmitir para que haya mejor aceptación a la hora de comunicar una historia importante que no quede en el olvido.

La parte fundamental de la ilustración es transmitir esa imagen que se guarda en la mente, y plasmarla en un medio físico o en este caso digital, mediante los materiales y recursos pertinentes la ilustración creada con varios colores, formas, expresiones puede hallar o ser la estrategia más idónea para el lector y que este al mirarla perciba todo lo que el autor intenta transmitir mediante esta. Es debido a esto que la ilustración en el proyecto es fundamental e indispensable pues a través de ella se logró dar vida a todas las ideas que se recopilaron en el proceso de investigación y que dieron lugar al proyecto.

1.4.1 *Ilustración digital*

La disciplina de la ilustración es un campo en expansión, conforme evoluciona la tecnología, se puede llegar hasta donde los artistas deseen, desde iluminar texto, decoración de productos, efectos de luz y sombras, con el fin de persuadir a los consumidores (Brazell. D; Davis. J, 2014).

A diferencia de la tradicional, esta técnica se la realiza con herramientas digitales, por ejemplo, en un ordenador hay un sin número de programas donde es posible ilustrar, se encuentra las mismas herramientas para realizar una imagen a mano como el lápiz, pinceles con sus diferentes tipos de uso, borradores, etc. Aparte de lo mencionado, con las herramientas digitales es posible retocar, realizar montajes, diferentes pruebas, cambios finales de cómo se quiere que quede la idea para lograr el objetivo propuesto.

Las técnicas digitales permiten una constante redistribución de los elementos en una ilustración, es posible realizar un sin fin de composiciones con la misma ilustración ya sea pruebas, añadiéndole o quitándole objetos, así como el constante retoque y cambio de colores aprovechando la amplia gama de efectos que poseen los programas digitales. El resultado final puede ser siempre alterado, por lo tanto, no es un resultado definitivo como sugiere su nombre (Zeegen. L, 2013).

Al ser digital existen muchas ventajas, es posible experimentar muchas cosas en una sola ilustración sin correr el riesgo de que se dañe, se la puede guardar repetidas ocasiones o crear copias para poder realizar cambios aplicando la variedad de opciones que ofrecen los programas como sus efectos, tonalidades, de una manera rápida y efectiva convirtiéndose en una herramienta muy eficaz.

Existen varias técnicas de ilustración digital, una de las más utilizadas es la vectorial, es decir, a una imagen convertirla en vectores ya sea sus líneas o trazados y todos sus componentes siendo esta técnica de gran utilidad ya que, al manipular las curvas, figuras, líneas, cambiando su tamaño estas no pierden calidad ni precisión (Redondo. M, 2010). Por otro lado, permite trabajar rápidamente si se desea recortar, formar intersecciones, agrupar, siendo muy factible para cualquier trabajo.

La ilustración digital es un nuevo tipo de ilustración la cual brinda mayores opciones al momento de plasmar las ideas en el lienzo, dando mayor versatilidad al momento de usar

colores, texturas, gradientes, entre otros. El aporte al proyecto es absoluto, pues ahorra recursos al crear ilustraciones manteniendo la calidad. Sin duda un factor fundamental al momento de dar vida a todas las partes que componen el libro.

1.5 **Proceso creativo**

1.5.1 *Proceso creativo y sus etapas*

El proceso creativo se expresa en cuatro etapas preparación, incubación, iluminación y verificación, todo empieza con la preparación un periodo de identificación del problema un proceso de análisis, la incubación es donde se logra concebir la idea o solución, el siguiente paso es la iluminación donde comienzan a surgir ideas y soluciones a dicho problema es donde se materializa la idea final, como último punto es la verificación la cual comprende el análisis y evaluación de la idea (Graham, 2018).

El proceso creativo es una parte fundamental en el proyecto, sin este no se llegaría a ningún resultado, no se podría concebir ninguna idea o no habría un sentido para el libro, este proceso ayuda a que, tras el análisis de los datos, entrevistas, entre otros, se pueda dar vida al contenido, y tras analizar todo lo recolectado se pueda formar una idea para plasmar y no solo con un tema, sino con todos los que se plantean en la investigación.

1.6 **TIC**

1.6.1 *Uso de las TIC en la educación*

Las TIC pueden complementar, enriquecer y transformar la educación, a través del uso de las nuevas tecnologías para facilitar la difusión de la información, el buen uso de las TIC reducirá las diferencias en el aprendizaje, apoyará a los docentes en su formación y desarrollo profesional y ellos compartirán estos aprendizajes con sus alumnos esto llevará a una reducción en la brecha que existe en la educación (UNESCO, 2019).

A diferencia de los niveles educativos más adelantados, en preescolar la computadora ha sido la herramienta por excelencia para el trabajo con los estudiantes, en la cual, con recurrencia se están elaborando programas educativos que tienen la finalidad de formar a los individuos que las utilizan. Estos *softwares* están desarrollados teniendo en cuenta las capacidades de los niños pequeños y considerando su maduración, por lo cual son una estrategia excelente que permita aportar a formar aprendizajes de todo tipo (Domínguez, 2019).

Los medios digitales brindan una forma factible al momento de transmitir información, y más ahora que existen varias herramientas que permiten reproducir imágenes, videos, música, etc. a quienes se desee, es por esto que el uso de las TIC es fundamental, pues con la ayuda de estas se podrá transmitir toda la información ya sea gráfica o escrita a los estudiantes, sin importar que vengan como diapositivas o en la forma que amerite la investigación.

1.6.2 *Recursos Educativos Didácticos*

De acuerdo con Vargas (2017) el docente junto al apoyo pedagógico de recursos educativos didácticos optimiza los diferentes procesos de enseñanza y aprendizaje en las aulas, el material audiovisual, así como medios didácticos e informáticos, etc. Son herramientas que conforman los recursos educativos didácticos, indispensables para desarrollar una correcta actuación en el aula. Cada uno de estos recursos responde a diferentes requerimientos de los estudiantes, con la finalidad de motivar y despertar el interés de los estudiantes en contenidos teóricos con ayuda de clases prácticas.

El libro como tal es un recurso digital, el cual brinda una nueva manera de conocer la cultura ancestral mediante la tecnología, los estudiantes obtendrán un nuevo camino de estudio sobre este ámbito, mediante ilustraciones que estarán listas a cualquier momento que se requiera de ellas.

1.7 **Tecnología**

1.7.1 *Nuevas tecnologías digitales*

Los dispositivos móviles, teléfonos, celulares, tabletas informáticas, etc. Pueden llegar a ocupar un lugar destacado en los procesos de enseñanza aprendizaje ya que promueven el aprendizaje colaborativo e individual, que se centra en los alumnos y en su interacción con la tecnología y extiende el proceso de enseñanza más allá de la clase presencial, especialmente si tenemos en cuenta la gran cantidad de herramientas que brindan la posibilidad de intercambiar información, ideas y aportes personales para la elaboración de documentos y formularios en grupo (Vernet, 2014; en Vidal et. al., 2015).

En estos últimos años los dispositivos electrónicos, vienen creciendo a pasos agigantados, lo que ha provocado que desde los niños hasta los adultos tengan uno a su lado y sea de uso diario, es importante tanto para la comunicación como para conocer hechos que pasan en cualquier parte del mundo. Debido a la gran importancia de estos y a los diferentes usos que se les brinda es inevitable no usarlos al momento de impartir la educación, pues son una gran herramienta que facilita este proceso, aportan gran cantidad de contenido como imágenes, sonidos, videos, etc.

El mundo evoluciona y la educación también, el modelo actual educativo-aprendizaje a través de libros y una pizarra con tizas ha finalizado. Hace varios años que la tecnología entró con fuerza para mejorar la educación y ahora ya es una parte vital de ella. El uso de la tecnología en la escuela hace incrementar el interés de los alumnos en las actividades académicas y ayuda a desarrollar el aprendizaje de los niños (edukative, 2020). En la actualidad los niños y jóvenes manejan estos nuevos instrumentos tecnológicos desde muy temprana edad, lo cual les ayuda a manipularlos, tener un mejor control de información y entretenimiento adecuado para ellos, gracias a esto es que se planteó entregarles el resultado del proyecto de manera digital, para que puedan llevarlo y leerlo en cualquier parte u hora del día, compartirlo con sus amigos, familiares, etc.

1.7.2 *Smartphone*

Smartphones o teléfonos inteligentes, son dispositivos electrónicos que realizan diferentes tareas y que actualmente casi todas las personas cuentan con uno, debido a su gran utilidad y comodidad pueden ser usados de diferentes maneras y en diferentes lugares. Su uso puede ser desde negocios, situaciones personales, guardar información, educación, hasta diversión y ocio.

Lo que hace inteligente a un teléfono es la capacidad de llevar a cabo diversas funciones además de las convencionales como llamadas telefónicas y envío de mensajes. Algunos ejemplos son la navegación en internet e instalación de aplicaciones (Whistleout, 2020).

Los artículos tecnológicos más utilizados en la actualidad sin duda son los smartphones, celulares capaces de llevar gran cantidad de información de todo tipo, desde música, fotos, documentos, etc. Son el medio perfecto para que el libro pueda ser difundido y por el cual también se le dará uso, el formato será compatible con el dispositivo para que puedan leerlo a cualquier hora y lugar, de igual manera puedan compartirlo a otros usuarios de smartphones que estén interesados.

1.8 **Educación**

1.8.1 *Educación online*

La educación online es una de las nuevas vías de estudio que brindan los avances tecnológicos, gracias a los dispositivos electrónicos se puede impartir clases a los estudiantes de diferentes puntos del planeta sin tener que asistir presencialmente a una clase o aula escolar.

La tecnología en el espacio educativo permite el uso de herramientas más interactivas que mantienen la atención de los estudiantes con mayor facilidad. Además, las redes sociales y la Web 2.0 implica compartir puntos de vista y debatir sobre las ideas, lo que ayuda a que los niños y adolescentes desarrollen un pensamiento crítico en una época en la que sus cerebros se están desarrollando (Semana, 2017).

Por otro lado, los profesores pueden beneficiarse mucho de los avances tecnológicos para hacer su trabajo más atractivo y para ser más eficientes. Muchas actividades de las que forman parte de su rutina diaria se pueden optimizar con la ayuda de aplicaciones y dispositivos informáticos, permitiendo que puedan dedicar más tiempo a su propia formación, lo que a largo plazo no solo les beneficiará a ellos sino a sus estudiantes.

El desarrollo tecnológico abre nuevas maneras de conocer el mundo, y también de transmitir conocimiento, la educación online nace como una nueva vía para la educación tradicional, que brinda a los jóvenes y profesores nuevas formas de impartir y recibir conocimiento. La educación online aporta seguridad en tiempos difíciles como los vividos

en la actualidad, donde los niños pueden recibir las clases correspondientes desde el hogar sin riesgo a tener que salir al exterior. Gracias a esto es que la educación online es fundamental al momento de recopilar información de los estudiantes y para que ellos puedan recibir el documento digital.

1.8.2 *Educación digital*

Hablar de educación digital, se podría decir que es un nuevo lenguaje contemporáneo que se ha adaptado a jóvenes y adultos, en el cual la palabra internet tiene un gran peso, debido a que los jóvenes necesitan información y requieren un internet de calidad que se adapte a sus necesidades, el tipo de información didáctico, interactivo sea mediante videos tutoriales, libros digitales, apps, diversos recursos que estén al alcance de un clic, por esto los profesores y profesionales tienen un papel importante el cual es proveer de estos materiales a sus alumnos. El proceso de aprendizaje está cambiando a ser individual, interactivo y apasionado, fijándose en las habilidades de cada ser humano, todavía hay un gran camino por recorrer y romper las brechas y el alcance que tiene la educación digital, comprometerse en equipar a los jóvenes con conocimientos y competencias que le ayudarán en su vida (Montserrat, 2015).

