



*“Responsabilidad con pensamiento positivo”*

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

**TRABAJO DE TITULACIÓN**

**CARRERA: DE DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA: “DISEÑO DE UN TEXTO DIDÁCTICO ILUSTRADO SOBRE MITOS Y  
LEYENDAS TRADICIONALES EN LA CIUDAD DE OTAVALO, PARA  
ESTUDIANTES DE NIVEL ESCOLAR”**

**AUTORA: Sofía Salomé Puetate Almeida**

**TUTORA: Ing. Silvia Arciniegas Mg.**

**AÑO: 2014**

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## APROBACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Titulación, nombrado por la Comisión Académica de la Universidad Tecnológica Israel certifico:

Que el Trabajo de Investigación “DISEÑO DE UN TEXTO DIDÁCTICO ILUSTRADO SOBRE MITOS Y LEYENDAS TRADICIONALES EN LA CIUDAD DE OTAVALO, PARA ESTUDIANTES DE NIVEL ESCOLAR”, presentado por la Señorita Sofía Salomé Puetate Almeida, estudiante de la Carrera de Diseño, reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del Tribunal de Grado que la Comisión Académica de la UISRAEL designe.

Quito, junio 2014

### TUTOR

Firma:

Ing. Silvia Arciniegas Mg.

C.C. 1714918032

## **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

### **AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN**

La abajo firmante, en calidad de estudiante de la Carrera de Diseño, declaro que los contenidos de este Trabajo de Titulación, requisito previo a la obtención del Grado de Ingeniera en Diseño Gráfico Empresarial, son absolutamente originales, auténticos y de exclusiva responsabilidad legal y académica del autor.

Quito, junio 2014

#### **ESTUDIANTE**

Firma:

Sofía Salomé Puetate Almeida

CC: 100300696-0

# UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal de Grado, designado por la Comisión Académica de la UISRAEL, aprueban El Trabajo de Titulación de acuerdo con las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Tecnológica "ISRAEL" para títulos de pregrado.

Quito, junio 2014

Para constancia firman:

**TRIBUNAL DE GRADO**

---

FIRMA PRESIDENTE

---

FIRMA MIEMBRO 1

---

FIRMA MIEMBRO 2

## **DEDICATORIA**

A mi padre José Ignacio Puetate y a mi madre Luisa Almeida quienes fueron mi base moral y apoyo durante mis estudios universitarios. De forma especial a mi abuelo materno Miguel Almeida quien despertó en mí la curiosidad por descubrir lo que encierran los mitos y leyendas, sus relatos seguirán vivos en mi memoria y en la memoria de todo aquel que sepa sobre ellos por medio de este libro didáctico ilustrado.

También a mi abuelita materna Olimpia Flores Carvajal(+) por sus bendiciones amorosas, nocturnas y constantes.

Sofía

## **AGRADECIMIENTO**

A mi tutora Mg. Silvia Arciniegas, quien aportó con su tiempo y conocimientos en la elaboración de este proyecto, así también a mis profesores, y demás personas que colaboraron con la ejecución de este trabajo.

A mis amigos y amigas que me acogieron en sus casas y me ayudaron en el transcurso de este proceso. Gracias por toda su energía positiva y su apoyo incondicional.

A mis amigos de Otavalo por sus visiones en el fuego, sus canciones, sus ceremonias y sobre todo su amor infinito sosteniéndome. Gracias... ustedes me ayudaron a entender mejor a la Pachamama.

Sofia

## ÍNDICE GENERAL DE CONTENIDOS

|   |           |
|---|-----------|
| RESUMEN .....   | xiii      |
| ABSTRACT .....  | xiv       |
| EL PROBLEMA .....   | 1         |
| INTRODUCCIÓN .....  | 1         |
| PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:.....                                | 2         |
| JUSTIFICACIÓN .....   | 3         |
| OBJETIVOS .....   | 5         |
| PREMISA.....  | 5         |
| METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.....                            | 5         |
| PRESUPUESTO .....   | 8         |
| <br>  |           |
| <b>CAPÍTULO I.....</b>  | <b>9</b>  |
| <b>1. MARCO TEÓRICO.....</b>                                    | <b>9</b>  |
| <b>1.1 Comunicación.....</b>                                    | <b>9</b>  |
| 1.1.1 Comunicación Visual.....                                  | 11        |
| <b>1.2 Semiótica y Semiología.....</b>                          | <b>12</b> |
| <b>1.3 Artes gráficas.....</b>                                  | <b>14</b> |
| <b>1.4 Diseño Gráfico .....</b>                                 | <b>15</b> |
| 1.4.1 Responsabilidad y función social del Diseño Gráfico ..... | 16        |
| 1.4.2 Fundamentos del diseño.....                               | 18        |
| 1.4.3 Principios del diseño .....                               | 19        |
| 1.4.4 Método de Diseño y proceso creativo .....                 | 20        |
| 1.4.4.1 Metodología Proyectual de Bruno Munari.....             | 20        |
| <b>1.5 Diseño de Identidad.....</b>                             | <b>24</b> |
| 1.5.1 Signos de identidad.....                                  | 25        |
| 1.5.2 Creación de un logo.....                                  | 27        |
| <b>1.6 Diseño editorial.....</b>                                | <b>27</b> |
| 1.6.1 Géneros editoriales .....                                 | 29        |
| 1.6.1.1 Libros de texto.....                                    | 29        |
| 1.6.2 Estructura externa de un libro .....                      | 30        |
| 1.6.3 Estructura interna de un libro .....                      | 31        |
| 1.6.4 Elementos de diseño editorial .....                       | 32        |
| 1.6.4.1 La composición .....                                    | 32        |
| 1.6.5 Diagramación.....   | 33        |
| 1.6.5.1 Elementos de diagramación .....                         | 35        |
| 1.6.5.2 Aspectos y recomendaciones de diagramación.....         | 36        |
| 1.6.5.3 Retícula .....  | 37        |
| 1.6.5.4 La página .....   | 38        |
| 1.6.6 Tipografía y composición tipográfica .....                | 39        |
| 1.6.6.1 La letra .....  | 40        |
| 1.6.6.2 Clasificación de las fuentes .....                      | 41        |
| 1.6.6.3 Familias tipográficas.....                              | 42        |
| 1.6.6.4 Composición de tipos .....                              | 42        |
| <b>1.7 El color .....</b>                                       | <b>43</b> |
| 1.7.1 Colores aditivos .....                                    | 43        |
| 1.7.2 Colores sustractivos primarios .....                      | 44        |

|   |  |           |
|---|--|-----------|
| 1.7.3                                       | Círculo Cromático .....                                  | 44        |
| 1.7.3.1                                     | Colores complementarios.....                             | 45        |
| 1.7.3.2                                     | Colores análogos .....                                   | 45        |
| 1.7.3.3                                     | Separación de color .....                                | 45        |
| 1.7.3.4                                     | Expresividad del color .....                             | 46        |
| <b>1.8</b>                                  | <b>Ilustración .....</b>                                 | <b>47</b> |
| 1.8.1                                       | Ilustración de literatura infantil.....                  | 48        |
| 1.8.1.1                                     | Autores internacionales de la ilustración infantil ..... | 49        |
| <b>1.9</b>                                  | <b>Educación e identidad cultural .....</b>              | <b>53</b> |
| 1.9.1                                       | Los medios didácticos y recursos educativos.....         | 54        |
| 1.9.2                                       | Características de los materiales didácticos.....        | 55        |
| 1.9.3                                       | Funciones de los materiales didácticos .....             | 56        |
| <b>1.10</b>                                 | <b>El cuento infantil.....</b>                           | <b>57</b> |
| 1.10.1                                      | El texto .....   | 58        |
| <b>1.11</b>                                 | <b>Cultura Oral.....</b>                                 | <b>59</b> |
| 1.11.1                                      | Mito .....   | 59        |
| 1.11.2                                      | Leyenda .....  | 61        |
| <b>1.12</b>                                 | <b>Aspectos Generales de la ciudad de Otavalo.....</b>   | <b>62</b> |
| 1.12.1                                      | Datos del cantón .....                                   | 63        |
| 1.12.2                                      | División Política Administrativa.....                    | 64        |
| 1.12.3                                      | Identidad .....  | 64        |
| 1.12.4                                      | Fisionomía .....   | 66        |
| 1.12.5                                      | Indumentaria y accesorios de tradición .....             | 67        |
| 1.12.5.1                                    | Atuendo femenino .....                                   | 67        |
| 1.12.5.2                                    | Atuendo masculino.....                                   | 68        |
| 1.12.6                                      | Referentes arqueológicos .....                           | 70        |
| <b>CAPÍTULO II.....</b>                     |  | <b>71</b> |
| <b>2. DIAGNÓSTICO .....</b>                 |  | <b>71</b> |
| <b>2.1 Análisis del Macroentorno .....</b>  |  | <b>71</b> |
| 2.1.1                                       | Factor económico .....                                   | 71        |
| 2.1.2                                       | Factor Político .....                                    | 72        |
| 2.1.3                                       | Factor Tecnológico .....                                 | 74        |
| 2.1.4                                       | Factor Social .....                                      | 75        |
| 2.1.5                                       | Factor cultural .....                                    | 78        |
| 2.1.5.1                                     | Fiestas populares .....                                  | 79        |
| <b>2.2 Análisis del Microentorno .....</b>  |  | <b>85</b> |
| 2.2.1                                       | Competencia directa .....                                | 85        |
| 2.2.2                                       | Clientes.....  | 87        |
| 2.2.3                                       | Proveedores .....  | 87        |
| 2.2.4                                       | Distribuidores .....                                     | 87        |
| <b>2.3 Recopilación de datos.....</b>       |  | <b>88</b> |
| 2.3.1                                       | Encuesta.....  | 88        |
| 2.3.1.1                                     | Población y Muestra .....                                | 88        |
| 2.3.1.2                                     | Banco de preguntas .....                                 | 89        |
| 2.3.2                                       | Resultados de la encuesta .....                          | 91        |
| 2.3.2.1                                     | Interpretación de resultados de la encuesta .....        | 91        |
| 2.3.3                                       | Matriz FODA .....  | 92        |
| <b>2.4 Análisis de las entrevistas.....</b> |  | <b>94</b> |
| 2.4.1                                       | Entrevista con Juan F. Ruales .....                      | 94        |
| 2.4.2                                       | Entrevista con Juan Carlos Morales Mejía .....           | 97        |



|  |            |
|--|------------|
| <b>CAPÍTULO III</b> .....  | <b>103</b> |
| <b>3. PROPUESTA</b> .....  | <b>103</b> |
| <b>3.1 Definición del problema</b> .....                           | <b>103</b> |
| <b>3.2 Definición y reconocimiento de subproblemas</b> .....       | <b>103</b> |
| <b>3.3 Recopilación de datos</b> .....                             | <b>104</b> |
| <b>3.4 Análisis de datos</b> .....                                 | <b>104</b> |
| 3.4.1 Datos de entrevista a expertos.....                          | 104        |
| 3.4.2 Datos de las encuestas.....                                  | 105        |
| 3.4.3 Datos bibliográficos y documentos encontrados en la Web..... | 106        |
| <b>3.5 Creatividad</b> .....                                       | <b>107</b> |
| 3.5.1 Imagotipo.....   | 108        |
| 3.5.2 Medidas.....   | 111        |
| 3.5.3 Cromática.....   | 112        |
| 3.5.4 Tipografía.....  | 112        |
| 3.5.5 Libro de cuentos.....  | 115        |
| 3.5.5.1 Textos.....  | 115        |
| 3.5.5.2 Ilustraciones.....   | 116        |
| 3.5.5.3 Personajes del cuento “El Ayahuma”.....                    | 116        |
| 3.5.5.4 Personajes del cuento “La chificha y cóndor avisado”.....  | 118        |
| 3.5.5.5 Personajes del cuento “El duende”.....                     | 122        |
| 3.5.5.6 Personaje del cuento “El gigante y las lagunas”.....       | 125        |
| 3.5.5.7 Personaje del cuento “El coraza”.....                      | 125        |
| 3.5.5.8 Personajes del cuento “Princesa del lago”.....             | 131        |
| 3.5.6 Diagramación.....  | 133        |
| <b>3.6 Materiales – Tecnología</b> .....                           | <b>134</b> |
| 3.6.1 Programas.....   | 135        |
| <b>3.7 Experimentación</b> .....                                   | <b>136</b> |
| 3.7.1 Proceso de las Ilustraciones.....                            | 136        |
| <b>3.8 Modelos</b> .....   | <b>140</b> |
| 3.8.1 Principales secciones del libro.....                         | 140        |
| <b>3.9 Verificación</b> .....                                      | <b>144</b> |
| 3.9.1 Grupo focal.....   | 144        |
| 3.9.2 Colaboración de expertos.....                                | 145        |
| <b>3.10 Solución</b> .....   | <b>147</b> |
| <br>VALIDACIÓN.....  | <br>148    |
| CONCLUSIONES.....  | 150        |
| RECOMENDACIONES.....   | 151        |
| BIBLIOGRAFÍA.....  | 152        |
| BIBLIOGRAFÍA WEB.....  | 153        |
| ANEXOS.....  | 157        |

## ÍNDICE DE GRÁFICOS

|  |     |
|--|-----|
| Figura 1. Esquema del proceso básico de comunicación. ....                               | 10  |
| Figura 2. Primer modelo metodológico de Bruno Munari. ....                               | 21  |
| Figura 3. Metodología proyectual de Bruno Munari. ....                                   | 22  |
| Figura 4. Visualización de colores del espectro. ....                                    | 43  |
| Figura 5. Círculo Cromático. ....  | 44  |
| Figura 6. Ángulos en que se imprime cada color de Trama CMYK. ....                       | 46  |
| Figura 7. Ilustración Constanza Basaluzzo. ....  | 49  |
| Figura 8. Ilustración de Howard McWilliam. ....  | 50  |
| Figura 9. Ilustración de Sarah Preston. ....   | 51  |
| Figura 10. Ilustración Roger Icaza. ....   | 52  |
| Figura 11. Ilustración digital. Natalia Vásquez. ....                                    | 53  |
| Figura 12. Vista panorámica de la ciudad de Otavalo. ....                                | 62  |
| Figura 13. Ubicación de Otavalo en Google Maps. ....                                     | 63  |
| Figura 14. Fotografías de la fisonomía adulta del pueblo otavaleño. ....                 | 66  |
| Figura 15. Fotografías de la fisonomía infantil del pueblo otavaleño. ....               | 67  |
| Figura 16. Fotografía del traje tradicional femenino del pueblo otavaleño. ....          | 68  |
| Figura 17. Fotografía del traje tradicional tanto masculino como femenino. ....          | 69  |
| Figura 18. Fotografías de platos ancestrales de origen Pasto-Carchense. ....             | 70  |
| Figura 19. Fotografía de mujeres otavaleñas en minga. ....                               | 78  |
| Figura 20. Fotografía de la indumentaria superior del traje que usa el Coraza. ....      | 80  |
| Figura 21. Fotografía del Coraza, montado a caballo en San Rafael. ....                  | 81  |
| Figura 22. Fotografía de los corazas en un concierto de las fiestas del Yamor 2012. .... | 82  |
| Figura 23. Fotografía del traje típico del danzante Ayahuma. ....                        | 83  |
| Figura 24. Fotografía de danzantes Ayahumas, bailando y tocando el violín. ....          | 83  |
| Figura 25. Danzantes duendes del Inti Raymi. Pogyo de Pinsaquí. ....                     | 84  |
| Figura 26. Representación gráfica del petroglifo “Sol de los Pastos” ....                | 108 |
| Figura 27. Estilización del ícono petroglifo conocido como el “Sol de los Pastos”. ...   | 109 |
| Figura 28. Logotipo del título del libro. ....   | 109 |
| Figura 29. Estilizaciones tomadas como referencia de las franjas de platos pastos. ....  | 110 |
| Figura 30. Imagetipo del título del libro. En Blanco y negro. ....                       | 110 |
| Figura 31. Imagetipo del título del libro. Aplicado color. ....                          | 111 |
| Figura 32. Retícula del imagetipo del título del libro. ....                             | 111 |
| Figura 33. Colores utilizados en la imagen del libro, descomposición CMYK. ....          | 112 |
| Figura 34. Tipografía 30 Pack Girl Bold. ....  | 113 |
| Figura 35. Tipografía Bauderie Script Ssi. ....  | 114 |
| Figura 36. Tipografía Baskerville. ....  | 115 |
| Figura 37. Ilustración en páginas enfrentadas del libro Nina Pacha. ....                 | 116 |
| Figura 38. Ilustración del muchacho. ....  | 117 |
| Figura 39. Ilustración de un Ayahuma. ....   | 118 |
| Figura 40. Ilustración de la Chificha. ....  | 119 |
| Figura 41. Ilustración del cóndor avisgado. ....   | 119 |
| Figura 42. Ilustración del búho despistado. ....   | 120 |
| Figura 43. Ilustración de Thua. ....   | 120 |
| Figura 44. Ilustración Sisa. ....  | 121 |
| Figura 45. Ilustración del padre de los niños. ....                                      | 122 |
| Figura 46. Ilustración del Duende. ....  | 123 |
| Figura 47. Ilustración de Lucia del Rocío. ....  | 123 |
| Figura 48. Ilustración de la madre de Lucia del Rocío. ....                              | 124 |
| Figura 49. Ilustración de la abuelita de Lucia del Rocío. ....                           | 124 |
| Figura 50. Ilustración del gigante del cuento. ....                                      | 125 |
| Figura 51. Ilustración del rostro del Coraza. ....                                       | 126 |
| Figura 52. Ilustración del caballito del coraza. ....                                    | 127 |
| Figura 53. Ilustración mujer que lleva la sombrilla del Coraza. ....                     | 127 |

|  |     |
|--|-----|
| Figura 54. Ilustración de los Yumbos.....  | 128 |
| Figura 55. Ilustración Loa.....  | 129 |
| Figura 56. Ilustración de los hombres que llevan la rama de gallos.....                | 129 |
| Figura 57. Ilustración mujer acompañante del Coraza.....                               | 130 |
| Figura 58. Ilustración del párroco de San Rafael.....                                  | 130 |
| Figura 59. Ilustración de la estatua de San Luis Obispo.....                           | 131 |
| Figura 60. Ilustración de la princesa Nina Pacha.....                                  | 131 |
| Figura 61. Ilustración de Gualtaqui y Nina Pacha.....                                  | 132 |
| Figura 62. Ilustración del brujo Huarcha.....  | 132 |
| Figura 63. Ilustración del Lechero o árbol sagrado.....                                | 133 |
| Figura 64. Limitaciones y bordes de la diagramación del libro.....                     | 134 |
| Figura 65. Ícono del software Adobe Photoshop Cs6.....                                 | 135 |
| Figura 66. Ícono del software Adobe Ilustrador Cs6.....                                | 135 |
| Figura 67. Ícono del software Adobe InDesign Cs6.....                                  | 136 |
| Figura 68. Primer boceto del personaje de la princesa Nina Pacha.....                  | 136 |
| Figura 69. Boceto añadido características del personaje.....                           | 137 |
| Figura 70. Boceto añadido color al personaje.....                                      | 137 |
| Figura 71. Proceso de agregar color a las formas del boceto del personaje.....         | 138 |
| Figura 72. Dibujo incorporado detalles en el personaje.....                            | 138 |
| Figura 73. Proceso de aplicación de sombras y características.....                     | 139 |
| Figura 74. Ilustración final del personaje Nina Pacha.....                             | 139 |
| Figura 75. Tapa y lomo del libro Nina Pacha.....                                       | 140 |
| Figura 76. Contratapa o contraportada del libro Nina Pacha.....                        | 141 |
| Figura 77. Cubierta y segunda interior del libro Nina Pacha.....                       | 142 |
| Figura 78. Portada del libro Nina Pacha.....   | 142 |
| Figura 79. Ilustraciones y textos de la Chificha.....                                  | 143 |
| Figura 80. Ilustraciones y textos del Coraza.....                                      | 143 |
| Figura 81. Ilustración estilizada de las figuras encontradas en los platos pastos..... | 147 |
| Figura 82. Investigación de campo. Cuenta con material pedagógico.....                 | 159 |
| Figura 83. Investigación de campo. Cuenta con libros de teoría necesaria.....          | 160 |
| Figura 84. Investigación de campo. Utiliza libros con fuentes narrativas.....          | 161 |
| Figura 85. Investigación de campo Leyendas y mitos para estudiantes primarios....      | 162 |
| Figura 86. Investigación de campo. Valor didáctico en textos.....                      | 163 |
| Figura 87. Investigación de campo. Contribuye al desarrollo del pensamiento.....       | 164 |
| Figura 88. Investigación de campo. Cuentos, Leyendas, Mitos. Fuentes narrativas.       | 165 |
| Figura 89. Investigación de campo. Comprensión de la identidad intercultural.....      | 166 |
| Figura 90. Investigación de campo. Leyendas y mitos, reintegrarían a la tradición..    | 167 |
| Figura 91. Investigación de campo. Apoyo a la difusión de este material didáctico..    | 168 |

## ÍNDICE DE TABLAS

|               |     |
|---------------|-----|
| Tabla 1.....  | 28  |
| Tabla 2.....  | 148 |
| Tabla 3.....  | 149 |
| Tabla 4.....  | 159 |
| Tabla 5.....  | 160 |
| Tabla 6.....  | 161 |
| Tabla 7.....  | 162 |
| Tabla 8.....  | 163 |
| Tabla 9.....  | 164 |
| Tabla 10..... | 165 |
| Tabla 11..... | 166 |
| Tabla 12..... | 167 |
| Tabla 13..... | 168 |

## RESUMEN

Otavalo es una ciudad turística de mucha tradición cultural, entre sus manifestaciones se destacan las de tradición oral como mitos, cuentos, leyendas o anécdotas, que narran su historia cosmogónica ancestral, y la cotidianidad de su gente.

La tendencia de la sociedad actual hacia la globalización, los avances tecnológicos y comunicacionales; entre otros aspectos, han afectado de cierta manera, los roles familiares que permitían comunicar por medio de la oralidad, estos saberes de padres a hijos o de abuelos a nietos. Perdiendo nuestra identidad, suscitando una sociedad homogénea, alineada hacia culturas foráneas, donde ese vínculo que nos une con el origen de nuestra procedencia, grupo social, lugar o cultura, se desvanece.

Por estas razones y tomando en cuenta que, los niños y niñas se encuentran en pleno proceso de aprendizaje y desarrollo de la personalidad; son un grupo vulnerable dentro de la sociedad, donde la identidad cultural es de suma importancia para el reconocimiento propio, la comprensión del origen, el pasado y el futuro de una sociedad, grupo étnico, pueblo, lugar o cultura a la que se pertenece.

Y es precisamente en las aulas escolares donde estos saberes ancestrales, casi relegados, vuelven a reivindicar nuestras tradiciones de identidad cultural, por medio de soportes comunicacionales modernos, vigentes en la actualidad.

Desde la disciplina del diseño gráfico y editorial, el presente proyecto impulsa la difusión de mitos y leyendas tradicionales de la ciudad de Otavalo, por medio de un libro didáctico ilustrado para niños y niñas de segundo y tercer nivel de educación básica, siendo un material de apoyo para el/la docente, con actividades de desarrollo cognitivo e inferencial y contenidos de tipo cultural tradicional de la ciudad.

## **ABSTRACT**

Otavaló is a lot of tourist and cultural city, including its manifestations highlights the oral tradition of myths, stories, legends and anecdotes that tell their cosmogony ancestral history and everyday life of its people.

The tendency to globalization of modern society, advances in technology and communication, among others, have in some way affected family roles that allowed him to communicate through oral tradition, this knowledge from parents to children or grandparents to grandchildren. Losing our identity, leading to a homogeneous society, aligned towards foreign cultures, where the bond that unites us with the source of our origin, social group, place or culture vanishes.

For these reasons and taking into account that children are in the process of learning and personality development; is a vulnerable group in society, where cultural identity is paramount to self-recognition, compression the origin, the past and the future of a company culture to which one belongs, ethnic group, village or place.

And it is in the classroom where they almost relegate again reclaim ancestral wisdom traditions of our cultural identity, thorough modern media, in force communications currently.

From the discipline of editorial design, this project promotes the dissemination of traditional myths and legends of the city of Otavaló, through a didactic illustrated book for children in first and second level of school, being a material support for teachers, with activities inferential cognitive development and content of cultural traditional city type.

## EL PROBLEMA

### TEMA:

Diseño de un texto didáctico ilustrado sobre mitos y leyendas tradicionales de la ciudad de Otavalo, para estudiantes de primero y segundo año de educación básica.

### INTRODUCCIÓN

La ciudad de Otavalo es conocida como “El Valle del Amanecer”, es un cantón importante de la provincia de Imbabura por su movimiento comercial y turístico. Sus paisajes naturales, su variada gastronomía, sus costumbres ancestrales y la habilidad de su gente artesana, son el deleite de propios y extranjeros que visitan el cantón diariamente.

Otavalo posee una enorme riqueza cultural y biológica en sus montañas, lagunas, ríos y quebradas, que desde la cosmovisión local, tienen vida y energía. Estos espacios naturales han sido cuna para el surgimiento de grandes mitos y leyendas que han trascendido en el tiempo y en el espacio, buscando ubicarse en la mente de los Otavaleños como íconos culturales y fuentes conceptuales de su identidad.

Ahora la misión de los Otavaleños en general es luchar por mantener estos mitos y leyendas, transmitiéndolas a las nuevas generaciones por medios que en la actualidad están vigentes, sean estos impresos, visuales, electrónicos o audiovisuales. Por tal razón se propone la elaboración y el diseño de un texto impreso didáctico que de referencia de estas leyendas y que a su vez se convierta en un soporte educativo para profesores de primaria.

El desarrollo del proyecto se plasma en cuatro fases generales las cuales son:

**Introducción:** Donde se genera y plantea los objetivos de la propuesta, dentro de un campo de estudio mediante la aplicación de metodologías y premisa, las cuales son para la obtención de resultados.

**Capítulo I:** Es donde se plasman conceptos y teorías por medio de una fundamentación teórica que sustenta la investigación realizada.

**Capítulo II:** Es el estudio de la propuesta dentro de un macro y microentorno, justificando las bases de la problemática, con la aplicación e interpretación de encuestas realizadas a un público específico.

**Capítulo III:** Plasmar la propuesta, justificando técnicamente los elementos aplicados dentro del mismo sean estos cromáticos, tipográficos o estructurales.

De esta manera se cumple con las normativas establecidas para la correcta elaboración de este proyecto de grado previo a la obtención del Título Profesional de Ingeniera en Diseño Gráfico.

### **PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA:**

Durante los últimos años, la sociedad otavaleña ha experimentado cambios coyunturales; en particular, los medios comunicacionales y los recursos tecnológicos, han acelerado el manejo de la información y comunicación, estos han producido grandes repercusiones en la cultura a nivel local y nacional. La globalización de los recursos y servicios, la migración, entre otros factores, han ampliado tendencias hacia la homogenización, donde la sociedad se encamina cada vez más a lo materialista, y sus necesidades se basan en el consumo.

Mucha de esta alineación cultural se ve reflejada en los medios de comunicación e internet, en programas y animaciones virtuales de tipo infantil y juvenil. Poco a poco la fascinación por lo extranjero se expresa en costumbres y tradiciones de culturas ajenas, por lo cual, nuestra sociedad adopta cada vez más las tendencias foráneas. Perdiendo así nuestra identidad cultural y dando paso a la globalización.



Al ser los niños un grupo vulnerable de la sociedad, están en constante aprendizaje y desarrollo de su personalidad. En este punto, se debe considerar la importancia de la identidad cultural, y de cómo es valiosa nuestra historia ancestral para poder forjar una conciencia de nosotros mismos. Las bases de un nuevo estado soberano y sobretodo orgulloso de ser ecuatoriano están en las aulas, en los niños y niñas de este país.

Los procesos de modernización que no han dejado de afectar al medio rural, han ocasionado la pérdida de muchas prácticas tradicionales, y han menoscabado también, los roles familiares que aseguraban una eficiente transmisión y aprendizaje social de una generación a otra. A causa de esta acelerada ola de informaciones y comunicaciones visuales a las que estamos expuestos diariamente; y visto que, generan la pérdida gradual de valores culturales, e influyen desde temprana edad, a encaminarse hacia una sociedad homogénea, dominada por los monopolios culturales e industriales. Se manifiesta en contraposición, la revaloración de nuestras expresiones culturales, donde se hace evidente la necesidad de compilar este legado cultural para la formación de las nuevas generaciones; empleando claro está, otras formas de difusión cultural, con el fin de ser un soporte para las descendencias futuras, reintegrando nuestras tradiciones y costumbres en productos que obedecen a la tendencia actual y que se definen por obvias razones en la recreación y aprendizaje infantil. El libro ilustrado como recurso didáctico en el aula escolar.

Dentro de la literatura infantil, se observa que algunos textos no cumplen su finalidad al ser ineficientes en cuanto a contenido y forma (especialmente textos sobre leyendas, mitos tradiciones, etc.), la relación entre texto e imágenes no son claras ni de fácil comprensión para los niños; puesto que no se toma en cuenta su edad, ni el hecho de que están empezando a leer y que además, los contenidos no responden a los intereses y necesidades socio-culturales de su entorno. Es por ello que se cansan con mayor rapidez leyendo.

## **JUSTIFICACIÓN**

Con el pasar de los años, el patrimonio cultural corre el riesgo de perderse; puesto que, en la antigüedad la mayoría de tradiciones, mitos y leyendas se pasaban de forma oral de abuelos a hijos y de hijos a nietos y así de generación en generación. Los medios y tecnologías de la comunicación e información han transformado rápidamente la sociedad, ocasionando que una persona pueda acceder a contenidos

de todo el mundo en cuestión de segundos, recurriendo cada vez menos al saber ancestral.

En la actualidad, existe una falta de conocimiento alrededor de estos tesoros culturales. Los niños, de forma inocente no pueden transmitir estos mitos y leyendas de cada pueblo; en parte, por su poco conocimiento respecto al tema y por la falta de un documento que pruebe, resguarde y suscite el interés en los niños y niñas hacia nuestra herencia cultural. Un documento de recurso didáctico para el/la educador/a.

Sin embargo, en el proceso de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación Básica de la República del Ecuador, no solo “se promueve la participación en juegos didácticos que contribuyan de forma lúdica a profundizar en el aprendizaje” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010. Pg. 16), sino que además promueve a disfrutar y comprender la lectura como instrumento de reflexión y de construcción de conocimientos. En el país no se ha aplicado este proceso por completo.

Los ejes transversales dentro del proceso educativo en la Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica, abarcan varias temáticas; entre ellas, la protección del medio ambiente, la salud y recreación de los estudiantes así como también la interculturalidad, donde se menciona “el reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria desde una visión de respeto y valoración” (Ibíd.). Además, impulsa el desarrollo de las aptitudes comunicativas que les faculta para interactuar con el medio que los rodea. Crecer en un entorno libre de discriminación y abierto a perspectivas culturales como mitos leyendas, tradiciones, cantos, entre otros.

El presente proyecto busca suscitar el interés de los niños y niñas por los mitos y leyendas de su tierra, a la vez que se estimula la valoración de la identidad cultural del cantón Otavalo.

## **OBJETIVOS**

### **OBJETIVO GENERAL:**

Diseñar un libro ilustrado que comprenda seis cuentos basados en mitos y leyendas del cantón Otavalo, como medio didáctico y como incentivo a la valoración de su identidad cultural, para niños y niñas de segundo y tercer año de educación básica.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

- Compilar la información acerca de teoría, principios y percepciones necesarias para la fundamentación teórica del proyecto.
- Aplicar el método analítico sintético para una investigación de campo basada en la aplicación de encuestas, a fin de obtener los datos y la formulación de posibles soluciones.
- Establecer los estilos y el diagrama a utilizarse para el cuento ilustrado; como también, el tipo de ilustración y los cuentos que se graficarán.
- Validar el producto final con expertos y profesionales en el tema.

## **PREMISA**

El diseño de un texto ilustrado sobre mitos y leyendas del cantón Otavalo, contribuye a que los niños y niñas conozcan, reconozcan y comprendan didáctica y fácilmente su identidad, primero como Otavaleños y después como ecuatorianos, sembrando de esta manera un sentimiento de pertenencia en ellos mismos.

## **METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN**

### **Métodos Teóricos**

#### **Analítico – Sintético**

Este método se utilizó para descubrir los componentes que forman parte de la naturaleza del problema o esencia del fenómeno u objeto investigado, determinado las causas y efectos que provocan que se pierdan las tradiciones de cuentos y leyendas

en Otavalo. Para comprender la origen del problema con sus elementos y particularidades.

### **Técnicas de recolección de información**

Se elaboraron encuestas y entrevistas para conocer las opiniones de los maestros. Además se aplicó una técnica de verificación ocular a los niños que son los beneficiarios directos.

### **Encuesta**

En la encuesta se diseñó un cuestionario, para el levantamiento de datos de la población conformada por profesores de segundo y tercer año de escuelas del cantón Otavalo, provincia de Imbabura. Para determinar falencias existentes en los textos utilizados en los establecimientos fiscales. La encuesta se estructuró con preguntas cerradas. Se adjunta como anexo el formato de encuesta utilizado y la tabulación de los resultados.

### **Segmentación del Grupo Objetivo**

**Geográfico:** El grupo objetivo se encuentra ubicado en el Cantón Otavalo, Provincia de Imbabura, mismo que comprende la zona urbana del Cantón.

**Demográfico:** El grupo objetivo está distribuido en toda la zona urbana y rural del cantón Otavalo, y lo constituyen los maestros y maestras de las escuelas fiscales y particulares, con edades comprendidas entre los 24 a 57 años.

**Socioeconómico:** Los maestros y maestras de las escuelas fiscales y particulares de la zona urbana del cantón Otavalo de la provincia de Imbabura, pertenecen a los estratos medio bajo, medio y medio alto.