La educación digital parte del avance tecnológico, para que la población pueda entender los nuevos medios digitales y usarlos correctamente se imparte la educación digital, así tanto niños como adultos den un uso eficiente a la tecnología. Gracias a esta nueva forma de aprender es que la población podrá ser capaz de manejar los medios por donde se dará difusión al libro digital.

1.8.3 *Educación con tecnología en una pandemia*

Generar un modelo de educación activa con la ayuda tecnológica, con pizarras interactivas digitales que ayuden al estudiante a que aprenda mientras se divierte, para que se pueda interactuar con diversos contenidos mediante materiales gráficos y audiovisuales que generen motivación al aprender, además existen aplicativos que permiten elaborar en las diferentes asignaturas, pruebas estructuradas, visitas virtuales y simulaciones para desarrollar en el estudiante experiencias en base al método ensayo-error, lo que permite la resolución de problemas y la generación de habilidades para el Siglo XXI (Crespo Argudo & Panaguachi Tenecel, 2020)

La pandemia actualmente ha cerrado varias puertas a los diferentes tipos de investigación de campo, y no solo eso, también en el ámbito de la educación, puesto que los jóvenes y niños corren el riesgo de contagiarse con esta grave enfermedad que desencadena riesgosos problemas de salud, se tomó como medida de seguridad el recibir clases desde el hogar; es aquí donde la educación con tecnología brinda la posibilidad de que los niños y jóvenes tengan acceso a la educación, puedan recibir clases con videos, guías interactivas, libros digitales, etc.

1.9 *Concept art*

Es una rama del arte visual. Su definición más pura es: la resolución de problemas narrativos y estéticos con elementos visuales. Es decir, el concept art es la disciplina que crea imágenes y diseños para responder a las diferentes problemáticas de una historia. Sería una representación de la forma de los elementos; si se habla de una película serían los diseños, ya sea de personajes, locaciones o prototipos (Doméstika, 2019).

Recurrir al concept art para realizar el libro abrió una nueva forma de interpretar las ideas, no solo crear un arte final, sino plasmar todas las ideas que se obtuvieron de diferentes personas y poder ponerlas de una manera u otra dentro del libro, ya sea como boceto o como arte final, con diferentes colores o ángulos, el concept art está más que claro que fue la pieza clave al momento de desarrollar el proyecto, pues este no podría haber tenido ese significado ni poseer la esencia de lo que se busca transmitir a través del mismo.

1.10 **La literatura infantil y juvenil**

Para llegar a comprender de manera justa y honesta las posibilidades creativas del medio electrónico al servicio de la ficción literaria para niños, niñas y jóvenes se ha de reflejar de qué manera el propio campo creativo de la LIJ ha ido evolucionando históricamente hasta convertirse en un interesante caldo de cultivo para la textualidad electrónico-literaria. (Prieto, 2018)

Se debe comprender que la literatura es demasiado amplia como para categorizarla en una sola sección, debido a esto es que para cada público existe un tipo de literatura diferente, un niño no podría leer historias complejas y viceversa con un adulto que trate de leer un cuento para niños, es por eso que al momento de crear el libro digital se consideró tanto los factores necesarios para que los niños y jóvenes sean capaces de percibir la información y que se vean atraídos por este tipo de contenido y puedan difundirlo a muchos más lectores.

1.11 **Cultura**

1.11.1 *Cultura digital*

Se entiende el término cultura como la manifestación humana de vivir, sentir u obrar de los individuos y sociedades, ante esto la cultura digital implica muchos factores a analizar, son nuevos escenarios que se presentan ante la introducción de nuevas tecnologías, las TIC, el internet de las cosas y la continua masificación del internet. Al ser algo nuevo la cultura digital presenta lados opuestos, por un lado, están los defensores quienes hablan de una introducción de nuevastecnologías a la sociedad y proclaman todos los beneficios y cambios que generaría en los paradigmas ya concebidos de la sociedad y los detractores que interpretan que estas no tendrían nada nuevo que aportar a lo que ya existe de forma consolidada en la cultura y sociedad (Pau, 2010).

Tener mente abierta es un factor clave para aceptar el avance que se da en la vida diaria, y esto está directamente en relación con la cultura digital, el internet a abierto nuevas formas de compartir, entre personas momentos, información, música y muchas cosas más. No hay que olvidar que se debe ser precavido al momento de usarlo, pues, aunque brinda varios beneficios también trae complicaciones.

Una de las mayores ventajas es poder transmitir de una forma más rápida y sencilla un punto de vista y opinión sobre algún tema en especial, o de igual manera pedir opiniones. Las entrevistas online ahora mismo son de los recursos más factibles a la hora de obtener información cuando existen contratiempos a la hora de realizar reuniones presenciales, de esta manera es como se recolectó información de los niños quienes prestaron su ayuda.

1.11.2 *Cultura en Ecuador*

La cultura ecuatoriana es muy variada, pues cada rincón del país es muy diferente y cada uno tiene sus rasgos que los caracterizan, y de esta manera en cada lugar se cuentan historias diferentes, se tienen tradiciones distintas que son muy interesantes. Hay muchas influencias en la cultura ecuatoriana. Las fiestas coinciden con las tradiciones religiosas y el arte tiene influencias de Europa como el estilo barroco.

Ecuador es un país pluricultural, lleno de vida y mucho terreno para investigar, estudiar y descubrir, pero al tener tanto por conocer, se debe mantener todo aquello ya descubierto, toda esa cultura del pasado, esa cultura ancestral y ahí es donde la investigación presente hace énfasis, pues el objetivo es rescatar este aspecto cultural y ancestral, para recuperarlo evitando que se pierda en el tiempo.

1.11.2.1 Conocimientos y saberes ancestrales

Se denominan conocimientos y saberes ancestrales y tradicionales a todos aquellos saberes que poseen los pueblos y comunidades indígenas, y que han sido transmitidos de generación en generación por siglos. Estos conocimientos, saberes y prácticas se han conservado a lo largo del tiempo principalmente por medio de la tradición oral de los pueblos originarios, y también por medio de prácticas y costumbres que han sido transmitidas de padres a hijos en el marco de las dinámicas de la convivencia comunitaria que caracterizan a nuestros pueblos indígenas.

1.11.2.2 Importancia de promover y conservar los saberes ancestrales.

Sobre este aspecto se asume lo que plantea Villa (2015) al expresar que “Los saberes ancestrales permiten educar en valores, actitudes y habilidades propias de una democracia participativa” (p.3), por lo que el hecho de preservar y divulgar los conocimientos, saberes y tradiciones ancestrales de las comunidades y pueblos del mundo y en especial del Ecuador, constituye una tarea de primer orden para evitar la inseguridad de que desaparezcan sus poblaciones autóctonas y su rica y aleccionadora experiencia, por cuanto no se difunden y

protegen adecuadamente sus costumbres que forman parte del acervo cultural, cognitivo y formativo de la sociedad ecuatoriana actual.

A pesar de esa significación que tienen los saberes ancestrales, empezando desde el propio idioma, como forma especial de comunicación, corren el peligro de desaparecer por un implacable proceso de aculturación, pues las experiencias prácticas tradicionales, creencias y conocimientos de diferentes comunidades no se divulgan y no son incorporadas al estudio histórico-científico contemporáneo.

Es prioritario en la sociedad ecuatoriana actual valorar las culturas ancestrales, sus conocimientos, costumbres, tradiciones, mitos que poseen las memorias vivientes en cada comunidad o pueblo, lo que permite ir acumulando la historia de los hechos suscitados que alimentan la cultura actual y conserva las raíces de donde provienen, pero las políticas públicas y educativas totalitarias e igualitarias influyen negativamente en la protección, preservación y divulgación de los conocimientos ancestrales ecuatorianos, por lo que en este contexto deben ser valorados que permita aplicar alternativas de solución en correspondencia con las prioridades trazadas estatalmente y la importancia social que se le otorga.

1.12 Leyendas Urbanas

Las leyendas urbanas son relatos breves, precisos, no complejos, fáciles de recordar y de transmitir, con suspense, impactantes, que han establecido vínculos muy eficaces con la televisión, el cine e Internet, y que son capaces de aprovechar muy bien los formatos multimedia que estos ofrecen. (Pedrosa, 2013)

Relatos antiguos, leyendas urbanas, historias ancestrales, tantos nombres, pero tan poco se recuerda de ellas, en su tiempo de apogeo estas historias fueron fundamente a la hora de querer impactar y dejar una enseñanza a los jóvenes, los abuelos transmitían estas historias con el fin de evitar que sus nietos cometieran actos negativos o de rebeldía como salir hasta largas horas de la noche, portarse mal, beber en exceso, mentir, robar y entre otras. Actualmente muy pocas son recordadas, se tiene pequeños recuerdos de ellas, se conocen hechos pero que no se saben si son los pertenecientes a las historias o solo son invenciones de algún oyente.

Es debido a esto que son el objetivo de este proyecto, salvaguardar estas historias para que perduren en el tiempo, que los niños y jóvenes las conozcan, las redescubran para que en un futuro sean quienes las transmitan a las siguientes generaciones, formando un ciclo y un nuevo camino para la cultura ancestral.

1.13 San Antonio de Ibarra

La parroquia San Antonio de Ibarra ubicada a las faldas del Cerro Imbabura, es una tierra de artistas, esta posee una pequeña población totalmente dedicada al tallado de madera, esta actividad tiene su origen en el trabajo de hábiles artesanos que a fines del Siglo XIX se dedicaban a tallar esculturas de imágenes religiosas. Estos eran conocidos como "Santeros",

además tallaban retablos y altares para las iglesias, posteriormente surgen nuevos motivos que fueron los mendigos, luego surgen las costumbres que son parejas de indígenas en actividad de baile.

En cada rincón del Ecuador, provincia, ciudad o parroquia se esconden costumbres, tradiciones, e historias que pertenecen a cada uno, y San Antonio no es la excepción, pues este también cuenta con sus propias representaciones de cultura, es por eso que para mantener a flote la cultura ancestral de San Antonio se pone en marcha este proyecto. Con la ayuda de habitantes del lugar se logró recopilar algunas de las historias más representativas y conocidas del lugar y de esta manera plasmarlas en un libro digital.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA

2.1 Tipos de investigación

Para la aplicación dentro del contexto y objetivos planteados, la investigación presenta un enfoque mixto, ya que presenta indicadores numéricos o cuantitativos, analizados desde un enfoque estadístico, así como descriptivos o cualitativos. En la investigación se utilizará el método empírico, el cual presenta un estudio etnográfico mediante la observación participante - no participante y las entrevistas.

2.2 Técnicas e instrumentos de investigación

Las técnicas e instrumentos a utilizar en la investigación para recopilar datos son los siguientes:

2.2.1 Entrevista

Una entrevista puede ser estructurada, semiestructurada y no estructurada dependiendo lo que se quiera obtener y como en este caso se desea recabar información sobre un tema, el instrumento a utilizar es una guía de entrevista estructurada (Folgueiras, 2016).

Como instrumentos para el desarrollo de la investigación se determina el uso pertinente de entrevistas (ver anexo 1). La entrevista tiene como propósito recabar información concisa, siendo en cierto modo un tipo de interacción conversacional con los adultos mayores referentes de la parroquia San Antonio de Ibarra, los cuales fueron capaces de brindar su testimonio y opinión sobre el tema tratado aún a costas de las grandes dificultades con las que se vive hoy en día debido a la crisis sanitaria y al gran cuidado que se debe tener al realizar este tipo de encuentros presenciales. Los campos importantes que se debe tomar en consideración a los entrevistados son: las preguntas no deben ser confusas o difíciles de comprender, se debe tener claro que es lo que se debe preguntar para saber recopilar la información precisa sin llegar a perder el hilo de la conversación.

2.2.2 *Encuestas*

Hernández & Mendoza (2018) afirman: “Los cuestionarios se utilizan en encuestas de todo tipo (por ejemplo, para calificar el desempeño de un gobierno, conocer las necesidades de hábitat de futuros compradores de viviendas y evaluar la percepción ciudadana sobre ciertos problemas como la inseguridad” (pág. 250).

En tanto que la encuesta (ver anexo 2) tiene como objetivo levantar datos relevantes para identificar las principales leyendas urbanas que posee la parroquia de San Antonio, la cual será realizada a estudiantes de la Unidad Educativa “Inocencio Jácome” mediante el criterio muestral para la validación de los datos, los que serán interpretados mediante cuadros estadísticos que permitan conocer y corroborar la información recopilada.

2.2.3 *Observación*

La observación es fundamental en la investigación, pues mediante ella se podrá visualizar y seleccionar lo que se desea conocer; es decir, captar lo que ocurre realmente para analizarlo y determinarlo desde cierta perspectiva (Campos & Lule, 2012, p.49).

La observación participante – no participante, se aplicó mediante la observación a los adultos mayores más longevos y representativos de la parroquia de San Antonio. Se procedió a hacer un relato con grabación de audio para constancia donde se trató una serie de directrices comparando como se vivían las leyendas urbanas en su época, la importancia que tenían en la cultura en su época y la leyenda urbana más relevante que recuerden, entre otros. La información obtenida mediante la aplicación del método investigación de campo se sometió a un análisis y consiguiente implementación en el libro ilustrado interactivo para dispositivos digitales.

2.2.4 *Focus Group*

Es una técnica utilizada para recabar información de un grupo de personas, las cuales, darán sus diferentes puntos de vista para poder captar las reacciones del usuario (Silva, Veloso & Keating, 2014, p. 177) por ello se utilizará este método, pues se quiere determinar las reacciones que tiene el usuario al momento de interactuar con el producto final, en este caso la propuesta gráfica empleada en el libro “Leyendas Urbanas” la cual se expondrá mediante un Focus Group al criterio de expertos, como el Mg. Miguel Bonifaz (Diseño y Gestión de Marcas), Lcdo. Armando Yaguachi (Diseñador Gráfico), MSc. Ana Mediavilla (Diseñadora Editorial) profesionales con alto grado de experiencia en el tema.

2.3 **Participantes**

Para determinar una investigación fiable se determinó el uso de un muestreo probabilístico aleatorio simple, proceso en el que se conoce la probabilidad que tiene cada elemento de integrar la muestra. El total de personas que conforman la Unidad Educativa Inocencio

Jácome equivale a 190 estudiantes los que están comprendidos entre hombres y mujeres, entre 7 a 18 años. Para obtener el tamaño de la muestra, se empleó la siguiente fórmula, considerando un margen de error del 5% y un nivel de confianza del 1,65. La muestra se calculó en relación con la fórmula en donde:

n: Tamaño de la muestra

p: proporción de interés 0.5

q: Probabilidad de no ocurrencia 0.5

N: 190 estudiantes

Z: Nivel de confianza 1,65

e: Error del 5%

$$n = \frac{Z^2 * p * q * N}{e^2(N - 1) + Z^2 * p * q}$$
$$n = \frac{2.72 * 0.5 * 0.5 * 190}{25(190 - 1) + 2.72 * 0.5 * 0.5}$$
$$n = \frac{129.2}{25(189) + 0.68}$$
$$n = \frac{129.2}{4.725 + 0.68}$$
$$n = 24$$

2.4 Procedimiento y plan de análisis de datos

EL proyecto comenzó con la necesidad de satisfacer un aspecto social, se observó el panorama y también se consideraron diferentes tipos de ideas que al final terminaron impulsando el desarrollo de esta investigación. Encontrar el problema fue lo fundamental, y seguido de esto delimitarlo, saber que se busca y que se quiere obtener o lograr. Luego de delimitar el problema se plantean los objetivos generales como específicos.

Otro factor fundamental fue saber utilizar el método de investigación correcto, para así decidir qué herramientas se deberá utilizarán al momento de recabar información de cualquier tipo que fuere necesaria. Prosiguiendo con el desarrollo, se comenzó a estructurar el marco teórico, el cual está encargado de llevar toda la investigación científica, citas de libros, autores, etc. Cada tema referente a la investigación fue integrado a esta sección donde se indago sobre él y se explicó cómo y para sería útil dentro del proyecto.

Una vez completado el marco teórico, se dio inicio a la recolección de información, la realización de encuestas a los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, utilizando la plataforma en línea *Google Forms* se recopiló la información para su posterior análisis, y las entrevistas fueron realizadas a los adultos mayores quienes estuvieron de acuerdo en aportar con su experiencia y opinión utilizando las medidas sanitarias correctas.

Ya una vez analizados los datos, fue prioritario dar marcha a la producción del libro digital, se tenía ya la información recopilada anteriormente, esta fue integrada en la diagramación y con ayuda de las entrevistas se caracterizó a los personajes en varios rasgos de su aspecto, así fue con todas las historias que constarían en el libro.

Para finalizar, en la parte teórica se agregó la propuesta donde se explicó las partes del libro digital, bibliografía anexos y glosario. Y el libro fue entregado a la institución para que esta haga uso de el de forma educativa y los estudiantes puedan acceder al mediante su plataforma virtual. Para iniciar con el análisis de datos primero se recopiló toda la información, usando *Microsoft Excel* y *Google Forms* se aplicó las encuestas antes planeadas para los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, luego de que respondieran las encuestas, estas se descargaron en una base de datos que juntos a la ayuda del programa Excel se pudieron contabilizar, de esta manera se contabilizaron las preguntas, se compararon resultados y se pudo llegar a su respectiva conclusión la cual fue escrita bajo cada pregunta para el entendimiento del lector.

CAPÍTULO III: RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El tercer capítulo de la investigación constituye una síntesis descriptiva de la interpretación de los resultados acumulados, tras la aplicación de los instrumentos planteados en la metodología. Siendo el objetivo elaborar material gráfico para el fortalecimiento de saberes ancestrales de la parroquia de San Antonio de Ibarra dirigido a estudiantes de séptimo de básica de la Unidad Educativa Inocencio Jácome mediante los instrumentos de recolección de datos cualitativos como cuantitativos.

3.1 Análisis de datos cuantitativos

La edad de los participantes en la Unidad Inocencio Jácome está entre 7 a 18 años.

Un 94% de los encuestados son oriundos de la parroquia de San Antonio de Ibarra.

3.1.1 Tabulación de encuesta

Pregunta 1. ¿Conoce o ha escuchado sobre las leyendas urbanas en San Antonio?

Si No
Tabla 1.. Respuestas obtenidas de la Pregunta 1.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|-------------|----------|------------|
| Si | 16 | 65% |
| No | 8 | 35% |
| Total | 24 | 100% |

** Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Del total de los encuestados un 65% de ellos han tenido contacto de alguna forma con información acerca de las leyendas urbanas, ya que uno de sus padres o abuelos se las han contado, mientras un 35% de ellos desconocen sobre la existencia de las leyendas urbanas en San Antonio.

Considerando que ellos están en la edad donde absorben información que es proporcionada por sus padres o allegados.

Pregunta 2. ¿Ha escuchado acerca de alguna de estas historias populares?

La caja ronca.....El laberinto..... La chuchuda.....

Un funeral para Juan diablo.....Las brujas de Ibarra.....

Tabla 2. Respuestas obtenidas de la Pregunta 2.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|-----------------------------|-----------------|-------------------|
| La caja ronca | 13 | 53% |
| El laberinto | 3 | 13% |
| Un funeral para Juan diablo | 1 | 5% |
| La Chuchuda | 5 | 19% |
| Las brujas de Ibarra | 1 | 5% |
| Sin contestar | 1 | 5 % |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Una de las leyendas más escuchadas por los encuestados con un total de 53% la caja ronca es uno de los relatos ancestrales que ha tenido mayor acogida por la ciudadanía Ibarreña y por eso ha tenido mayor masificación, no obstante, existen más leyendas urbanas que tienen un valor cultural y merecen ser contadas.

Pregunta 3. ¿Conoce de algún libro (s) que hable sobre las leyendas urbanas en San Antonio?

Si

No

Tabla 3. Resultados obtenidos de la Pregunta 3.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|--------------------|-----------------|-------------------|
| Si | 7 | 29% |
| No | 17 | 71% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

De la encuesta realizada un 71% de ellos desconoce acerca de la existencia de las leyendas urbanas de San Antonio. Esta información fue fundamental para avanzar con el proyecto, eso indicó la necesidad de este tipo de libros en San Antonio. Ya que ellos se encuentran en una edad temprana es más fácil difundirles conocimiento y que mejor que sea con el uso de las nuevas tecnologías.

Pregunta 4. ¿Conoce los libros ilustrados que hablen de los saberes ancestrales?

Si No

Tabla 4. Resultados obtenidos en la Pregunta 4

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|-------------|----------|------------|
| Si | 14 | 59% |
| No | 10 | 41% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Del total de los encuestados un 59% de ellos tienen la noción de que se trata un libro con ilustraciones, no son ajenos al término, en cambio el 41% de ellos desconoce el término libros ilustrados, con lo cual se presenta la oportunidad de presentar un aporte de valor que será mediante el libro digital ilustrado que acercará al 41% de ellos a las leyendas urbanas y a un crecimiento cultural e intelectual.

Pregunta 5. ¿Si su respuesta fue si, seleccione su criterio sobre los libros ilustrados?

Entretenidos Originales Aburridos..... Prácticos
 Interesantes

Tabla 5. Resultados obtenidos en la Pregunta 5.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|--------------|----------|------------|
| Entretenidos | 6 | 25% |
| Originales | 5 | 19% |
| Aburridos | 0 | 0 |
| Prácticos | 1 | 6% |
| Interesantes | 12 | 50% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Un gran porcentaje de los encuestado estarán interesados en los libros ilustrados, no muestran un desinterés hacia ellos, cabe recalcar que esto es debido que los libros ilustrados

están formados de imágenes coloridas, una mezcla de colores cálidos y fríos y textos grandes que dan la sensación de que no hay mucho texto y que son entretenidos de leer.

Pregunta 6. ¿Le interesaría leer un libro ilustrado con leyendas de San Antonio?

Si

No

Tabla 6. Resultados obtenidos de la Pregunta 6.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|--------------|-----------|-------------|
| Si | 24 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Con base en la anterior pregunta de la opinión de los estudiantes acerca de los libros ilustrados y conociendo que un 100% de ellos está interesado en leer el libro acerca de las leyendas urbanas de San Antonio, la necesidad de crear un material gráfico crece, con el propósito de satisfacer las necesidades de obtener conocimiento de los participantes.

Pregunta 7. Si existiera ¿le gustaría ver las leyendas de San Antonio recopiladas en un librodigital con gráficos y los personajes acoplados a la actualidad?

Si

No

Tabla 7. Resultados obtenidos en la Pregunta 7.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|--------------|-----------|-------------|
| Si | 24 | 100% |
| No | 0 | 0% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

La mayoría de los encuestados son usuarios de dispositivos móviles, su uso e interacción con los mismos es más fácil, ellos conocen la existencia de los nuevos tipos de entretenimiento y de sus plataformas por donde se distribuyen, en ese sentido, esperan un material gráfico que esté apegado al mundo moderno, con alusiones a las nuevas tendencias contemporáneas a las que están expuestos en su diario vivir.

Pregunta 10. ¿Usted leería un libro sobre leyendas urbanas que se encuentre en algún dispositivo móvil?