**Psicográfico:** El proyecto está enfocado en los niños y niñas de educación primaria, quienes están en pleno proceso de aprendizaje, ellos necesitan de textos para leer y educarse. Y la mejor manera de estimularlos es proporcionándoles un texto sobre los mitos y leyendas de su cantón; determinado por, necesidades y requerimientos didácticos-cognitivos de sus propios maestros.

### **Segmentación del grupo focal**

**Geográfico:** El grupo objetivo se encuentra ubicado en las escuelas de zona urbana del Cantón Otavalo.

**Demográfico:** Niños y niñas de 6 a 7 años, que están aprendiendo a leer y escribir.

**Socioeconómico:** niños/as de escuela fiscal, de clase media, media baja y baja.

**Psicográfico:** entusiastas, juguetones con ganas de aprender.

### **Población y Muestra**

Se ha identificado que el universo de investigación está conformado por las siguientes partes:

- Profesores de sección primaria de las escuelas fiscales y particulares hasta de segundo nivel de educación básica del Cantón Otavalo llegando a un número aproximado de: 116
- En el caso de la observación a los niños y niñas, se manejará únicamente la población conformada por los niveles segundo y tercero de educación básica del Centro Educativo “Víctor Alejandro Jaramillo”

### **Entrevista**

Se entrevistó al sociólogo y escritor Juan F. Ruales, mismo que tiene una vasta experiencia en cuanto a la cultura otavaleña. También se realizó otra entrevista al catedrático ibarreño Juan Carlos Morales Mejía, quien ha recopilado varias mitologías del país a lo largo de su carrera como comunicador social. Se considera el criterio de ambos expertos con el objeto de conocer un punto de vista profesional sobre el tema. Se tomará en cuenta estos lineamientos y recomendaciones al momento de diseñar y diagramar un producto gráfico comunicacional para niños de nivel escolar.

### **Técnica de verificación ocular**

Esta técnica consiste en realizar simplemente una entrevista, ayudada por una muestra gráfica que permitirá determinar aciertos o falencias del producto.

**PRESUPUESTO**

| <b>DETALLE</b>                          |  | <b>VALOR U.</b> | <b>VALOR TOTAL</b> |
|---|--|-----------------|--------------------|
| <b>GASTOS VARIOS</b>                    |  |                 |                    |
| 6                                       | Alimentación                             | 159,00          | 954,00             |
| 6                                       | Transporte                               | 30,00           | 180,00             |
| 6                                       | Arriendo Mensual                         | 80,00           | 480,00             |
| <b>SERVICIOS Y GASTOS DE OFICINA</b>    |  |                 |                    |
| 6                                       | Internet Banda Ancha (0,90 ctvs la hora) | 18,00           | 108,00             |
| 6                                       | Servicio de Telefonía Celular            | 20,00           | 120,00             |
| 20                                      | Fotocopias de Libros                     | 0,04            | 60,00              |
|   | 1050 Impresiones                         | 0,06            | 63,00              |
| 4                                       | Libros                                   | 15,00           | 60,00              |
| <b>MATERIALES DE OFICINA</b>            |  |                 |                    |
| 2                                       | Resmas de papel bond A4                  | 4,50            | 9,00               |
| 5                                       | DVD                                      | 0,90            | 4,50               |
| 3                                       | Cartuchos de tinta b/n y color           | 35,00           | 115,00             |
| <b>INSUMOS Y EQUIPOS DE COMPUTACIÓN</b> |  |                 |                    |
| 1                                       | Computadora Mac para Diseño Gráfico      | 2200,00         | 2200,00            |
| 1                                       | Tablero electrónico de Dibujo            | 150,00          | 150,00             |
| 1                                       | Memory Flash 32 Gb                       | 32,50           | 32,50              |
| 1                                       | Cámara Fotográfica Digital               | 660,00          | 660,00             |
| <b>GASTOS INFORME FINAL / PRODUCTO</b>  |  |                 |                    |
| 3                                       | Anillado Final                           | 3,00            | 9,00               |
| 3                                       | Empastado Final                          | 11,00           | 33,00              |
| 3                                       | Impresión Producto                       | 45,00           | 135,00             |
| 3                                       | Impresión trabajo teórico                | 20,00           | 60,00              |
|   | Imprevistos                              |                 | 200,00             |
| <b>GASTOS DE ACADÉMICOS</b>             |  |                 |                    |
| 1                                       | DERECHOS ARANCELES DE GRADO              | 950,00          | 950,00             |
| 1                                       | TRABAJO INTELECTUAL                      | 900,00          | 900,00             |
| <b>TOTAL</b>                            |  |                 | <b>5327,00</b>     |

# CAPÍTULO I

## 1. MARCO TEÓRICO

### 1.1 Comunicación

Desde las varias doctrinas de estudio la comunicación tiene múltiples definiciones, su procedencia etimológica viene del latín “comunis” que significa “comunicarse”. Se concibe entonces a la comunicación como el acto de entablar un vínculo con alguien, compartir e intercambiar ideas, opiniones, sentimientos, valores, informaciones, etc.

No existe un concepto definitivo de comunicación, pero sin duda existen algunas definiciones aplicadas.

Comunicación es...

La capacidad que tiene todo ser humano de relacionarse con su entorno.

Intercambio de ideas o pensamientos entre dos o más personas.

Una manera de entrar en contacto con los demás; sin ella, no existirían las relaciones humanas.

Un conjunto de técnicas que permiten la difusión de mensajes escritos o audiovisuales a uno o varios públicos.<sup>1</sup>

La comunicación es un proceso vital y natural del ser humano, que ha existido desde siempre, es por ello que el acto de comunicar es de trascendental importancia en la sociedad. Ya que es una forma de crear conocimiento y una herramienta de desarrollo social.

Siempre estamos enviando y recibiendo ideas e informaciones contenidas en mensajes, estos pueden ser auditivos o visuales, sensoriales, etc. A la vez recibimos una respuesta a dicho mensaje produciéndose una retroalimentación.

Existe una confusión frecuente entre comunicación e información, la diferencia radica en que, la primera posee un efecto de retroacción, es decir el mensaje que se receipta produce una respuesta o conducta. Y, la información, está sujeta a la comunicación como parte de dicho mensaje.

---

<sup>1</sup> Diez, S. (2006) *Técnicas de comunicación: La comunicación en la empresa* (Pgs. 7-8). Recuperado de: [books.google.com/books?isbn=8498392691](https://books.google.com/books?isbn=8498392691)

Los seres humanos presentan distintas formas de comunicarse de manera consciente e inconsciente, directa o indirecta. Utilizan gestos, palabras, movimientos corporales, e incluso la mirada. La comunicación no verbal, la oral y la escrita se han desarrollado a partir de las propias necesidades del ser humano.

“-La comunicación- es una actividad muy antigua: la aptitud para servirse de la información en la interacción la poseen especies animales que han antecedido al hombre en millones de años.” (SERRANO et al,1982. Pg. 18)

El esquema más sencillo para comprender el proceso de comunicación.



**Figura 1. Esquema del proceso básico de comunicación.**

Fuente: Asinsten, J. (2008). Comunicación Visual (Pg. 6). Recuperado de [http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion\\_visua1.pdf](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visua1.pdf)

Estos tres elementos son esenciales puesto que el Emisor (quien origina el mensaje) emite un Mensaje (conjunto de información e ideas) hacia un Receptor (quien recibe el mensaje). Este proceso no termina ahí ya que intervienen otros factores como: el canal, el ruido, la codificación. El mensaje que llega al receptor, produce una retroalimentación a manera de respuesta de dicho mensaje.

“El mensaje, para llegar al receptor pasa por tres tipos de filtros; el sensorial, el operativo y el cultural” (MUNARI, 1996. Pg. 85).

Toda actividad publicitaria, literaria, descriptiva, expresiva, etc. Se apunta a la transmisión de un mensaje o información, con el objetivo de producir una respuesta favorable, por tanto la base de la comunicación visual esta dentro del marco general de la comunicación.



### 1.1.1 Comunicación Visual

Desde tiempos remotos, el hombre ha tenido la necesidad de comprender lo que le rodea, darle un sentido y relacionarlo entre sí para obtener un conocimiento; interpretando y desarrollando, diferentes percepciones del entorno en que habita.

La vista es un sentido fundamental para adquirir información. Todo lo que vemos comunica, el mensaje puede darse de manera directa o indirecta. Cuando hablamos de diseño gráfico entendemos la Comunicación Visual como “el sistema de transmisión de señales cuyo código es el lenguaje visual.” (ACASO, 2009. Pg. 24)

La comunicación visual se diferencia de otros tipos de comunicación; ya que, se aprende de manera no formal, desde el momento de nacer. El ser humano desde temprana edad puede distinguir visualmente todo lo que lo rodea, la naturaleza, la ciudad, también informaciones visuales como letreros, propagandas, revistas, etc.

“...la comunicación visual es aquella en la que predominan las imágenes en la construcción de los mensajes. Como se ve, una definición ambigua, que utiliza una palabra «acotadora»: predominan. Y otra polisémica: imágenes.” (ASINSTEN, 2008. Pg. 8)

Se puede transmitir un mensaje mediante la imagen, utilizando varios elementos de comunicación visual como textos y formas, incluso sonidos para mejorar el mensaje y expresar con precisión lo que se quiere comunicar.

El diseño gráfico toma una trascendental importancia en la publicidad, considerando que la comunicación visual está basada en la imagen, los mensajes se elaboran bajo un procedimiento que tendrá como resultado un producto visual particular.

La función social del diseño y la comunicación visual se refiere a la solución de problemas de interacción humana que implican la transferencia de información y la vinculación directa con los procesos de intercambio de conocimiento mediante estrategias, instrumentos, procedimientos, recursos y conceptos propios de los códigos del lenguaje visual y audiovisual.<sup>2</sup>

---

<sup>2</sup> Zama, M. (2006). *Guía de carreras UNAM 2006-2007* (Pg. 489). Recuperado de: [books.google.com.ec/books?isbn=9703235735](https://books.google.com.ec/books?isbn=9703235735)

“La comunicación visual es prácticamente todo lo que ven nuestro ojos, desde una planta hasta las nubes que se mueven en el cielo...” (MUNARI, 1996. Pg. 79). Cada imagen tiene un valor diferente, según su contexto y el espacio donde se encuentran.

Según Munari la comunicación puede ser casual o intencional. Es casual, cuando se presenta de manera natural o espontánea, no tiene ningún mensaje determinado para un emisor específico. Y la intencional, en cambio, busca un propósito específico y posee un mensaje definido.

La nube es una comunicación visual casual, ya que al pasar por el cielo no tiene intención alguna de advertirme que se acerca el temporal. En cambio es una comunicación intencional aquella serie de nubecitas de humo que hacían los indios para comunicar, por medio de un código preciso, una información precisa.<sup>3</sup>

Las luces del semáforo, los afiches, las noticias de los periódicos, etc., son ejemplos de comunicación intencional.

“La comunicación visual intencional puede, a su vez, ser examinada bajo dos aspectos: el de la información estética y de la información práctica.”(Ibíd. Pg. 82)

Diseñar, es un acto de comunicación visual intencional, donde se logra, una obra gráfica mediante un procedimiento de razonamiento mental, habilidad y práctica.

La información práctica no toma en cuenta la estética sino más bien la funcionalidad. Por ejemplo: las señales de tránsito.

La información estética, posee un mensaje estructurado dentro de una composición armónica; formas volumétricas relacionadas entre si, que dan una sensación agradable a la vista.

## 1.2 Semiótica y Semiología

Para entablar comunicación, los seres humanos en su mayoría, se sirven del lenguaje, donde *el signo* es la unidad mínima de sentido.

“Imágenes y textos son *signos*. Y los signos son realidades que se utilizan para hablar de otras realidades. Los signos poseen cualidades superiores a la realidad en una situación de comunicación.” (COSTA, Pg. 19)

---

<sup>3</sup> Munari, B. (1996). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica* (Pg. 79). Barcelona, España: GG Diseño.

Los signos están constituidos bajo un sistema de códigos, estos códigos influyen en la realidad, a partir de su significación pueden tener diferentes interpretaciones.

...la semiología es "la ciencia que estudia los sistemas de signos" –en especial en la lingüística. La semiótica es "la ciencia que estudia la génesis del significado" –en los diferentes *lenguajes*, verbales y no verbales. Una y otra ciencia convergen, ya que, en todos los casos, los significados son productos de signos.<sup>4</sup>

La semiología fue concebida por Ferdinand de Saussure en el siglo XIX, considerado el padre de la semiología y la lingüística. Se entendía como una teoría que estudia los signos en el seno de la vida social, las leyes que lo gobiernan.

En la definición de Saussure, *el signo*, es pensado como una unidad de doble cara, donde por un lado está la *imagen acústica* como la representación sensorial del signo; y por otro lado, el concepto, ligado al plano del contenido, de la idea. Así el signo esta formado por un significado y un significante.

La semiótica, es un término moderno introducido por Charles Sanders Peirce, que analiza desde la lógica una teoría formal de los signos y las condiciones que deben poseer para tener sentido. Es decir, el análisis de los sistemas de signos.

La semiótica estudia la sintaxis, la semántica y la pragmática. La **sintaxis**, la teoría de las conexiones entre los signos marcados individualmente, trata aspectos formales (de la forma) y su interconexión. La **pragmática** trata la relación entre emisores y receptores, los usuarios del signo. La **semántica** busca el significado de los signos. Se refiere a algo y espera una interpretación de ese algo.<sup>5</sup>

A diferencia de Saussure, el filósofo estadounidense Charles Sanders Peirce interpretaba al signo como una relación de tres elementos:

- El signo o *representamen*
- El objeto
- El interpretante

El primero: el representamen, está presente en los sentidos, por lo tanto en la mente. El segundo: el objeto, mantiene una relación estrecha con el representamen, por lo que está presente en la mente al momento de percibir dicho objeto. Estos dos, están

---

<sup>4</sup> Costa, J. *Reinventar la publicidad: Reflexiones sobre las ciencias sociales*. (Pg. 19). Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/71999521/Costa-Juan-Reinventar-La-Public-Id-Ad>

<sup>5</sup> R. Klanten, M. Mischler (2008). *Diseño, signos y símbolos*. En Bilz, S. (Eds), *El pequeño sabelotodo: Sentido común para diseñadores* (Pg. 34). Barcelona, España: Index Book.

tan íntimamente ligados que proyectan la aparición de un tercero: el interpretante, según Pierce, un efecto del significado propiamente dicho.

Bajo la forma de interpretante también puede cumplir la función de otro signo/representamen. Esto lo coloca en su relación con otro objeto que, a su vez, implica un interpretante, que se transforma en un signo/representamen en relación con otro objeto, lo que da lugar a otro interpretante, y así *ad infinitum*.<sup>6</sup>

Dentro del diseño gráfico, la semiótica ocupa un lugar primordial, pues contribuye a la decodificación de signos en mensajes visuales, facilitando la comunicación mediante grafismos.

El diseño y la elaboración del texto didáctico ilustrado, tendrá la aplicación de signos propios de la región, facilitando la comunicación connotativa y denotativa del mensaje. Puesto que se basa en ilustraciones y relatos para niños de 6 y 7 años de edad. Esto ayudará a que los niños y niñas se sientan atraídos por las formas y colores de las figuras según su ubicación, espacio y significación.

### 1.3 Artes gráficas

Se entiende como artes gráficas, a la producción de diseños, que luego se transmitirán a un soporte como el papel.

La impresión comenzó en China con bloques de madera en el siglo VI (...) El libro impreso más antiguo conocido en el mundo, *Sutra del Diamante*, fue producido en el año 868, para lo cual se emplearon bloques de madera. (...) Johannes Gutenberg, quien inventó un molde que podría fundir los caracteres individualmente. En 1444 fabricó una prensa en Maguncia (Alemania) y comenzó a trabajar en la Biblia de Gutenberg, publicada en 1456.<sup>7</sup>

El proceso de fotomecánica o pre-prensa, aparece debido a la necesidad de generar impresiones de mejor calidad. Para esta técnica se utilizaban grandes máquinas y cámaras especiales que dividían el color de las imágenes en RGB, para posteriormente obtener los colores de impresión cian, magenta, amarillo y negro, o CMYK. Más adelante aparece la impresión offset, que utiliza las placas CTP incrustadas en cilindros de la máquina, mejorando significativamente la calidad de impresión. Esta técnica sigue vigente hasta nuestros días.

---

<sup>6</sup> Copley Paul, (2004), *Semiótica para principiantes*. (Pg. 25) Recuperado de: <http://psikolibro.blogspot.com>

<sup>7</sup> Bann, D. (2008) *Actualidad en el producción de las artes gráficas* (Pg. 8). Barcelona, España: Blume.

Gracias a la tecnología, la impresión digital, actualmente ha reducido el tiempo de ejecución de un trabajo dado. Es por ello que al hablar de artes gráfica se habla justamente de diseño gráfico, una expresión artística convertida en técnica.

## 1.4 Diseño Gráfico

Se define al diseño gráfico como un proceso que organiza y proyecta elementos visuales dentro de un concepto, en un determinado espacio o soporte sea este impreso o digital, que comunica mensajes a un público definido.

Diseñar es una actividad abstracta que implica programar, proyectar, coordinar una larga lista de factores materiales y humanos, traducir lo invisible en visible, comunicar. Incluye juicios de valor, aplicaciones de conocimientos, adquisición de nuevos conocimientos, uso de intuiciones educadas y toma de decisiones.<sup>8</sup>

El diseño gráfico transmite ideas esenciales del mensaje, utilizando diferentes elementos gráficos que le dan forma y lo hacen fácilmente descifrable para sus receptores. Esta necesidad de transmitir mensajes, ocasiona que un diseño sea funcional, que tanto como la publicidad y el marketing son disciplinas lo han tomado como recurso.

Toda pieza de comunicación visual nace de la necesidad de transmitir un mensaje específico; en otras palabras, se crea porque *alguien quiere comunicar algo a alguien*. Esta es una de las razones por las que no se puede juzgar una pieza de diseño gráfico solo por la base de su sofisticación visual. Las funciones secundarias de ciertas piezas de diseño gráfico que con el tiempo se transforman en elementos ornamentales, como es el caso de muchos afiches comerciales, no deben distorsionar la razón de ser del diseño gráfico.<sup>9</sup>

Una obra gráfica de diseño se evalúa muchas veces a partir de aspectos estéticos, por lo que algunas propuestas se ven afectadas al no ser publicadas; entonces diría que, una pieza de diseño debe ser evaluada a partir de su calidad y sobre todo evaluar si cumple el propósito fundamental de comunicar visualmente un mensaje que genere la respuesta de cierto público.

Por ello, el diseñador es un mediador del mensaje entre el emisor (cliente) y el receptor (público). El diseño gráfico se manifiesta en la sociedad, modificando las tendencias y la cultura de cada región.

---

<sup>8</sup> Frascara, J. (2000). *Diseño gráfico y comunicación* (Pg. 19). Buenos Aires, Argentina: Infinito.

<sup>9</sup> Ídem (Pg. 26).

### **1.4.1 Responsabilidad y función social del Diseño Gráfico**

“El contexto laboral del diseñador es el mundo, tanto el entorno físico primario como el complejo entramado conformado por la cultura humana, sin olvidar el determinante entorno emocional, personal e intransferible de quien diseña.” (FUENTES, 2005. Pg. 147).

El diseño gráfico, en la sociedad, cumple una función importante; ya que, es una forma de encontrar soluciones comunicacionales en productos y servicios. Pero también, puede emplearse en distintos campos para solucionar problemas de comunicación visual, modificar comportamientos en diferentes grupos de la sociedad, acelerar la producción de una empresa e inclusive propuestas ecológicas para remediar problemas de tipo ambiental.

La actual sociedad está en un cambio constante, con nuevas influencias artísticas, sociales, culturales; que cambian, incluso la forma de vestir (moda) y la forma de pensar. El diseño gráfico está implícito en estas actividades y en los productos de la vida diaria.

El diseño gráfico debe ir conforme a los cambios que surgen en la sociedad, por ello se debe conocer al público, cuáles son sus necesidades e inquietudes, para cubrir a cabalidad la demanda del mercado.

“Como todo profesional, el diseñador debe estar consciente de que su trabajo aporta al beneficio del grupo humano en el que se halla inserto y que, en ningún caso, lo anterior va en desmedro de su propio bien.” (HUIDROBO, 2005. Pg. 8).

El diseño gráfico es una herramienta de apoyo en esferas disímiles de la colectividad, puede contribuir considerablemente tanto con una campaña política como una campaña ecológica de reciclaje. El mensaje puede difundirse por medio de volantes, trípticos, folletos, carteles impresos, videos, etc., para lograr respuestas positivas en ambas partes.

Influenciar positivamente en la sociedad, es precisamente, la responsabilidad que tiene el diseñador gráfico. Y considerar continuamente la incidencia negativa y positiva que plasma su trabajo.

La teoría funcionalista de la comunicación argumenta sobre la influencia que tienen los medios de comunicación en la sociedad; de ahí, la responsabilidad compartida por gestores, creadores de mensajes visuales presentes en la población.

Decir que el diseño es un servicio orientado hacia el bienestar y la calidad de vida indudablemente eleva a la profesión en los papeles, pero no es una frase fácil de implementar en la vida profesional. No porque no sea la intención de muchos diseñadores, sino porque rara vez el diseñador está en condiciones de tomar decisiones que contribuyan al bienestar de la humanidad, salvo que estemos atribuyendo algún poder sobrenatural al uso de cierta tipografía o color. Esto, claro está en función al perfil de diseñador que venimos viendo como realidad.<sup>10</sup>

La obra de un diseñador, puede suscitar discrepancia ética, por los valores o principios que maneja en el mensaje. Un diseñador que no fuma, que está en contra del cigarrillo; por ejemplo, es contratado para realizar un cartel que impulsa su compra, estaría en la encrucijada de abandonar su trabajo, o hacer a un lado sus valores y terminar el encargo. El diseñador gráfico que mantiene sus principios, renunciaría. Desafortunadamente eso no resolvería nada, ya que la empresa tabacalera contrataría otro profesional y por ende los principios del diseñador no habrían incidido de esencial forma.

Con el objetivo de bajar los índices de muerte por el cigarrillo, se observa como la publicidad ha dado un cambio drástico, al promover mucho más, el consumo limitado del mismo.

El diseñador, debe plasmar un mensaje de forma visual, el mensaje debe ser estético, pero también debe ser funcional e ir de acuerdo con la gráfica actual. Al realizar un trabajo, el diseñador no debe anteponer sus pensamientos, emociones o valores, siempre y cuando no influyan de forma negativa y estén dentro los límites normales estimados por la sociedad.

La responsabilidad del diseñador, como creador de elementos que se utilizan a diario posee la facultad de crear objetos que generen el menor desperdicio posible, a fin de reducir el impacto que puede tener al medio ambiente es decir un diseño ecológico. El diseñador debe cubrir las necesidades del cliente, pero esto no implica que por ello deba faltar a su ética profesional. Ante todo, es primordial que el diseñador pueda

---

<sup>10</sup> Piazza, J. (2008). *El diseño es una mentira* (Pg. 28). Recuperado de [books.google.com.ec/books?isbn=9872375143](https://books.google.com.ec/books?isbn=9872375143)

diferenciar o definir los límites de su moral, respecto al trabajo que realiza y está dispuesto a realizar.

### 1.4.2 Fundamentos del diseño

“El diseño es un proceso de creación visual con un propósito” (WONG, 1991. Pg. 9) Si bien este propósito de un objeto diseñado puede estar enfocado en su mayoría por la estética, un diseño debe ser también funcional y cumplir expectativas prácticas como confort, efectividad, durabilidad y hasta economía, dependiendo de la clase del producto, cubriendo así las necesidades del consumidor.

Para dominar el lenguaje visual, hay que primero conocer sus reglas y principios básicos al momento de diseñar. Este conocimiento da una pauta al diseñador hacia una interpretación del lenguaje visual, para resolver, problemas de comunicación visual y organizar de mejor manera su trabajo.

Según Wucius Wong<sup>11</sup> los elementos del diseño son:

**Elementos conceptuales.-** No son visibles, solo parecen estar presentes: Punto, línea, plano y volumen.

**Elementos visuales.-** Son los elementos que realmente vemos en el diseño, es decir, los elementos conceptuales se hacen visibles, al dibujarlos. Pueden tener forma, medida, color y textura.

**Elementos de relación.-** Estos elementos se basan en la interrelación y ubicación de las formas en un diseño. Dirección, posición, espacio y gravedad.

**Elementos prácticos.-** Subyacen al contenido y alcance de diseño: Representación, significado y función.

---

<sup>11</sup> Wong, W. (1991) *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. (7ª. edición). (Pg. 11). Barcelona, España: GG Diseño.



### 1.4.3 Principios del diseño

Dentro de la comunicación visual, están los elementos que atraen la mirada del espectador, siendo así efectos visuales que generan interés por su determinado “estilo” al momento de observarlos.

“La excitación nerviosa que tiene lugar en el cerebro se convierte en parte del diseño visual cuando lo observamos.” (TURNBULL Y BARID, 2001. Pg. 277)

Esta tensión visual es posible gracias a la interacción de los elementos dispuestos en el boceto. Lo que en un primer momento se crea esta atracción, posteriormente, tan solo segundos después vendrá la atención hacia lo que queremos mostrar.

Turnbull y Baird en su libro “Comunicación gráfica” señalan los siguientes principios de diseño:

- **Contraste:** es una herramienta valiosa para el diseñador, ayuda a dar un enfoque perspicaz al significado de los elementos dispuestos en el boceto. Puede haber contrastes manejados por el tamaño de elementos, contraste por la forma, contraste en el tono, la textura y la dirección. Todo esto para guiar el ojo del espectador hacia lo que queremos llamar la atención.
- **Equilibrio:** disposición de los elementos, de manera que den la impresión de estar en equilibrio o contrapeso. Ejemplo: formas de mayor tamaño dan la sensación de ser más pesadas en cuanto a formas más pequeñas o regulares. Lo mismo sucede con el uso del color cuando son tonos más claros y oscuros.
- **Proporción:** es la relación de dimensión entre los elementos del boceto que pueden ser color, peso, tamaño, textura y de cómo el ojo los percibe en cuando a largo o anchura; pero también, se refiere a las dimensiones del soporte que contiene estas informaciones, puede ser un cartel, un libro, un folleto, etc.
- **Ritmo:** es el efecto de crecimiento o desarrollo de los elementos, de una repetición ordenada de forma, línea, tono, etc., donde “el ojo distingue el ritmo y sigue su patrón” (TURNBULL Y BARID, 2001. Pg. 284).
- **Armonía:** se refiere al ordenamiento armonioso en cuanto al tamaño, textura, forma, tono de los elementos, así como también, la utilización de recursos ornamentales dentro de la composición, los tipos de letras, y demás efectos ornamentales. La armonía y el contraste son contrapuestos, mientras la una organiza equilibradamente, el contraste asalta la monotonía.

- **Movimiento:** es la manera como se guía el ojo en una publicación, por medio de las cosas que el espectador lee, donde opta libremente por lo que quiere mirar primero o después.
- **Unidad:** el diseño en total debe tener unidad y coherencia tanto con las imágenes como con la tipografía y el mensaje, para que sea fácilmente recordado en su totalidad y no por partes.

Al profundizar en estos elementos, se comprende que el diseño no solo debe considerar la conceptualización de un mensaje enfocado a la estética, sino también la relación entre los elementos que lo componen y la funcionalidad que logra los resultados del mismo. Con esto, se obtiene una base para la composición visual del texto didáctico ilustrado, con el fin de que el lenguaje visual sea efectivo, funcional y estético.

#### 1.4.4 Método de Diseño y proceso creativo

En el diseño, las metodologías nacen como un intento por plasmar científicamente el proceso del diseño y simplificarlo para recrearlo de forma didáctica. Proporcionando al diseñador, una guía que le permita avanzar con un flujo de creación más eficiente, al realizar sus obras.

##### 1.4.4.1 Metodología Proyectual de Bruno Munari

Bruno Munari fue un importante artista y diseñador italiano, realizó varias aportaciones al arte y al diseño en su libro “¿Cómo nacen los objetos?”, en el cual propone una metodología para cualquier tipo de diseño con la “finalidad de conseguir un máximo resultado con mínimo esfuerzo.” (MUNARI, 2004. Pg. 19)

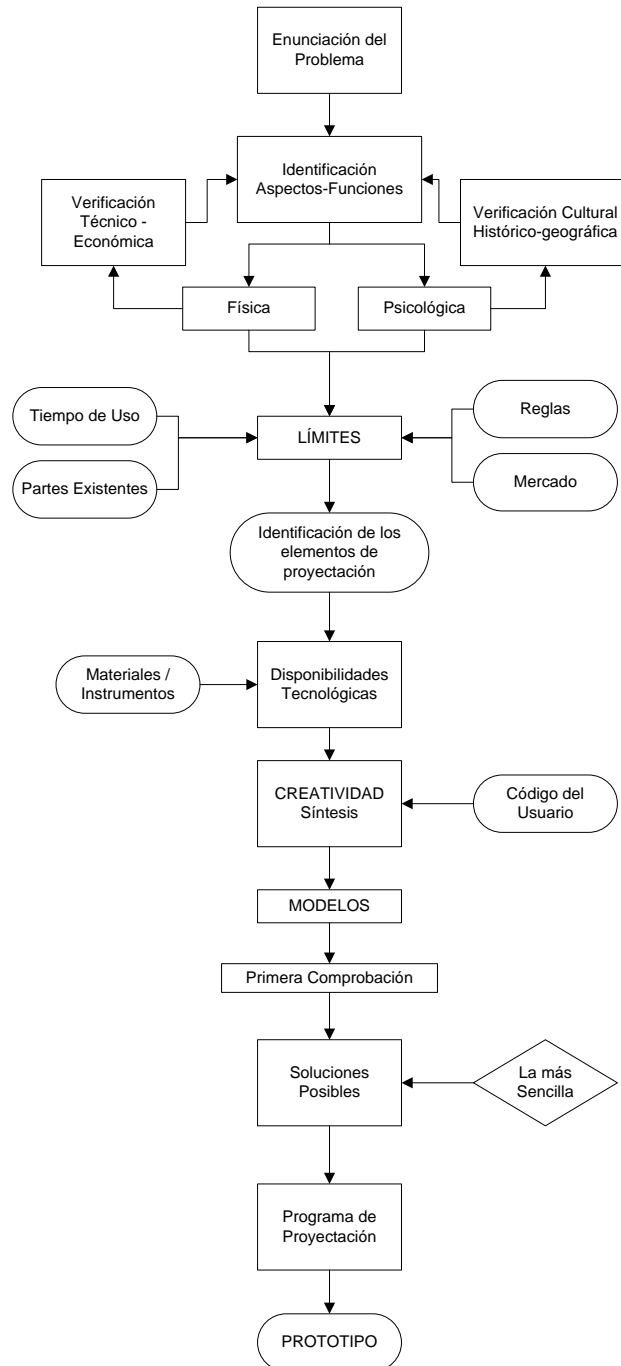
Creatividad no quiere decir improvisación sin método, de esta forma sólo se genera confusión y los jóvenes se hacen ilusiones de ser artistas libres e independientes. La serie de operaciones del método proyectual obedece a valores objetivos que se convierten en instrumentos operativos en manos de proyectistas creativos.<sup>12</sup>

---

<sup>12</sup> Munari, B. (2004) *¿Cómo nacen los objetos?: Apuntes para una metodología proyectual*. (10ª. Tirada) (Pg. 19). Barcelona, España: GG Diseño.

Para Munari, “diseñar” es concebir un proyecto, y por lo cual, se conforma una serie de elementos objetivos, que a partir de la lógica y la organización darán la pauta para la solución de problemas en el diseño y comunicación.

En su primer modelo metodológico, Munari plantea diversas acciones para llegar a producir un prototipo:

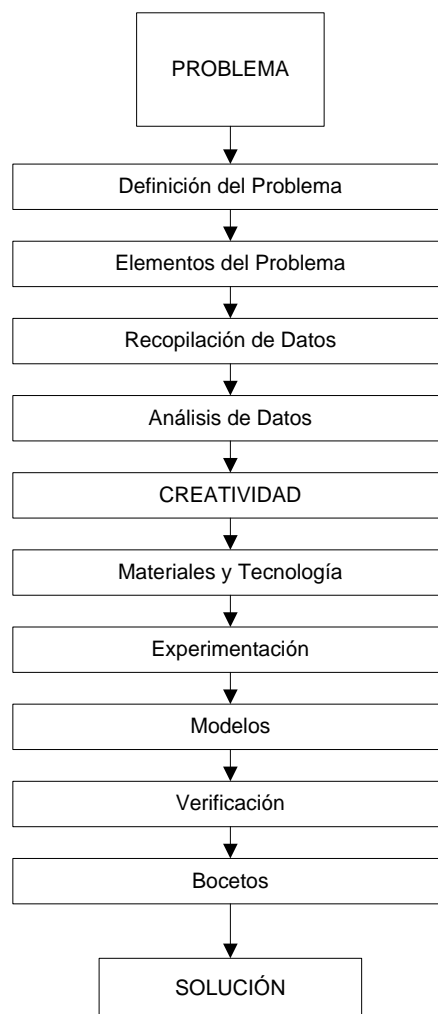


**Figura 2. Primer modelo metodológico de Bruno Munari.**

Fuente: Munari, B. (1985). *Diseño y comunicación visual: Contribución a una metodología didáctica*. (8ª. Edición). (Pg. 357). Barcelona, España: GG Diseño.

Cualquier problema puede ser descompuesto en sus elementos. Esta operación facilita la proyectación porque tiende a descubrir los pequeños problemas particulares que se ocultan tras lo sub-problemas. Una vez resueltos los pequeños problemas de uno en uno (y aquí empieza a intervenir la creatividad abandonando la idea de buscar una idea) se recomponen de forma coherente a partir de todas las características funcionales entre sí, a partir de las características materiales, psicológicas, ergonómicas, estructurales, económicas y, por último, formales.<sup>13</sup>

Munari sintetiza los elementos y los tiempos de ejecución, de los distintos instrumentos de su método proyectual, basado en parte en el primer modelo. Ambos pueden considerarse como alternativas del proceso de diseño.