Si No

Tabla 10 Resultados obtenidos en la Pregunta 10.

| Alternativa | Cantidad | Porcentaje |
|-------------|----------|------------|
| Si | 21 | 88% |
| No | 3 | 12% |
| Total | 24 | 100% |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta noviembre 2020.*

Del total de los encuestados un 88 % de ellos leerá un libro en uno de sus dispositivos móviles (smartphone) ya que estos tienen la cualidad de ser multiusos y de fácil acceso a contenidos digitales. Con antecedente, en la pregunta 10 el 12% sobrante de los encuestados deben consumir contenido digital en otros dispositivos electrónicos tales como laptops u ordenador de escritorio.

En el transcurso del proyecto se presentaron varias complicaciones que retrasaron en gran manera la recolección de datos, aun así, mediante el uso de las medidas sanitarias, se llevó a cabo todo el proceso, donde luego de analizar cada pregunta se observó que los jóvenes quienes fueron participantes en la recopilación de datos, se mostraban a favor de conocer más sobre el tema y expresaban su interés, afirmando que ellos si consideran que este tipo de historias populares son parte de la cultura de San Antonio y deben ser rescatadas. Una pequeña cantidad se mostraba desinteresada, la cual es mínima. Lo que dio espacio para iniciar con el trabajo.

3.2 Análisis de resultados cualitativos

3.2.1 Entrevistas

“Yo escuché sobre la caja ronca cuando era pequeña, mi abuelo me la sabía contar siempre, era un clásico entre las historias de su repertorio, recuerdo que me imaginaba una caja que roncaba y tenía lengua, como una caja de zapatos, pero ahora que usted me contó cómo es me imagino un tambor, feo y negro, y la verdad que miedo ver una procesión como esa.”

-Lucila Chamorro

“Yo siempre escuché sobre la chuchuda, pero nunca creí en eso, porque cuando

éramos jóvenes pasábamos por la tarde por el puente de allá para ir al parque a jugar fútbol y nunca vimos nada, pero siempre me la imaginé como una señora de vestido negro, largo y bien parecida, a veces hasta la confundía con la llorona, pero esa es otra historia.”

-Flabio Delgado.

“Mamita siempre contaba sobre las brujas, decía que acá había una, que vivía acá atrás pasando la cruz, contaba qué por las noches escuchaba como aterrizaban en nuestro techo y llegaban aquí a descansar, me acuerdo que un señor la había visto y se había tirado al piso en cruz y la había hecho caer, pero cuando se acercó, se había convertido en rata y se había ido a la quebrada, yo sabía imaginarme en esos tiempo, era guagua, a una señora mayor de pelo largo y blanco, como en las películas, que volaban en escobas y siempre tenía miedo de levantarme de noche y escuchar alguna en el techo.”

-Rosa Rivera

“En tiempos antiguos cuando aún no se contaba con avances tecnológicos para la difusión de información de diferente índole, se mezclaba entre los diferentes actores sociales una forma de expresión cultural y que a la vez convocaba a la reunión, agrupación de diferentes miembros, ya sean familiares, amistades, y de diferentes grupos sociales, barriales o comunitarios.

El relato, el cuento, la leyenda eran transmitidos oralmente por líderes, representantes culturales, guardianes de la memoria, abuelos, padres de familia y no se distinguía edad, sexo, ni lugar, los cuentos o los relatos llamaban mucho la atención, los nietos y los bisnietos rodeaban a los abuelos y abuelas básicamente en la cocina, el zaguán, el patio, el corredor e inclusive la plaza. Esta modalidad genera históricamente la masificación de la relación social ya que todos compartían el conocimiento y se transmitían las costumbres generación tras generación.

La caja ronca era un conjunto de elementos y representantes que generaban temor, miedo e incertidumbre, el imaginario se da en que la caja ronca era arrastrada por perros que babeaban espuma y que jalaban la caja con cadenas generando un ruido ensordecedor y acompañaban grupos de seres que deambulaban alrededor de la caja ronca con lamentos, gritos y alaridos espeluznantes.

La caja de madera, hierro y herrajes, que llevaban luces como faroles que botaban lumbre y fuego.

Sobre las brujas, cuenta la historia que existen conexiones entre pueblos, costumbres, leyendas e historias, como es el caso el triángulo de las brujas, ubicados entre Pimampiro, Mira y Urcuquí, denominado el correo de brujas donde la información “volaba” más rápido de lo que se pensaba, es decir que cualquier suceso que acontecía entre estos lugares anteriormente mencionados era transmitido y conocido urgentemente por estos seres denominados brujas.

Por lo general se imagina que son seres grotescos, livianos, que visten ropas oscuras y que utilizan sombreros, utilizando escobas para volar mediante poderes sobrenaturales, con actitud malvada, negativa y de oscuros intereses.”

-Daniel Rubio

Las leyendas en sí urbanas o tradicionalistas nos dejan bastante conocimiento de nuestros ancestros, de nuestros pensamientos culturales ancestrales, en si como bien indica su nombre leyendas, parte verdad, parte puede ser mentira, estas leyendas renuevan la cultura, el pensamiento social, las costumbres y tradiciones, incluso hasta la educación, que era mediante cuentos y relatos que contaban los abuelos, es importante, y más por el rescate principalmente ya que nos habla del pensamiento cultural, ancestral y nos habla mucho de cómo debemos manejarnos en la actualidad.

El propósito de una leyenda es buscar una identidad cultural, por ese ámbito, debemos recopilar todas las leyendas del país, urbanas, rurales y de todos lados del país, pues tienen cada una su propia identidad este rescate de identidad cultural debe ser prioridad y mientras más se recopile y se guarde este conocimiento mucho mejor.

Específicamente a la caja ronca yo le idealizo como te digo es un cuento que se apega a lo onírico antes que, a la realidad, en todo caso como lo visualizo yo, el asunto es que las tradiciones de aquí, es hacer una procesión para enterrar a los difuntos, por eso esta procesión hace alusión a que se está enterrando a una persona mala, que no fue buena en su vida, que incluso los demonios hacen sus propios funerales y que cuando uno tiene un entierro no sea lúgubre.

El demonio me lo imagino con cachos, garras, peludo, y yo veo que el diablo representa a las malas acciones, la maldad, que representa todos los hechos malos y no los actos buenos.

Sobre las brujas he escuchado algo, había personas que había incluso hace poco tiempo habían visto a mujeres volando, yo creo que nunca a deber pasado, pero hay relatos y testimonios, incluso tu bis abuelita había visto que alguien había estado volando y que se habían puesto en cruz para que ella caiga, esto nos hace referencia que busquemos el temor a dios, debido a que las brujas son seguidores del demonio y cristo y la cruz las derrumba.

Por eso es que muchos creyentes empezaron a hablar y creer en ella y ellos se veían como su contra parte, y sin necesidad de exorcismos solo con creer en Dios ya se veían como su contra parte.

Las brujas por lo general no son feas, son incluso hasta guapas loco, porque no hay mujer que no te hechice y ellas son sinónimo de hechicería, y no hay mujer que no lo haga, bonita o fea eso no importa, ya que las brujas tienen poderes, y no son como las pintan, feas, narizonas, pordioseras, pero eso solo es una facha, hay más historias incluso que hablan sobre ellas y como adoran su belleza y se idolatran sobre eso.

-Wilson Cisneros

Las entrevistas son un factor importante en el desarrollo del libro digital, pues además de brindar información cultivan las ideas principales para los bocetos que posteriormente se realizarán, se pudo observar en cada uno de los entrevistados como diferían en cuanto a la idea general de las leyendas, cada uno contaba su perspectiva de la historia y como se lo imaginaban, esto a su vez brindó a los artistas nuevas ideas al momento de plasmar el arte.

Es clave rescatar la importancia de la información recolectada tanto en las encuestas como las entrevistas, pues todas brindan un margen amplio de como se ve y se aprecian las historias ancestrales, las cuales son positivas y posibilitan ahora y en un futuro la creación de proyectos que trabajen para rescatar estos aspectos culturales ya sea de forma artística u otros tipos de proyectos.

CAPÍTULO IV: PROPUESTA

A continuación, se presenta la propuesta la cual tiene como objetivo diseñar un libro digital denominado “Leyendas Urbanas” de la parroquia de San Antonio, mediante la implementación de información e ilustraciones gráficas acorde a la época. El cual beneficiará primordialmente al fortalecimiento de los saberes ancestrales en los jóvenes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome y/o a toda la ciudadanía en general que pueda interesar u obtenga el material gráfico, el mismo que se implementará en el portal web de la institución para la fácil adquisición del mismo. El libro digital está adaptado a dispositivos móviles porque lo amerita el caso. El mismo tendrá una diagramación jerárquica y de dos columnas para el énfasis fondo-figura, y con miras a continuar con este proyecto a futuro también constará de propuestas gráficas plasmadas en prendas de vestir, en este caso, se optó por camisetas para los jóvenes.

4.1 Ubicación sectorial y física

Tabla 11. Detalles de la ubicación geográfica del establecimiento seleccionado para la investigación.

| DETALLES | |
|-------------------------|-----------------------------------|
| Nombre Institución | Unidad Educativa Inocencio Jácome |
| Tipo de establecimiento | Privado |
| Grado | 7mo de básica |
| UBICACIÓN GEOGRÁFICA | |
| Dirección | Av. Sucre Sn Y Luis E Cevallos |
| Provincia | Imbabura |
| Ciudad | Ibarra |
| Cantón | Ibarra |
| Parroquia | San Antonio |

**Nota: Elaboración propia. Fuente: Encuesta septiembre 2020*

3.3 Desarrollo de la propuesta

3.3.1 Impactos

- Culturales
- Conservación de la identidad cultural.
- Fortalecimiento de los saberes Ancestrales de San Antonio.
- Educativos
- Adaptación a las nuevas tecnologías

- Adaptación a los nuevos medios de aprendizaje
- Obtención de conocimientos históricos en las nuevas generaciones

3.3.2 Usabilidad de los datos

Es importante manejar de manera eficiente los datos obtenidos, y así lograr desarrollar el proyecto de la manera más óptima posible ya que se observó cierta preferencia en el uso de smartphones para el consumo de contenido digital y que los libros ilustrados eran interesantes para los estudiantes.

Se creó un libro que sea práctico y satisfaga las necesidades mostradas antes en el análisis de datos, pues es importante cumplir con los objetivos planteados y de esta manera rescatar la cultura ancestral que tanto se ve afectada u olvidada en estos días.

3.4 Identidad

En la elaboración de la identidad se creó un imagotipo que consta de un ícono y el logotipo (Figura 1).

Por su parte el ícono hace referencia a las culturas de Ibarra específicamente a la Caranqui de donde se indagó en diferentes aplicaciones que ellos realizaban tales como vasijas y esculturas para llegar a una estructura en forma de espiral que es emblemática y muy usada actualmente.

Con respecto a la tipografía se utilizó una FUTURA, una tipografía contemporánea y útil para generar titulares impactantes.



Figura 1. Imagotipo del libro ilustrado *Leyendas Urbanas*.

3.4.1 *Tipografía*

Para los títulos se utilizó la tipografía Futura TT (Bold)

Para los cuadros de texto se utilizó la tipografía Helvética LT Std (*Condensed*)

Para la descripción del pie de imagen de cada ilustración se utilizó Futura OTF (*Light Condensed*)

Para títulos de artes finales se utilizó la tipografía *Superline* (Italic)

Para las pequeñas descripciones de los artes finales se utilizó Futura OTF (Light Condensed)

3.4.2 *Diagramación*

La Organización de cada elemento en el libro digital yace en que sea dinámico, intuitivo y *responsive*, ya que se buscaba un estilo de libro concept art donde se hace referencia a bocetos, texto y un producto final. Por eso se desarrolló el libro con cromática de colores cálidos y fríos que con el uso de formas se delimitó la línea grafica (Figura 2).

La retícula modular que se presentó es para poder organizar los elementos de manera dinámica y que no existan limitantes a la hora de diagramar. En su defecto se observa jerarquías en las páginas del libro ya que se da más importancia a las ilustraciones, producto final que al texto.

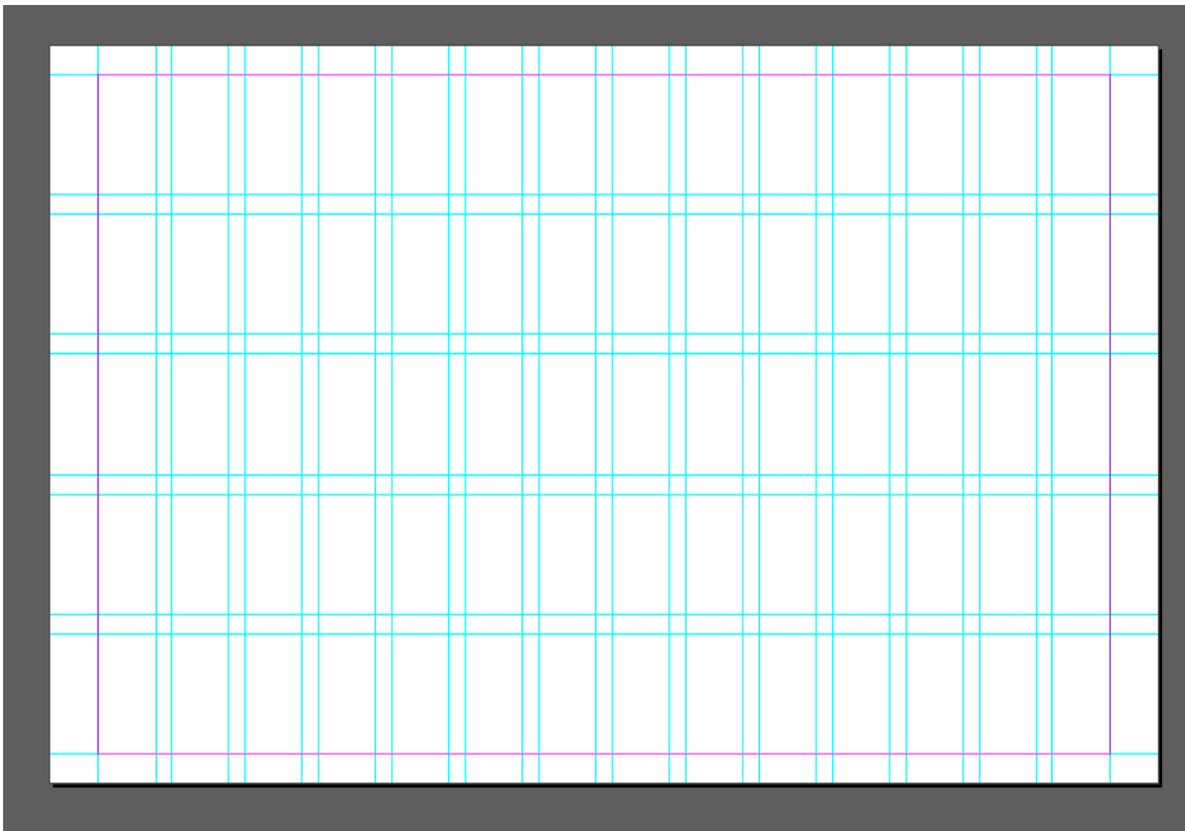


Figura 2. Retícula modular 14x5 para la organización de fondo figura.

3.4.3 Layout

Libro ilustrado digital La distribución y organización de los elementos en cada página lograrán la obtención de un material gráfico más estético y que producirá curiosidad al público objetivo que está dirigido. Se creó una plantilla base que sirvió para ser aplicada en todas las páginas del libro y así se generó una línea gráfica que va acorde a la diagramación modular (Figura 3, 4 y 5).

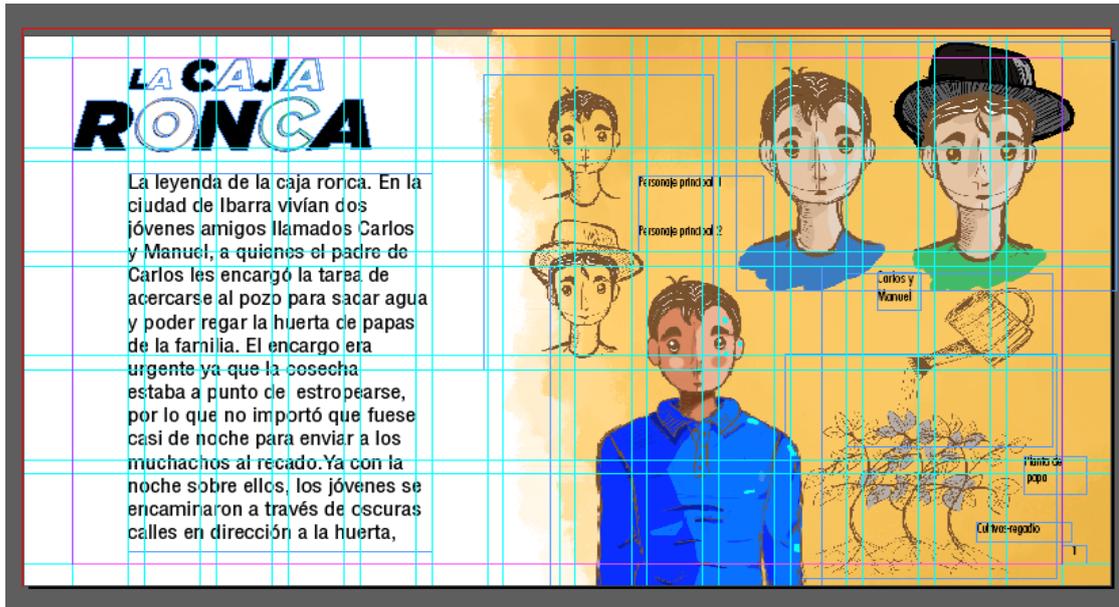


Figura 3. página presentación usada como base para la diagramación del libro.

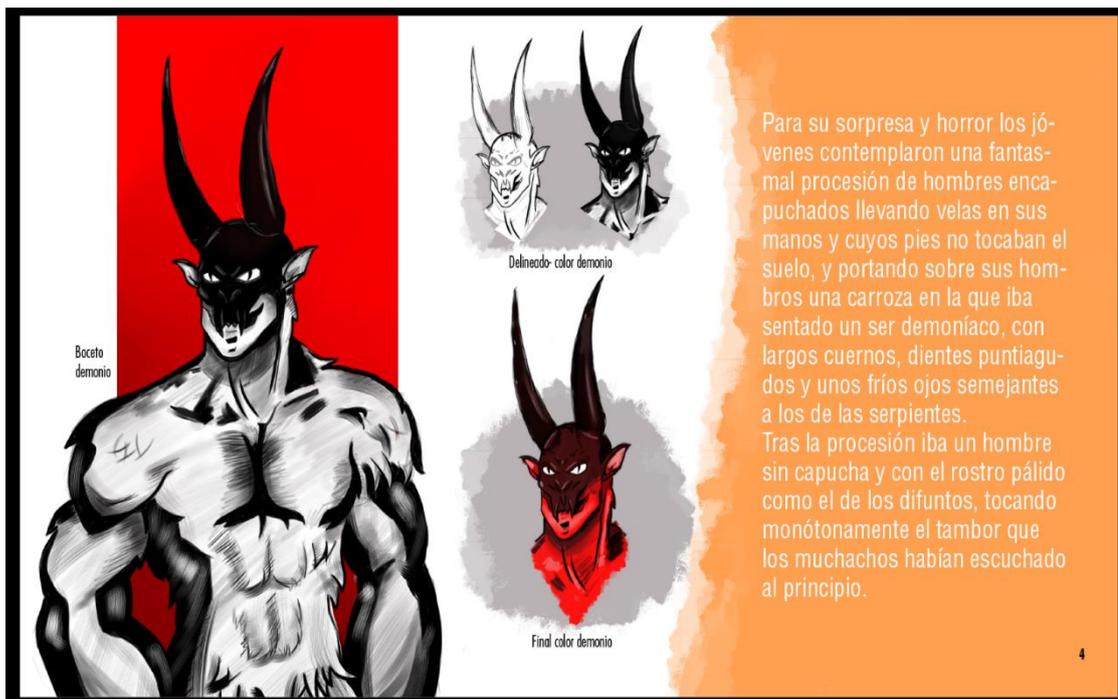


Figura 4. prioridad de texto.



Figura 5. prioridad de ilustraciones.

3.4.4 Formato

La utilización del libro digital va a ser difundido en diversos dispositivos tales como:

- Smartphones
- Laptops
- Tablets

La calidad de imagen que se abarcó es full HD” 1920 de ancho por 1080 de alto”, conel aspecto de 16-9 uno de los más utilizados en dispositivos móviles (Figura 6).

El Formato del documento va a hacer un PDF con el cual el usuario puede interactuar con el libro de forma directa.



Figura 6. Formato de dispositivos

3.4.5 *Conceptos*

Los conceptos provienen de la información recopilada a través de los entrevistados y la previa indagación de las leyendas urbanas, se contrastó las dos partes, son los mismos relatos contados de una manera diferente, se hizo esto para llegar a un producto final que son los bocetos e ilustraciones que contienen todos los aspectos físicos por los que serán caracterizados en el libro digital. Posteriormente se seleccionó 4 leyendas las cuales serán ilustradas y animadas las cuales presentaron varias características únicas por las que se reconocen.

- **LA CHUCHUDA**

Se presenta como una mujer bella físicamente, con cierta desnudez en la parte superior de su cuerpo y unas vestiduras de color negro. (Figura 7).



Figura 7. Bocetos finales la chuchuda

- **EL TRIÁNGULO DE BRUJAS**

Ellas presentan variopintas personalidades, las cuales muestran diferentes arquetipos que ayudan a la creación de una trama tenebrosa (Figura 8).



Figura 8. Bocetos finales brujas.

- **EL LABERINTO**

Nos muestra la paranoia de un hombre al ver como los objetos y lugares cambian ante su mirada (Figura 9).



Figura 9. Bocetos finales El laberinto

- **LA CAJA RONCA**

La caja ronca presenta una escasez de color y un aura de putrefacción que la recubre (Figura 10).

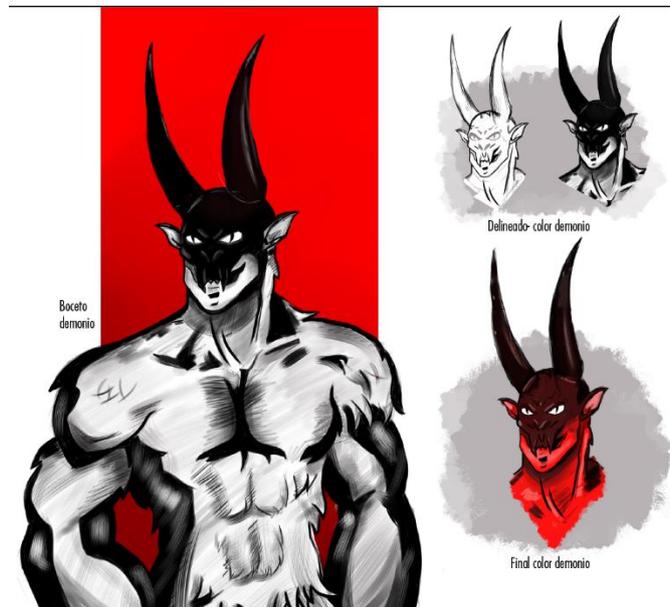


Figura 10. Bocetos finales caja ronca

3.4.6 *Línea Gráfica*

Para la línea gráfica se utilizó elementos tales como pinceles, texturas, y cromática, que puedan acompañar de manera correcta a las historias y les den esa apariencia de misterio, pero que llamen la atención de los lectores, que los mantengan enganchados, que no sean molestos o muy llamativos, o peor aún que opaquen el contenido (Figura 11).