**Figura 3. Metodología proyectual de Bruno Munari.**

Fuente: Fuentes, R. (2005). La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa. (Pg. 32). España: Paidós.

“El problema de *desing* surge de una necesidad” (ARCHER, mencionado por Munari, 2004, Pg. 38). Plantear el problema ayudará a proyectar las directrices y elementos

---

<sup>13</sup> Ídem (p. 44).

para la posible solución del mismo. Primeramente se debe analizar el problema y distinguir si tiene o no solución, por medio de la técnica o la experiencia.

De acuerdo con la descripción de Munari con la ayuda de los siguientes pasos, se hallará una solución al problema de cualquier tipo de diseño.

**Definición del problema.-** Se debe tener en claro cuál es el problema de diseño, también tener presente las condiciones en cuanto al factor económico, también al formato determinado. Se puede plantear a partir de este problema las posibles soluciones. Una vez definido, se debe analizar el problema de manera individual y descubrir si posee problemas secundarios.

**Recopilación de Datos.-** Se recopila toda la información necesaria como referencia fundamental para el diseño, y no cometer errores anteriores. Realizando un trabajo mejorado.

**Análisis de datos.-** Examinar los datos permitirá conocer las anteriores soluciones y sus posibles falencias o errores, en este paso, Munari aconseja eliminar los valores estéticos y centrarse en aquellos funcionales.

**Creatividad.-** En este lapso se hace uso de la habilidad del diseñador para crear, inventar o reinventar la solución de dicho problema de manera creativa. Puede tener limitación en cuanto a recursos y técnicas, inconvenientes que pueden influir en la realización de las ideas.

**Materiales y tecnología.-** Se toma en cuenta la recolección de datos acerca los materiales y tecnología que se van a utilizar para realizar la solución al problema.

**Experimentación.-** El diseñador puede experimentar con los materiales y técnicas las posibles soluciones, con bocetos o pruebas que puedan ayudar a encontrar una mejor solución a determinados objetivos.

**Modelos.-** Partiendo de dicha experimentación pueden surgir modelos, donde se puede realizar una prueba de comprobación del mismo. De esta manera, también se pueden encontrar distintas soluciones en cuanto a materiales o técnicas.

**Verificación.-** Estos modelos deben ser expuestos a verificación para evaluar su significación y validez. Se tomará en cuenta toda la información útil para realizar un prototipo más cercano a la solución final.

**Bocetos.-** En este paso se elabora los prototipos de diseño, a partir de toda la información recopilada y los datos necesarios que darán solución al problema planteado.

Esta metodología es un proceso conveniente para la solución de problemas de diseño, Munari menciona que este método puede ser aplicado para distintas disciplinas como el diseño de interiores, el diseño de moda entre otros, y por supuesto en la elaboración de medios impresos, actividad editorial, etc., cada uno con ligeras diferencias pero en esencia se plantea los mismos pasos. En cuanto al libro didáctico ilustrado se elaborará a partir de estos pasos, al definir el problema y desarticularlo, luego la etapa de investigación básica, después la creatividad donde se posee una mayor perspectiva de lo que se precisa alcanzar.

## 1.5 Diseño de Identidad

El diseño de identidad está relacionado con la corporatividad que una institución o empresa proyecta hacia el público. Esta rama del diseño, más conocida como identidad corporativa, cuando alcanza un enfoque amplio en el medio se lo denomina imagen global.

Es un hecho que, la construcción de la imagen pública de las empresas intervienen en gran medida las imágenes visuales, los elementos icónicos, sígnicos y textuales, simbólicos, figurativos y cromáticos(...)

(...) Pero también es un hecho que la imagen pública de las empresas e instituciones no es un producto exclusivamente de mensajes visuales, sino de un conjunto de causas de percepciones y sensaciones diversas.<sup>14</sup>

La imagen que identifica a un empresa se denomina marca, muchas veces la marca está tan posicionada en la mente de las personas, como un imaginario colectivo, en un conjunto de características y valores que se desarrollan a veces como estereotipo y ocasionan ciertas conductas u opiniones de la sociedad.

“Una marca no es más que una palabra en la mente, aunque es un tipo especial de palabra. Un nombre de marca es un nombre...” (RIES Y RIES, 2000, Pg. 8)

---

<sup>14</sup> Costa, J. (2001) *IMAGEN corporativa en el siglo XXI* (Pg. 29). Buenos Aires, Argentina: La Crujía.

### 1.5.1 Signos de identidad

Por medio de los signos visuales, una entidad o empresa puede ser reconocida; y a su vez, esta imagen puede ser retenida en la memoria de la sociedad.

Dentro de la identidad corporativa de una empresa, estos signos visuales se relacionan para integrar una comunicación efectiva. Estos signos según Joan Costa pueden tener diferente naturaleza:

-Lingüística: El nombre de la empresa es un elemento de designación verbal que el diseñador convierte en una grafía diferente, un modo de escritura exclusiva llamada logotipo.

-Icónica: Se refiere a la marca grafica o distintivo figurativo de la empresa. La marca cristaliza un símbolo (un signo convencional portado de un significado), que cada vez responde más a las exigencias técnicas de los medios.

-Cromática: Consiste en el color o colores que la empresa adopta como distintivo emblemático.<sup>15</sup>

El uso sistematizado de estos signos permite la permanencia en la memoria del mercado. La persistencia logra una mayor representación y notoriedad de la marca en el público.

Hay que diferenciar que la identidad es el propio ente en si “más su entidad (su esencia, su forma y valor)”. Y la identificación es la acción de “reconocer la identidad de un sujeto” (COSTA, Pg. 6)

Según Costa, ciertos elementos componen los signos de identidad:

El logotipo, siendo la construcción gráfica de nombre verbal, incluye intrínsecamente la información semántica.

El símbolo, por privilegiar el aspecto icónico. Posee menos fuerza directa de explicitación, pero mucha más fuerza de memorización.

La gama cromática a de considerar un elemento complementario de identificación visual.<sup>16</sup>

Miguel Santiesteban propone una “estructura visual de la identidad”<sup>17</sup> establecida por los siguientes elementos:

---

<sup>15</sup> Costa, J. *Imagen corporativa por Joan Costa: El conceto del término imagen. La polisemia del termino imagen* (Pg. 6). Recuperado de [http://www.joancosta.com/disenio\\_7.htm](http://www.joancosta.com/disenio_7.htm)

<sup>16</sup> Ídem Pg.7

<sup>17</sup> Santiesteban, M. (2009) *La identidad no es solo el logotipo: Todo comunica* (Pg. 60). Cuba. Recuperado de <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009b/533/Manual%20de%20identidad%20visual%20organizacional.htm>

- Signos de identidad: Símbolo, logotipo, colores corporativos.
- Identificador: Conjunto normalizado de los signos de identidad en un todo estable.
- Formato: Sistemas regulares de proporciones que predominará en los mensajes fijos y en los mensajes audiovisuales.
- Concepto espacial: Puede considerarse en términos muy amplios, como el “escenario” para la construcción y visualización de mensajes.
- Tipografía compatible: Características seleccionadas en función de su valor de “contraste-equilibrio” con los signos de identidad. La tipografía organizacional será elegida en función de la legibilidad y sus connotaciones.
- Normas tipográficas: Conjunto de reglas que devienen del concepto general de la identidad y de su materialización sobre el soporte gráfico. La determinada forma de componer y distribuir la tipografía en el espacio gráfico constituye una constante de la identidad visual y contribuye a establecer el estilo de la organización.
- Elementos gráficos: Se tratan de ciertos motivos que, aunque convenga en general reducirlos al menor número posible, interesa definir su uso. Estos elementos gráficos son muy diversos y serán definidos según la personalidad de la organización y las necesidades de presentación de sus mensajes.
- Compaginación: Tiene que ver con el “estilo”: Se trata de una arquitectura interior que sostiene los factores del mensaje.
- Uso de los colores: Elección de uno o unos colores corporativos y la forma de utilizar esos colores, cómo hacerlo con la mayor garantía de eficacia, en qué proporciones serán aplicados y cuándo deberán ser utilizados.
- Ilustraciones: Técnicas y estilos de las ilustraciones que constituirán mensajes específicos, constantes y variables; predominio relativo de imágenes-textos, criterios generales que emergen del trabajo de concepción gráfica.

Estos elementos proporcionan una definición de la imagen visual, identidad de una marca, producto o empresa. Todo esto será tomado en cuenta para el diseño y diagramación del Cuento Ilustrado; no obstante, se profundizará de mayor forma en el último elemento, las ilustraciones, al constituir el componente de mayor reiteración en el cuento ilustrado.



### 1.5.2 Creación de un logo<sup>18</sup>

La creación de un logo también sigue el principio de economía creativa y debería desarrollarse de tal forma que produzca una imagen duradera. Así cada parte del diseño corporativo se basa en características que permanecen inalterables y que son recurrentes. Por regla general todos los signos deben ser proporcionados, y para esto se usa una retícula.

Es necesario definir con precisión todos los elementos de un logo y las proporciones entre ellos (por ejemplo, las proporciones de tamaño, anchura, altura, distancias de separación o posiciones).

La caja o módulo suele ser un cuadro dividido en cuadros más pequeños. Cualquier añadido que quede fuera de la forma cuadrada debe corresponderse con los módulos internos.

Una vez creado el logo, hay que definir una zona de protección. La zona de protección garantiza que ningún otro elemento de diseño (por ejemplo, imágenes, líneas o áreas de colores) se colocará sobre el logo o en el área circundante con la ayuda de una zona blanca claramente definida.

## 1.6 Diseño editorial

“Podemos afirmar que el diseño editorial apareció al mismo tiempo que la escritura y se desarrolló paralelamente con la necesidad de los hombres por grabar en cualquier superficie sus ideas y pensamientos.”(MARTÍNEZ, 1993. Pg. 13).

Desde la antigüedad, la organización en la escritura ha sido importante para su comprensión, tomando el ejemplo de los papiros egipcios; que si saberlo, sus escribas consciente e inconscientemente, ya hacían diseño editorial en sus manuscritos. Entonces el diseño editorial nace como una necesidad de comunicar por medio una expresión cultural.

David Zanón acota sobre el diseño editorial:

...es el área del diseño gráfico especializada en la maquetación y composición de diferentes publicaciones tales como revistas, periódicos o libros, catálogos y folletos. Se encarga de

---

<sup>18</sup> Bilz, S.(2008). Diseño, signos y símbolos. En R. Klanten, M. Mischler (Eds.), *El pequeño sabelotodo. Sentido común para diseñadores* (Pg. 40). Barcelona, España: Index Book.

organizar en un espacio texto, imágenes y, en algunos casos, multimedia; tanto en soportes tradicionales como electrónicos. Es la búsqueda del equilibrio estético y funcional entre el contenido escrito, visual y los espacios.<sup>19</sup>

**Tabla 1**

**Diferencias entre libros, periódicos y revistas.**

| <b>Diseño Editorial</b>   |  |   |
|---|--|---|
| <b>Libros</b>   | <b>Periódicos</b>  | <b>Revistas</b>   |
| Contenido abundante y detallado de información no perecedera que va acompañada generalmente de imágenes.<br><br>Puede ser leído más de una vez. | Contenido resumido o concreto de información que deja de ser importante con rapidez ya que hace referencia a información inmediata.<br><br>No es leído más de dos veces. | Contenido resumido o concreto de información que deja de ser importante con rapidez ya que hace referencia a información inmediata.<br><br>No es leído más de dos veces.  |
| Baja frecuencia de reproducción, generalmente por ediciones.  | Alta frecuencia de reproducción, que va desde diaria a semanal.  | Alta frecuencia de reproducción que va desde, semanal, mensual, semestral a anual.  |
| Soporte de diferentes materiales dependiendo del material publicado.  | Soporte económico generalmente de material reciclado debido a su tiraje de ejemplares.   | Soporte variable que va desde papel bond a papeles finos dependiendo del tipo de publicación.   |
| Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas.   | Combina la impresión en color y blanco y negro siendo su mayor parte blanco y negro para economizar los costos.  | Impresión a full color, blanco y negro o la combinación de ambas. Depende principalmente del efecto que se quiere producir en el lector y el tipo de publicación que sea. |

**Nota** Fuente: Ghinaglia, D. (2009) *Taller de Diseño Editorial. Entre corondeles y tipos* (Pg. 5) Recuperado de [http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia\\_daniel.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf)

En el diseño editorial el contenido interno y externo, junto con el contenido textual de la publicación, debe poseer coherencia gráfica. Sin duda, esto potenciará su éxito en el mercado editorial y sobresaldrá de otros textos. Esta labor está a cargo del diagramador o diseñador.

<sup>19</sup> Zanón, D. (2007) *Introducción al Diseño Editorial* (Pg. 9). Recuperado de [http://books.google.com.ec/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbg_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Los profesionales dedicados al diseño editorial buscan por sobre todas las cosas lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse a expresar el mensaje del contenido, que tenga valor estético y que impulse comercialmente a la publicación.<sup>20</sup>

Las publicaciones deben poseer una diagramación atractiva para así destacar de los demás medios de comunicación ya que están en competencia constante con los medios audiovisuales.

El diseño editorial pretende comunicar por medio de formas, colores, fotos, dibujos, letras, etc., de manera efectiva el contenido de un medio impreso. Por lo cual se integran otras disciplinas como la comunicación visual, el diseño gráfico, la fotografía, la ilustración, el lenguaje, la gramática, etc.

El presente proyecto a diseñarse y diagramarse, es netamente un producto editorial, ya que tendrá que acogerse a una retícula, y manejarse con estilos de texto, párrafos e imágenes predefinidas para lograr coherencia, uniformidad, estética y secuencialidad.

### **1.6.1 Géneros editoriales**

Los diferentes campos de conocimiento y las diferentes expectativas de los lectores, implantaron la necesidad de crear géneros editoriales. Los más importantes son los libros de texto, libros de interés general, los libros técnicos o científicos y otros géneros enfocados a la cultura de un pueblo, manualidades, juegos, a las bellas artes y literatura, dentro de esta última la literatura juvenil e infantil.

#### **1.6.1.1 Libros de texto**

Son aquellos libros enfocados a la enseñanza y aprendizaje de conocimientos de contenidos específicos, son utilizados en la institución escolar por lo que poseen una función pedagógica, de acuerdo a la edad del alumno o alumna y nivel de educación. Según Martínez (1993), los libros de texto se dividen en los siguientes grupos:

---

<sup>20</sup> Ghinaglia, D. (2009) *Taller de diseño editorial. Entre corondeles y tipos* (Pg. 3). Recuperado de [http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia\\_daniel.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf)

- Libros de primaria
- Libros de secundaria
- Libros de educación superior

Este proyecto se centrará en los libros de primaria. Puesto que son los niños, los principales lectores, pero también los maestros.

En cuanto a los libros de primaria Martínez menciona:

Son profusamente ilustrados y en su mayoría, impresos a todo color, la imagen ocupa un lugar destacado y no con intención decorativa sino inminentemente didáctica; a través de ella también se facilita el aprendizaje...

Las ilustraciones son preferiblemente dibujos con mucho color y las fotografías son escasas.<sup>21</sup>

En los libros de texto de primaria se opta por la sencillez y la letra grande para facilitar la lectura, pero a la vez captar la atención de los niños y niñas. Pero sobretodo encaminar a un aprendizaje satisfactorio.

La estructura de estos libros debe ser acorde a las necesidades de los infantes por el ocasional maltrato que el niño pueda darle.

### 1.6.2 Estructura externa de un libro

El libro posee un cuerpo material, conformado de partes tanto externas como internas, elementos de composición, etc., que se diferencian y complementan logrando un producto eficaz, atractivo, legible y agradable al lector.

Para Néstor Martínez, “la estructura externa” de un libro es la siguiente:

- *Cabeza.* es la parte superior del libro.
- *Pie.* es la parte inferior del libro.
- *Lomo.* Es el lado por donde están sujetas las hojas.
- *Frente.* El lado contrario al lomo por donde se abre el libro y se pasan las páginas.
- *Cubierta.* Anterior y posterior (o contracubierta). Puede ser en cartulina o en cartón forrado, entre otros materiales.
- *Partes interiores de cubierta y la contracubierta.* (Segunda y tercera interior).
- *Solapas.* Son extensiones de la cubierta que van dobladas hacia adentro.<sup>22</sup>

---

<sup>21</sup> Martínez, N. (1993) *Diseño: Serie profesional del libro y la edición* (Pg. 15). Bogotá, Colombia: CERLALC.

### 1.6.3 Estructura interna de un libro

Los libros no siempre son realizados de la misma manera, todo depende del factor económico, a que público se desea llegar, y sobre todo que se intenta mostrar en el mismo.

- *Páginas de guarda*: son las páginas que aparecen al abrir el libro, por lo regular poseen un motivo ornamental en su impresión.
- *Portada*: es la página que sigue a las páginas de guardas ubicada al principio del libro y que contiene todos los datos del mismo, como nombre del autor, el título el editorial, etc. Esta misma información habitualmente contiene la cubierta.
- *Contraportada*: ubicada en la parte trasera del libro, puede contener otras obras del autor, comentarios o reseñas del texto o puede no llevar ninguna información.
- *Créditos o página de derecho*: en esta página se observa los datos de la edición, el año y número, los nombres de todos los participantes en la realización del libro como el diseñador, ilustrador, editor, etc. También los derechos reservados de autor y editor o Copyright y por último el ISBN “(Número Internacional Estándar del libro) que contiene el código numérico del país de edición, editorial y temática del libro.”
- *Dedicatoria*: en esta página se encuentra la dedicatoria del autor hacia una o varias persona, pueden ser familiares, amistades o grupos de personas o fundaciones, etc.
- *Índice*: es un listado donde se muestra el contenido de libro, el título de los capítulos y el número de las páginas donde se encuentra dicha información. Los índices pueden ser ordenados alfabéticamente, puede aparecer tanto al principio como al final del libro.
- *Texto principal*: es todo el texto del libro, la presentación, el epílogo, la introducción, los capítulos, los anexos, la bibliografía, los pies de imágenes. Su longitud varía según el tipo de letra, interlineado tamaño entre otros factores propios de la tipografía y sus usos.
- *Cabecal o encabezamiento*: es el título de la obra, el título de capítulo o fragmento que permanece en la parte superior de cada página del texto.

---

<sup>22</sup> Idem (Pg. 17)

- *Cuerpo de texto*: contienen toda la información de lo que se está hablando en el texto o artículo, son bloques de texto que deben ser realizados de manera ordenada con la mejor legibilidad posible.
- *Pie de página*: es la nota y citas del texto principal.
- *Pie de foto*: Es un texto que aparece en la parte inferior de una imagen, fotografía o ilustración, que contiene información sobre la misma.
- *Folio o numeración de página*: es la numeración que poseen las páginas del documento, habitualmente se encuentran en la parte inferior de la página de manera centrada o alineada a la derecha, aunque su posición puede variar dependiendo del diseño. No se numeran las páginas del libro que se encuentran en blanco.
- *Colofón o pie de imprenta*: son los datos de las personas que participaron en su impresión, el papel empleado, la tipografía, la fecha y lugar en que se terminó de imprimir, datos de la imprenta, fotocromías, componedores de texto, etc.

#### **1.6.4 Elementos de diseño editorial**

Cada elemento del diseño editorial posee una función importante en la composición del mismo. “Estos elementos son: la composición, el equilibrio, el ritmo, el espacio, el color, el papel, las ilustraciones, los acabados”, entre otros. (MARTÍNEZ, 1993. Pg. 30)

Dependiendo de los atributos del diseño de un libro, puede llevar el mensaje de manera fructífera en el contenido, caso contrario puede perjudicarlo. Por lo cual estos elementos no pueden dejar pasar el mínimo descuido del diseñador.

##### **1.6.4.1 La composición**

Es la forma acertada de disponer los elementos del libro de manera coordinada y estética, mismos que le darán singularidad a dicho libro. Dentro de la composición, según Martínez, están los principios de composición y su vez los elementos de la composición. Entre los principios menciona:

- **Unidad y variedad**: En cuanto a la disposición de elementos y espacios. Previniendo la monotonía.
- **Simetría**: Cuando las partes se encuentran en igual correspondencia.

- Asimetría: La falta de un eje central, pero que mantiene una estabilidad visual.
- Proporción: Distribuir adecuadamente los tamaños de formas y elementos del diseño en cuanto a dimensiones y forma.
- Equilibrio. Es evitar la sobrecarga visual y acertar en la variación de contrapeso de los elementos.
- Ritmo. Se distingue por el movimiento visual aparente, la acción y la repetición de preceptos.
- Contraste. Es el uso de elementos contrapuestos, que dinamizan la composición.

Con respecto a los elementos compositivos Martínez (1993) menciona:

- Formato. Refiere al tamaño final del libro, puede estar regido al tamaño de pliego del papel. Según su dimensión pueden ser, prolongado, apaisado, cuadrado.
- La caja gráfica. Se denomina al área de impresión, dentro de este espacio se dispone el texto, imágenes e ilustraciones. Posee un margen interior y exterior.

Al diseñar el texto didáctico en base a estos elementos, se indica la manera como debe estar estructurado el diseño de un libro.

Estos elementos no son una norma inamovible, depende de la publicación y de cómo estos elementos se adaptan o no al estilo. Muchos editores utilizan estos elementos, otros puede que muchos más o menos, pero se edifican como básicos en cuanto al lenguaje visual de una publicación editorial. El trabajo de los diseñadores es ocupar de forma organizada y atractiva las páginas del libro, tomar en cuenta la tipografía, los textos, los titulares e imágenes que permitan una lectura satisfactoria y legible.

En el libro de cuentos el texto y los titulares son imprescindibles, sin embargo no se utilizará pies de foto ya que es un producto para niños y las ilustraciones expresarán la propia narración.

### **1.6.5 Diagramación**

Es la manera de disponer una página o páginas enfrentadas, también se la conoce con el nombre de maquetación. Anteriormente este trabajo era arduo ya que el

diagramador tenía que realizar varios bocetos y procedimientos para obtener el boceto final. Hoy en día, diagramar es tarea del diseñador gráfico. Quien organiza el espacio, los contenidos tanto en textos como imágenes de los medios impresos y también de los electrónicos (libros, periódicos, revistas digitales).

“Diagramar es distribuir, organizar los elementos del mensaje bimedia (texto e imagen) en el espacio bidimensional (el papel) mediante criterios de jerarquización (importancia) buscando funcionalidad del mensaje (fácil lectura) bajo una apariencia estética agradable (aplicación adecuada de tipografía y colores)” (CUMPA, Pg.5).

Cada publicación posee líneas o políticas editoriales dependiendo del impreso donde se incluye aspectos como la jerarquización de los artículos, y el orden de factores de acuerdo a la importancia. Se debe considerar, como se mencionó anteriormente, la legibilidad en cuanto a la tipografía, la armonía y equilibrio en de las imágenes con el texto. No hay que dejar a un lado la publicidad que en publicaciones como revista o periódicos nunca falta y que también necesita un buen manejo al momento de diagramar.

El diagramador organiza las páginas de acuerdo a especificaciones del editor o cliente, en muchas ocasiones, la diagramación se basa en un manual de estilo, el diagramador debe producir su creatividad y ofrecer posibilidades en cuanto a la organización de estos elementos.

La diagramación hoy en día utiliza programas de edición en computadora, estas plataformas digitales permiten una maquetación más sencilla. Los software Adobe InDesign y QuarkXPress son los más utilizados por diagramadores en revistas, periódicos y libros.

La diagramación de un libro varía en comparación a lo mencionado anteriormente. Muiños (2005) argumenta que “las normas de diagramación y composición no se aplican del mismo modo en las diferentes parte del libro puesto que existen partes de su estructura que tienen un diseño editorial y tipográfico peculiar.”

La estructura del libro didáctico ilustrado, de acuerdo a la diagramación, se dispondrá en capítulos formales. Asimismo en la organización del texto de contenido, en un espacio destinado para el bloque de texto, para que los niños y niñas mantengan una guía visual del contenido de manera adecuada pero a la vez didáctica para su edad.



### **1.6.5.1 Elementos de diagramación**

En la diagramación se emplea elementos gráficos como tipos de letras e imágenes. La tipografía se mide en puntos, pero también se incluye con otros elementos medidos en picas.

Según Cumpa los elementos de diagramación son:

#### **Las imágenes:**

- Ilustraciones manuales.
- Ilustraciones digitales.
- Fotografías.
- Infografías.
- Diagramas/cuadros estadísticos.
- Viñetas.
- Logotipos.

#### **Los textos:**

- Títulos
- Antetítulo
- Subtítulo.
- Gorro.
- Capitular.
- Leyendas.
- Extractos.
- Cuerpo de texto.
- Autores de texto y fotografía.
- Numeración de páginas.
- Encabezado de sección.
- Cintillos.

#### **Los recursos gráficos:**

- Líneas.
- Tramas.

- Signos señaléticos.
- Marcadores de leyendas.
- Fondos texturizados.
- Recuadros para texto.<sup>23</sup>

### 1.6.5.2 Aspectos y recomendaciones de diagramación

Como se mencionó anteriormente la caja tipográfica es el área de impresión de la página, cuando la impresión sobrepasa estos márgenes se denomina bañado o que la impresión es sangrada. En la diagramación de un producto editorial se distribuye y equilibra los elementos en relación a la superficie blanca del papel u otro soporte a imprimir. Se obtendrá un boceto que proporcionará una visualización del proyecto en general, esto a su vez se pondrá bajo revisión, en cuanto a encontrar posibles errores o críticas a modificar.

Para realizar una buena diagramación Martínez (1993) recomienda estas normas básicas:

- Una compaginación ordenada y que mantenga unidad gráfica.
- Utilizar el mismo tamaño de la caja tipográfica en todas las páginas, en algunas ilustraciones o elementos se puede bañar los bordes, dependiendo del estilo.
- Es recomendable que los capítulos comiencen en un página impar, o par pero dependiendo de normas dadas al diseño. En los libros infantiles se contraponen los contenidos e imágenes de cada capítulo.
- Cuidar de los espacios en blanco que quedan en la diagramación, procurar no dar la sensación de vacío, aunque su carencia produce saturación.
- Mantener el mismo espacio en blanco antes de los titulares o capítulos.
- Dar espacio a los textos que están entre el final del contenido y el borde de la caja tipográfica, abriendo entre párrafos o títulos.
- Cuidar los espacios del punto y aparte comúnmente llamadas “viudas” cuando empieza o termina una página.
- No se debe dejar tres líneas en una columna seguida por un intertítulo.

---

<sup>23</sup> Cumpa, L. (s.f.) *Fundamentos de diagramación: revistas* (Pg. 50). Recuperado de <http://es.scribd.com/doc/51386069/Cumpa-Gonzalez-Luis-Alberto-Fundamentos-de-Diagramacion-Revistas>

- La columna no puede estar compuesta por menos de un texto contenido en cinco líneas.
- Las ilustraciones y fotografías debe ir al lado del texto donde se mencionan para no desorientar la lectura al espectador.
- Tomar en cuenta los bañados de las páginas ya que en el momento de refilar cambia un poco su tamaño.

Estos aspectos y recomendaciones son esenciales en el proceso de diagramación, misma que se basa en una cuadrícula llamada retícula o grilla.

### **1.6.5.3 Retícula**

Son trazos en dimensiones verticales y horizontales dentro del espacio de diagramación. Esta disposición de las líneas en el espacio a diseñar formará módulos en los que se combinará columnas de texto e imágenes, es decir se hará uso de esta retícula para definir y organizar los espacios con los elementos de la composición editorial. También son llamadas guías, “es una hoja reticular preparada para un cliente, que claramente muestra dimensiones para la colocación de todos los elementos estandarizados: líneas de las columnas, márgenes, marcas para corte, folios, cornisas, etc.” (TURNBULL Y BAIRD, 2001. Pg. 239)

La retícula puede tener el mismo tamaño de la columna, en algunos casos, la columna puede formarse de dos o más módulos.

La distribución de la información de manera clara y lógica ayuda a una lectura más rápida y sin tanto esfuerzo, se entiende mejor, y queda evocado en la memoria. La retícula bien se la utiliza en afiches, paneles, u otros medios editoriales, aportando claridad y orden a la información, ya que en la retícula es donde se establecen los elementos gráficos.

“La aplicación del sistema reticular se entiende como una voluntad de orden y claridad, en busca de una unidad en la presentación de las informaciones visuales.” (RICUPERO, 2008. Pg. 114)

La retícula da lugar al campo reticular, ordenado por una serie de divisiones horizontales y verticales, en relación a la proporción de la altura y anchura de los módulos creados en la misma. En cuanto al libro didáctico ilustrado, se utilizará una retícula sencilla donde se dispondrá de manera ordenada el texto y las imágenes, para que sea más fácil de visualizar para los niños comprendidos en esa edad.

#### 1.6.5.4 La página

La página es la cara de la hoja con el contenido puesto en ella, el éxito del diseño se refleja en el buen uso de la tipografía, elementos gráficos, el color, etc.

“Toda página bien diseñada posee equilibrio, es decir, tensión y relajación. Independientemente de la disposición de los elementos, el ojo busca el eje de sentido en cualquier página.” (ZANÓN, 2007. Pg. 31).

En la realización de páginas para niños, debe predominar las imágenes y la simplicidad ante todo, sin sobre cargar la página, de lo contrario la atención de los niños no sabrá a donde centrarse.

- **Tamaño de la página.**- el tamaño del espacio en que se va organizar los elementos.
- **Columnas.**- son las divisiones verticales del texto, basadas en la retícula, ayudan a la alineación de bloques de texto, para facilitar la lectura. El tamaño y número de columnas es proporcional al formato de publicación y desde luego al texto. El espacio entre columnas se llama medianil o corondel. Cuando el diseño opta por una sola columna se denomina texto en bloque. El número de columnas depende de la información y la publicación, en periódicos y revistas usualmente la pagina se encuentra dividida en cuatro o más columnas por el tamaño del texto y que su lectura no agote.

Las columnas mejoran el flujo de la lectura, el ojo no debe recorrer toda la página para dar inicio a la siguiente fila de texto.

- **Márgenes.**- son los espacios que delimitan la caja tipográfica. Ayudan a mantener una guía en los espacios blancos, así no se pierde información. Aporta con orden a la composición al poseer los mismos márgenes en cada

página. En la página se encuentra el margen superior, los de corte y cuando las páginas se compaginan está el margen interior.

En el caso del libro de cuentos infantiles didáctico el texto expresará el contenido de las historias, mientras las ilustraciones la representación temporal de la escena. El margen muchas veces está definido pero no se puede notar con facilidad debido a que las ilustraciones pueden extenderse hasta el filo de la hoja de papel.

- **Medianil.-** es el espacio que separa las columnas de texto. Da una seña ornamental para que la información no se vea aglutinada.

Los libros infantiles no siempre están distribuidos entre columnas por lo cual el medianil es ausente, esto claro depende del tipo de publicación y la edad de los niños.

### 1.6.6 Tipografía y composición tipográfica

Por lo que se refiere a tipografía Turnbull y Baird (2001) refieren dentro del mensaje visual que “lo que interesa primordialmente al lector respecto a las palabras es el mensaje que transmiten.” Así pues el tipo de letra mantiene un nivel de atención, fundamental para el mensaje en composiciones gráficas.

Las ilustraciones son importantes en la comunicación gráfica pero es primordialmente por medio de las palabras como se guían los procesos del pensamiento del lector hacia lo que se espera será la comprensión de un mensaje que concuerde con la intención de la fuente de origen.<sup>24</sup>

Las formas, como se señala anteriormente, influyen sobre el pensamiento del lector, en su percepción visual de manera consiente o no de ello, por medio de las letras. Dichas letras forman palabras mismas que permiten la comprensión del mensaje.

Las composiciones gráficas no son semejantes, cada una dista de la otra, es por ello que dependiendo del mensaje, el estilo y lo que se quiera transmitir, desde el origen hacia el receptor, la fuente tipográfica debe ser escogida para cada propósito.

En pocas palabras se denomina a la tipografía como “el conjunto de características visuales de las letras, de los números y de otros signos de la escritura en relación a su diseño, forma y tamaño.” (NAVARRO, 2007. Pg. 82).

---

<sup>24</sup> Turnbull, A. y Baird, R. (2001) *Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción* (5ta. reimpresión) (Pg. 75). México: Trillas.

Una composición gráfica debe ser armoniosa y mantener relación entre todos los elementos, las ilustraciones, los titulares e inclusive el texto deben formar un todo que capte la atención del espectador y logre acentuar el mensaje que se desea transmitir. Para ello se debe tomar en cuenta algunas pautas al momento de realizar una composición tipográfica.

### 1.6.6.1 La letra

El alfabeto tiene sus orígenes en los fenicios hacia 1500 años a.C., esta escritura arcaica constaba solo de consonantes en letras mayúsculas. Posteriormente los griegos añadieron las vocales. El alfabeto latino aparece con los etruscos y da origen a las lenguas romances y germánicas.

El inicio de las letras minúsculas se lo acredita a los primeros cristianos después de 200 años d.C. de acuerdo con Martínez (1993).

La letra posee una terminología en la que se distingue sus propias cualidades. Referente a los caracteres manejados en la imprenta.

Turnbull (2001) y Martínez (1993) coinciden en algunas características de las partes de la letra, descrita por los dos autores a continuación:

- **Altura x:** Basada originariamente en el tamaño de la letra “x” ejemplo: a, n, u, s, etc.
- **Ascendentes:** prolongación hacia arriba de la letra por encima de la altura “x”. Ejemplo: h, l, t, b, etc.
- **Descendentes:** la extensión inferior a la altura “x”. Ejemplo: j, q, g.
- **Línea de base:** la línea central donde reposan las mayúsculas y minúsculas.
- **Hueco:** también conocido como blanco en la parte interior de la letra.
- **Línea fina:** trazo delgado que posee una letra.
- **Remate:** rasgo final principal en la terminación de una letra. Llamado también serifa.

Cuando las letras no poseen serifa, se denominan de palo seco, ya que no presentan trazo terminal.

Los sistemas de medición usados para la tipografía es el punto, la pica y la unidad. El cuadratín, también conocido como la “M”, es un cajetín que mide el ancho y el alto de la misma letra, existe también la medida de “N” que comprende la mitad de la medida eme.

### 1.6.6.2 Clasificación de las fuentes

Después de la invención de la imprenta, surge la necesidad de manejar los tipos, caracteres de metal fundidos con la forma de alguna letra. Inicialmente, este oficio era maniobrado por los tipógrafos, quienes componían de forma manual el texto letra por letra. En el trascurso del tiempo aparece la necesidad de instaurar nuevas fuentes de tipos para agregar variedad a las composiciones en materiales impresos.

El diseño de los tipos fue cambiando a medida que el oficio se extendía por el todo mundo, cada aspecto que posee la fuente tipográfica está marcada por la época y cultura en que se desarrolló, hasta marcar un estilo propio en nuestros días.

Según Martínez (1993) de forma general las letras se clasifican en: romana antigua, romana moderna, antigua grotesca y egipcia.

**Romana:** El estilo de esta letra fue inspirado en las letras grabadas en los edificios romanos, utilizadas también por los escribanos italianos. Los tipos romanos tienen una sub clasificación: romana antigua y romana moderna.

- *Romana antigua:* Posee trazos gruesos y delgados y sus serifas son triangulares. Como por ejemplo: fuente Garamond.

- *Romana moderna:* De aspecto más mecánico, trazos como la anterior pero acentuados en el contraste de rasgo gruesos y delgados. Lo más sobresaliente en este estilo es su remate recto. Ejemplo: tipografía Bodoni.

**Antigua grotesca:** también conocida como tipo gótico o palo seco, no posee serifas es decir sin remate, son monótonas y de trazos uniformes, de aspecto sencillo. Ejemplo: tipografía Futura.

**Egipcia:** son letras de remate cuadrado o rectangular, están dentro de las de estilo gótico pero con serifas. Ejemplo: Prestige Elite Std.

Según Turnbull (2001). Existe otros grupos tipográficos en los estilos de letras, estas fuentes resultan llamativas y convocan la atención visual por sus formas. En esta clasificación entran las letras manuscritas y cursivas, y las letras decorativas y novedosas.

**Letra manuscrita y cursiva:** Son estilos utilizados para composiciones elegantes, como si hubieran sido hechas a mano, denotan seriedad y ritmo. La letra manuscrita aparenta estar unida y la cursiva es una letra inclinada que no está unida. Ejemplo: Edwardian Script.

**Letra decorativa y novedosa:** Basada en estilos artísticos, utilizadas como su nombre lo indica para decorar las composiciones, aunque no son muy recomendables en textos extensos. Realmente no poseen una definición unitaria en este grupo también entran las tipografías llamadas de moda. Entre estas letras están como ejemplo: Curlz Mt, Handwriting, Giddyup Std, Party LET Plain, etc.

### 1.6.6.3 Familias tipográficas

Dentro de una familia tipográfica existen variaciones en cuanto a la amplitud, la altura, la posición y el peso de las letras. No obstante, las características básicas de cada letra se mantienen.

Estas variaciones se describen como “*light* (clara), *demibold* (seminegra), *bold*, (negra) y *extrabold* (extranegra)” (TURNBULL, 2001, Pg. 81), según la expansión o el estrechamiento de las letras. Donde los rasgos de las letras pueden ser unos más gruesos y otros muy delgados.

Las familias tipográficas varían según la fuente unas pueden poseer todas las variaciones descritas arriba o tan solo las básicas como regular, negra y cursiva.

### 1.6.6.4 Composición de tipos

Para una destacada composición tipográfica se deben tomar en consideración aspectos como, la legibilidad, la propiedad, la concepción creativa, para que el diseño de la letra, el tamaño, la altura, el interlineado, el color de la tipografía etc., sean puntuales en la comunicación del mensaje. Ya que “las letras, palabras y líneas, de hecho la composición total, deben ser exhibidas de tal forma que inviten y mantengan la atención.” (TURNBULL, 2001. Pg. 99).



## 1.7 El color

La vista, es un maquina biológica integral. El ojo es sensible a las estimulaciones nerviosas que produce la luz en la retina, y es en el cerebro en donde se forma la percepción sensorial de lo que se conoce como color.

Los objetos en si no poseen color, es la luz que “desencadena señales químicas en los ojos, que son transformadas en estímulos eléctricos que el cerebro procesa” (BILZ, 2008. Pg. 8), depende de la capacidad del objeto de absorber o reflejar la luz para producir la sensación de color.

La luz es una energía radiante visible constituida por varias longitudes de onda. Es una de las diversas ondas electromagnéticas enlistadas por orden de frecuencia y longitud. (...)Las ondas más largas son invisibles. A medida que sus ondas se acortan y sus frecuencias aumentan se dejan sentir como calor (las infrarrojas por ejemplo) y después alcanzan la visibilidad en un rango variable que conocemos como color.<sup>25</sup>

Existe considerables gamas de color, el ojo humano normal no pude distinguir en su totalidad a las ondas de luz como por ejemplo los rayos ultravioleta; sin embargo, “una persona normal puede distinguir entre 100.000 y 1.000.000 de matices de color.” (BILZ, ibíd.)



**Figura 4. Visualización de colores del espectro.**

Fuente: Bilz, S. (2008). *El pequeño sabelotodo: Sentido común para diseñadores*. (Pg. 8). Barcelona, España: Index Book.

### 1.7.1 Colores aditivos

Se llaman colores aditivos a los que son creados a partir de la luz. En teoría los colores de la realidad pueden ser formados al descomponer estos colores aditivos. Rojo, Azul, Verde o RGB (siglas en inglés) estos tres colores al mezclarse dan como resultado el blanco, y su ausencia en cambio produce el negro.

<sup>25</sup> Turnbull, A. y Baird, R. (2001) *Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción*. (5ta. edición) (Pg. 254). México: Trillas.

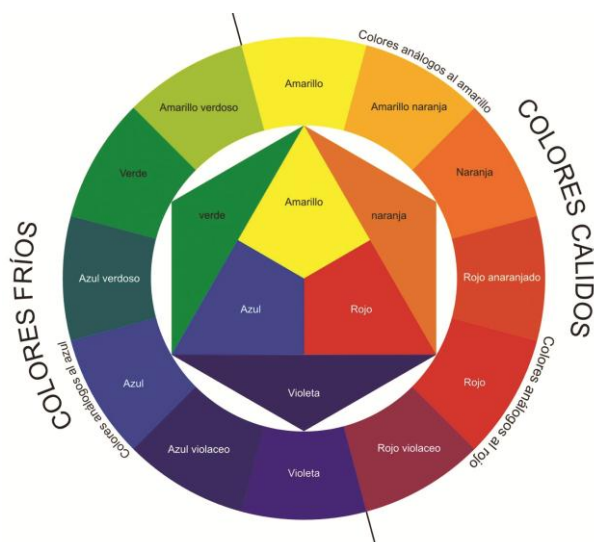
### 1.7.2 Colores sustractivos primarios

La combinación de dos colores aditivos dan como resultado un sustractivo primario es decir, la combinación de rojo y verde genera el color amarillo, el verde y el azul el cian y el rojo y el azul producen el magenta. A diferencia de los colores sustractivos cuando estos colores se mezclan en iguales cantidades producen negro y su ausencia blanco. Estos colores se los denomina CMYK por sus siglas en inglés y la K se designa como negro para no confundir con el azul. La combinación de dos colores sustractivos forman un aditivo primario; es decir, el amarillo y magenta producen el rojo, el magenta y cian el azul y el cian y amarillo el verde.

“Este sistema de colores describe el comportamiento de colores no luminosos. El proceso sustractivo se basa en la absorción de los colores del espectro de luz visible de la luz blanca.” (BILZ, 2008. Pg. 9)

### 1.7.3 Círculo Cromático

El color se reconoce por su matiz, los colores se ordenan para su identificación en una escala circular, “Johannes Itten (1888-1967) trabaja a partir de tres colores básicos, los colores primarios: azul, amarillo y rojo, que producen el círculo cromático de doce zonas al mezclarse.” (BILZ, 2008, Pg. 10)



**Figura 5. Círculo Cromático.**

Fuente: Recuperado de <http://lapicesdeplastica.blogspot.com/2012/06/que-es-el-circulo-cromatico.html>

Los colores primarios son colores de luz que también se encuentran en los pigmentos y son tres: amarillo, azul y rojo. Todos los pigmentos de color se derivan de estos, un color de pigmento es causado por el reflejo de dos primarios de la luz.

Estos pigmentos son conocidos como primarios y “son el rojo (en realidad el magenta), el amarillo y el azul (en realidad un azul verde conocido como cian). Los primarios de la luz son el verde, el rojo naranja y el azul violeta.” (TURNBULL, 2001. Pg. 255) Como vimos en los aditivos.

De la mezcla de dos de los colores primarios amarillo, azul y rojo se derivan los secundarios: verde, naranja y violeta. A partir de los colores obtenidos se puede mezclar un primario con un secundario dando como resultado los colores intermedios. Y así sucesivamente mezclando colores adyacentes.

### **1.7.3.1 Colores complementarios**

Se conoce con este nombre a los colores que en círculo cromático se encuentran en posición opuesta, es decir, pares de colores en antagonismo diametral. Aunque depende del círculo cromático que se esté empleando, como un ejemplo, los colores cálidos: rojo naranja y amarillo están en contraposición de los fríos: azul, violeta y azul violáceo.

**Complementarios divididos:** Son aquellos tres colores que se encuentran en contraposición, se usa un color de contraste con dos adyacentes a su complementario.

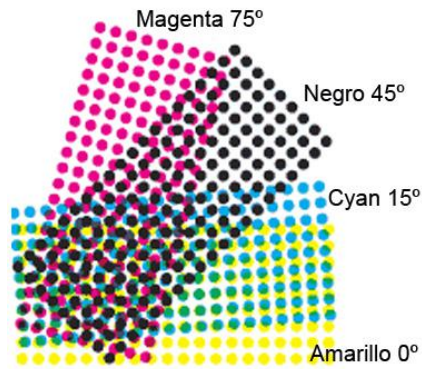
### **1.7.3.2 Colores análogos**

Son aquellos tres colores; dos colores adyacentes a un color, sea este primario o secundario y sus colindantes dentro del círculo cromático.

### **1.7.3.3 Separación de color**

Cuando un trabajo gráfico debe ser impreso, los colores que se utilizan para esta impresión son el Cian, Magenta, Amarillo, y el Negro (CMYK). Antiguamente este proceso solo se lo podía realizar de manera fotográfica.

CMYK conocemos como la cuatricromía del color en impresión, cada color imprime pequeños puntos en diferentes ángulos, el ojo se encarga de mezclar estos cuatro colores y ver como tal una imagen a todo color.



**Figura 6. Ángulos en que se imprime cada color de Trama CMYK.**

Fuente: Tramas en prensa. Recuperado de <http://resstrepo.blogspot.com/2013/02/tramas-en-preprensa.html>

Cada color tiene una colocación angular propia, el negro a 45°, magenta a 75°, amarillo a 90° y cian a 105°. Estos colores forman una roseta de color, el ojo humano simula la percepción de color y de realidad en una imagen impresa.

#### **1.7.3.4 Expresividad del color**

En muchas composiciones impresas, se observa el uso del blanco y negro con pequeñas estancias de color, esto es común sobre todo en los periódicos. Pero el color es lo que da un plus a la composición, más aún, si es usado con medida; ya que “la forma y el color son elementos básicos de la estimulación visual; desempeñan parte de la vida emocional del hombre.” (TURNBULL, 2001. Pg. 257)

El uso de determinados colores puede ocasionar, efectos psicológicos en el espectador; ya que está comprobado, que el color genera un impacto visual en la retina de los seres humanos.

Según Turnbull (2001), las funciones del color en impresión son los siguientes:

- Llamar la atención.
- Producir efectos psicológicos.
- Desarrollar asociaciones.
- Lograr la retención.
- Crear una atmósfera estéticamente placentera.

El color puede tener un significado dependiendo de la sociedad o la cultura. Para unos, un color puede expresar una cosa y para otros puede tener distinto significado. Por ejemplo: el rojo es considerado el color del amor, de la alegría y el romance, pero también es el color de la sangre y la guerra.

El color puede crear una atmósfera para transmitir mejor un mensaje, mediante contrastes y armonías, dependiendo de los argumentos que se utilice para persuadir.

En el caso de un producto, la composición deberá establecerse partiendo de los criterios sobre el mensaje y los destinatarios, siempre hay que prestar atención a las diferencias culturales y la edad.

Para el libro de cuentos de mitos y leyendas de Otavalo la composición se basará en parámetros de identidad cultural aplicada a los niños. En este sentido es importante tomar en consideración una serie de elementos propios de la cultura otavaleña, como la cromática de sus vestimentas, los símbolos propios de su tradición, sus costumbres, gustos, preferencias, entre otros, para que la composición de la página y de los elementos que incluye se encaminen a una expresión y reflejen estos contenidos.

## **1.8 Ilustración**

El ser humano en su afán por comunicarse ha desarrollado desde sus inicios el grafismo. Pictogramas en cavernas, muestran el intento de expresar visualmente una idea, donde se refleja que “las imágenes fueron la primera forma del mensaje.” (TURNBULL, 2001. Pg. 194)

Un elemento importante en la producción de diseño impreso es la ilustración; dependiendo del producto y el mensaje, la ilustración conlleva una mayor importancia en la disposición de elementos, complementando el mensaje para un mejor entendimiento por parte del público.

“La ilustración es también muchas veces, al igual que la esquemática, la única forma de mostrar hechos o procesos no visibles.” (FUENTES, 2005. Pg. 101). Así como en las infografías o esquemas de libros de educación básica como los de ciencias naturales o matemáticas. Gracias a la ilustración, se puede entender varios procesos, pero además, también se puede dar una visión personal de lo que se quiere transmitir.

El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración. Sin embargo, arte e ilustración nunca pueden separarse por completo: la ilustración se basa en las técnicas artísticas tradicionales. Generalmente, se considera que la ilustración nunca puede separarse por completo: la ilustración se basa en técnicas artísticas tradicionales. Generalmente, se considera que la ilustración es un arte en un contexto comercial y por lo

tanto, las demandas sociales y económicas determinan la forma y el contenido de la ilustración.<sup>26</sup>

En un libro infantil, la ilustración es el factor de mayor importancia, ya que por medio de la imagen los infantes se distraen, recrean y entienden mejor el contenido de libro, más aún, en un cuento las ilustraciones deben estar enfocadas a niños principalmente.

La ilustración emplea medios y técnicas artísticas para su elaboración, como la utilización de lápices, pasteles, carboncillos, acuarelas, oleos, etc., que aportan en la creación de obras de arte; la diferencia radica en que el arte es una visión personal del artista, y la ilustración además de ello, es un proceso para alcanzar un fin.

El ilustrador actualmente, realiza la mayoría de trazos y bocetos en aplicaciones digitales como Photoshop, Ilustrador, FreeHand, o Corel Draw, estas plataformas simulan los diversos acabados artísticos en un entorno virtual, e incluso obtener una imagen en 3D.

Dependiendo de la finalidad y el contenido, se realiza ilustraciones para actividades publicitarias, corporativas, científicas, culturales, editoriales, entre otras, este proyecto enfoca las ilustraciones al diseño editorial y su uso significativo en la literatura infantil.

### **1.8.1 Ilustración de literatura infantil**

El aprendizaje en los primeros años de escuela se basa en lo visual, ya que el lenguaje escrito no es comprensible completamente hasta el adiestramiento de la lectura y escritura. La imagen es el elemento que trasmite más información a los niños, ya que fijan su atención más en los dibujos que en las palabras, despertando su imaginación sin siquiera saber leer.

En las últimas décadas se ha incrementado la publicación de libros profusamente ilustrados, en los cuales el texto y la imagen se complementan entre sí para formar un todo y facilitarle al niño la mejor comprensión de la lectura, puesto que la ilustración, además de estimular la fantasía en ciernes, es un recurso indispensable para el goce estético de la literatura infantil. De ahí que, mientras el adulto lee un cuento en voz alta, el niño se deleita mirando las ilustraciones. Lo que hace suponer que para el niño, así como es importante el contenido del cuento, es igual de importante la ilustración que acompaña el texto; más todavía, existen libros infantiles cuyas

---

<sup>26</sup> Dalley, T. (1992) *Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales*, (Pg. 10). Recuperado de <http://books.google.com.ec>

imágenes gráficas no requieren de texto alguno, pues son tan sugerentes que cuentan una historia por sí solas.<sup>27</sup>

El ilustrador debe captar el mensaje y plasmarlo en la imagen dando vida a los conceptos o situaciones de la idea principal con habilidad y capacidad creativa. Estimulando el deleite visual y el aprendizaje de los niños. En la creación de un libro infantil didáctico, además del ilustrador, diseñador o diagramador también intervienen profesionales de la escritura, pedagogía y psicología infantil.

### 1.8.1.1 Autores internacionales de la ilustración infantil

A través de la web se hace una investigación de varios ilustradores importantes a nivel latinoamericano, internacional y local, de los cuales se pretende indagar en sus estilos, como motivación para la ilustración de cuentos infantiles.

- **Constanza Basaluzzo**



**Figura 7. Ilustración Constanza Basaluzzo.**

Fuente: Recuperado de <http://www.silvitablanca.com.ar/ilustradores/arte-constanza-basaluzzo-10.htm>

Artista nacida en Argentina a mediados de los años 70. Sus primeros pasos en el arte los efectuó desde temprana edad. Sus dibujos, son una muestra apasionada por la interpretación del mundo desde el punto de vista infantil. En sus composiciones utiliza colores vivos, texturas mixtas y segmentos llenos de detalle. Siguió una carrera

---

<sup>27</sup> Montoya, V. (2010). *Las ilustraciones en literatura infantil*. Recuperado de <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>

especializa en la comunicación gráfica para niños. Muchos de sus trabajos están impresos en libros, tarjetas, revista en Argentina. Ver más trabajos en Anexos.

- **Howard McWilliam**



**Figura 8. Ilustración de Howard McWilliam.**

Fuente: Recuperado de

<http://theartofanimation.tumblr.com/post/14557100754/howard-mcwilliam>

Ganador de varios premios y concursos, sus trabajos han sido publicados en notables revistas de Inglaterra y Estados Unidos como “The week” y “Sunday telegraph”. Ha ilustrado 23 libros infantiles para distintas editoriales. Es un ilustrador digital que empezó trabajando como editor en una revista periodística, se puede observar su trabajo en los libros: “I need my monster”, “When a dragon moves in”, “Dinosaurio de navidad” mencionando pocos.

Ver más en Anexos.



- Sarah Preston



**Figura 9. Ilustración de Sarah Preston.**

Fuente: Recuperado de <http://klimtbalan.blogspot.com/2008/12/sarah-preston.html>

Graduada de la universidad de Teeside (Gran Bretaña) posee un atinado conocimiento del diseño, la composición y el flujo de imágenes en libros para niños. Sus trabajos están respaldados por editoriales canadienses de alto reconocimiento. Su técnica es el acrílico y se caracteriza por los altos contrastes de color y forma.

- **Roger Icaza**



**Figura 10. Ilustración Roger Icaza.**  
Fuente: Imaginaria, Recuperado de  
<http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm>

Ecuatoriano nacido en Ambato en 1977. Diseñador gráfico de profesión, ha incursionado en la música como guitarrista y cantante. Ha ilustrado varios libros de cuentos de la literatura infantil ecuatoriana para editoriales como Santillana, Alfaguara, Libresa. También en revistas, Diners, Soho entre otras publicaciones.

Entre su ilustraciones en libros infantiles se menciona “¡Cuatro ojos!” de María Fernanda Heredia, “¿Te gustan los monstruos?” de Leonor Bravo y “Maravillosas Leyendas ecuatorianas” de Nancy Crespo.

Sus principales influencias son Uderzo, Moebius, Quino, David Shannon entre otros.

Más obras en anexos.

- **Natalia Vásquez**



**Figura 11. Ilustración digital. Natalia Vásquez.**

Fuente: Recuperado de <https://plus.google.com/107638709685022185360/photos>

Ilustradora nacida en Perú, diseñadora gráfica de profesión. Su técnica es realizada con lápiz de color, acuarela, tempera y recientemente ha optado por la ilustración digital. Su estilo sencillo y manejo del contraste de color la hacen una de las ilustradores con más acogida en los libros infantiles. Ha realizado trabajos para el Ministerio de Cultura del Perú, la editorial Altea, Alfaguara entre otros.

## **1.9 Educación e identidad cultural**

De acuerdo con el documento emitido por el Ministerio de Educación del Ecuador en el 2010, “Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica” se basa en la “Pedagogía Crítica, que se fundamenta en lo esencial, en el incremento del protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas” para cambiar así la sociedad desde las aulas.

Desde un tratamiento epistemológico se intenta desarrollar destrezas y conocimientos por medio de la comprensión de lecturas para un aprendizaje con proyección integradora en la formación humana y cognitiva. Entre sus objetivos está el desarrollo de la cognición humana orientada a la formación de “ciudadanos que practiquen valores que les permiten interactuar con la sociedad, con respeto, responsabilidad, honestidad y solidaridad aplicando los principios del Buen Vivir” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010. Pg. 14).

Se entiende por educación a la “formación destinada a desarrollar la capacidad intelectual, moral, y afectiva de las personas de acuerdo con la cultura y las normas de convivencia de la sociedad a la que pertenecen” (DICCIONARIO GENERAL DEL LENGUA ESPAÑOLA Vox). La educación engloba términos muy amplios, y está estructurada dentro de una sociedad, por lo tanto la identidad cultural de un pueblo se incorpora a la educación.

La introducción del folklore en la educación puede ser ubicada dentro del campo de la Pedagogía como de la Didáctica. En Pedagogía como un elemento esencial dentro de la filosofía que dirige la educación. En Didáctica, como hechos que deben permanecer dentro de los planes de estudio, así como el aspecto relacionado con el receptor y el maestro, pues el elemento folklórico pertenece a la idiosincrasia de ambos. Los hechos folklóricos pueden ser aplicados en diferentes aspectos educacionales: ya sea como técnicas o como elementos motivadores o portadores de materiales de enseñanza.<sup>28</sup>

Dentro de los ejes transversales de la Actualización y fortalecimiento de la Educación Básica se abarca la interculturalidad como “El reconocimiento a la diversidad de manifestaciones étnico-culturales en las esferas local, regional, nacional y planetaria, desde una visión de respeto y valoración.” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010. Pg. 16).

Es importante desarrollar los proceso de aprendizaje en base a la cultura e identidad propia de un pueblo, que va enmarcándose poco a poco en la cultura del país, donde la educación básica es muy importante en el desarrollo de los niños, razón por la cual en el perfil de salida de los estudiantes, posee entre otros objetivos “sentirse orgullosos de ser ecuatorianos, valorar la identidad cultural nacional, los símbolos y valores que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.” (Ídem, Pg. 14)

### **1.9.1 Los medios didácticos y recursos educativos<sup>29</sup>**

Teniendo en cuenta que cualquier material puede utilizarse, en determinadas circunstancias, como recurso para facilitar procesos de enseñanza y aprendizaje (por ejemplo, con unas piedras podemos trabajar las nociones de mayor y menor con los alumnos de preescolar), pero considerando que no todos los materiales que se utilizan en educación han sido creados con una intencionalidad didáctica, distinguimos los conceptos de *medio didáctico* y *recurso educativo*.

---

<sup>28</sup> Ramírez, M. (Agosto, 1991). Educación y Folklore. *Sarance. Revista del Instituto Otavaleño de Antropología. Centro Regional de Investigaciones*, (Pg. 153).

<sup>29</sup> El innovador. Recuperado de <http://innovadorasvirtuales.jimdo.com/elementos-didácticos/>

- **Medio didáctico** es cualquier material elaborado con la intención de facilitar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Por ejemplo un libro de texto o un programa multimedia que permite hacer prácticas de formulación química.

- **Recurso educativo** es cualquier material que, en un contexto educativo determinado, sea utilizado con una finalidad didáctica o para facilitar el desarrollo de las actividades formativas. Los recursos educativos que se pueden utilizar en una situación de enseñanza y aprendizaje pueden ser o no medios didácticos.

### 1.9.2 Características de los materiales didácticos<sup>30</sup>

Alberto Guerrero hace una compilación de las características principales que deben poseer los medios didácticos en el aula escolar. A continuación se exponen los más importantes para el desarrollo de este proyecto.

Los medios didácticos deben poseer las siguientes características:

- **Proporcionan información.** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, videos, programas informáticos.
- **Capacidad de motivación.** Para motivar al alumno/a los materiales deben despertar y mantener la curiosidad y el interés hacia su utilización sin provocar ansiedad y evitando que los elementos lúdicos, interfieran negativamente en los aprendizajes.
- **Que promuevan el uso de otros materiales** (fichas, diccionarios...) y la realización de actividades complementarias (individuales y en grupo cooperativo).
- **Adecuación al ritmo de trabajo de los/as alumnos/as.** Los buenos materiales tienen en cuenta las características psicoevolutivas de los/as alumnos/as a los que van dirigido (desarrollo cognitivo, capacidades, intereses, necesidades...) y los progresos que vayan realizando.

---

<sup>30</sup> Guerrero, A. (2009). Temas para la educación. *Revista digital*. (Pg. 2). Recuperado de <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6415.pdf>

- **Esfuerzo cognitivo.** Los materiales de clase deben facilitar aprendizajes significativos y transferibles a otras situaciones mediante una continua actividad mental en consonancia con la naturaleza de los aprendizajes que se pretenden.
- **Estimularán el desarrollo de habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje en alumnos,** que les permitirán planificar regular y evaluar su propia actividad de aprendizaje, provocando la reflexión sobre su conocimiento significativamente supone modificar los propios esquemas de conocimiento, reestructurar, revisar, ampliar y enriquecer la estructura cognitiva.

### 1.9.3 Funciones de los materiales didácticos<sup>31</sup>

Los materiales didácticos deben estar orientados a un fin y organizados en función de los criterios de referencia del currículo. El valor pedagógico de los medios, está íntimamente relacionado con el contexto en que se usan, más que en sus propias cualidades y posibilidades intrínsecas.

La inclusión de los materiales didácticos en un determinado contexto educativo exige que el profesor o el Equipo Docente correspondiente tengan claros cuáles son las principales funciones que se pueden desempeñar los medios en el proceso de enseñanza-aprendizaje

A continuación diversas funciones de los medios

- **Innovación.** Cada nuevo tipo de materiales plantea una nueva forma de innovación. En unas ocasiones provoca que cambie el proceso, en otras refuerza la situación existente.
- **Motivación.** Se trata de acercar el aprendizaje a los intereses de los niños y contextualizarlo social y culturalmente, superando así el verbalismo como única vía.
- **Estructuración de la realidad.** Al ser los materiales mediadores de la realidad, el hecho de utilizar distintos medios facilita el contacto con distintas realidades, así como distintas visiones y aspectos de las mismas.

---

<sup>31</sup> Ídem (Pg. 3)

- **Formativa.** Los distintos medios permiten y provocan la aparición y expresión de emociones, informaciones y valores que transmiten diversas modalidades de relación, cooperación y comunicación.

### 1.10 El cuento infantil

El cuento es una narración corta que desarrolla ficciones en que la interviene personajes en distintas situaciones de la vida cotidiana, o en plano imaginario, las mismas dependen de la visión del autor.

El cuento infantil tiene sus orígenes en la tradición oral. En la época del Renacimiento, algunos escritores recopilaron en Europa y Medio Oriente, estos cuentos de tradición oral, como lo menciona Rossini y Calvo (2013), mismos que fueron inspiración para varios autores como Charles Perreault, los hermanos Grimm y Hans Christian Andersen dentro de los que se pueden mencionar como precursores del cuento infantil.

El cuento oral o también llamado literatura popular, por el hecho de ser una literatura no escrita, y al pasar de generación a generación de manera oral, tiende a tergiversar su contenido, a crear más y diferentes versiones de un mismo cuento, de acuerdo a la memoria de cada sujeto al contar.

Muchas veces los cuentos están cargados de simbolismos y enseñanzas para la vida cotidiana; más aún, son importantes para el desarrollo de la imaginación y el pensamiento en los niños. El boliviano, Víctor Montoya, prestigioso pedagogo, periodista y escritor de cuentos infantiles, dice lo siguiente respecto al lenguaje simbólico de los cuentos populares:

Los cuentos populares son alimentos para el alma del niño, estimulan su fantasía y cumplen una función terapéutica; primero, porque reflejan sus experiencias, pensamientos y sentimientos; y, segundo, porque le ayudan a superar sus ataduras emocionales por medio de un lenguaje simbólico, haciendo hincapié en todas las etapas –periodos o fases- por las que atraviesa a lo largo de su infancia.

Cuando el niño lee o escucha un cuento popular, pone en juego el poder de su fantasía y, en el mejor de los casos, logra reconocerse a sí mismo en el personaje central, en sus peripecias y en la solución de sus dificultades, en virtud de que el tema de los cuentos le permiten trabajar con los conflictos de su fuero interno. El psicoanalista Bruno Bettelheim ha manifestado que en campo de la literatura infantil no existe otra cosa más enriquecedora que los cuentos

populares, no sólo por su forma literaria y su belleza estética, sino también porque son comprensibles para el niño, cosa que ninguna otra forma de arte es capaz de conseguir.<sup>32</sup>

En el presente proyecto se maneja, cuentos de tradición oral desde y para la visión infantil; con recursos educativos que se apoyan en la didáctica. Sus contenidos reflejan el habitual entorno otavaleño, sus imaginarios colectivos y su manera de ser y actuar ante problemas. Muchos cuentos poseen una especie de situación hilarante, otros están más unidos a la cosmovisión local, sea cual sea su procedencia este conocimiento ancestral ha pasado de manera oral de padres a hijos y de abuelos a nietos. Hoy en día se utiliza la escritura como un medio para recordar estas tradiciones.

### 1.10.1 El texto

El texto de un cuento puede tener características propias en su estructura; sin embargo, se organiza comúnmente en tres partes según Daniela Boccardo en su blog<sup>33</sup>:

- **Introducción o planteamiento:** La parte inicial de la historia, donde se presentan todos los personajes y sus propósitos. Pero fundamentalmente, donde se presenta la normalidad de la historia.
- **Desarrollo o nudo:** Es la parte donde se presenta el conflicto o el problema de la historia, toma forma y suceden los hechos más importantes. El nudo surge a partir de un quiebre o alteración de lo planteado en la introducción.
- **Desenlace o final:** Parte donde se suelen dar el clímax, la solución a la historia y finaliza la narración. Incluso en los textos con final abierto, hay un desenlace. Puede terminar en un final feliz o no.

Todos los cuentos de la tradición oral otavaleña son muy agradables, puesto que las situaciones parten de la vida diaria, en personajes de la diversidad ecológica, los cerros y los animales adopta actitudes humanas, sus desenlaces a veces llevan moraleja, otras veces son finales abiertos a la imaginación. Pero cada uno de los cuentos, posee los elementos mencionados en su estructura.

---

<sup>32</sup> Montoya, V. El lenguaje simbólico de los cuentos populares. Recuperado de [http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el\\_lenguaje\\_simbolico\\_en\\_los\\_cuentos\\_populares.htm](http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el_lenguaje_simbolico_en_los_cuentos_populares.htm)

<sup>33</sup> El cuento. Estructura y tipos de cuentos. Recuperado de <http://elcuentoenprimaria.blogspot.com/p/tipos-de-cuentos.html>



## 1.11 Cultura Oral

El hombre en su necesidad por comunicarse, concibe el lenguaje. Desarrolla la cultura oral, entendida como la transmisión de conocimientos a través del habla de generación tras generación, desde los inicios de la humanidad hasta el día de hoy. La oralidad es un acto anónimo puesto que al transmitir esos conocimientos a través de los años pierde su originalidad; ya que en esa transmisión, se mixtifican los contenidos iniciales y también varía la manera en se cuenta dicho relato.

La tradición oral es un fenómeno rico y complejo, que se convirtió en el medio más utilizado -a lo largo de los siglos- para transferir saberes y experiencias, sus múltiples definiciones coinciden en señalar que representa la suma del saber –codificado bajo forma oral- que una sociedad juzga esencial y que, por ende, retiene y reproduce a fin de facilitar la memorización, y a través de ella la difusión a las generaciones presentes y futuras. La información transmitida incluye conocimientos, usos y costumbres en temas tan diversos como historia, mitos y texto sagrados, técnicas, instituciones políticas, armonías musicales, ejercicios lingüísticos, códigos éticos y morales...<sup>34</sup>

La humanidad ha depositado en la oralidad la fuente de transmisión de sus conocimientos e ideas. En países donde los índices de analfabetismo alcanzan niveles elevados, la falta de medios de comunicación y entre otros servicios básicos; la oralidad ha logrado retransmitir esa información importante de cada pueblo, por medio de historias, mitos y relatos, mismos que se reconocen como parte de la historia ancestral, que marcan la vida y la espiritualidad de los pueblos.

### 1.11.1 Mito

El mito es un suceso de transmisión oral de la humanidad. En pueblos arcaicos, los mitos justificaban por medio de acontecimientos sobrenaturales o extraordinarios, los fenómenos naturales o la creación del mundo, su cosmogonía.

Etimológica mente viene del griego *mýthos* que significa “fabula, leyenda” (DICCIONARIO Vox).

También se entiende por mito a una ficción, un concepto al cual se da características de fábula, de cuento o de invención, para cubrir necesidades de interpretación de lo desconocido; a veces, para cubrir necesidades de tipo religioso o moral, manteniendo

---

<sup>34</sup> Civalero, E. (2007). *Tradición Oral*. Recuperado de:  
<http://tradicional.blogspot.com/2007/09/tradicin-oral.html>

el orden social. Ya que los mitos forman parte de la estructura de la sociedad a la que pertenecen.