Figura 11. Línea gráfica

3.4.7 *Bocetaje ilustraciones sobre leyendas urbanas*

Después de analizar toda la información obtenida en las entrevistas, se pudo recrear este primer boceto sobre las brujas, el cual solo es uno de los muchos otros bocetos planteados para el libro, el cual constará de varias ideas formadas con los comentarios y opiniones de cada persona (Figura 12).



Figura 12. Bocetos de la silueta de una de las brujas (Triángulo de brujas).

3.5 Cromática

La cromática que presenta el libro ilustrado es una mezcla entre colores fríos y cálidos, que tiene tonalidades pasteles, acordes al público objetivo y tipo de libro (conceptArt) que se realizó. Cada leyenda urbana ha sido incrustada de un color que va acorde con su trama (Figura 13).

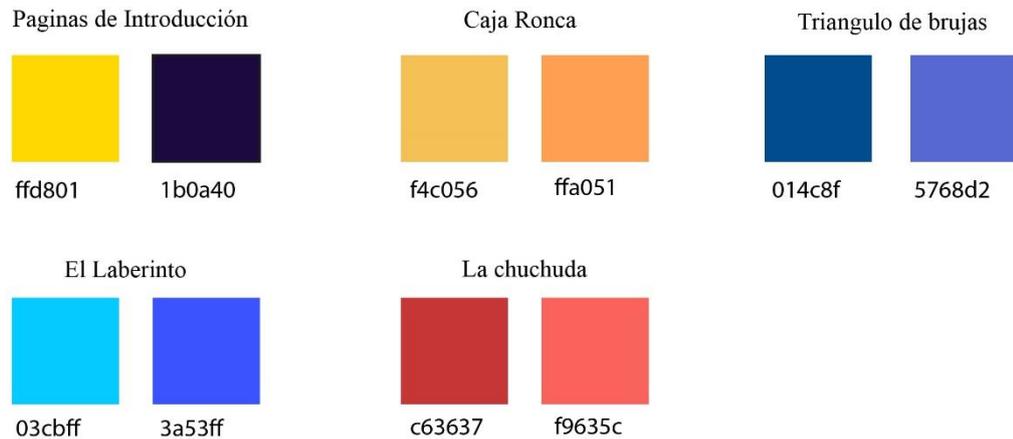


Figura 13. Cromática utilizada para las diferentes historias).

3.5.1 Delineado de bocetos

El proceso del bocetaje inició con dibujos con lápiz y papel, usando de referencia la información obtenida anteriormente y usando el propio criterio de los autores, pues en el libro se decidió aplicar el estilo de los dos autores para la recreación del arte final, de esta manera al crear el personaje y el entorno a mano, el siguiente paso fue procesarlo y redibujarlo en formato digital usando tabletas gráficas (Figura 14).



Figura 14. Bocetos de la silueta de una de las brujas (Triángulo de brujas).

3.5.2 *Material gráfico adaptado a prendas de vestir*

Mientras se realizaban las ilustraciones, se observó que estas podían ser aplicadas a otro tipo de material, y no solo formar parte del libro, de esta manera nació la idea de crear camisetas estampadas con las ilustraciones simplificadas, y que hubiera otro método más de difusión de la propuesta.



Figura 15 Artes para camisetas

3.5.3 *Entintado de Ilustraciones*

Ya que el producto final se estableció que sería de manera digital el entintado y todo lo que forma parte de este proceso se lo realizó mediante una tableta digital, usando pinceles digitales y también con la ayuda del programa *Adobe CLIPstudio Paint* y *Paintool Sail* se les brindó el delineado y aplicó el color (Figura 15).



Figura 15. Entintado de ilustraciones

3.5.4 Portada y contraportada

Se utilizó la silueta de los personajes más simbólicos. para generar una primera impresión capaz de captar la atención de los lectores y que ellos sepan cual será el contenido del mismo.

También se utilizó los colores representativos de cada una de las historias y en la parte central se realizó una ilustración que denota a un abuelo relatando estas historias a su nieto.

La contraportada utiliza el mismo fondo de la portada y tiene agregado la imagen corporativa de la carrera de Diseño Gráfico y la Universidad Técnica del Norte.



Figura 16.. Portada libro digital.



Figura 17. Contraportada libro digital

3.5.5 *Programas utilizados*

- ***Adobe Ilustrador***

Programa que forma parte del paquete de *Adobe*, en el cual se utilizó para el diseño de los íconos, además sirvió para la realización del imagotipo, permitiendo una visualización de forma clara del arte final.

- ***Adobe Photoshop***

Forma parte del paquete de *Adobe*, se usó para el retoque fotográfico de las imágenes del multimedia, en donde permitió manejar tonos, saturación, brillo, contraste, luz, sombra, corrección de colores.

- ***Adobe Indesign***

Programa perteneciente a la familia de *Adobe*, el cual ayudó en la diagramación de forma rápida y efectiva de los diversos elementos de las leyendas que fueron plasmadas en el libro digital.

- ***Clipstudio Paint***

Herramienta de dibujo y pintura digital, la cual brinda herramientas para crear varios tipos de ilustración, que permiten entintar de una manera más profesional y que es mucho más interactivo e intuitivo.

-

- ***Paintool Sail***

Programa independiente para crear ilustraciones digitales que permite realizar bocetos, entintados, y coloreados, debido a que su uso es fácil y práctico, este programa fue uno de los primeros en los cuales se empezó a trabajar los bocetos o propuestas.

3.5.6 *Difusión*

La difusión para el libro digital fue la biblioteca virtual de la Unidad Educativa Inocencio Jácome la cual oportunamente permitió brindarles a todos los estudiantes la capacidad de adquirir el libro mediante la descarga de este.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

- En la investigación se pudo evidenciar que existe poco material gráfico disponible que ayude a los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome a conocer más sobre el significado de los saberes ancestrales que predominan en la parroquia de San Antonio de Ibarra.
- Se evidenció que, mediante el uso de recursos educativos didácticos los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome demuestran gran interés en conocer más sobre las leyendas urbanas y recibieron el producto con mucho entusiasmo.
- El uso de portales web y dispositivos electrónicos generó un mayor interés en los estudiantes de la Unidad Educativa Inocencio Jácome, quienes al ver el libro digital dentro de la biblioteca de su escuela sintieron seguridad para preguntar e indagar más sobre su contenido.
- Se apreció que el uso de diversos materiales gráficos para la enseñanza acerca de las leyendas urbanas va más allá de las aulas, mediante el uso de una prenda de vestir que es parte de su vida cotidiana se puede lograr que ellos se sientan más apegados a estos relatos que forman parte de sus raíces ancestrales y tengan un empoderamiento de estas.
- En cuanto a los adultos mayores juegan un rol importante en la conservación de los conocimientos ancestrales de los pueblos y comunidades indígenas del sector, las cuales fueron de gran ayuda para la asignación de las principales leyendas plasmadas en el libro digital que ayudará a la conservación patrimonial de la parroquia de San Antonio.

RECOMENDACIONES

- Se recomienda el uso del producto final del proyecto como una herramienta adicional de enseñanza gratuita más no obligatoria en la institución básica de la parroquia de San Antonio.
- Se recomienda a las autoridades de San Antonio crear eventos *online* donde se pueda fomentar el uso de estas herramientas digitales las cuales brindarán información sobre las leyendas urbanas.
- Se recomienda obtener el producto final de la página principal y no distribuirlo de manera ilegal, pues es un producto netamente educativo y con fines académicos para las instituciones educativas y población en general de San Antonio que se vea atraída por conocer mucho más sobre la cultura ancestral.
- Como recomendación para la elaboración del libro digital, tomar en cuenta el público objetivo, cromática, escritura, y todo tipo de especificaciones, que no alteren el propósito del libro ni su contenido, y de esta forma el producto sea lo más pulido posible y que no contenga errores de ningún tipo.
- Para futuras investigaciones se recomienda tomar como referencia la propuesta planteada con el fin de rescatar tradiciones y costumbres de los pueblos ancestrales de nuestra provincia para la conservación de la misma hacia las futuras generaciones.

GLOSARIO DE TÉRMINOS

- **Ilustración:** es un dibujo, estampado, grabado hecho en una superficie.
- **TICs:** Las Tecnologías de Información y Comunicación, herramientas asociadas a las nuevas tecnologías aplicadas en la educación.
- **Artesanías:** productos realizados de forma manual por una persona.
- **Interactivo:** que se tiene participación de los usuarios de producto o servicio.
- **Estilo:** rasgos peculiares que caracterizan a una cosa, persona o grupo de personas.
- **Montaje:** unión de diferentes partes para formar una nueva.
- **Chuchuda:** Mujer de pechos grandes.
- **Cromática:** Se refiere a los colores usados para un proyecto.
- **Smartphone:** Celulares inteligentes usados por la mayoría de población hoy en día.
- **Iracundo:** Que muestra ira o es propenso a ella.
- **Mozuelo:** Muchacho joven.
- **Aturdido:** Desorientado.
- **Imponente:** Que causa una intensa impresión de admiración, sorpresa o miedo.
- **Certero:** Que es acertado, razonable y que consigue el fin que se propone.
- **Mecía:** Mover un cuerpo de un lado a otro, de forma suave y repetida.
- **Chuchos:** Hace referían a los senos de la mujer.
- **Estupefactos:** Asombrado.
- **Monótonamente:** Que no tiene variaciones.
- **Deslumbrantes:** Que dificulta la visión.
- **Morada:** Hogar, casa, lugar donde residen.
- **Lumbre:** Fuego o materia que arde con llama o brasa.
- **Facinerosos:** Que es delincuente habitual.
- **Libador:** Bebedor.
- **Secuaces:** Que normalmente acompaña y sigue a otra persona y muestra una actitud de subordinación y dependencia respecto a ella.
- **Lúgubrememente:** sombrío, fúnebre, pavoroso, desagradable.
- **Incrédulos:** Que no cree con facilidad en las cosas que no ve o que no se han probado.
- **Antiquísimas:** superlativo de antiguo, se refiere a algo muy antiguo.
- **Congéneres:** Que tiene el mismo género u origen

BIBLIOGRAFÍA

- Agustín, C. (10 de 5 de 2018). *El uso de las TIC en las aulas: los libros de texto digitales*. Obtenido de Gradiant: <https://www.gradiant.org/blog/tic-aulas-libros-texto-digitales/>
- Arnavat. A . Posso.M. A . Posso. A . M. (2016). *Fábrica Imbabura, pasado y presente en imágenes*. Ecuador: Universidad Técnica del Norte
- Argudo, M. D. C. C., & Tenecela, M. C. P. (2020). Educación con tecnología en una pandemia: breve análisis. *Revista Scientific*, 5(17), 292-310.
- Bastidasa. A.L. Guerra .M. (2011). *El juego didáctico como estrategia metodológica en el Aprendizaje de los niños y niñas de los jardines de infancia Gabriel Mistral y Santa Clara de Asis de la parroquia de Tabacundo, Cantón Pedro Moncayo Durante el año lectivo 2011-2012*. Tesis de Licenciatura. Universidad Técnica del Norte.
- Barzun.J. (2017). *Del amanecer a la decadencia: Quinientos años de vida cultural en Occidente*. España: House.
- Blasco.T.H. & Otero.L.G.(2008). *Técnicas conversacionales para la recogida de datos en investigación cualitativa: La entrevista*. España: Nure
- Brazell, Dereck; Davis, Jo. (2014) *Como ser un buen ilustrador*. España. Blume 2014
- Caccuri. V.(2013). *Educación con Tics*.Buenos Aires: RedUSERS.
- Caldwell. C & Zappaterra.Y. (2014). *Diseño editorial Periodicos y revistas/ Medios impresos y digitales (3ra ed.)*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Carlos Plasencia Climent.(2018). *LIBRO DE CONCEPT ART LA IMÁGEN DEL DRAGÓN*. Recuperado de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/109027/Franco%20-%20Libro%20de%20concept%20art%20La%20imagen%20del%20drag%C3%B3n.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- David. S. (2013). *Todo sobre la técnica de Ilustración (2a ed.)*. España:Paramón
- Domínguez, J. (2019). *¿DE QUÉ MANERA LAS NUEVAS TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN (TICS) APOYAN A LA MEJORA DE LOS APRENDIZAJES EN EDUCACIÓN PREESCOLAR?* Obtenido de Eumed: <https://www.eumed.net/rev/atlante/2019/02/tic-educacion-preescolar.html>

Doméstika. (29 de abril de 2019). *¿Qué es el Concept Art?*. Obtenido de <https://www.domestika.org/es/blog/1928-que-es-el-concept-art>

De Huertos Baigorri, F. (2016). *Ilustración Gráfica: entre arte y diseño. Estudio de caso en la revista Para Ti* (Doctoral dissertation).