Mircea Eliade (2000) en su libro "Aspectos del Mito" lo describe como "una historia sagrada: relata un acontecimiento que ha tenido lugar en el tiempo primordial, el tiempo fabuloso de los <<comienzos>>", refieren a la creación, por medio de relatos que sustentan las proezas de seres sobrenaturales, en otras palabras de los dioses u otras creencias sobre el origen de la realidad.

Por otra parte Ruth Ruiz Flores (2004) describe:

El mito es un grupo de símbolos desarrollados en forma de relato, articulado en un espacio y tiempo imaginarios, una historia fantástica que utiliza los símbolos para expresar una experiencia individual o un acontecimiento colectivo, ocurridos *illo tempore*, es decir al comienzo de los tiempos.<sup>35</sup>

Según Claude Lévi-Strauss (1908-2009), investigador del mito y catedrático con más de cincuenta años de enseñanza; menciona que el mito es importante porque es la concepción de un pueblo, su manera de entender el mundo.

Strauss, también propone tres atributos que caracterizan al mito:

- Trata de una pregunta existencial, referente a la creación de la Tierra, la muerte, el nacimiento y similares.
- Está constituido por contrarios irreconciliables: creación contra destrucción, vida frente a muerte, dioses contra hombres.
- Proporciona la reconciliación de esos polos a fin de conjurar nuestra angustia.<sup>36</sup>

El mito no solo pertenece a las sociedades antiguas; de hecho, la humanidad siempre concibe mitos de acuerdo con la época y lugar en que vive, por ello también existe los mitos contemporáneos, que se transmiten por medio de la palabra hablada o escrita y pierden su individualidad "dicho de otra manera, el mito no posee autor, pertenece al grupo social que lo relata, no se sujeta a ninguna transcripción y su esencia es la transformación. Un mitante, creyendo repetirlo, lo transforma" (STRAUSS, 1987. Pg. 9).

Esta necesidad por lo divino, por el origen de la verdad, se ve reflejada en los rituales. Por medio del culto se "lleva a los actores desde el presente a los primeros tiempos, para volver a establecer el intervalo en el que todo ha sido creado" (RUIZ, 2004. Pg.

---

<sup>35</sup> Ruiz, R. (2004) *Símbolo, mito y hermeutica* (Pg.39). Quito, Ecuador: Abya Yala.

<sup>36</sup> Diferencias entre mitos y leyendas. Recuperado de [http://www.cuco.com.ar/diferencia\\_mitos\\_y\\_leyendas.htm](http://www.cuco.com.ar/diferencia_mitos_y_leyendas.htm)

39). Esta estrecha relación entre mito y ritual donde también cuenta la tradición oral, como hecho trascendental de cada pueblo. Pues define su identidad, pasado y futuro de su sociedad. He ahí la importancia de revivir nuestra mitología por medio de la reelaboración literaria de mitos a través de textos infantiles.

### **1.11.2 Leyenda**

“La leyenda es una narración oral o escrita, con mayor o menor proposición de elementos imaginativos, que, generalmente, quiere hacerse pasar por verdadera o fundada en la realidad.” (MONTROYA, Pg. 7).

Todos los pueblos desde la antigüedad, poseen leyendas emblemáticas de su tradición, por lo que Scholes (1974) dice que esta expresión de la oralidad, es un modelo de raciocinio primario del hombre, “una especie de principio estructurador del pensamiento humano al expresarse en el lenguaje” (Mencionado por VALLES, 2008. Pg. 14).

A diferencia del mito, los hechos de la leyenda se desarrollan en un lugar concreto, es decir, dentro de la comunidad a la que pertenecen. Adoptan credibilidad por los hechos reales que cuenta la historia; no obstante, narran asimismo situaciones sobrenaturales, mágicas e incluso divinas, en la que intervienen los hombres y arquetipos como los héroes, los sabios, u personajes fantásticos como hadas, duendes, gnomos, etc.

Existen leyendas significativas en la memoria colectiva de la ciudad de Otavalo; cabe reiterar, la inmensurable riqueza de su tradición oral, y sin dejar a un lado, las otras manifestaciones de la oralidad, de manera particular en la leyenda del “Taita Coraza” en San Rafael de la laguna se observa elementos históricos con respecto al coraza, personaje de la cultura, sincretismo e idiosincrasia otavaleña, constituida por factores de herencia española pero que se basa en una ritualidad indígena y mestiza.

En el libro didáctico ilustrado se hará hincapié en la riqueza de estas manifestaciones culturales en cuanto a: ilustraciones, contenido didáctico, actividades cognitivas, para que los niños tengan una relación más académica con estas leyendas.

## 1.12 Aspectos Generales de la ciudad de Otavalo

Describir a la ciudad de Otavalo es sumergirse en la belleza indescriptible de sus parajes, su cultura, sus costumbres y tradiciones, que atrae e incita al pronto retorno, tanto a los turistas nacionales como extranjeros.



**Figura 12. Vista panorámica de la ciudad de Otavalo.**

Fuente: Otavalo. Recuperado de

<http://www.ecuadorviajesonline.com/cgi/INGLES/cgi/OTAVALO.html>

Así pues, esta ciudad ha sido cuna e inspiración de varios poetas, músicos, pintores e investigadores, que han demostrado su simpatía a la hermosa ciudad, por medio de canciones, poemas, danzas y otras demostraciones artísticas de notable tradición cultural.

Otavalo es un cantón de la Provincia de Imbabura, ubicada al norte de la región Sierra de Ecuador, es sin duda, uno de los sitios de mayor referencia turística del Ecuador en el mundo; por estar acentuada en una ubicación geográfica importante. Su entorno está conformado por comunidades quichuas como Peguche, Quinchuquí, Agato, Ariasuku, Cotama, La Facha, Guanansi, Moraspungo, son algunas de las poblaciones que históricamente, han jugado un papel importante dentro del cantón.

El pueblo Quichuas Otavalos, ubicados justamente en el área rural de la ciudad, al pie de las montañas “Taita Imbabura” y “Mama Cotacachi” (nombres con los que se conoce popularmente a estos cerros) y otros sitios sagrados, como lago y cascadas, dentro de la idiosincrasia local son lugares espirituales y ceremoniales, concedidos de un pasado y una historia que continúa.

Véase más paisajes de Otavalo en fotografías en Anexos.

### 1.12.1 Datos del cantón

**Ubicación**<sup>37</sup>: La ciudad de Otavalo se localiza al norte del callejón interandino a 110 kilómetros de la capital Quito y a 20 kilómetros de la ciudad de Ibarra. Tiene una superficie de 528 kilómetros cuadrados se encuentra a una altura de 2.565 metros sobre el nivel del mar.



**Figura 13. Ubicación de Otavalo en Google Maps.**

Fuente: Recuperado de [http://www.otavalo.gob.ec/web/?page\\_id=38#!prettyPhoto](http://www.otavalo.gob.ec/web/?page_id=38#!prettyPhoto)

**Límites:** Al norte limita con los cantones Cotacachi, Antonio Ante e Ibarra; al sur limita con el cantón Quito (Pichincha); al este con los cantones Ibarra y Cayambe (Pichincha) y al oeste con los cantones Quito y Cotacachi.

**Población:** 90.188 habitantes (43.368 hombres y 46.820 mujeres). El 44,3 por ciento de la población total está asentada en el sector urbano y 55,7 por ciento en el sector rural.

**Idioma oficial:** Castellano y Kichwa

**Moneda:** Dólar norteamericano

**Religión:** Existe libertad de cultos, pero la que predomina es la Católica.

**Altitud y clima:** Hay diferencias altitudinales, desde los 1.100 m.s.n.m., en la zona de Selva Alegre, hasta los 4.700 m.s.n.m, en el cerro Imbabura. La temperatura promedio es de 14 grados centígrados.

<sup>37</sup> Situación Geográfica. GAD Municipal del Cantón Otavalo. Recuperado de [http://www.otavalo.gob.ec/web/?page\\_id=38#!prettyPhoto/0/](http://www.otavalo.gob.ec/web/?page_id=38#!prettyPhoto/0/)

### **1.12.2 División Política Administrativa<sup>38</sup>**

El cantón Otavalo está integrado por la ciudad del mismo nombre y por once parroquias dos urbanas: El Jordán y San Luis. Y nueve parroquias rurales: Eugenio Espejo, San Pablo del Lago, González Suárez, San Rafael, San Juan de Ilumán, Dr. Miguel Egas Cabezas, San José de Quichinche, San Pedro de Pataquí y Selva Alegre.

### **1.12.3 Identidad**

Otavalo posee una serie de factores de identidad cultural. La población del cantón se divide en blanco-mestizo, indígenas y un pequeño porcentaje de afro-descendientes.

Pero es gracias al congregado quichua, que la ciudad de Otavalo obtiene su fama a nivel mundial; puesto que, los Otavalos se caracterizan por ser una etnia política y económicamente poderosa en el Ecuador como menciona la doctora en ciencias sociales Angélica Ordóñez en su análisis sobre la migración e identidad cultural de la parroquia de Peguche.

Y es precisamente la migración un factor que ha contribuido de mejor manera en preservar rituales de tradición e instaurar nuevos procesos de invención cultural.

En Otavalo existieron “Indios Mercaderes” que se denominaron mindaláes, durante el siglo XVI. No vivían en sus comunidades, sino en sitios estratégicos desde le punto de vista del intercambio comercial, su posición en agentes viajeros les ubicó en un lugar privilegiado.<sup>39</sup>

Esta herencia comerciante y viajera a caracterizado al pueblo otavaleño desde hace siglos, pero es a partir de mediados del siglo XX que comienza una migración hacia los países Europeos y Norte Americanos, que particularmente, los otavalos, no perdieron del todo su identidad al migrar y en cualquier parte del mundo se los reconoce por sus largos cabellos negros, su poncho, sus alpargates, su sombrero y en el caso de las mujeres su anaco, su blusa bordada con colores vistosos y sus collares dorados denominados “gualcas”.

Otro aspecto que caracteriza al pueblo otavaleño es su gente amable, sencilla y trabajadora. En la venta de artesanías en la popular “Plaza de Ponchos”, lugar de intercambio y comercio desde hace mucho tiempo, donde se hacen lazos de relación con la cultura local y extranjera con un trato cordial y respetuoso.

---

<sup>38</sup> *Ibíd.*

<sup>39</sup> Historia del cantón. GAD Municipal del Cantón Otavalo. Recuperado de [http://www.otavalo.gob.ec/web/?page\\_id=698](http://www.otavalo.gob.ec/web/?page_id=698)

Varios rituales realizados a lo largo del año son otro de los atractivos turísticos que posee el cantón, donde convergen prácticas de identidad indígena y mestiza con una estrecha conexión con la religión católica. Así se menciona la fiesta del Inti Raymi (término adoptado del pueblo peruano) o San Juan, el Kolla Raymi, la fiesta del Yamor y desde hace algunos años el Pawkar Raymi.

Dentro de estas fiestas salen a escena personajes del imaginario ancestral como el Ayahuma o cabeza de diablo, el Coraza, los Loas, los Yumbos, entre otras personalidades del cometido cultural.

En la fiesta del Yamor, participa la ciudadanía en una serie de eventos y festividades que llaman la atención inclusive al público foráneo, donde es primordial la elaboración de una bebida; la chicha realizada con siete clases de maíz, plantas medicinales y panela, que tiene su origen en una leyenda popular. Se dice que una doncella conquistó a su amado con la preparación de este elixir de amor; así es como, esta bebida obtiene su nombre.

Otavaló está experimentando grandes cambios en su identidad, pero a la vez sigue manteniendo sus expresiones espirituales en cuanto a la empatía con la madre tierra, la reciprocidad entre miembros de una comunidad y la unidad y organización en sus instancias políticas y sociales.

Sin embargo y consciente o no de ello, el pueblo otavaleño está recibiendo constantemente influencias de todo tipo, por lo que se ha perdido con el tiempo, manifestaciones de la oralidad, como la narración de cuentos tradicionales por parte de padres y abuelos. Cuando la luz, mucho menos el televisor llegaba a los hogares; antiguamente, los nietos se reunían alrededor del fuego o “tullpa” y escuchaban con atención esas historias que el abuelo contaba después de la merienda, a veces asombrosas, otras veces terroríficas o jocosas, en el suelo los cuyes, también cercanos al fuego, todos se calentaban para a dormir y después soñar con estos universos de nuestra identidad.

#### 1.12.4 Fisionomía

La fisionomía del pueblo otavaleño, posee varios rasgos distintivos indígenas en su rostro y cuerpo, se destaca por la conservación de aspectos propios de su etnia como el color oscuro de sus cabellos, pelo lacio y piel trigueña, redondez en la forma del rostro, nariz aguileña, facciones y gesto alegres. Con la migración e influencia de otras culturas en la urbe, también se distinguen rostros de piel más clara y ojos azules o verdes, pero que siguen manteniendo rasgos aunque no tan acentuados pero propios.



**Figura 14. Fotografías de la fisionomía adulta del pueblo otavaleño.**  
Fuente: Tomado del banco de imágenes personal de la autora.





**Figura 15. Fotografías de la fisonomía infantil del pueblo otavaleño.**  
 Fuente: Cortesía del banco de imágenes del Departamento de Comunicación del G.A.D. Municipal del Cantón Otavalo.

### 1.12.5 Indumentaria y accesorios de tradición

La vestimenta típica de los quichuas otavalos, es su mayor distintivo individual, tanto en hombres como mujeres por sus elegantes y coloridos trajes.

#### 1.12.5.1 Atuendo femenino

El atuendo de la mujer otavaleña, consta de una camisa larga de lienzo blanco, con mangas largas y de encaje, bordada a mano con motivos florales o ancestrales de muchos colores. Lleva consigo a manera de falda, dos anacos de paño, un blanco en el interior y un azul o negro externamente; el anaco se sostiene con dos fajas alrededor de la cintura, llamadas en quichua “chumbi”, la primera faja es de color rojo con bordes blancos o verdes, hecha en telar, la faja que se coloca encima posee varios colores y motivos ornamentales de preferencia flores o símbolos ancestrales.

Sobre la camisa, se utiliza un recuadro de tela, sujetado en la parte superior del hombro por un nudo, esta pieza del vestuario femenino se denomina “fachalina”. Las mujeres adultas por lo general utilizan una chalina de colores fucsia o turquesa llamadas rebozo.

Usan accesorios como, aretes largos de oro o bisutería semejante, un collar llamado “gualcas”, de cuentas doradas atravesadas por un hilo grueso, también suele usar, collares de coral o piedras preciosas como el jade o la turquesa, así como también cadenas de oro o plata. En los brazos utilizan manillas alrededor del antebrazo, es un abalorio rojo, sujeto por un hilo.

Para peinar su cabello largo y lacio, la mujer indígena otavaleña utiliza una faja delgada llamada también “huahua chumbi” que va alrededor del cabello recogido para atrás como una cola baja.

Las alpargatas de la mujer otavaleña son de color negro o azul, con una suela blanca sujeta al pie por hilos de color fucsia o negro.



**Figura 16. Fotografía del traje tradicional femenino del pueblo otavaleño.**

Fuente: Cortesía del banco de imágenes del Departamento de Comunicación del G.A.D. Municipal del Cantón Otavalo.

#### **1.12.5.2 Atuendo masculino**

El hombre otavaleño indígena, utiliza en su cabeza un sombrero de paño. Su cabello lo lleva largo y trenzado. Utiliza una camisa de color blanco y un pantalón que llega hasta los tobillos, del mismo color. Lleva un poncho de doble cara, por un lado de color azul o negro y del otro un motivo ornamental cuadrículado.

El hombre otavaleño también utiliza alpargatas, pero a diferencia de las que usa la mujer, estas son de color blanco con una suela hecha en base a cabuya, se sujeta al pie con cordones o hilos de color blanco o negro.



**Figura 17. Fotografía del traje tradicional tanto masculino como femenino.**  
Fuente: Cortesía del banco de imágenes del Departamento de Comunicación del G.A.D. Municipal del Cantón Otavalo.

Cabe recalcar que tanto la vestimenta femenina como la masculina, ha tenido cambios en los últimos años, como por ejemplo el uso de sandalias en vez de alpargatas en las mujeres, y en los hombres la utilización del calzado formal o deportivo.

Las mujeres sobre todo las jóvenes ya no lucen sus cabellos largos, utilizan cortes a la moda y usan cintas juveniles para el cabello. Los hombres de igual manera no se dejan el cabello muy largo por lo cual se agarran en una cola y algunos, ya no lucen su cabellera trenzada, inclusive llevan cortes muy modernos al estilo japonés, debido obviamente a la migración y el contacto con otras culturas.

La mujer mantiene mucho más que el hombre, su indumentaria tradicional, sin embargo, se observa en jovencitas el uso de chaquetas o buzos a la moda y ya no tan formalmente la conocida fachalina o reboso. Los hombres en cambio, visten de una manera mestiza y guardan su traje típico para eventos especiales como fiestas y rituales.

El presente trabajo trata de mostrar las características típicas de la vestimenta otavaleña, así como también, los cambios que se han dado en su vestuario. Por medio de ilustraciones con personajes indígenas otavaleños al estilo infantil.

### 1.12.6 Referentes arqueológicos

Existen varios antecedentes arqueológicos, que se han tomado en consideración en este proyecto, por sus elementos estéticos y atávicos que datan de los pueblos primigenios que poblaron en las provincias de Imbabura y Carchi.

En el museo arqueológico del Instituto Otavaleño de Antropología (IOA), presenta en su exposición permanente, algunas piezas de cerámica y barro rojizo halladas en yacimientos tanto en Otavalo como sus alrededores, principalmente están las vasijas, los ídolos y algunos platos.

Se dice que estos platos y sus diseños, son representaciones ancestrales de la cosmogonía de los pueblos arcaicos: Capulí, Piartal y Tuza, como lo expresa la recopilación de imágenes patrimoniales, recreadas a partir de los platos del Carchi; libro realizado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (2013), a cargo la doctora Estelina Quinatoa Cotacachi, Subsecretaría de Memoria Social.



**Figura 18. Fotografías de platos ancestrales de origen Pasto-Carchense.**  
Museo IOA.  
Fuente: Tomado del banco de imágenes de la autora.

# CAPÍTULO II

## 2. DIAGNÓSTICO

### 2.1 Análisis del Macroentorno

Dentro del análisis de las fuerzas o tendencias que influyen directa o indirectamente con la problemática del presente proyecto se expone los siguientes factores:

#### 2.1.1 Factor económico

En Otavalo, la principal actividad económica es el comercio, seguido por el turismo, la agricultura, la crianza de animales, entre otras actividad menores.

Desde la antigüedad, los otavaleños se han caracterizado por ser hábiles artesanos, trabajadores y viajeros. La comercialización de artesanías, tejidos, telares y una extensa gama de productos en metal, piedras preciosas, madera y demás materiales, han sido el mayor sustento de esta ciudad, puesto que durante años han generado fuentes de trabajo. Y además, son el atractivo turístico de la ciudad en su exhibición comercial permanente, la llamada “Plaza Centenaria” denominada también “Plaza de los Ponchos”, que tiene su notable flujo de divisas los días sábados.

La mayoría de las empresas las conforman familias, donde la confección de tejidos es el mayor soporte económico de sus hogares.

Los indígenas otavaleños son vendedores y fabricantes distinguidos, ya que fácilmente adaptan sus productos a las necesidades del mercado, innovando con creatividad e identidad cultural sus creaciones artesanales, extendiendo así la comercialización.

Por otro lado, al observar la zona rural de la ciudad, la actividad de las comunidades es la siembra de productos como: papas, frejol, habas, etc.; y la crianza de animales para la venta como: cerdos, vacas, gallinas, y cuyes. Los productos alimenticios se comercializan en las plazas de la ciudad tanto en el mercado “Copacaba” como en el “24 de Mayo”. Los animales se compran y venden en la feria tradicional del día sábado.



Con respecto al turismo y gracias a su riqueza cultural y arquitectónica, Otavalo es una ciudad visitada diariamente. Al estar a dos horas de distancia de la ciudad capital, la hacen un destino asequible.

Los turistas generan un sustento para las empresas que brindan servicios de hospedaje, alimentación, guías turísticas, entretenimiento, entre otras. Según el Catastro 2013 del MINTUR<sup>40</sup> en Otavalo existen 162 empresas turísticas.

En un pequeño porcentaje, pero a la vez importante, están las librerías culturales, donde se puede ver o comprar textos de diferentes contenidos relacionados a la cultura otavaleña. Muchos de estos libros están traducidos a idiomas extranjeros y al kichwa. Asimismo se encuentra libros paisajistas de fotografía andina, con vistas panorámicas de la región.

Se podría decir que la ciudad de Otavalo es una cuna comercial, donde se encuentra oportunidades de negocio o empresa enfocados en la identidad cultural y al turismo. Por lo que visitan la ciudad clientes de todos ámbitos y necesidades.

Este proyecto se coloca dentro de esa proporción, ambicionando crear una tendencia en el mercado, en una ciudad donde el negocio de la artesanía esta algo saturado por la vasta competencia; y que, por la crisis Europea ya no es actualmente, un negocio tan rentable para los migrantes.

### **2.1.2 Factor Político**

De acuerdo con el artículo No. 343 de la sección primera de la Educación, de la actual Constitución del año 2008 se expresa:

El sistema nacional de Educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, la generación y la utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y culturas. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. El sistema nacional de educación integrará una visión intercultural

---

<sup>40</sup> Noticias. GAD: Municipal del Cantón Otavalo. Recuperado de:  
<http://www.otavalo.gob.ec/web/?p=2901>

acorde con la diversidad geográfica, cultural y lingüística del país, y el respeto a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades.<sup>41</sup>

Desde el año 1996, se oficializó el nuevo diseño curricular para la Educación Básica del Ecuador. En los siguientes años se implementaron diferentes proyectos educativos con el fin de mejorar la educación y corregir potenciales errores en el contenido curricular, oportunidad que también reunió experiencias para optimizar las capacidades del sistema educativo.

La Dirección Nacional de Currículo, realizó un estudio a nivel nacional para evaluar logros y dificultades tanto técnicas como didácticas, en cuanto a la aplicación de la reforma educativa en las aulas. Esto permitió el entendimiento de argumentaciones por parte de los maestros en cuanto a limitaciones, cumplimiento e incumplimiento del mismo.

En el año 2006, se aprobó por medio de consulta popular, el “Plan Decenal de Educación 2006-2015” con el fin de mejorar la calidad de educación en el país. Dentro de sus políticas se precisa, el mejoramiento de la educación en base a estrategias de “actualización y fortalecimiento de los currículos de la Educación General Básica, Bachillerato y la construcción del currículo de Educación Inicial.” (MINISTERIO DE EDUCACIÓN, 2010. Pg. 8).

En base a la reforma curricular de 1996, el Plan Decenal de Educación y la nueva constitución, se realiza en el 2010, la nueva Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica. Entre sus objetivos consta “promover, desde la proyección curricular, un proceso educativo inclusivo, fortalecer la formación ciudadana para el Buen Vivir, en el contexto de una sociedad intercultural y plurinacional” (Ibíd. Pg.7).

Dentro del sistema de conceptos empleados en la estructura encontramos varios objetivos enfocados al quehacer educativo, en cada área de estudio como Lenguaje, Matemáticas, Ciencias Naturales y Sociales.

De acuerdo con el perfil de salida del documento de Actualización y Fortalecimiento Curricular de la Educación General Básica 2010, los estudiantes que culminan este ciclo deben ser sujetos activos de entre otras, las siguientes capacidades:

---

<sup>41</sup> Artículo 343.(2011) Ley Orgánica de Educación Intercultural. Recuperado de <http://documentacion.asambleanacional.gob.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/99515a6a-391f-4bf6-bd36-93c8a76cff19/RO%20LEY%20DE%20ECUCACION%20INTERCULTURAL.pdf>

- Convivir y participar activamente en una sociedad intercultural y plurinacional.
- Sentirse orgullosos de ser ecuatorianos, valorar la identidad cultural nacional, los símbolos y valores que caracterizan a la sociedad ecuatoriana.
- Disfrutar la lectura, y leer de una manera crítica y creativa.<sup>42</sup>

La problemática del presente proyecto se encauza primordialmente en el área de ciencias sociales, que abarca la identidad ecuatoriana y el mundo donde vive el estudiante. Pero también en el área de lenguaje en cuanto el niño debe escuchar, hablar, leer y escribir para la interacción social y buen dominio del mismo.

En el libro didáctico de mitos y leyendas otavaleñas se pondrá a ejecución todo lo planteado de forma didáctica y literaria con contenido cultural.

### **2.1.3 Factor Tecnológico**

En los últimos años el desarrollo de la ciencia y sobre todo de la tecnología, a generado varios cambios en las actividades, sociales, políticas y económicas. La transmisión a gran velocidad de la información por medio de las redes comunicacionales y la utilización de modernos mecanismos informáticos, han favorecido a industrias de varios sectores.

Tanto Estados Unidos como Japón son países que apuestan a la industria tecnológica e invierten miles de dólares en la investigación de áreas en ciencias de la computación.

Hoy en día los procesos en su mayoría son digitalizados y están sujetos a las telecomunicaciones; gracias al internet, se puede acceder a un sinnúmero de opciones, para comprar, vender e incluso intercambiar productos, pagar servicios básicos, o realizar transacciones bancarias.

La tendencia de servicios virtuales, incrementa gradualmente su utilización en la sociedad en forma masiva; es por ello, que el desarrollo tecnológico es una gran oportunidad de progreso en cualquier país.

El desarrollo tecnológico en el Ecuador es mínimo, ya que su investigación y desarrollo aún tiene un bajo nivel de inversión; debido a aspectos como: desconfianza en la capacidad creadora e innovadora de los profesionales del país, no contar con

---

<sup>42</sup> Ministerio de Educación. Perfil de salida de estudiantes de EGB. (2010) (Pg.15). Recuperado de <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>



una bolsa de inversión tecnológica, desconocimiento de protagonistas de proyectos tecnológicos, entre otros. Se puede formular que, es más fácil comprar la maquinaria hecha en otros países e importarla que producirla en nuestro país. Ya que mentalmente, existe aún la tendencia a valorar mucho más lo extranjero; en base a que, los productos de afuera nos dan seguridad y buenos resultados. Y lamentablemente el país está muy lejos de poder desarrollar tecnología propia.

Por otra parte, el internet es una gran fuente de desarrollo, permitiendo la accesibilidad a la información. Esto nos enmarca en un orden global; y queda claro en el presente proyecto, la necesidad de estimular acciones de aporte social y cultural mediante la tecnología e innovación de medios masivos, como las redes sociales.

Otavaló por ser una capital turística, acoge a extranjeros de muchos países, por esta misma razón, existe un desarrollo tecnológico e informático de gran tamaño, dentro de la ciudad, con varios centros de internet, y lugares turísticos que brindan conexión WiFi de manera gratuita o auspiciado por el Gobierno Municipal del Cantón.

Los sitios web y las redes sociales, poseen una gran concurrencia virtual de la ciudad, sitios como Otavalos On Line y Kichwa.net, persisten en la concepción de la cultura e identidad de los pueblos, mismos que crean lazos entre comunidades tanto indígenas como mestizas en cualquier parte del mundo. Exponen a su vez, saberes ancestrales, rituales y eventos culturales, educativos y sociales; además de, acontecimientos de la colectividad otavaleña.

Se observa una inminente oportunidad en la tecnología de telecomunicaciones; precisamente en el internet, en redes sociales o libros en línea, como un medio de difusión para el presente proyecto.

#### **2.1.4 Factor Social**

Según Datos del cantón emitidos en el sitio web del G.A.D. Municipal de Otavaló, la población que se concentra en la urbe es del 44,3% de la población cantonal. Donde conviven indígenas, mestizos y un mínimo porcentaje de afro-ecuatorianos.

El atractivo turístico que posee Otavaló, ha originado el asentamiento de extranjeros tanto en la zona urbana, como en la zona rural de la ciudad. En las comunidades

indígenas de Peguche, Quinchuquí, Guanansi, etc., se puede encontrar gente proveniente de: Francia, Italia, Estados Unidos, Holanda, Japón, entre otras. También gente de países hermanos como: Chile, Colombia, Perú, Argentina, etc.

Dentro de la población residente en Otavalo, también se localizan otras etnias del país como Saraguros, Salasacas, Zuletas, Kichwas kayambis, y en muy pequeño grado a los Shuar o Kichwas de la Región Amazónica. El primer grupo de pueblos indígenas mencionado, realiza actividades comerciales vinculadas a la artesanía o agricultura. Y el segundo grupo se lo observa en actividades de espiritualidad ancestral, como el shamanismo o la curación de males en base a plantas medicinales. Por ésta y otras razones, Otavalo le hace honor a su nombre que el lengua kichua significa “Cobija de todos” y en lengua Sarance “Pueblo que vive de pie”( GAD Municipal de Otavalo).

Por otro lado, la migración ha sido un factor de cambios no solo económicos, sino también sociales. Como se mencionó en el anterior capítulo, el pueblo otavaleño tiene tradición de “mindaláes” o viajeros comerciantes, desde tiempos ancestrales, hasta la actualidad. Constantemente se desplazan dentro y fuera del país, llevando su vestimenta que representa su identidad.

Los viajes al exterior ha facilitado el auge de recursos monetarios en la urbe, puesto que dentro de la ciudad se observa edificaciones modernas, admirables negocios de artesanía, tejidos, originales cafeterías, carros de lujo y tiendas de ropa elegante. Aun así, el quichua otavalo, ha seguido manteniendo sus tradiciones y costumbres a pesar de coexistir en un mundo capitalista-globalizado en constante alineación cultural.

Esta influencia extranjera se ha hecho notable en un grupo de la colectividad, que adoptado rasgos y prácticas de otras culturas en su conducta. Por ejemplo, es sencillo encontrar a jóvenes indígenas que llevan el estilo de cabello, imitando la moderna tendencia japonés, otros se inclinan al hip-hop. En los muchachos jóvenes se observa el cabello corto, zapatos deportivos de marcas norteamericanas, chompas y modas al estilo europeo. En las mujeres otavaleñas jóvenes, en cambio, la sustitución de las alpargatas por sandalias u otro calzado de moda, vinchas o bisutería para el cabello, chaquetas en vez del rebozo o la fachalina, acompañado por un asiduo cuidado en la apariencia personal, como el uso de cremas para el cuidado de la piel, una base para el rostro, rubor y otros productos de maquillaje, además de vestimenta e indumentaria foránea.

Es por ello que hablar de los cambios en cuanto a la vestimenta, es un tema muy extenso, ya que siempre está bajo críticas, por un lado los que defienden y mantienen sus tradiciones y por otro los que se van adaptando a la contemporaneidad. Aunque si se habla de cambios en la vestimenta, se hallará sorpresas en cuanto a la procedencia por ejemplo del sombrero otavaleño. Accesorio muy utilizado entre los hombres mayores, no es de origen preincaico ni precolombino y más bien posee un corte de estilo europeo.

Otro dato sorprendente tiene que ver con las alpargatas; se dice que antiguamente, los indígenas caminaban descalzos y las alpargatas se comenzaron a utilizar hace tan solo cincuenta años y hoy en día es parte de su indumentaria.

Otavaló es una ciudad de cambios sociales constantes, que manteniendo sus prácticas ancestrales, está caminando hacia la modernización con pensamiento racional y orgullo cultural. Si bien la mayoría de ciudadanos otavaleños se dedica al comercio, también se halla varios grupos de élite intelectual. Mismos que se componen de profesionales, dirigentes políticos, músicos, cineastas, artistas, docentes, etc. Muchos de ellos viajan, otros se dedican a la gestión cultural, producción audiovisual y editorial, entre otras.

En la sociedad otavaleña se reconoce dos grupos sociales bien marcados, indígenas y mestizos, cada uno con sus características propias, donde el racismo se da tanto en un grupo como en otro. Es absurdo pensar que en una población indígena casi totalitaria, aún quede rastros de racismo o despotismo; aunque son factores que se observan en todas las sociedades del mundo. Así también, la discriminación en base al prejuicio o complejo.

Dentro de los indígenas existe otra agrupación. En primer lugar, los procedentes de las comunidades. Y en segundo lugar, los que pertenecen al sector urbano. Sus diferencias se vinculan en mayor o menor grado al estatus económico y social; en otras palabras, la pobreza y el poder lucrativo. Que se define por la falta y la abundancia de bienes materiales, pero que a su vez, el sector proletario se esfuerza para salir adelante.

Las comunidades otavaleñas mantienen su organización con principios y normas basadas en la reciprocidad del medio ambiente con el hombre, el trabajo, el castigo

indígena, y la valoración de saberes ancestrales. La contribución y la participación de cada uno de los miembros de la comunidad para resolver problemas de la vida cotidiana, se ve reflejada en la “minga” acto de solidaridad, y compañerismo de vecinos y familiares. Se organiza por lo general para el mejoramiento y limpieza de carreteras, o canales de riego; así como también, para la construcción de una casa o la fundición de losa, donde todos ayudan con lo que tienen. Unos trabajan duro con las herramientas y otros se encargan de la comida y la bebida.



**Figura 19. Fotografía de mujeres otavaleñas en minga.**

Fuente: Cortesía del banco de imágenes del Departamento de Comunicación del G.A.D. Municipal del Cantón Otavalo.

Existen también mitos y leyendas creadas a partir del mestizaje, que guardan contextos de la creencia religiosa, donde la herencia castellana se mezcla con la sabiduría indígena, en la hibridación cultural de un pueblo.

Este proyecto, parte de la necesidad de identificar los íconos del pueblo otavaleño, tanto indígena como mestizo, con miras a la inclusión y fortalecimiento social por medio de la historia tradicional.

### **2.1.5 Factor cultural**

En las comunidades rurales de Otavalo, existe una resistencia cultural, en cuanto a sus prácticas y saberes ancestrales, primordialmente en las comunidades de Peguche e Ilumán, donde se puede encontrar protagonistas de espiritualidad como el brujo o shamán, donde acuden los creyentes para curar sus dolencias físicas y espirituales. Depende del “taita” y del poder que se le atribuya, se pide favores como la sanción de una enfermedad, suerte en el estudio o trabajo, o la unión con el ser amado.

En los sectores más alejados del cantón, donde escasamente existe un subcentro de salud, las mujeres en estado de gestación, se ayudan de las parteras al momento de dar a luz. Estas mujeres se encargan del desarrollo de los últimos meses de embarazo, también acomodan al feto, si está colocado en una mala posición; pero además, recetan plantas medicinales de gran ayuda para los síntomas de malestar en el embarazo.

Los abuelos otavaleños, sobre todo de las comunidades, son quienes guardan los mitos y leyendas indígenas, manifestación oral que hoy día se halla en declive, por la constatación de influencia de culturas extranjeras, el olvido y la poca importancia que se le da a este tema dentro de la cultura.

Los mitos y leyendas de Otavalo son de vital importancia para el fortalecimiento de su propia cultura e identidad, en tiempos acelerados de globalización, a pesar de la cultura occidental dominante, es cuando se debe redefinir y afirmar la identidad otavaleña.

### **2.1.5.1 Fiestas populares**

En Otavalo, las fiestas populares se celebran según el calendario agrario, en las fechas cuando se produce los solsticios. El maíz y sus variaciones, son una planta distintiva, ya que con este grano se realiza la bebida fermentada de maíz y panela llamada "chicha", esta bebida es el componente principal en todas las fiestas. Se festeja por lo general a la tierra, a la fertilidad, la cosecha y últimamente estas festividades han adoptado una tradición más indígena que religiosa.

En la evangelización estas prácticas ancestrales se consideraban como paganas, así que fueron reemplazadas por las fiestas religiosas católicas. Sin embargo se ha conservado rituales importantes.

- **Fiesta del Yamor**

Esta festividad de la ciudad, es la más grande que se efectúa en el año. Llegan cientos de turistas, para disfrutar de conciertos con artistas famosos, habitualmente se ejecutan aire libre y de manera gratuita.

Lo que también caracteriza esta fiesta es la elaboración de la bebida fermentada a partir de siete clases de granos de maíz, la famosa chicha del yamor.

Se dan cita, además, eventos culturales como la elección y coronación de la Reina del Yamor en el ámbito mestizo, y la elección de la Sara Ñusta para la comunidad indígena.

En esta fiesta aparece un personaje tradicional valioso, resultado del sincretismo entre lo indígena y español. Es el ritual del prioste “Coraza”, tradición de la parroquia de San Rafael acentuada frente al Lago San Pablo, pero que rinde tributo a su patrono San Luis de Otavalo en las fiestas del Yamor.

Este ritual ancestral de formidable riqueza, también se lo realiza en otra fecha del año; donde se hace un homenaje a San Luis Obispo, patrono de su parroquia.

La riqueza cultural que encierra la actividad del prioste Coraza es inmensurable, desde su vestimenta, los demás personajes que le acompañan, el transcurso de la fiesta, la comida, la bebida y las camaretas.



**Figura 20. Fotografía de la indumentaria superior del traje que usa el Coraza.**

Fuente: Recuperado de <http://www.hotelcoraza.com/galeria.php>

El Coraza se elige cada año, regularmente es una persona potentada que cuenta con los medios necesario para la realización del festejo. La familia del prioste le ayuda a organizar e incluso a pagar gastos del evento.

Alquilar el traje o disfraz de Coraza es muy costoso, en su confección se invierte mucho tiempo, puesto que lleva muchos detalles y ornamentos. Empezando por la cabeza, utiliza un casco en forma de media luna, adornado alrededor con bisuterías doradas, plumas de avestruz, tejidos y bordados de colores sobre una tela blanca. La camisa y el pantalón pueden ser de color blanco o azul, igualmente bordados y adornados con brillos de oropel. Usa guantes, medias y alpargatas blancas. En su mano lleva un bastón de mando, (objeto de cera, adornado con elementos florales) y alguien le cubre con un paraguas negro.



**Figura 21. Fotografía del Coraza, montado a caballo en San Rafael.**  
Fuente: Recuperado de [http://www.visitotavalo.com/?page\\_id=152](http://www.visitotavalo.com/?page_id=152)

El pase del Coraza es una procesión que realiza el sacerdote sentado sobre un caballo, le acompañan músicos nativos llamados “yumbos” que tocan instrumentos andinos como el rondador, el pingullo y tambor. Alrededor del Coraza están su séquito de acompañantes. Los loas, son personajes que recitan versos dedicados al sacerdote y a San Luis, hay varios Loas y un Capitán loa, estos pueden ser niños o adultos. De la procesión, también participa la reina de la parroquia, habitantes y demás autoridades.

Este personaje propio de la cultura otavaleña, se está revalorizando como ícono de la cultura y tradición local. Por lo que en las festividades se realizan coreografías y eventos donde se representa a esta figura importante de la identidad.



**Figura 22. Fotografía de los corazas en un concierto de las fiestas del Yamor 2012.**  
Fuente: Recuperado de <http://proyecto-coraza.blogspot.com/2012/02/otavalo-en-oferta-2012.html>

Para ver más fotografías de la fiesta del Coraza o su participación como personaje de la tradición otavaleña en eventos culturales, véase en Anexos.

- **Fiesta de San Juan o Inti Raymi**

Otra celebración importante es la fiesta de San Juan, que desde hace algunos años se la ha renombrado como Inti Raymi o fiesta del sol, por la posible influencia de la cultura peruana ya sea dentro de la ciudad o gracias a viajes de los migrantes.

En esta festividad, se halla otro personaje propio de la identidad otavaleña, como lo es el Ayahuma o Diabluma (cabeza de diablo) protagonista importante de esta fiesta y común en otras comunidades y festividades del Ecuador.

El traje que luce el Ayahuma tiene origen en una leyenda, donde un joven se sorprende de la naturaleza vivaz de estos seres al bailar, y confecciona un traje que se acerca a su fisionomía.

El danzante Ayahuma posee una gran energía y ritmo, su traje está conformado por una máscara que tiene dos caras, orejas muy grandes y una lengua salida como gesto burlón, utiliza también, un pantalón o zamarro hecho con piel de chivo o cuero de vaca. Siempre lleva consigo una “huasca” o látigo, con que castiga a los que no bailan.





**Figura 23. Fotografía del traje típico del danzante Ayahuma.**

Fuente: Cortesía del banco de imágenes del Departamento de Comunicación del G.A.D. Municipal del Cantón Otavalo.

En esta fiesta todos bailan alrededor, es una danza que camina en círculos, girando de izquierda a derecha y viceversa, se entonan canciones y coplas al son de guitarras y violines. Con una voz muy aguda el Ayahuma canta en kichwa, o repite palabras hilarantes. Todos zapateando con fuerza la tierra para que se levante.



**Figura 24. Fotografía de danzantes Ayahumas, bailando y tocando el violín.**

Fuente: Recuperado de <http://www.ciudadaniainformada.com/reportajes-especiales/el-inti-raymi.html>

Todos los presentes, giran alrededor de los músicos, haciendo del ritual, una aglomeración de danza y alegría.



**Figura 25. Danzantes duendes del Inti Raymi. Pogyo de Pinsaquí.**  
Fuente: Banco de imágenes de la autora.

En la Figura 25 se observa una variación en el traje del danzante de San Juan, este traje le pertenece a cierta comunidad. Dentro de la creencia, este grupo, al vestirse así tiene la protección y la fuerza del “duende” sobre todo cuando ya están borrachos. Es por ello la utilización del enorme sombrero, y un látigo de alambre amarrado un tronco.

Por otra parte, el mito del Ayahuma, comprende códigos de la ritualidad hacia la curación, y hablando de estados emocionales deprimentes; esta danza, es purificarse en el espacio de la alegría y agradecimiento por los frutos que da la tierra.

Para más fotografías, verse en Anexos.

- **Otros rituales importantes**

Existen otras festividades como el Coya Raymi o ritual de la luna y elementos de la fecundidad. Y el Pawkar Raymi o celebración del florecimiento. Esta última fiesta, ha crecido con los años; y al celebrarse justamente en las fechas del carnaval, se realizan una serie de actividades, culturales y deportivas. El término “pawkar” es de origen peruano, se observa la influencia del hermano país al igual que en la fiesta del Inti Raymi.

Otavalo posee también, ritos de su localidad, tal como, el entierro del recién nacido, la petición de mano, el ritual de los recién casados, los pendones, etc. También se comparte otras celebraciones mestizas religiosas como la navidad, la semana santa, entre otras del ámbito católico.

La riqueza cultural de Otavalo es incalculable, más aún en tradición oral, de cantos, coplas, dichos, cuentos, mitos, leyendas e historias que lo caracterizan. Seleccionar referentes culturales significativos, es una tarea algo complicada. No obstante, tendrán más atención aquellos íconos culturales; que por su historia, su tradición, su estructura visual o por su indumentaria, identifican y representan a este pueblo de vistosa manera.

Plasmar dentro de la modernidad, algunos de estos rituales ancestrales, es la tarea de la actual sociedad otavaleña, que de manera profesional e innovadora, puede recrear y reafirma su identidad, estableciendo un soporte cultural, para los niños de generaciones futuras, y enfrentar los nuevos cambios a suscitarse en la sociedad para que se sigan manteniendo en nuestros imaginarios colectivos.

## **2.2 Análisis del Microentorno**

Entre los factores que influyen de manera directa a la realización de este proyecto, están los siguientes:

### **2.2.1 Competencia directa**

Al buscar textos relacionados con mitos y leyendas del Ecuador, se puede encontrar varias recopilaciones de diferentes autores; sin embargo, al indagar sobre literatura otavaleña de mitos y leyendas dirigida al público infantil, es escasa.

Varias casas editoriales como Alfaguara y Libresa, muestran en sus publicaciones literarias, una notable preocupación por la lectura infantil y juvenil de contenido cultural.

El escritor Juan Carlos Morales Mejía, ha realizado varias publicaciones sobre mitologías imbabureñas, donde se incluye, leyendas propias de Otavalo, Ibarra, Atuntaqui y otras ciudades del norte del país, en su libro titulado "Mitologías de

Imbabura” (2003) auspiciado por la editorial Pegasus y otras instituciones públicas y privadas.

A pesar de que es una vasta recopilación de mitologías locales, el libro está orientado hacia los jóvenes y adultos; puesto que, no posee ilustraciones, pero si fotografías de la región.

Por otro lado, la fundación “Mirarte” en el 2007, realizó una recopilación de cuentos, coplas y juegos tradicionales de Otavalo, donde se adaptó a la literatura, narraciones personales de adultos mayores residentes en la ciudad y comunidades de Peguche e Illumán. Esta propuesta se designó con el nombre de “Jugando como el abuelo”, libro que actualmente, posee ya su tercera edición. Sin embargo, tanto el tratamiento literario, como los dibujos, no poseen un manejo pedagógico, más bien solo recreativo y un poco didáctico. Ya que los dibujos que contiene este libro, fueron realizados por los niños y niñas a quienes se contó dichas historias.

Entre las reducidas publicaciones sobre cuentos otavaleños con enfoque infantil, se encuentra el relato “El diablo y el brujo” de Cesar Dávila Torres, Gilberto Almeida y Manuel Díaz (1985), texto fue impreso por “Ediciones del Sol”. El libro narra la historia de un campesino, al que su esposa es raptada por el diablo, y la encierra dentro del cerro Imbabura. Este texto contiene ilustraciones y una narración adecuada, puesto que sus oraciones son cortas y precisas, sus gráficos evidencian la idea que se quiere narrar, de manera recreativa para los niños y niñas que están en el proceso de aprendizaje de la lectura y escritura. Desafortunadamente este cuento no se ha vuelto a publicar, apenas se encontró un ejemplar en la biblioteca de la parroquia San José de Quichinche.

Como se menciona anteriormente, se puede encontrar leyendas otavaleñas en recopilaciones de cuentos, estas incluyen, ilustraciones y actividades de comprensión lectora, y son usadas pedagógicamente en el aula escolar, como material para el área de estudio tanto en la literatura y el lenguaje. Publicaciones como las que hace la editorial Alfaguara, del autor Edgar Allan García, o la colección Antares de Cuento Popular Ecuatoriano, son un ejemplo.

Si bien no se halla mucho material infantil de mitos o leyendas otavaleñas, existe una gran producción de libros y folletos para niños, que contienen cuentos extranjeros clásicos, como la Caperucita Roja, Blanca Nieves, Patito feo, entre otros títulos, que desde hace siglos han tenido gran acogida entre los chiquillos.

Realizar este proyecto desde la literatura infantil didáctica y cognitiva, enfatizando en la identidad cultural, es una tarea trascendental. Ya que, estudios realizados mencionan que “la edad apropiada para imponer los cuentos folklóricos, leyendas y relatos fantásticos, es a los seis años de edad” (RODRÍGUEZ, 2002), cuando los niños están en pleno disfrute y aprendizaje de la lectura.

### **2.2.2 Clientes**

Este proyecto está dirigido a los niños y niñas que han aprendido a leer. Merece ser además, un contribución a la cultura e identidad otavaleña. No obstante, son los padres de familia y maestros quienes están en la capacidad y necesidad de adquirir el producto. La finalidad de este libro no es precisamente la ganancia monetaria, sino más bien, como un instrumento para afianzar la identidad cultural local, con ello generar cambios a partir de la lectura, valorando nuestras mitologías.

### **2.2.3 Proveedores**

En el caso de que libro ilustrado llegue a ser impreso, el GAD Municipal del Cantón Otavalo, se ofrece como el principal proveedor del recurso financiero, para la elaboración de ejemplares impresos, invirtiendo el cincuenta por ciento de los gastos para la impresión. La otra mitad de los gastos, se auspiciaría con la ayuda del Ministerio de Cultura o el Ministerio de Educación y también con la inversión de instituciones privadas.

### **2.2.4 Distribuidores**

Dentro de las limitaciones que posee el mercado de la literatura infantil, se puede decir que los potenciales distribuidores de este producto didáctico, son las librerías culturales y papelerías de la ciudad.

Otro de los posibles clientes, son los supermercados, por sus secciones dedicadas a libros y revistas de toda clase.

## **2.3 Recopilación de datos**

El objetivo de este análisis fue determinar las necesidades de los profesores encargados de los niveles de segundo y tercer año de la educación básica de instituciones fiscales y particulares de la ciudad de Otavalo. Mismo que permitió valorar y corregir la propuesta para el libro didáctico ilustrado de mitos y leyendas tradicionales.

### **2.3.1 Encuesta**

#### **2.3.1.1 Población y Muestra**

En el perímetro urbano de Otavalo, y dentro de las instituciones educativas de nivel escolar, se ha encontrado un número aproximado de 116 profesores de segundo y tercer nivel de educación básica. Al ser una muestra de baja cantidad, se ha optado por realizar la encuesta a todos los maestros que dictan clases en aquellos niveles en las instituciones escolares del cantón.

Entonces, se ha identificado que el universo de investigación está conformado por las siguientes partes:

- Profesores de sección primaria de las escuelas fiscales y particulares hasta de tercer nivel de educación básica en el Cantón Otavalo, llegando a un número aproximado de: 116
- En el caso de la observación a los niños y niñas, se manejará únicamente la población conformada por los niveles segundo y tercero de educación básica del Centro Educativo “Víctor Alejandro Jaramillo”

A continuación una descripción del público objetivo de la encuesta:

- **Segmentación geográfica:**

Región: Sierra

Ciudad: Otavalo

Zona: Urbana

- **Segmentación demográfica:**

Edad: 25 a 57 años

Sexo: Masculino y femenino

Ocupación: Maestros y maestras de nivel escolar.

Nivel de Educación: Superior, Universitario.

- **Segmentación psicográfica:**

Estrato social: Medio, medio bajo y medio alto.

Remuneración: Poder adquisitivo medio, medio bajo y medio alto.

Personalidad: Dependiendo de la edad, en los más jóvenes, entusiasmo y dinamismo. En la gente adulta son padres y madres de familia dedicados a su trabajo.

### **2.3.1.2 Banco de preguntas**

La formulación del banco de preguntas para la encuesta, se basa en respuestas cerradas; y también, para seleccionar ítems propicios para cada uno de los encuestados.

**1.- ¿Cuenta usted con el apoyo de materiales pedagógicos impresos?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**2.- A su opinión, ¿Los libros con los que cuenta, fundamentan explícitamente la teoría necesaria?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**3.- ¿Dentro de los libros se utilizan fuentes narrativas?**

Si \_\_\_ No \_\_\_ Ninguna\_\_\_

Si su pregunta es negativa, pase a la pregunta número 7, caso contrario, al ser la respuesta afirmativa continúe con el cuestionario.

**4.- ¿Piensa usted qué sería útil el uso de las leyendas o los mitos tradicionales de Otavalo, para la educación de los estudiantes primarios?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**5.- ¿El material pedagógico impreso dirigido para los niños tienen algún objeto didáctico?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**6.- ¿Este material contribuye al desarrollo del pensamiento y a la afirmación de la identidad del niño?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**7.- ¿Le gustaría contar con un moderno material didáctico cognitivo impreso, que conlleve fuentes narrativas cómo?**

Cuentos \_\_\_ Leyendas \_\_\_ Mitos \_\_\_

**8.- ¿Cree que éste material novedoso, pueda generar una mayor comprensión en el estudiante sobre su identidad intercultural, para el desarrollo de su pensamiento?**

Si \_\_\_ No \_\_\_

**9.- ¿Cree que ésta nueva propuesta, reivindicaría las leyendas y mitos de tradición del cantón Otavalo ?**

Si \_\_\_ No \_\_\_



**10.- ¿Estaría de acuerdo y contaría con su apoyo para la difusión de este material didáctico impreso?**

Nada \_\_ Poco \_\_ Relativamente\_\_ Totalmente\_\_

### **2.3.2 Resultados de la encuesta**

Luego de la aplicación de encuestas, y en base a su tabulación se realizó el siguiente análisis FODA:

(Véase tabulación en Anexos)

**Número de la muestra:** 116 personas

Fue necesario realizar la encuesta para determinar las preferencias de los maestros, ante un producto que contribuya con su trabajo, específicamente los libros ilustrados de contenido cultural y didáctico.

#### **2.3.2.1 Interpretación de resultados de la encuesta**

La gran mayoría de maestros (92%) menciona utilizar materiales pedagógicos impresos, como apoyo para impartir sus clases; y de estos, el 83% menciona que dichos materiales fundamentalmente explican la teoría necesaria y el 100% que utilizan fuentes narrativas. Sin embargo, en cuanto a leyendas o mitos tradicionales de Otavalo, el 88% opina que sería útil, pues no cuentan con este material actualmente, y solo un 48% menciona que el material que utilizan actualmente puede contribuir al desarrollo del pensamiento y afirmación de la identidad del niño.

Al 51% de los maestros y maestras les gustaría contar con material didáctico impreso que contenga leyendas, a un 33% cuentos y un 16% mitos propios del pueblo otavaleño.

La gran mayoría (82%) de los maestros considera que un material de este tipo podría generar una mayor comprensión en el estudiante, sobre su propia identidad intercultural.

El 74% de maestros opina, que esta propuesta ayudaría a reintegrar los cuentos y leyendas del cantón Otavalo, el 68% de los encuestados menciona que apoyaría esta iniciativa.

Para el maestro, enseñar es una gran responsabilidad. Donde es importante guiar al alumno en su camino de aprendizaje escolar; por lo tanto, su enseñanza no debe limitarse solamente, a los textos requeridos por el currículo escolar; sino también, a la valoración y esfuerzo en la identidad cultural del alumno. Situación que puede verse afectada al no existir material didáctico-cognitivo contextualizado en el entorno del niño, que guarden o reflejen elementos propios de su identidad y tradición oral como leyendas y mitos propios de su población.

El pueblo otavaleño es rico en tradiciones, costumbres y herencia oral; sin embargo, la gran mayoría de mitos y leyendas fueron y son transmitidas de boca en boca, lo que puede generar que se pierdan con el paso del tiempo; más aún, si los niños y niñas no ven con orgullo y aprecio dichas tradiciones. El contar con un material impreso en que se presenten estas manifestaciones de manera didáctica, este patrimonio del cantón Otavalo, como son mitos, cuentos y leyendas, pueden ayudar de manera importante al profesor a impulsar la valoración del infante, a su propia identidad y el resguardo de dicho patrimonio cultural.

### **2.3.3 Matriz FODA**

- **Fortalezas**

F1.- Los maestros afirman que el uso de leyendas o mitos tradicionales de Otavalo, son muy útiles para la educación los estudiantes de primaria.

F2.- Existen conocimientos suficientes para realizar un producto didáctico de las leyendas tradiciones de Otavalo en formato impreso.

F3.- Existe gran cantidad de información documentada para realizar un producto pedagógico.

F4.- El conocimiento del manejo de programas para la diagramación e ilustraciones del libro impreso, facilitará la elaboración del mismo.

F5.- Capacidad creativa para la realización del libro, en tanto contenidos y diseño del mismo.

F6.- Disponibilidad de herramientas técnicas como cámara fotográfica, computadora portátil, internet y libros relacionados con el tema.

F7.- El libro es la mejor herramienta para la difusión de temas con contenido cultural, manifestaciones de la tradición dirigido hacia los niños.

- **Oportunidades**

O1.- Los productos didácticos de contenido cultural e impresos, pueden ser tomados más en cuenta en la mayoría de planteles educativos públicos o privados.

O2.- Los maestros de la ciudad de Otavalo coinciden que una propuesta didáctica cultural, reintegraría las leyendas y mitos a sus alumnos y se difundía la identidad cultural.

O3.- Los maestros aseguran que les gustaría que un libro contenga mayoritariamente leyendas, seguido por cuentos y mitos.

O4.- El estado ecuatoriano promueve estas prácticas de manifestación cultural, para difundir identidad y desarrollar capacidades cognitivas en los niños, tal como lo manifiesta el documento de Actualización y Fortalecimiento de la Educación General Básica 2010.

- **Debilidades**

D1.- No todas las leyendas o mitos otavaleños podrán tomarse en cuenta para integrar el libro, ya que existe una gran cantidad, y el espacio en el libro infantil es limitado.

D2.- En la ciudad de Otavalo no existe un libro ilustrado que sea didáctico y de uso pedagógico, por lo cual algunos maestros parecen desconocer dichas leyendas.

D3.- Presupuesto parcial, en el caso de que el material pueda publicarse. Generalmente suele ser muy costoso cuando la impresión es a color.

- **Amenazas**

A1.- La gran cantidad de libros impresos, revistas, comics y álbumes de cromos, son materiales de entretenimiento y recreación que los niños compran.

A2.- En la escala comercial, puede ser un producto demasiado costoso al ser completamente ilustrado e impreso a color.

A3.- Existen otras formas de impulsar el aprendizaje de mitos y leyendas por otros medios publicitarios como radio, prensa y televisión, por lo que el producto puede quedar relegado.

## **2.4 Análisis de las entrevistas**

Para conocer más acerca de los cuentos propios de Otavalo, se realizó dos entrevistas. La primera al sociólogo y escritor de Ibarra Juan F. Ruales; y la segunda, al comunicador social Juan Carlos Morales Mejía, escritor, investigador y cantautor de la ciudad de Ibarra. Las cuales se adjunta como anexo al final de este documento.

### **2.4.1 Entrevista con Juan F. Ruales**

El escritor Juan F. Ruales tiene a su haber una experiencia importante. Es un reconocido escritor otavaleño de nacimiento, ha participado en diversos ámbitos culturales enfocándose principalmente en la escritura, la música y el teatro, donde se destacan pocas de las varias pautas de su caminar artístico.

A continuación se expondrán fragmentos de la entrevista considerados como los más relevantes para la investigación:

- **Entrevistadora: *¿Qué es para usted el mito y leyenda?***

**Juan F. Ruales:** ...Los mitos son importantes porque permiten establecer puentes entre las formas de vivir que tuvieron las generaciones pasadas, las culturas anteriores, las culturas del ayer, con las culturas actuales...

Los mitos entonces son una especie de libro que nos remonta a la realidad de los pueblos originarios. Por lo tanto me parece que es una tarea fundamental en la actualidad tratar de recuperar la mayor cantidad de mitos, de leyendas y de tabúes,

para que, mediante la antropología y la sociología cultural, la lingüística, se pueda hacer una decodificación de todos esos mitos y través de ellos conocer una gran cantidad de aspectos que aún permanecen anónimos de nuestras culturas originarias. Entonces el mito es fundamental como una referente histórico por un lado, pero también como un referente identitario...

- **Entrevistadora: *¿Cómo nace esta tradición oral?***

**Juan F. Ruales:** (hablando sobre los pueblos antiguos) ...la única forma de transmisión del conocimiento era la tradición oral, no era una tradición o costumbre en balde sino que era una necesidad vital, necesitaban transmitir a sus hijos el conocimiento de que tal culebra es venenosa y que no se acerquen, para preservar la vida de sus hijos. O que tal río es envenenado, o que sus aguas no son aptas para el consumo humano, y se creaba un tabú respecto de ese río. Por ejemplo, se decía que en ese río habían los demonios, porque no había otra forma de explicar científicamente que esa agua estaba envenenada, más que el conocimiento empírico es decir por la experiencia, puesto que habían muchos que tomaban esa agua y se morían, entonces eso generaba un mito y un tabú que era necesario transmitir a las futuras generaciones para preservar su vida o también para preservar su territorio

- **Entrevistadora: *¿Cuáles son los factores que han ido opacando esta manifestación oral?***

**Juan F. Ruales:** Principalmente el avance tecnológico, ha sido especialmente, después de la revolución francesa y el triunfo de la razón sobre la religión y sobre las religiones... Entonces, como todavía somos presos de ese racionalismo absurdo occidental moderno, todo aquello que no entra por la razón se piensan que no sirve, es mentira o que no tiene ningún sentido. Y esto se traduce en ejemplos cotidianos con los padres que dicen "*los duendes no existen*", "*tienes que ser racional*" pero no te dicen inteligentemente, porque si nos portáramos inteligentes veríamos que junto al conocimiento científico y tecnológico hay que tener el conocimiento mítico, mágico, poético, estético, filosófico que son diferentes al conocimiento científico racional.

- **Entrevistadora:** *¿Qué daño causa en la sociedad la pérdida de valores culturales?*

**Juan F. Ruales:** El daño es que nos vamos volviendo utilitarios, superficiales, inmediatitas, nos vamos volviendo funcionales al sistema y con ellos nos estamos divorciando de la naturaleza, del cosmos, de las fuerzas de la energía que existe más allá de la razón...

- **Entrevistadora:** *En la actualidad ¿Cómo ven los jóvenes este tema?*

**Juan f. Ruales:** Los jóvenes tienen ahora los mitos actuales, no es que los jóvenes no tienen mitos, la juventud tiene ahora una mitología moderna urbana, los mitos de la modernidad, no necesariamente que están adscritos a los mitos del pasado, cada generación crea sus propios mitos son correspondientes al tiempo y al espacio y dan identidad a una generación que vive dentro de un territorio y dentro de una época.

...El mito es un eje transversal que a través del tiempo va tomando nuevas formas con forme se va desarrollando la sociedad, el mito es permanente, va cambiando sus formas antes pensábamos que venían las brujas, los cucos, los demonios y ahora pensamos que van a venir los extraterrestres y nos van atacar, pero es el mismo mito de tratar de explicar a través de la fantasía aquello que no puede explicarte la razón, la ciencia. O cuando una parte de la ciencia no se apoya en otra.

- **Entrevistadora:** *¿Cómo se podría fortalecer los mitos y las leyendas dentro de nuestra sociedad?*

**Juan F. Ruales:** Hoy en día existe un esfuerzo en las instituciones educativas al reconocer que el ser humano tiene una inteligencia múltiple y que el hombre no solo es racional, significa que hay una inteligencia sensorial como por ejemplo, las pesadillas, o el amor son cosas que no se pueden explicar científicamente sino sensorialmente, poéticamente, filosóficamente. Me parece que lo importante para tener una educación integral y una formación de la identidad; primeramente que los jóvenes no necesitan creer ni vivir en los mitos pasados sino más bien los mitos contemporáneos, allí hay un sincretismo mitológico que se mezcla como el mito de Halloween con el día de los difuntos y creencias prehispánicas de culto a los muertos, la muerte siempre será un mito del ser humano. Hay que buscar a través de la

educación y dentro de los textos se incluya el conocimiento de mitos antiguos porque es importante saber de dónde venimos y hacia dónde vamos, los jóvenes deberían, al mismo tiempo que practican su mitología conocer al menos la anterior si quieren que se respete su mitología actual pues ellos tienen que conocer y respetar las mitologías anteriores, pero aparte de eso que la explicación de los problemas actuales de la sociedad están en el pasado si estudiamos la genealogía de los problemas y la genealogía de las soluciones entonces hay también una genealogía de los mitos y eso es importante establecer y ver como el mismo mito ha ido cambiando de forma, evolucionando.

- **Entrevistadora:** *¿Cuáles considera son los mitos más representativos de Otavalo?*

**Juan F. Ruales:** Dentro de los mitos existen aquellos que son representativos de una región, de un pueblo, de un país, de una sociedad, de modo que si se investiga a fondo se hallaran un sin número de mitos aquí y que se encontrarán en otras partes del Ecuador, cada uno adaptado a la creencia y desarrollo de cada pueblo, no obstante hay otros que se han mantenido arraigados dentro de un mismo pueblo y que han pasado de boca en boca a través de las generaciones hasta la actualidad, donde solamente unos pocos los recuerdan, debido a que no se ha llevado un registro o una documentación de estos mitos y leyendas tradicionales, entre algunas se pueden mencionar al Ayahuma, el duende, el gigantón de las lagunas, y la Chificha.

#### **2.4.2 Entrevista con Juan Carlos Morales Mejía**

Juan Carlos Morales Mejía, ibarreño de nacimiento, escritor, cantautor, comunicador, ha realizado varias recopilaciones de mitologías del Ecuador, desde la creación literaria. Ha publicado: "Mitologías de Imbabura", "Leyendas de Ibarra", "Los dioses mágicos del Amazonas" (mitos shuar, cofanes, siona, quichuas, huahoranis) "La Caja Ronca", "El duende de Intag". Algunas de sus publicaciones se han traducido a distintos idiomas como el francés e inglés. Tiene un masterado Cultural en Estudios Latinoamericanos, mismo que realizó en la Universidad Andina Simón Bolívar. Periodista de la FACSO en la Universidad Central. Fotógrafo por el Centro de Imagen de la Alianza Francesa y ha sido también, becario de la UNESCO.

- **Entrevistadora:** *¿Qué es el mito y cuál es su importancia?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** La mitología es la cosmovisión de un pueblo... Por un lado tenemos la historia oficial pero también tenemos la historia del otro; así, entendemos a Grecia antiguamente, tenemos los mitos griegos como Cupido, Afrodita, etc., pero también tenemos las visiones de las batallas como la Ilíada. Lo mismo pasa en Ecuador con sus mitos. Pero lastimosamente, muchas veces han sido despreciados por ser comparados con la superstición, es decir con la herejía y nunca han estado en la historia oficial; eso ha hecho que las brujas, el duende, el caja ronca, que son los personajes nuestros, pasen como cuentos de niños, sin darles su real importancia (...)

En el plano de la Antropología el francés Lévi-Strauss dice que el Mito es importante porque es la concepción de un pueblo, su manera de entender al mundo. Y hay un gran referente antiguo se llama Ereboto que entendía y se refería que la historia es del otro es decir de las leyendas.

- **Entrevistadora:** *¿Qué es la leyenda?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** ...Hay varios tipos de leyendas como son las fundacionales, que tiene que ver con todas las deidades como: montes, lagos, lagunas, pogyos. En la historia de la humanidad los pueblos creían en las montañas, es decir que nuestras leyendas las han pasado a otros pueblos.

Tanto como los griegos; los pueblos andinos tienen leyendas o mitos muy parecidos, que son explicaciones de lo que ellos no entienden. En los celtas cae un rayo y un brujo dice que se trata de Thor. Existe en Europa los Titanes Griegos, y aquí en Ecuador los Gigantes de la Península. Y en todas las culturas tienen duendes, llamados también gnomos, etc.

- **Entrevistadora:** *¿Cuál es la importancia de la leyenda?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** ¿Por qué llamarles leyendas?. Las personas piensan que los mitos solo los tienen los romanos o griegos y esa es una mirada eurocentrista, prefiero llamarles mitos puesto que en la tercera acepción de la palabra mitología se refiere; de cómo, un pueblo entiende su cosmovisión. Siempre nos han metido en la cabeza que nosotros solo tenemos leyendas y tradiciones, esa una manera despectiva



de llamar a nuestra riqueza cultural y por eso prefiero llamarles mitologías, puesto que uno tiene que entender que todos los pueblos del mundo son importantes. En las investigaciones que he hecho he encontrado mitos de los Shuar en los que tenían alas, este es un mito fundacional. Diferente, ni peor ni mejor que Ícaro y Dédalo de la mitología griega. Me siento súper orgulloso de los mitos del Ecuador.

- **Entrevistadora: *¿Qué tan importantes son estas manifestaciones?***

**Juan Carlos Morales Mejía:** Es vital, porque las leyendas o los mitos permiten explicar de manera simbólica lo que le va sucediendo a un pueblo, hay algo muy importante que Lévi-Strauss dice *“Por qué es importante la mitología, porque responde a preguntas básicas de una comunidad; origen, existencia y destino”*. Quienes han investigado estos procesos señalan que los mitos permiten expresar y realzar las creencias, además de salvaguardar los preceptos de orden moral gracias a eso la tradición tiene mayor valor o prestigio hasta lograr su fortaleza. *“Permiten la evasión de un tiempo real o la temporalidad existencial del ser humano con una realidad cruda y terrible, la muerte”*. Los mitos no solo satisfacen una necesidad de conocimiento sino también una necesidad emotiva y afectiva. Por ejemplo: En una comunidad indígena una persona se queda embarazada, si dentro de la comunidad tienen un castigo por ello, se crea un mito que dicen el “Cuiche le embarazo”. Aunque es impensable que un arco iris pueda embarazar a una mujer, por ser parte del mito nadie puede decir que no. Entonces eso permite salvaguardar las creencias y poner un orden moral. Lo mismo pasa con los mestizos; los niños querían salir en la noche y los padres inventaron la caja ronca, ante ello quién podría salir en la noche. Y no solo existen estos mitos de la colonia, cada vez se va creando más y más mitos urbanos.