Ecuador-span322. (7 de Julio de 2020). *Aspectos Culturales*. Obtenido de <https://ecuador-span322.weebly.com/aspectos-culturales.html>

edukative. (7 de julio de 2020). *Anterior Siguiente*.

Elgezabal .R.Z. (2016). *Tendencias en comunicación Cultura digital y poder*. España: Gedisa.

Heller, E. (2008). *Cómo el contexto determina el efecto*. En H. Eva, *Psicología del color* (pág. 18). Barcelona: Gustavo Gili.

María Beatriz Troconis Cuerpo B del PG 24 de febrero de 2017 *Diseño Editorial Creación y Expresión Diseño y producción de objetos, espacios e imágenes*

Graham, W. (7 de 5 de 2018). *El proceso creativo según Graham Wallas*. Obtenido de Realego: <https://n9.cl/5p0ky>

Juárez, B. A. (2008). *Material Gráfico didáctico-educativo del*. Guatemala: Didáctico Interactivo

Lino, G. M. (2012). *Arte Digital*. En C. José, *Bellas Artes y Sociedad Digital* (págs. 11-12). España: CBA.

Montserrat, G. (15 de 4 de 2015). *La Educación en la era digital*. Obtenido de El mundo: <https://www.elmundo.es/opinion/2015/04/15/552d4036ca4741877c8b4575.html>

Pau, A. (5 de 2010). *De la digitalización de la cultura*. Obtenido de Digithum: <http://openaccess.uoc.edu/webapps/o2/bitstream/10609/8800/2/n12-de-la-digitalizacion-de-la-cultura-a-la-cultura-digital.pdf>

Pedrosa, J. (2013, octubre, 14). *Entrevista a José Manuel Pedrosa*. Asociación de profesionales de la narración oral en España.

<https://narracionoral.es/index.php/es/documentos/articulos-y-entrevistas/entrevistas/364-entrevista-a-jose-manuel-pedrosa>

Semana. (9 de noviembre de 2017). *¿Por qué la educación y la tecnología son aliados inseparables?* Obtenido de <https://www.semana.com/educacion/articulo/uso-de-la-tecnologia-en-la-educacion/539903>

Rojas.C.J. (2017). *Geometría para diseño gráfico*. Colombia: Universidad del Norte.

Ramada Prieto, L. (2018). Esto no va de libros: literatura infantil y juvenil digital y educación literaria.

UNESCO. (2019). *Las TIC en la educación*. Obtenido de UNESCO.

Whistleout. (17 de febrero de 2020). *¿Qué es un Smartphone? Conoce todos los detalles*. Obtenido de <https://www.whistleout.com.mx/CellPhones/Guides/que-es-un-smartphone>

Ubidia.A. (2007). Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador (2a. ed.).Ecuador:Libersa.

Vargas Murillo, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. Cuadernos hospital de clinicas, 58(1), 68-74.

Zeegen, L. (2013). Principios de ilustración. Barcelona. Gustavo Gili, 2013

ANEXOS

Anexo 1. Formato encuestas



Universidad Técnica del Norte Modelo de encuesta Unidad Educativa Inocencio Jácome



Objetivo: El objetivo de la siguiente encuesta es levantar datos relevantes sobre el conocimiento de las leyendas urbanas en los estudiantes de la unidad educativa Inocencio Jácome para fines netamente académicos, agradecemos su aceptación para completar este cuestionario.

Correo Electrónico:

Edad:

1. ¿Usted vive en San Antonio?

Si

No

2. ¿Conoce o ha escuchado sobre las leyendas urbanas en San Antonio?

Si

No

3. ¿Ha escuchado acerca de alguna de estas historias populares?

La caja ronca

La chuchuda

El triángulo de brujas

El laberinto

4. ¿Conoce de algún libro (s) que hable sobre las leyendas urbanas en San Antonio?.

Si

No

5. ¿Conoce los libros ilustrados?

Si

No

Si su respuesta fue si, seleccione su criterio sobre los libros ilustrados

- Entretenidos
- Originales
- Aburridos
- Prácticos
- Interesantes

6. ¿Le interesaría leer un libro con estas historias?

- Si
- No

7. ¿Si existiera ¿le gustaría ver las leyendas de San Antonio recopiladas en un libro digital con gráficos y los personajes acoplados a la actualidad?

- Si
- No

8. ¿Cree que las historias, leyendas urbanas o populares son parte de la cultura de San Antonio?

- Si
- No

9. ¿En cuál de los siguientes dispositivos electrónicos consume usted la mayoría del contenido digital?

- Ordenador (computadora de escritorio)
- Laptop
- Smarthphone
- Tablet, (ipad)

10. ¿Usted leería un libro sobre leyendas urbanas que se encuentre en algún

- Si
- No

Anexo 2. Formato entrevista



Universidad Técnica del Norte

Modelo guión Entrevista



Nombre:

Introducción

El presente modelo de guión de entrevista tiene como objetivo recolectar datos y opiniones relevantes sobre las leyendas de San Antonio de Ibarra, dicha información será para el uso netamente académico, agradecemos su aceptación y tiempo para responder a las siguientes preguntas.

Preguntas sobre las leyendas Urbanas de San Antonio

1. ¿Conoce o a escuchado sobre las leyendas urbanas?

2. ¿De las siguientes historias, ¿Cómo se las imagina?

- La caja ronca.
- El laberinto.
- La chuchuda.
- Triangulo de brujas

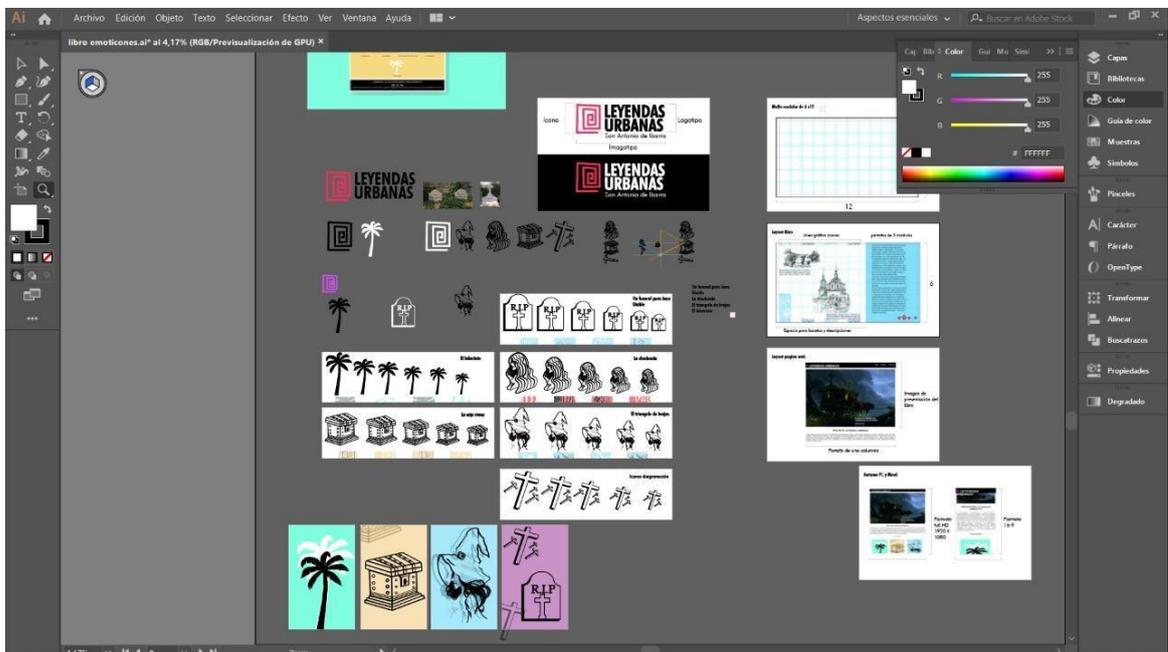
3. ¿Cómo usted interpreta o se imagina a las entidades que protagonizan estas historias?

4. ¿Usted considera que se debe rescatar las leyendas urbanas para las futuras generaciones?

5.- ¿Usted cree que estas historias han marcado un aspecto importante dentro de la cultura de San Antonio?