- **Entrevistadora: *¿Cuál es la importancia de nuestra identidad?***

**Juan Carlos Morales Mejía:** El grave problema de identidad es que nos han hecho sentir desde siempre acomplexados, de hecho las palabras que hablamos cuando decimos “mande”. Tenemos vergüenza de ir a la tripa mishqui pero no al ir al Kentucky Fried Chicken. Pero eso no solo pasa en Ecuador, es parte de una visión de América Latina. José Martí el Poeta cubano decía *“Éramos una máscara con los calzones europeos, el chaquetón de Norteamérica y la bandera de España”* ...Entonces toda nuestra identidad se había construido a partir del ocultamiento y las máscaras. Pero yo

creo, que hay que dejar esas visiones de la Madre Violada y Padre Violador que en un momento fue el Ecuador, pienso que el indígena de Otavalo no es un indígena al estilo Huasipungo, ni nosotros los mestizos seamos al estilo Cumandá. Lo que hay que reconocer por un lado es que se debe ser absolutamente contemporáneos. Los seres humanos no pueden definirse a partir del color de su piel como mestizo o indígena sino más bien considerarse un ciudadano del mundo en este caso ecuatorianos. Alguien alguna vez me dijo que como mestizos no tenemos identidad, eso es completamente falso puesto que todo el ancestro occidental, toda la cultura romana-griega que tenemos y también está el lado andino que nos respalda. Hay que superar y ver como una riqueza y no como algo para hacernos sentir mal. Además no hay que idealizar totalmente el mundo indígena.

Los mitos son sustanciales en la cultura de un pueblo, los mitos son importantes para el proceso de la identidad, porque el mito es lo que se considera como la historia tradicional, pero en nuestro país lastimosamente, a veces por la ignorancia se desconoce lo que es el mito.

- **Entrevistadora: *¿Cómo es la tradición Oral en Otavalo?***

**Juan Carlos Morales Mejía:** Poseemos entre comillas la suerte de tener esta lógica diferente. El mundo indígena es oral y lo sigue siendo, por eso ellos no escriben. En las comunidades sigue habiendo la oralidad que es una forma diferente de entender el mundo y que eso es una gran fortaleza como pueblo otavaleño, que fortalece solo en una medida. Ya que no se puede permitir que sigan en la oralidad; pues, se estarían perdiendo toda la riqueza de 3500 años de escritura.

No hay que ser fundamentalistas y pensar que todo tiene que ser como el pasado y vivir en la armonía porque eso en este tiempo es muy difícil.

Ahora, las leyendas son hechas desde la literatura, pero tienen que volverse universales, porque si no solo puedes leerle en Ecuador, en otro lado no le van a entender (...)

- **Entrevistadora:** *¿Cuáles son los factores que han ido opacando esta manifestación oral?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** Las nuevas tecnología, el capitalismo, el mundo globalizado, han opacado nuestra propia identidad pero a su vez, las nuevas tecnologías también nos permiten que se rescate y se vigoricen las visiones del mito, se puede hacer leyendas para radio, que también es una forma de devolver a la gente sus mitos. No olvidemos que Otavalo e Ibarra ni siquiera tienen un libro de historia. Hay gente que vende publicidad y hay mucha carga racista o desinformación que no ayuda, más bien, destruye nuestra identidad. Entonces estamos en un país en construcción y me parece bueno que la generación que nos ha tocado vivir, tengamos ese compromiso de devolverle a nuestro país las visiones diferentes de nuestra historia y eso tiene que ser hecho de manera académica y profesional...

- **Entrevistadora:** *¿Cuál es el problema de la alineación cultural?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** Como pueblo, como no se sabe quién eres, ni a dónde vas se cae rápido en el sistema y el consumismo. Por ejemplo la felicidad inmediata es tener un auto... La gente sueña con tener un auto, tarjetas de crédito, etc., es decir el capitalismo nos ha creado fetiches de felicidad para el consumo...

Para los otavaleños aborígenes su felicidad partía del Taita Imbabura, que les de agua para sus sembríos y sus cosechas sean productivas para compartir con la familia. Entonces, cuando un pueblo está alineado, sus cosas que ama y que ha tardado miles de años en crearlas; desaparecen, y te haces homogéneo...

- **Entrevistadora:** *¿Cómo se puede fomentar el interés en los mitos y leyendas?*

**Juan Carlos Morales Mejía:** ...El propósito de recuperar la mitología, es que, como ecuatorianos sentirnos orgullosos de las cosas que hemos tenido y tenemos y que no se nos pierda.

La falta de interés en mitos es un problema de visión educativa, de maestros y también de país, y no es por falta de interés de los niños. Precisamente es por la falta de interés de los maestros que ni siquiera leen, no se preocupan por ello y prefieren estar leyendo todo tipo de basura literaria antes que leer a nuestros mitos. Uno lo que

tiene que hacer es que los mitos poco a poco sean parte de la escuela... Así como la cultura alemana esta tan orgullosa de sus cuentos que hoy en día son conocidos a nivel mundial; entonces, nosotros también tenemos que sentirnos orgullosos de nuestro taita Imbabura de los duendes, de los chusalongos, de las brujas, etc. Es una etapa que ahora nos toca hacer a nosotros.

# CAPÍTULO III

## 3. PROPUESTA

La propuesta del presente proyecto se fundamenta en el Método de Diseño Proyectual de Bruno Munari (véase en el primer capítulo), que a través de sus fases de investigación, recopilación de datos, desarrollo, creatividad, verificación y solución; permite realizar un proceso creativo, partiendo claro está, de la lógica comunicacional para solucionar problemas de estructura gráfica.

### 3.1 Definición del problema

Los procesos de modernización que no han dejado de afectar al medio rural, han ocasionado la pérdida de muchas prácticas tradicionales, y han menoscabado también, los roles familiares que aseguraban una eficiente transmisión y aprendizaje social de una generación a otra. A causa de esta acelerada ola de informaciones y comunicaciones visuales a las que estamos expuestos diariamente; y visto que, generan la pérdida gradual de valores culturales, e influyen desde temprana edad, a encaminarse hacia una sociedad homogénea, dominada por los monopolios culturales e industriales. Se manifiesta en contraposición, la revaloración de nuestras expresiones culturales, donde se hace evidente la necesidad de compilar todo este legado cultural para la formación de las nuevas generaciones; empleando claro está, otras formas de difusión cultural, con el fin de ser un soporte para las futuras descendencias, reintegrando nuestras tradiciones y costumbres en productos que obedecen a la tendencia actual y que se definen por obvias razones en la recreación y aprendizaje infantil. El libro ilustrado como recurso didáctico en el aula escolar

### 3.2 Definición y reconocimiento de subproblemas

En la ciudad de Otavalo, actualmente no existe un soporte didáctico impreso de contenido cultural para niños que están en la fase de aprendizaje de la lectura. Escasamente encontramos obras de cuentos y leyendas tradicionales, en sí dirigidas para público juvenil o adulto que no poseen el diseño, la diagramación e ilustración adecuada. Tampoco cuentan con un estudio técnico de características estéticas o el espacio literario infantil. Afectando de cierta forma, la información y el mensaje

comunicacional e incluso la identidad cultural. En otros casos se presentan a manera de recopilaciones de varios mitos o leyendas del Ecuador y no específicamente de la ciudad de Otavalo, salvo una que otra publicación antigua.

En el entorno de la sociedad otavaleña se puede discernir otros aspectos que influyen en la difusión cultural; tal como, la falta de una política educativa orientada a lectura, la globalización y el sincretismo cultural; dentro del mismo proceso, la fascinación por lo extranjero. Las modernas formas de entretenimiento infantil y otros factores que han relegado la importancia del libro de carácter cultural.

### **3.3 Recopilación de datos**

En el proceso de recolección de datos, para el desarrollo del producto final, se determina: el análisis de los libros más representativos de mitos y leyendas de la región; entre ellos, recopilaciones de mitología imbabureña, publicaciones del Instituto Otavaleño de Antropología, revistas y libros que comprenden saberes ancestrales, estudios pedagógicos, lectura e ilustración infantil.

Se aplicó además, entrevistas a expertos y encuestas a maestros, ya que es importante conocer el criterio de profesionales que trabajan constantemente en área cultural y pedagógica proporcionando directrices para la solución del problema.

### **3.4 Análisis de datos**

#### **3.4.1 Datos de entrevista a expertos**

De las dos entrevistas realizadas se puntualiza lo siguiente:

- Los mitos permiten establecer un puente de hacia la realidad de nuestras generaciones pasadas, vinculándolas con el presente.
- El mito de un pueblo es su manera de ver el mundo. Su cosmovisión.
- El mito es fundamental para la cultura de un pueblo como referente histórico y también como un referente identitario.
- La mitología, es importante porque responde a preguntas básicas de una comunidad; origen, existencia y destino.
- Los mitos no solo satisfacen una necesidad de conocimiento sino también una necesidad emotiva y afectiva.

- No se ha valorado los mitos, nunca han estado en la historia oficial por ser vistos como sacrilegio o comparados con la superchería.
- Los mitos permiten expresar y realzar las creencias, además de salvaguardar el orden moral. Por ello la tradición tiene mayor valor o prestigio hasta lograr su fortaleza.
- No solo existen mitos indígenas o de la colonia. Cada generación crea sus propios mitos correspondientes al tiempo y al espacio en que se desarrollan.
- Nuestros mitos son muy importantes al igual que los mitos de cualquier otro pueblo del mundo como el griego o romano.
- En Otavalo existe un sinnúmero de mitos, cada uno adaptado a la creencia y desarrollo del lugar, entre algunos se pueden mencionar el mito del ayahuma, el duende, el coraza, el origen de las lagunas, y la chificha.
- Antiguamente, la tradición oral era la única forma de transmisión del conocimiento. Una necesidad vital para la sobrevivencia.
- El mundo indígena es y sigue siendo oral. En las comunidades, la oralidad es una forma diferente de entender el mundo y eso es una gran fortaleza como pueblo otavaleño.
- Hoy en día esta tradición oral se ve reflejada en leyendas hechas desde la literatura, por lo que deben volverse universales.
- Las nuevas tecnología, el capitalismo, el mundo globalizado, han opacado nuestra propia identidad pero a su vez las nuevas tecnologías también pueden ser un soporte para rescatar estas visiones mitológicas.
- Un pueblo debe saber quién es, de donde viene y hacia dónde va, de lo contrario se hace homogéneo y pierde su identidad.
- El propósito de recuperar nuestras leyendas y tradiciones, es sentirnos orgullosos de las cosas que hemos tenido y tenemos y que no se nos pierda.
- La falta de interés en los mitos es un problema de visión educativa, de maestros y también de país. Por ello los mitos deben ser poco a poco parte de la escuela.

### **3.4.2 Datos de las encuestas**

- Una gran mayoría de maestros están convencidos que un material didáctico ayudaría a que los estudiantes comprendan mejor su identidad intercultural.
- Así mismo respondieron que si sería útil la implementación de leyendas o mitos tradicionales de su ciudad.

- Un poco más de la mitad de encuestados, está de acuerdo con utilizar la Leyenda con fuente narrativa como material didáctico.
- Maestros encuestados en mayoría, si colaboraría con la difusión de este nuevo material didáctico.

### 3.4.3 Datos bibliográficos y documentos encontrados en la Web

De la recopilación teórica en libros, revistas y documentación online se puntualiza lo siguiente:

- La literatura posee una función importante ya que debe coadyuvar para que el hombre se construya, se desarrolle, se relacione con su propio mundo interior y el exterior.
- La literatura se vale de lo poético, lo cual le permite, percibir el mundo desde otro punto de vista; y también, mover fundamentos de la esencia humana (pensamientos, sentimientos, sensaciones, emociones, deseos, miedos y pasiones) y con ello despertar su sensibilidad.<sup>43</sup>
- La literatura se vale de elementos como los símbolos, imágenes y palabras; para potenciar conocimientos capacidades, actitudes y valores. De una manera u otra nos pone en contacto con el entorno, para que lo evaluemos o nos pongamos en comunicación con él.
- Sí un escritor es mediador cultural, un maestro lo es más. De esta manera los docentes deben asumir la misión de rescatar la literatura como medio de expresión humana.<sup>44</sup>
- Dentro de la lógica del símbolo una cosa puede ser a la vez una sola o un conjunto de ideas a interpretar por medio de la imagen o el sentido.
- Un símbolo revela su contexto de espacio o de tiempo. La unidad fundamental de una realidad.
- El mito es un grupo de símbolos desarrollados en forma de relato, articulado en un espacio y tiempo imaginarios, una historia fantástica.<sup>45</sup>

---

<sup>43</sup> Hernández, L.(s.f.). Informe de lectura de textos. Recuperado de <http://comunicacion.obolog.com/informe-lectura-textos-275725> Acceso: 23-01-2013.

<sup>44</sup> *Ibíd.*

<sup>45</sup> Ruiz, R. (2004) *Símbolo mito y hermenéutica* (Pg. 39). Quito, Ecuador: Abya Yala.



- Muchas culturas se valen de los símbolos y la simbología para expresar sus creencias, ideologías y conceptos, este elemento fue especialmente desarrollado y utilizado en la antigüedad.<sup>46</sup>
- Los cuentos son un recurso lúdico y didáctico, que puede ayudar a los padres y maestros a educar a los niños.<sup>47</sup>
- Los libros complementan la educación infantil transmiten mensajes de manera divertida y creativa.
- Los cuentos ayudan a los niños a crecer y superar los obstáculos. Les inculcan valores positivos y fomentan su seguridad e independencia.<sup>48</sup>
- Los libros para niños están enfocados para cada etapa infantil, en distintas edades que pueden ir desde los 2 primeros años, hasta los once años de edad. Precisamente a los seis años, los niños están cruzando el pleno aprendizaje de la lectura y suele imponerse de mejor manera, tramas que contienen cuentos folklóricos, fábulas, leyendas, cuentos fantásticos, etc.<sup>49</sup>
- La ilustración debe estimular a seguir con el argumento, mantener secuencia estructural de la imagen con acontecimientos desarrollados en espacios naturales para que fácilmente se reconozca el entorno.
- Este proyecto persigue fines persuasivos por lo que se desarrolla el signo, símbolos e historias que se mueven en ámbito de lo imaginario y emocional.<sup>50</sup>

### 3.5 Creatividad

Para la elaboración del texto ilustrado que se propone, se consideraron aspectos tales como: diseño, ergonomía y calidad física, con el fin de proporcionar a los niños y niñas una experiencia total e integral en la lectura.

---

<sup>46</sup> *Ibíd.*

<sup>47</sup> Recuperado de <http://cuentosparadormir.com/valores/cuentos-de-justicia>

<sup>48</sup> Enseñando valores en casa. Recuperado de:

<http://garciaflamenco.wordpress.com/2012/03/05/ensenando-valores-en-casa-laboriosidad/>

<sup>49</sup> Rodríguez D. (2002). Los cuentos infantiles como una herramienta de trabajo en el ámbito de la logopedia. Recuperado de: [http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id\\_articulo=224](http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=224)

<sup>50</sup> Fuentes, R. (2005). *La práctica del diseño gráfico: Una metodología creativa* (Pg.39). España: Paidós.

### 3.5.1 Imagotipo

Para la elaboración del imagotipo se examinó la gráfica ancestral y actual de la cultura otavaleña. Se encontró este “sol” o “estrella” de ocho puntas en vasijas, telares fajas, así como también en productos de comercio artesanal.



**Figura 26. Representación gráfica del petroglifo “Sol de los Pastos”**  
Fuente: Santacruz, H. (2009). *Cómo se poblaron los territorios pastos* (p. 69).  
Recuperado de: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/como-poblaron-territorios-pasto/como-poblaron-territorios-pasto.pdf>

Este símbolo se encuentra en un petroglifo de los Machines Cumbal, a los pies del cerro que lleva su nombre en el departamento de Nariño–Colombia.

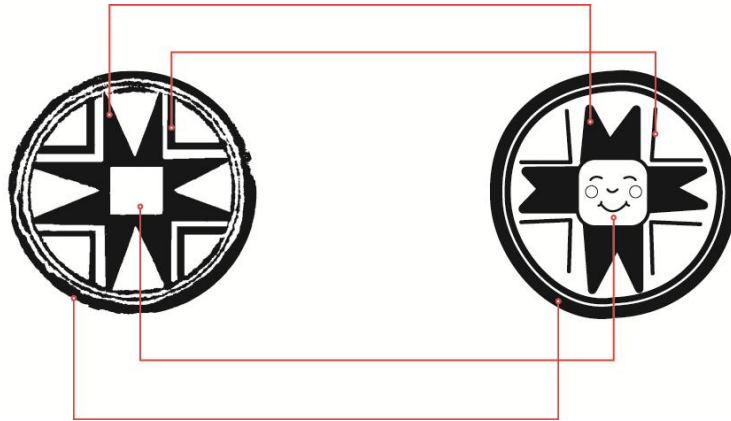
“Representa el sol de los Pastos, direcciona la existencia de un pueblo” (SANTACRUZ, 2009. Pg. 69) es decir todas las direcciones que el hombre ha de recorrer.

Nuestra estrella de ocho puntas; su encanto y misterio indefinidamente, hacia todas la rutas. Porque así, indefinidamente hacia todas las turas, es el camino de la vida que ha de recorrer el hombre y esto es en últimas lo que importa.<sup>51</sup>

Al ser un proyecto dirigido a público infantil se estilizan las formas de la estrella de ocho puntas sin perder su fundamento visual.

---

<sup>51</sup> Osejo, E. y Flores, A. *Rituales y sincretismo en el resguardo indígena de Ipiales* (Pg. 7). Abya Yala. Recuperado de <http://repository.unm.edu/bitstream/handle/1928/12899/Rituales%20y%20sincretismo.pdf?sequence=1>



**Figura 27. Estilización del ícono petroglifo conocido como el “Sol de los Pastos”.**  
Fuente: Elaborado por la autora.

Este libro, al poseer contenidos de identidad cultural, recurre a la lengua quichua con dos terminologías, mismas que aluden a la tradición oral, a las historias contadas por una persona mayor y oyentes alrededor del fuego.

**Nina:** Luz, candela, fuego.

**Pacha:** Comarca, región país. Tiempo, época. Manta.

***Nina Pacha:** La luz de nuestro pueblo*

# NINA PACHA

**Figura 28. Logotipo del título del libro.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Apoyándose en el grafismo otavaleño, se trabaja con motivos encontrados en fajas, y se usa la estilización como técnica para mejorar el aspecto y darle más delicadeza visual.



**Figura 29. Estilizaciones tomadas como referencia de las franjas de platos pastos.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Finalmente, el equilibrio de estos elementos en la composición analizada, se obtiene en este proyecto el siguiente imagotipo:



**Figura 30. Imagotipo del título del libro. En Blanco y negro.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Al aplicar color se logra el siguiente resultado:



Mitos y Leyendas Tradicionales de Otavalo

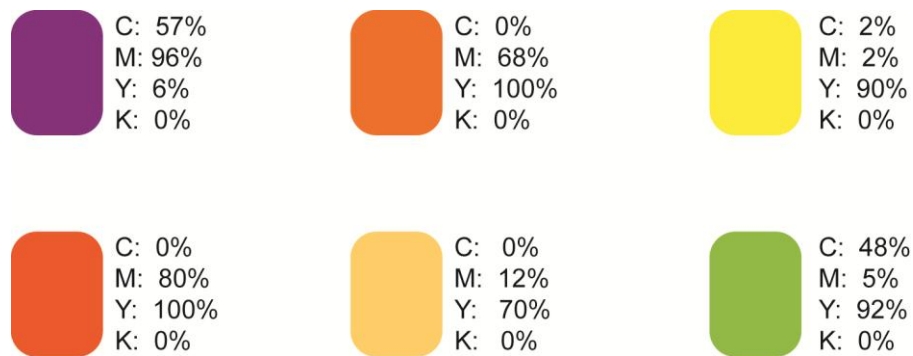
**Figura 31. Imagotipo del título del libro. Aplicado color.**  
Fuente: Realizado por la autora.

**3.5.2 Medidas**



**Figura 32. Retícula del imagotipo del título del libro.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.5.3 Cromática



**Figura 33. Colores utilizados en la imagen del libro, descomposición CMYK.**

Fuente: Realizado por la autora.

La unidad gráfica es primordial para cualquier composición gráfica, y se da gracias al uso del color. Mediante el círculo cromático y la utilización de colores complementarios divididos.

Los colores utilizados en el diseño y creación del imagotipo son:

**Purpura.-** Es un color frío, refleja profundidad, misticismo a la vez realeza y dignidad.

**Naranja.-** Es un color estimulante, es el calor. Se lo relaciona con el fuego, el sol y también es considerado como uno de los colores de la tierra.

**Verde.-** Refleja la naturaleza, los bosques, fresca al aire libre. Da sensación de tranquilidad, reposo y esperanza.

### 3.5.4 Tipografía

En la página, el texto e ilustraciones deben presentarse principalmente de manera legible, para el descanso y deleite visual del lector. Considerando esta pauta y los criterios de comunicación del mensaje, se determina, la o las familias tipográficas que se utilizarán en el texto. También se escogió el interlineado dependiendo claro está, de la cantidad de palabras por línea, adaptando la composición a una lectura satisfactoria.

Se trabajó con 3 tipografías, una para el título principal del libro y dos más para el contenido:

- **Título de Libro**

Tipografía: **30 Pack Girl Bold**

Tamaño: - 44 puntos en portada

- 29 puntos en la portadilla.

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

**A B C D E F G H I  
j k l m n o p q r  
S T U V W X Y Z**

**1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
! " # \$ % & ' ( ) \* + , - .  
/ : ; < = > ? ^ \_ @**

**Figura 34. Tipografía 30 Pack Girl Bold.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Títulos**

Tipografía: **Bauderie Script Ssi**

Tamaño: - 19 puntos en la tapa

- 22 puntos en la portada

- 45 a 65 puntos en los capítulos

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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
! " \$ % & ' ( ) \* + , - .  
/ : ; < = > ?

**Figura 35. Tipografía Bauderie Script Ssi.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Texto general**

Tipografía: **Baskerville**

Tamaño: 16 puntos.



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

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

1 2 3 4 5 6 7 8 9 0  
! ” \$ % & ' ( ) \* + , - .  
/ : ; < = > ?

**Figura 36. Tipografía Baskerville.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.5.5 Libro de cuentos

Para el diseño y diagramación de este texto, es necesario e indispensable conocer y analizar el contenido a cabalidad. De modo que al diseñarlo, se comenzará desde el interior hacia el exterior, según la idea global y totalizadora que lo hará funcionar como un todo coherente.

En el texto, la estructuración del campo visual es secuencial, según el recorrido de las páginas. Este texto se caracteriza fundamentalmente, por ser de tipo Cuento ilustrado, lo que implica que estos breves relatos estén estrechamente vinculados con las ilustraciones.

#### 3.5.5.1 Textos

Los textos a utilizarse corresponden a los siguientes seis cuentos:

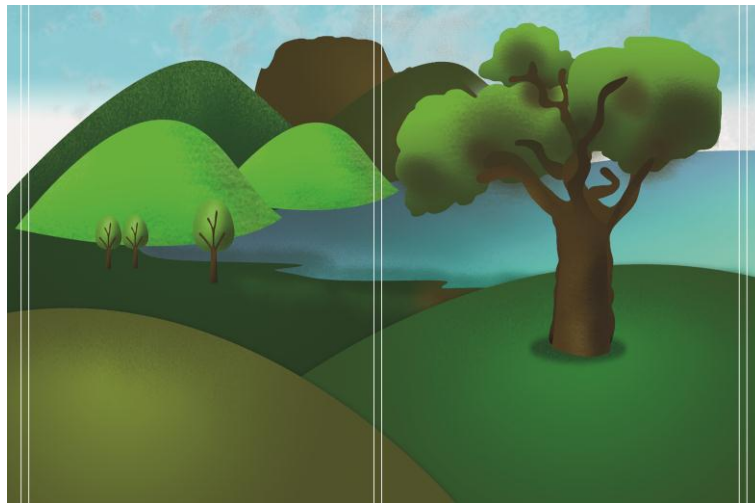
- El ayahuma
- La chificha
- El duende

- El gigante y las lagunas
- El coraza
- La princesa del lago

Se analizó y recopiló narraciones orales y textos con los cuales se trabajó. A partir de estos textos, se realizó la debida edición de los mismos, se extrajo los personajes para su posterior diseño y elaboración en cada cuento.

### 3.5.5.2 Ilustraciones

Las ilustraciones están destinadas primeramente a facilitar la comprensión del texto, ocupando la mayor parte de la superficie del libro, jugando un papel importante sobre la imaginación de los lectores, abarcando toda la superficie de la página.



**Figura 37. Ilustración en páginas enfrentadas del libro Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.5.5.3 Personajes del cuento “El Ayahuma”

- **Muchacho**

Para el diseño y elaboración del personaje del muchacho, se tomó como referencia imágenes sobre la vestimenta habitual del indígena otavaleño, que consiste en lo siguiente:

**Camisa.-** Mangas largas con puño, cuello y botones de color blanco.

**Pantalón.-** También de color blanco, de bastas anchas hasta los tobillos.

**Poncho.-** Son hechos de lana o paño, confeccionado con colores oscuros, tienen dos caras, un lado puede ser liso azul o negro y el otro lado cuadriculado y gris.

**Alpargate.-** Es de color blanco con ataduras que sujetan el pie.

**Trenza.-** el cabello largo y trenzado es una característica del indígena otavaleño.



**Figura 38. Ilustración del muchacho.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Ayas**

Para el diseño de los Ayahumas, se tomó como referencia los datos recolectados acerca de cómo luce un danzante ayahuma según la tradición otavaleña:

**Cabeza.-** Máscara adornada de secciones de tela de colores vistosos y dos rostros. Grandes ojos, orejas y narices.

**Cuerpo.-** Una camisa que puede ser de cualquier color o varios colores y el uso de un zamarro o pantalón de piel de vaca o pelaje de chivo.

En el cuento se menciona que los Ayahumas venían bailando y tocando sus flautas, se dice que bailaban con gran energía. Y su lengua siempre estaba sacada.



**Figura 39. Ilustración de un Ayahuma.**  
Fuente: Realizado por la autora.

#### **3.5.5.4 Personajes del cuento “La chificha y cóndor avisado”**

- **Chificha**

En las diversas versiones de la Chificha, concuerda que se trata de un ser con aspecto de mujer, que posee una boca con enormes colmillos en su nuca, que atrae a sus víctimas, engañándolos con una imagen de mujer bondadosa y bonita.



**Figura 40. Ilustración de la Chificha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Cóndor**

El cóndor es el rey de los cielos andinos. Un ave de enorme tamaño y singular figura, que puede reconocerse a cientos de metros de distancia. Existen muchos cuentos otavaleños relacionados con esta ave por su astucia e inteligencia.



**Figura 41. Ilustración del cóndor avisgado.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Búho**

El búho, ave nocturna que habita los bosques andinos, su plumaje es amarillo y sus alas cafés. Sus ojos son grandes y redondos, también se los conoce como “cuscungos” por el sonido que emiten.



**Figura 42. Ilustración del búho despistado.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Thua**

Su nombre completo es Thuamari. Es un niño indígena de 7 años de edad que sale a pastar su rebaño en compañía de su hermana. Lleva una camiseta roja, un pantalón azul, y zapatos cafés. Muchos niños indígenas otavaleños visten ropa a la moda y utilizan su vestimenta tradicional solo en ocasiones especiales o fiestas.



**Figura 43. Ilustración de Thua**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Sisa**

Sisa es un nombre quichua que significa flor. Es una niña indígena de 9 años de edad que viste de acuerdo a la indumentaria otavaleña femenina.

El atuendo que utiliza la mujer otavaleña, es muy bello y de colores llamativos, y en conjunto lo caracteriza como uno de los vestuarios más hermosos entre las etnias.

**Camisa.-** De color blanco y va desde el cuello hasta las rodillas a modo de enagua, con mangas de encaje hasta los codos, en el pecho y hombros existe bordados de muchos colores hilos, con representaciones de flores y plantas.

**Anaco.-** El anaco interior es de color blanco y el exterior es de color azul, es una pieza de tela rectangular.

**Mama chumbi.-** Esta faja grande se utiliza para sujetar los anacos y la camisa, por lo general es de color rojo. En el caso de la ilustración se utiliza una faja púrpura.

**Gualcas.-** Son pequeñas cuentas doradas atravesadas por un hilo blanco o amarillo, que se colocan alrededor del cuello.



**Figura 44. Ilustración Sisa.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Sisa no posee algunos de los elementos típicos de la indumentaria femenina indígena como alpargates, manillas, aretes, cinta para el cabello; debido a la procedencia humilde que se le dio al personaje.

- **Papá de los niños**

El padre de los niños, es un hombre adulto, que viste con la ropa característica del hombre indígena otavaleño, usa sombrero y camisa blanca pero no usa poncho.



**Figura 45. Ilustración del padre de los niños.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### **3.5.5.5 Personajes del cuento “El duende”**

- **Duende**

Existe muchas versiones otavaleñas sobre la descripción del duende. De la mayoría de versiones, hay que destacar: el sombrero grande y largo, el saco rojo con botones amarillos, y botas muy pequeñas. Siempre con aspecto de niño para engañar a las niñas que enamora. Es muy travieso y simpático por fuera, y un ser malévolo en el fondo.





**Figura 46. Ilustración del Duende.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Lucía del Rocío**

Es una niña mestiza inocente y vivaracha. Tiene el cabello largo y ondulado y sus ojos son muy grandes y oscuros. Características que enamoran al duende. Lleva un vestido azul y una diadema roja adornando su cabello.



**Figura 47. Ilustración de Lucía del Rocío.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Mamá de Lucía**

Es una señora mayor, ama de casa, lleva el delantal, su vestido es de color fucsia y su cabello es rizado. Es una madre preocupada por su hija y algo desesperada.



**Figura 48. Ilustración de la madre de Lucia del Rocío.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Abuela de Lucía**

Es una abuelita muy dulce, usa lentes y chalina. Conoce algunas pautas para ahuyentar al duende.



**Figura 49. Ilustración de la abuelita de Lucia del Rocío.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.5.5.6 Personaje del cuento “El gigante y las lagunas”

- **Gigante**

Es un hombre gigante, fanfarrón e incrédulo que busca donde asearse y descansar. Su comida favorita son los cerdos y las vacas. Recorre todo Imbabura hasta llegar a la laguna de San Pablo.



**Figura 50. Ilustración del gigante del cuento.**

Fuente: Realizado por la autora

### 3.5.5.7 Personaje del cuento “El coraza”

- **Coraza**

De acuerdo con el ritual que se practica en la parroquia de San Rafael perteneciente a Otavalo. El coraza es un personaje mitológico que mezcla tradiciones ancestrales y también costumbres influenciadas por la colonia.

**Casco.-** Está lleno de adornos y bordajes, de oropel y lentejuela, en el segmento superior posee plumas sintéticas o de avestruz de diferentes colores. En la parte frontal cuelgan cadenillas de color dorado con adornos como espejos y anillos.

**Camisa.-** Por lo general son de color blanco, aunque puede variar en azul, posee varias incrustaciones y bordados alrededor.

**Capa.-** Pueden ser de color blanco o amarillo con adornos de oropel y un borde de flequillo.

**Pantalón.-** Al igual que la camisa en su mayoría son de color blanco o azul, con adornos que rodean los tobillos.

**Alpargates.-** Las usa de color blanco.

**Paraguas.-** Es otro elemento de la indumentaria del Coraza, su función es advertir las lluvias pero no en demasía.

**Bastón de mando.-** Elemento utilizado desde tiempos ancestrales para identificar a una autoridad o dignidad dentro de la comunidad.



**Figura 51. Ilustración del rostro del Coraza.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Caballo del Coraza**

El coraza monta un caballo en el que recorre los terrenos, dando sus bendiciones a los sembríos y próximas cosechas. El caballo fue introducido en la colonia, se aprecia el sincretismo cultural en este ritual.

Es un caballo que posee habilidades hasta cierto punto mágicas, ya que cuando aparece el arco iris en el cielo puede dejar de trotar y alzar el vuelo.



**Figura 52. Ilustración del caballito del coraza.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Acompañante Coraza**

En el ritual, cuando el Coraza baja de su caballo, alguien lleva su sombrilla, para taparle del sol o de la lluvia. Sea hombre o mujer se comporta servicial y atento. Este es un rasgo de la realeza y súbditos.



**Figura 53. Ilustración mujer que lleva la sombrilla del Coraza.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Yumbos**

Son músicos que acompañan la procesión del Coraza, tocan melodías autóctonas utilizando el rondador, la flauta y el tambor. Son personas mayores e indígenas que usan poncho camisa y sombrero.



**Figura 54. Ilustración de los Yumbos.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Loa**

Los Loa son acompañantes del Coraza, recitan versos dedicados a San Luis Obispo o al Coraza, amenizando la procesión. Puede haber Loas adultos y niños.

**Sombrero.-** De color negro con adornos de flores sintéticas y lentejuelas.

**Camisa.-** El Loa viste una camisa de color azul de una tela brillante, con incrustaciones de oropel y bordados, puede también estar combinada con blanco o amarillo pero siempre prevalece el color azul.

**Pantalón.-** Posee múltiples adornos alrededor de los tobillos, muchas veces la basta llega solo a las rodillas y es de color azul.