Anexos 3. multimedia

Anexo 1. Mesa de trabajo Adobe Illustrator, primeros bocetos



Anexo 2 Boceto Chuchuda

Anexo 3 Boceto para la historia el laberinto

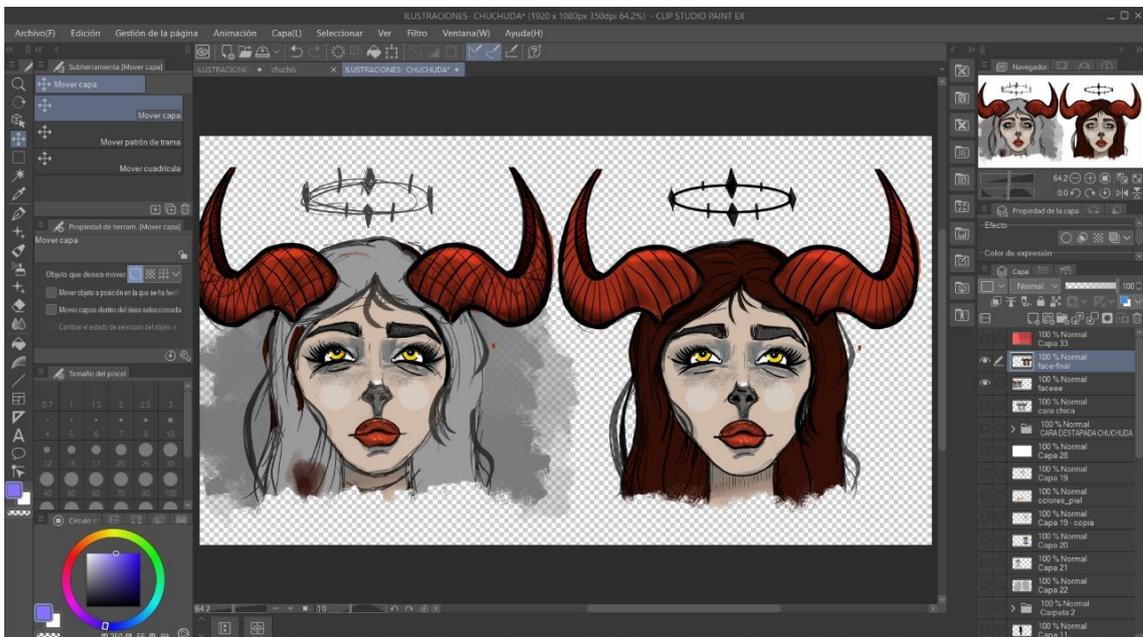


Anexo 4 Boceto para la caja ronca

Anexo 5 Boceto para la historia las brujas



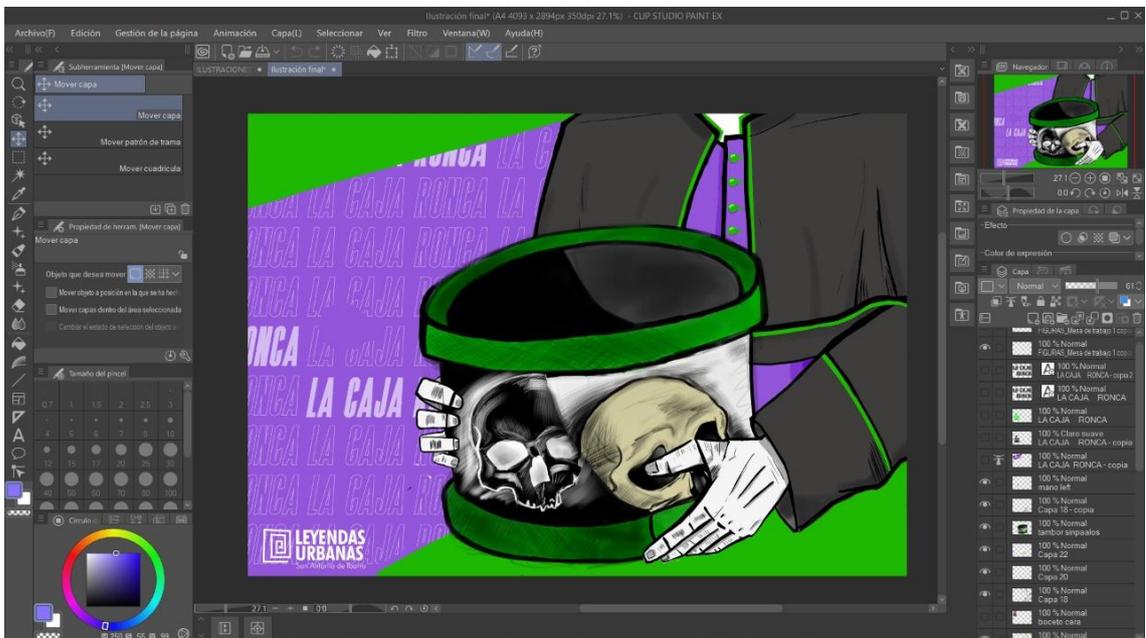
Anexo 6 Arte digital de “La chuchuda”



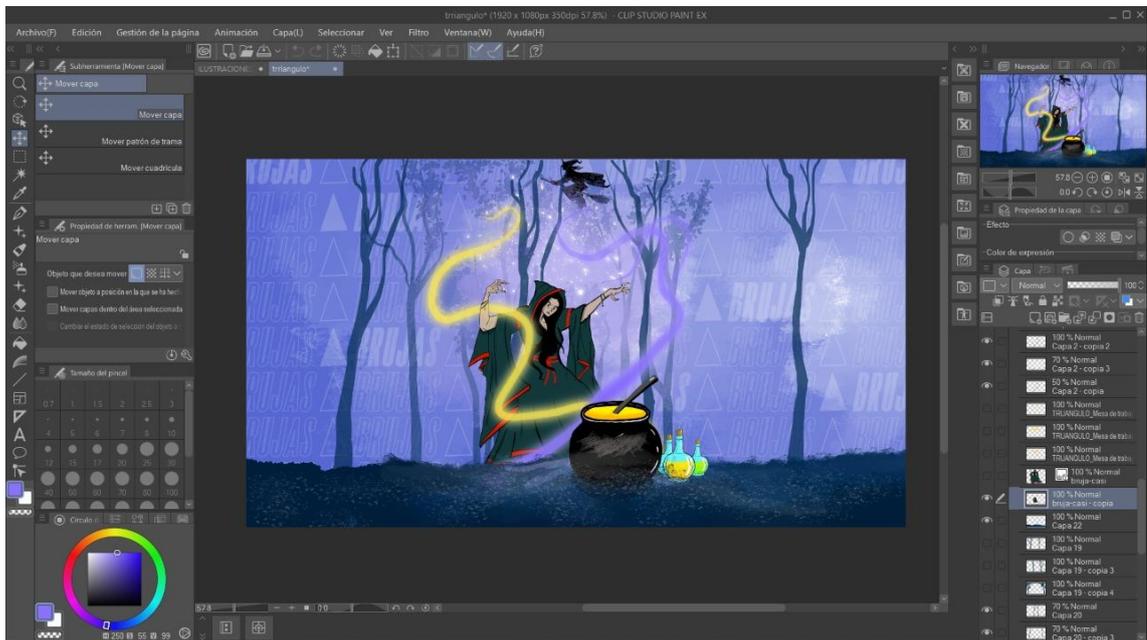
Anexo 7 Primera idea para el arte final de El laberinto



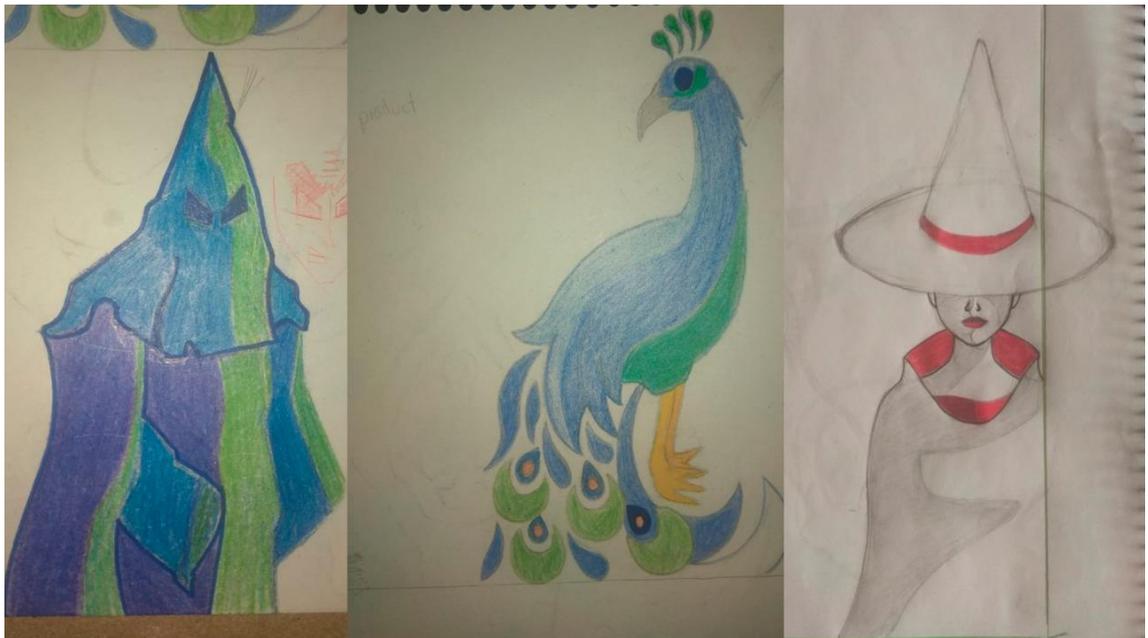
Anexo 8 Creación de la ilustración digital “La caja ronca”



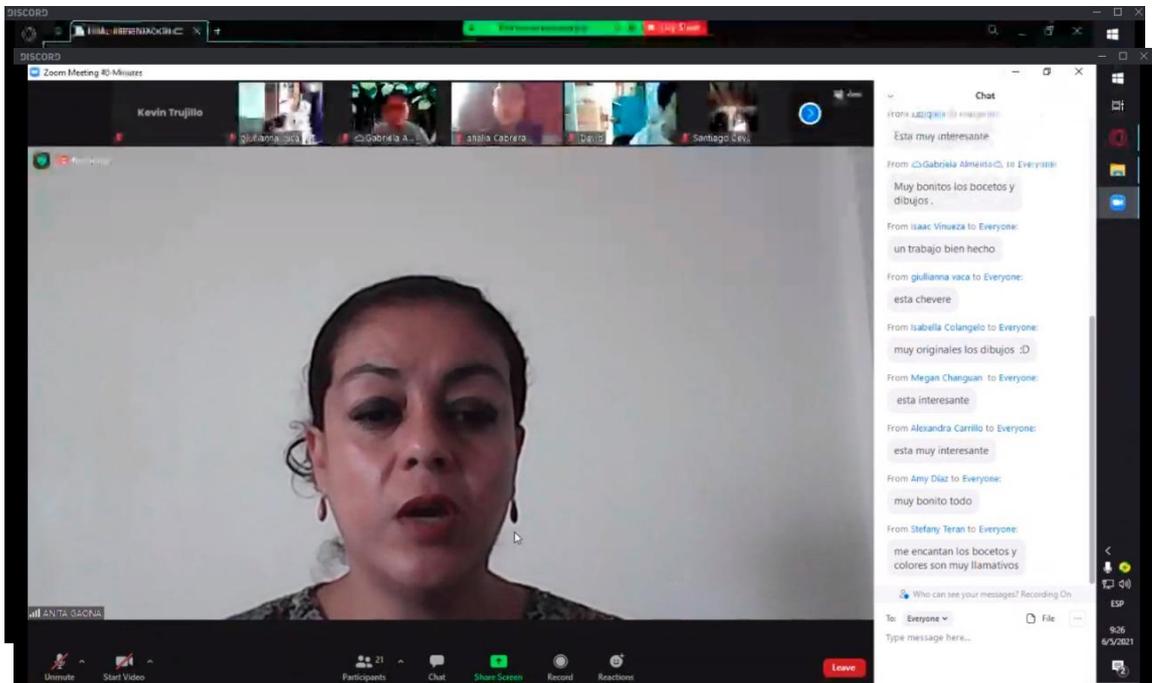
Anexo 9 Creación de la ilustración digital “Las Brujas”



Anexo 12 Varios bocetos planteados para las historias



Anexo 13 Reunión para presentar el libro a los estudiantes.



Anexo 14 Reunión para presentar el libro a los estudiantes.

Anexo 15 Opinión de los niños acerca del libro



Biblioteca Virtual



Biblioteca Virtual

LIBROS
FOLLETOS
GUIAS
DOCUMENTALES



Matriculas Abiertas 2021-2022



I Concurso de Oratoria



Danos un Like en Facebook



| Fases | | Actividad | Octubre | Noviembre | Diciembre | Enero | Febrero | marzo | abril | Mayo |
|-------------------|---|-----------|---------|-----------|-----------|-------|---------|-------|-------|------|
| Planeación | Elaboración del Proyecto de Inv. | X | | | | | | | | |
| | Búsqueda de Referencias Documentales | X | | | | | | | | |
| | Borrador de Proyecto de inv. | | X | | | | | | | |
| | Elaboración del material para realizar las encuestas | | X | | | | | | | |
| Ejecución | Aplicación de las Encuestas a los estudiantes | | X | | | | | | | |
| | Análisis de datos recopilados en las encuestas | | X | | | | | | | |
| | Realización de entrevistas a los adultos mayores | | | X | | | | | | |
| | Selección de contenido para el material gráfico | | | X | | | | | | |
| | Diagramación libro digital texto e ilustraciones. | | | X | X | | | | | |
| Aplicación | Selección de cromática y línea gráfica | | | | X | | | | | |
| | Prediseño de personajes y fondos | | | | | X | | | | |
| | Delineado y entintado personajes y fondos | | | | | X | | | | |
| | Aplicación de <i>mock ups</i> . Detallado Artes finales | | | | | | X | | | |
| | Revisión y corrección de errores en el libro digital | | | | | | | X | | |
| | Creación portada y contraportada | | | | | | | X | | |
| | Presentación del libro terminado en la institución. | | | | | | | | | X |