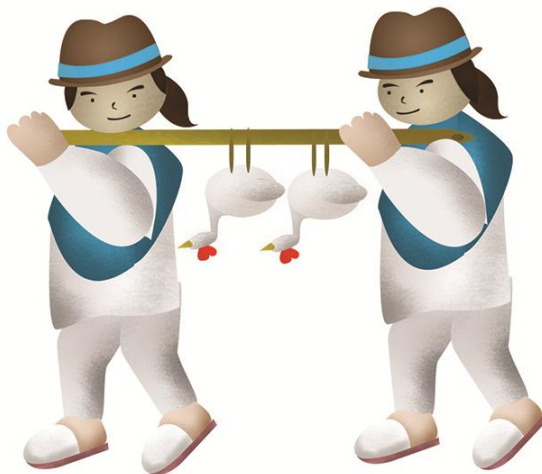
**Alpargates.-** Las utiliza de color blanco a veces con medias nailon de color carne.



**Figura 55. Ilustración Loa.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Rama de Gallo**

Como ofrenda la familia del prioste Coraza obsequia gallos y cuyes los mismos que se llevan amarrados a una vara larga de madera hacia la casa del prioste. Estos animales son guisados las mujeres de la familia junto con chicha y mote.



**Figura 56. Ilustración de los hombres que llevan la rama de gallos.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Acompañantes**

El paso del Coraza es una gran fiesta donde se dan cita todas las dignidades de la parroquia, los indígenas tanto hombres como mujeres visten sus mejores ropajes. Esta es una mujer joven con sombrero, y la conocida “humataparina” o pañuelo, así como también un rebozo, parte de la indumentaria tradicional indígena.



**Figura 57. Ilustración mujer acompañante del Coraza.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Cura de Iglesia**

Es un personaje que representa al párroco de San Rafael, viste sotana y usa lentes. Esta parroquia otavaleña es muy creyente y su mayoría son fieles católicos.



**Figura 58. Ilustración del párroco de San Rafael.**  
Fuente: Realizado por la autora.



- **Estatua de San Luis Obispo**

Su realización se basó en fotografías tomadas a la estatua del santo existente en la iglesia de San Rafael. En cuando a indumentaria y color son los mismos de la estatua.

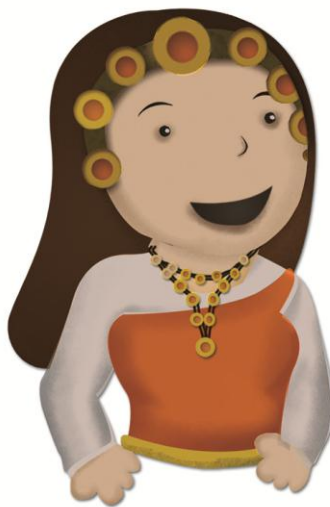


**Figura 59. Ilustración de la estatua de San Luis Obispo.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.5.5.8 Personajes del cuento “Princesa del lago”

- **Nina Pacha**

Este personaje refiere a una muchacha indígena muy bella, su vestimenta es de tipo precolombino guardando cierta similitud con la vestimenta de la mujer otavaleña. Posee también una tiara en la cabeza y un collar sujeto a lo precolombino.



**Figura 60. Ilustración de la princesa Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Gualtaqui**

Es el prometido de Nina Pacha, es un joven enamorado que buscará hacer lo imposible por estar junto a su amada por toda la eternidad. Incluso convertirse en árbol. Viste un traje café y adornos precolombinos en la cabeza.



**Figura 61. Ilustración de Gualtaqui y Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Huarcha**

Es el shamán de gran influencia en la comunidad; escoge a Nina Pacha para el sacrificio que terminará con la sequía. Inicia la persecución a los jóvenes enamorados.



**Figura 62. Ilustración del brujo Huarcha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Lechero**

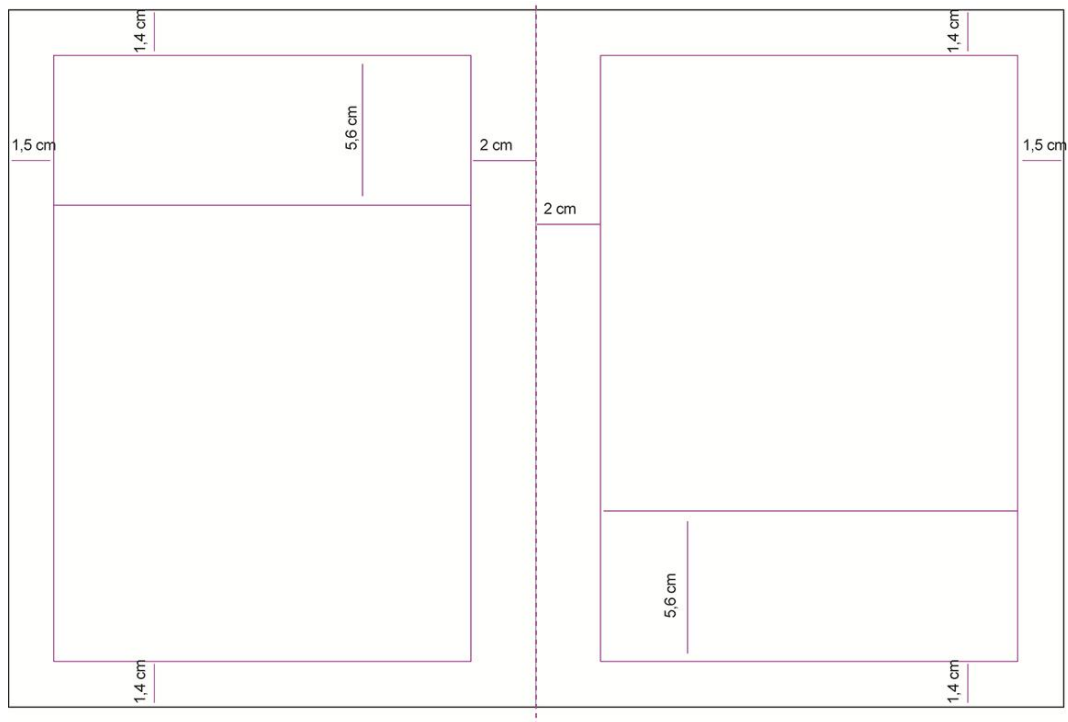
Este es un árbol tótem. Gualtaqui termina convirtiéndose en este árbol, que particularmente está cerca de la laguna. Guardando por milenios la historia de amor.



**Figura 63. Ilustración del Lechero o árbol sagrado.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### **3.5.6 Diagramación**

Sin dejar de lado los valores estéticos y retóricos del texto, se organiza el contenido de forma que comunique y persuada la lectura a través de la diagramación. Los elementos que participan del contenido son básicamente: el texto (tipografía), la imagen (ilustraciones) y el campo visual (formato de la página).



**Figura 64. Limitaciones y bordes de la diagramación del libro.**

Fuente: Realizado por la autora.

Al ser un libro de cuentos la ilustración conlleva todo el porcentaje de la página debiendo acomodarse el texto a un margen, para lograr el balance de la composición. Sin embargo, se manejó la siguiente diagramación:

- Página a una columna.
- Márgenes de 1,4 cm en la parte superior e inferior.
- En los lados exteriores se maneja 1,5 cm
- Y en el margen interior 2 cm.

Esta diagramación, permite colocar el texto a una columna dependiendo de la necesidad de composición de la página puede ir en la parte inferior o superior.

### 3.6 Materiales – Tecnología

Para el diseño y la diagramación del libro “Nina Pacha” se utilizó herramientas tanto físicas como digitales.

Las ilustraciones fueron realizadas a mano y pintadas en un medio digital. Se utilizó los siguientes materiales:

- Hojas de papel bond, tamaño A4.
- Lápiz suave

Se utilizó además lo siguientes artefactos tecnológicos:

- Cámara Canon T3i
- Computador Macintosh
- Tabla digitalizadora Bamboo Capture
- Escáner HP

### 3.6.1 Programas

Los programas empleados son:

- **Adobe Photoshop Cs6**

Para la digitalización y aplicación de color en los dibujos.



**Figura 65. Ícono del software Adobe Photoshop Cs6.**  
Fuente: Recorte del ícono realizado por la autora.

- **Adobe Ilustrador Cs6**

Para la sectorización de estilización del logotipo.



**Figura 66. Ícono del software Adobe Ilustrador Cs6.**  
Fuente: Recorte del ícono realizado por la autora.

- **Adobe InDesign Cs6**

Para la diagramación de las páginas del libro.

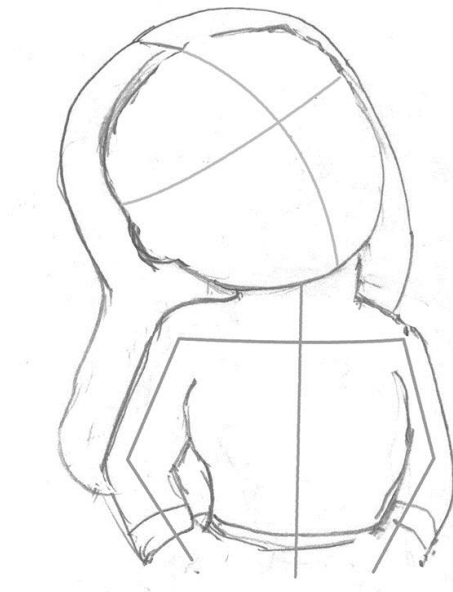


**Figura 67. Ícono del software Adobe InDesign Cs6.**  
Fuente: Recorte del ícono realizado por la autora.

## **3.7 Experimentación**

### **3.7.1 Proceso de las Ilustraciones**

En primer lugar se realizó un boceto a mano para ubicar a los personajes dentro de la página y definir su posición:



**Figura 68. Primer boceto del personaje de la princesa Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

A continuación se agregó los detalles:



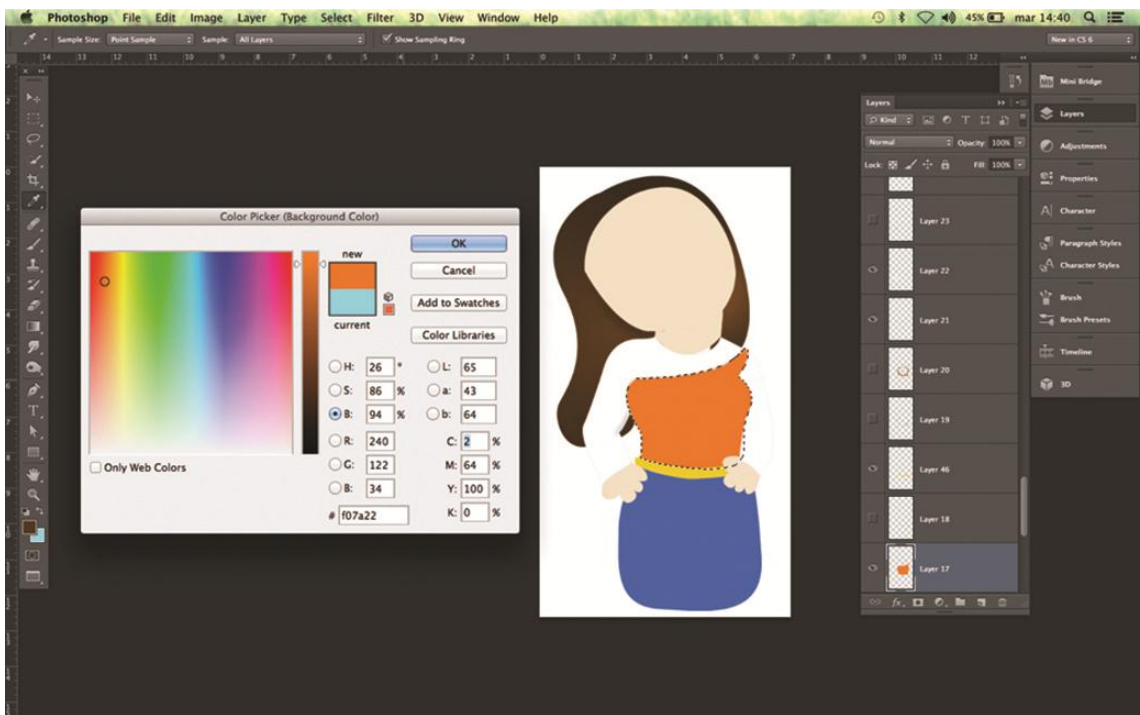
**Figura 69. Boceto añadido características del personaje.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Finalmente se escanea el dibujo y se pone como capa base para su digitalización en Photoshop:



**Figura 70. Boceto añadido color al personaje.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Proceso realizado en Photoshop:



**Figura 71. Proceso de agregar color a las formas del boceto del personaje.**  
Fuente: Realizado por la autora.

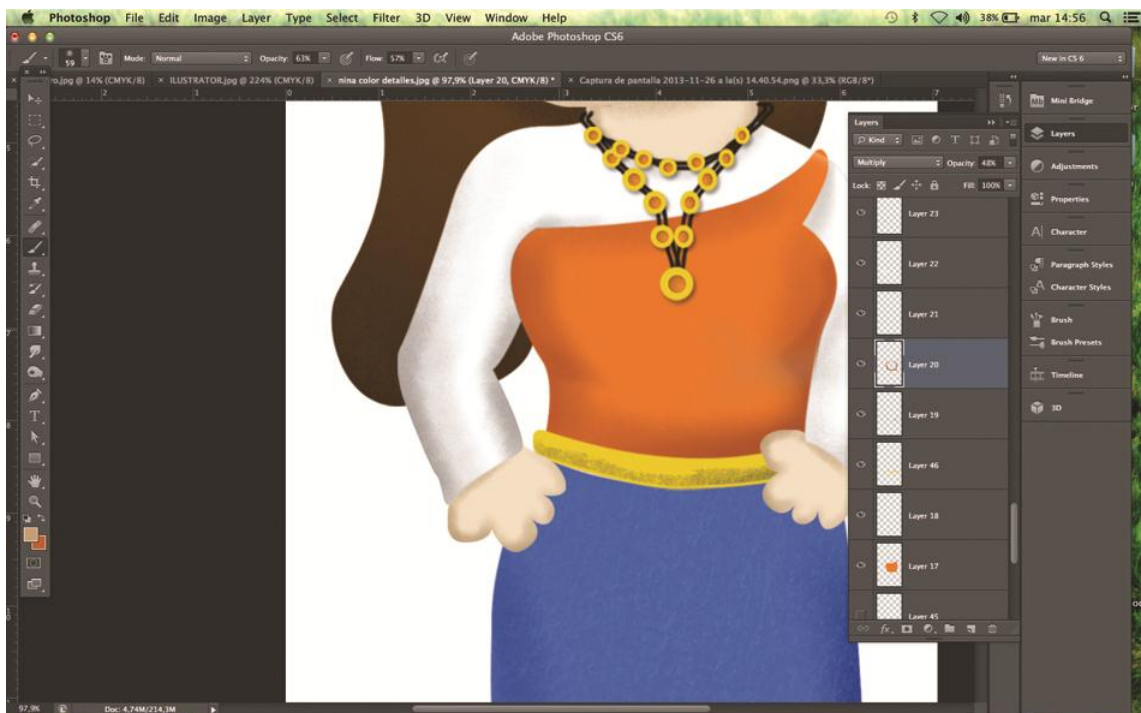
Se prosigue con los detalles del personaje como nariz boca, ojos y accesorios.



**Figura 72. Dibujo incorporado detalles en el personaje.**  
Fuente: Realizado por la autora.



Se aplica sombras con una brocha de una textura expansiva.



**Figura 73. Proceso de aplicación de sombras y características.**  
Fuente: Realizado por la autora.

Finalizado el proceso se consigue:

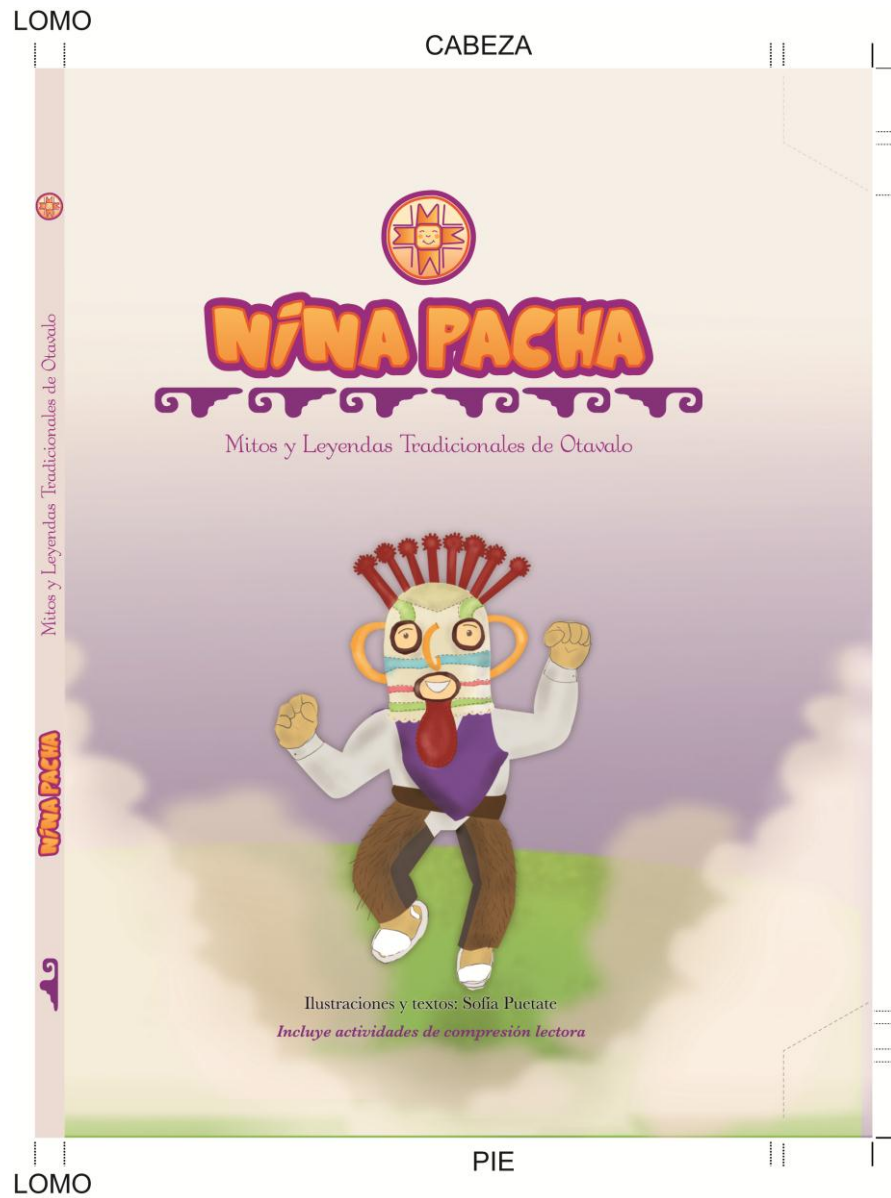


**Figura 74. Ilustración final del personaje Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.8 Modelos

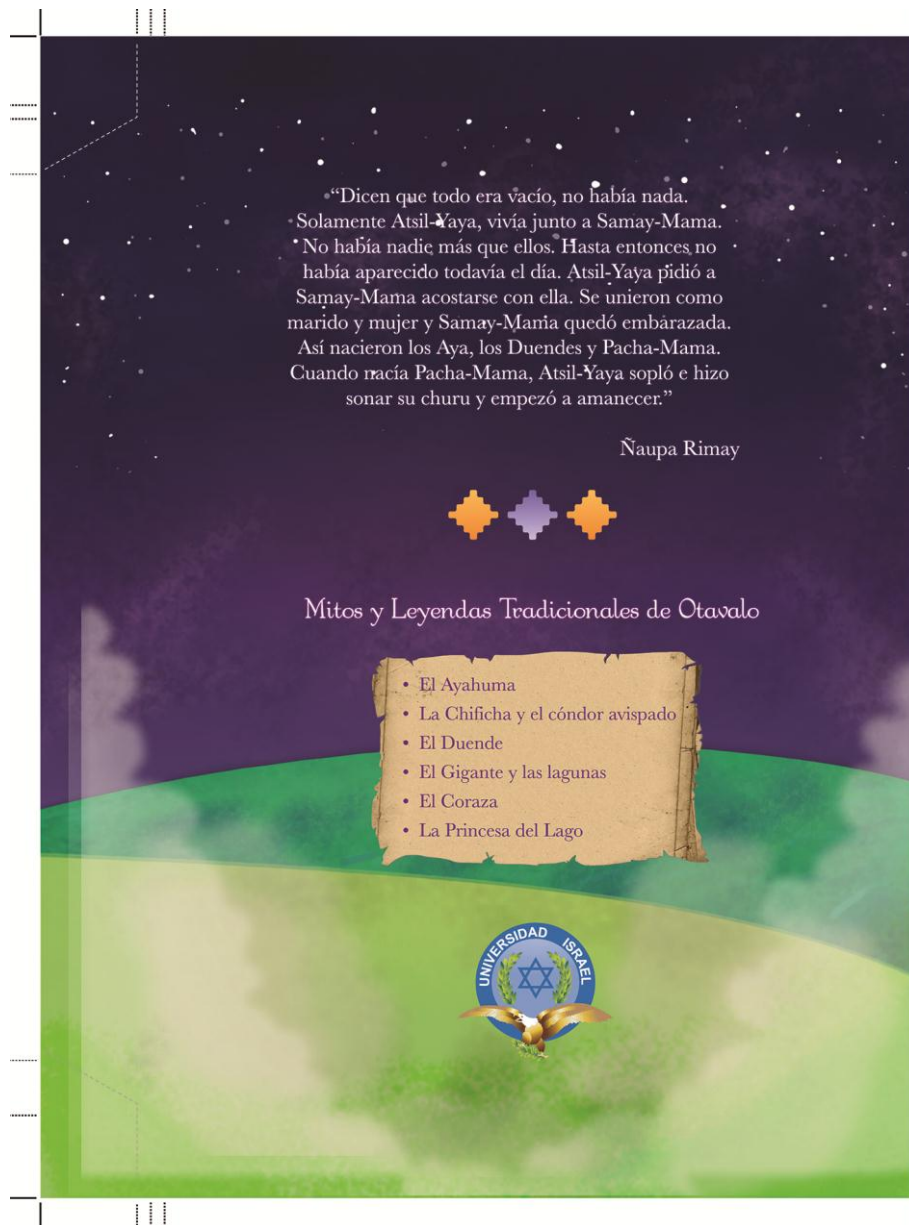
#### 3.8.1 Principales secciones del libro

- Tapa:



**Figura 75. Tapa y lomo del libro Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

• **Contratapa:**



**Figura 76. Contratapa o contraportada del libro Nina Pacha.**

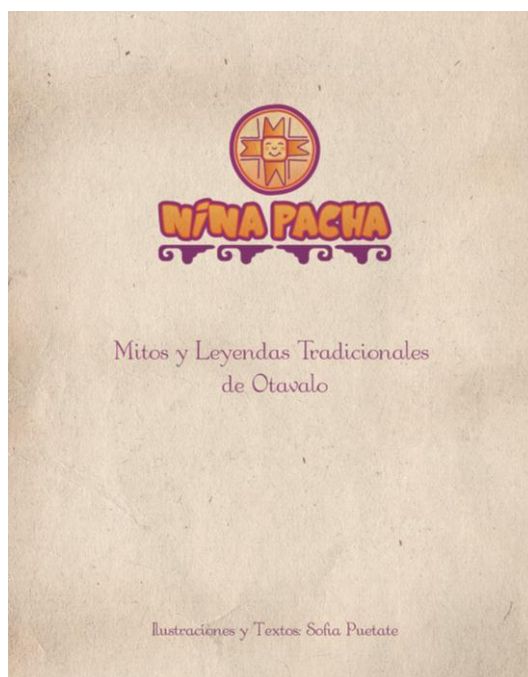
Fuente: Realizado por la autora.

- **Cubierta segunda y tercera interior:**



**Figura 77. Cubierta y segunda interior del libro Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.

- **Portada:**



**Figura 78. Portada del libro Nina Pacha.**  
Fuente: Realizado por la autora.



- **Hojas Interiores:**



**Figura 79. Ilustraciones y textos de la Chificha.**  
Fuente: Realizado por la autora.



**Figura 80. Ilustraciones y textos del Coraza.**  
Fuente: Realizado por la autora.

### 3.9 Verificación

#### 3.9.1 Grupo focal

Esta maniobra de indagación, se realizó en la Unidad Educativa “Víctor Alejandro Jaramillo” con 26 infantes divididos en 3 grupos. Donde se localizó a niños y niñas de segundo y tercer año de educación básica.

#### Segmentación del grupo focal

**Geográfico:** El grupo objetivo se encuentra ubicado en las escuelas de zona urbana del Cantón Otavalo.

**Demográfico:** Niños y niñas de 6 a 7 años, que están aprendiendo a leer y escribir.

**Socioeconómico:** niños/as de escuela fiscal, de clase media, media baja y baja.

**Psicográfico:** entusiastas, juguetones con ganas de aprender.

En los estudiantes, debido a su edad aún no poseen un criterio formado y por lo mismo su juicio de valor no es suficiente para lograr los objetivos planteados; razón por la cual, se realizó una observación de campo, analizando su reacción al producto gráfico diseñado.

Donde se obtuvo los siguientes resultados:

- En general les agrada el diseño y las ilustraciones.
- Los niños y niñas que leen, entienden el texto y las ilustraciones.
- Los niños que no saben leer, entienden la narración a partir de las ilustraciones.
- Las actividades son más fáciles para unos niños, dependiendo de su desarrollo cognitivo.
- Algunos niños y niñas les gusta el crucigrama, otros gustan más de las canciones y coplas.

Véase modelo de indagación al grupo focal en anexos.

### 3.9.2 Colaboración de expertos

Para el apoyo pedagógico del libro didáctico infantil “Nina Pacha”, se tomó en consideración al Sr. Luis Daniel Maldonado, magister en Literatura infantil y juvenil, graduado de la Universidad Técnica Particular de Loja, maestro y pedagogo calificado.

En un primer momento, se envió un archivo en formato pdf, del modelo del libro “Nina Pacha”, el pedagogo lo revisó e hizo acotaciones en cuanto a incorporar:

- Ejercicios o actividades que refuercen el nivel inferencial.
- Ejercicios que apoyen el nivel crítico valorativo de los textos potenciando análisis más profundos.
- Coplas, refranes o canciones típicas de Otavalo.
- Involucrar a los padres de familia en estas actividades o ejercicios del libro.

Luego de estas acotaciones, se realizó los cambios correspondientes en cuanto al libro, se incorporó actividades de nivel cognoscitivo inferencial, se involucró a los padres de familia o abuelos en algunas actividades. Y finalmente se incorporó algunas coplas y refranes populares.

En la segunda revisión, el pedagogo extiende nuevamente su felicitación hacia este trabajo. Hace además, unas pequeñas correcciones en cuanto a la ortografía de cierta página y sugiere adicionar coplas propias de la colectividad otavaleña. Luego de estas últimas correcciones se envía el archivo final del libro “Nina Pacha” para revisión final.

Véase este intercambio de información vía correo electrónico en Anexos.

El Sr. Maldonado, revisó el libro impreso con las debidas correcciones realizadas, por lo cual certificó este proyecto, mencionando que, revisó y evaluó el libro bajo los indicadores de:

- Verosimilitud
- Riqueza literaria
- Riqueza cultural
- Ilustraciones
- Actividades de refuerzo

Concluye diciendo que el producto es una muestra del talento literario de la autora y una contribución a la sociedad ecuatoriana con énfasis en la niñez.

Véase certificado en Anexos.

También se consultó a la Sra. Erica Herrera, magister en Literatura y lenguaje, y actual docente del Centro Educativo Municipal “Otavalo Valle del Amanecer” (CEMOVA). Primeramente, hizo una felicitación por el trabajo y la iniciativa del proyecto. Luego acotó que el tamaño de la letra, las ilustraciones, los textos y el formato del libro estaban muy bien realizados para niños de segundo y tercer nivel de educación básica. La única observación que hizo, fue que el libro estaba netamente dirigido para los estudiantes otavaleños y que el texto debería ser un poco más colectivo en la sociedad ecuatoriana. A lo cual, se explicó que el libro didáctico ilustrado promueve la cultura otavaleña en todo sentido y para muchos que desconocen algunos términos locales, se colocó al final del libro un vocabulario kichwa que explica esas expresiones populares, propias del cantón.

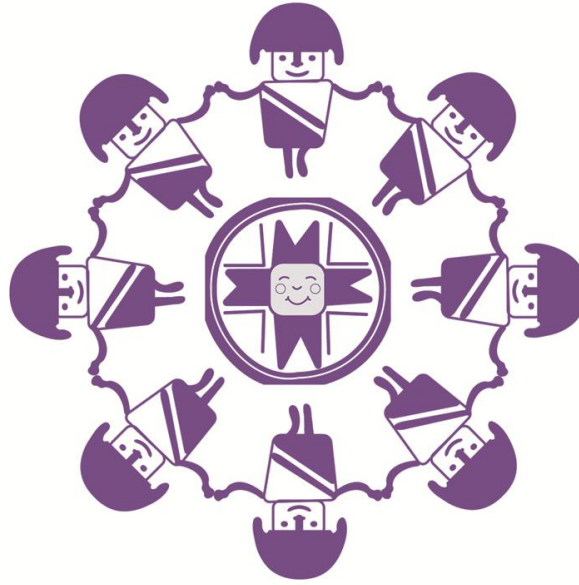
Se hizo también una validación, por parte del Ing. Cristian Molina, diseñador gráfico, publicitario, especialista en multimedia educativa (TICs). Quien entre sus observaciones hacia el producto acota que el Libro Niña Pacha es un buen aporte a la cultura y tradiciones del Ecuador. Y que además, es un proyecto didáctico aplicable al 100%, puesto que las ilustraciones y el diseño guardan unidad gráfica, equilibrio visual y armonía.

La Sra. Estelina Quinatoa Cotacachi, respetable mujer indígena oriunda de Otavalo y encargada de la Secretaria del Ministerio de Cultura del Ecuador, revisó el libro impreso y extendió también sus felicitaciones en cuanto al trabajo. Señaló puntos de vista con relación al personaje de la Chificha; que debería estar más despeinada. Lo cual se corrigió en el personaje. Incluyendo la perspectiva de la Sra. Secretaria de Cultura.

Por último, el libro fue revisado por el artista multidisciplinario Daniel Pico, quien mencionó sus felicitaciones y además acotó que el libro tiene un buen manejo de planos en las ilustraciones y textos con relación a la escena, felicitó también el manejo del color. Solo hizo una acotación en cuanto a la ortografía y puntuación que fueron corregidas de inmediato.



### 3.10 Solución



**Figura 81. Ilustración estilizada de las figuras encontradas en los platos pastos.**  
En una interpretación personal, a manera de niños jugando bajo un mismo sol.  
Fuente: Realizado por la autora.

Como producto final se obtiene el libro “Nina Pacha”, con textos que reflejan la cotidianidad y la creencia popular de la ciudad de Otavalo, estos cuentos guardan los hitos de la ritualidad ancestral, la tradición oral y la identidad cultural del pueblo mestizo e indígena de esta ciudad. Es además, un recurso escolar didáctico y educativo que refuerza al desarrollo cognitivo e inferencial del infante.

## VALIDACIÓN

**Tabla 2**

**Validación de expertos.**

| INDICADORES   | Mg. Erika Herrera<br>*Docente del CEMOVA.<br>*Docente de lenguaje en la Universidad de Otavalo. | Ing. Cristian Molina<br>*Diseñador gráfico, publicitario y en multimedia educativa.<br>*Director Creativo en Código Índigo. | OBSERVACIONES   |
|---------------|---|---|---|
| CIENTIFICIDAD | Muy adecuado  | Muy adecuado  | Se basa en teoría científica de investigación.                              |
| PERTINENCIA   | Muy adecuado  | Muy Adecuado  | El producto es oportuno en esta época.                                      |
| ACTUALIDAD    | Adecuado  | Muy Adecuado  | Se deberá universalizar mucho más estos cuentos.                            |
| APLICABILIDAD | Muy adecuado  | Muy Adecuado  | Es aplicable al mercado educativo y cultural.                               |
| NOVEDAD       | Muy adecuado  | Adecuado  | Existen productos similares. Sin embargo este producto es nuevo en Otavalo. |

**Nota** Fuente: Elaborado por la autora.  
Contenido: Trabajos de Titulación. Carrera de Diseño Gráfico UISRAEL.

**Análisis:**

Observando los criterios de validación de los expertos, tanto la Mg. Erika Herrera como el Ing. Cristian Molina concuerdan en la cientificidad del producto, puesto que se basa en una teoría científica de investigación, respaldada de manera conjetural. También coinciden en la pertinencia adecuada del producto de acuerdo a la cultura y la época.

Con respecto al indicador de la “Actualidad” la Mg. Herrera menciona que el producto es “adecuado”, puesto que los cuentos descritos en el libro narran cuentos antiguos de la ciudad. No obstante, el Ing. Molina sobresale en su calificación al producto como

“muy adecuado” para la actualidad, esto lleva a un razonamiento de universalizar nuestros cuentos, mitos y leyendas para que sean entendidos en todo el mundo.

Ambos expertos vuelven a coincidir en la aplicabilidad del producto en cuanto al mercado educativo y cultural, por sus características didácticas. Finalmente en cuando a la “novedad” discrepan los criterios ya que para la Mg. Herrera, este producto en la ciudad Otavalo es totalmente nuevo. Y para el Ing. Molina es un producto parecido a otros ya existentes en el mercado.

**Tabla 3**

**Validación de experto**

| NOMBRE   | INDICADORES  | OBSERVACIONES  |
|--|--|--|
| Mg. Daniel<br>Maldonado<br><br>(Maestro y<br>pedagogo) | <ul style="list-style-type: none"> <li>• Verosimilitud</li> <li>• Riqueza literaria</li> <li>• Riqueza cultural</li> <li>• Ilustraciones</li> <li>• Actividades de refuerzo</li> </ul> | Correcciones en cuanto a las actividades de comprensión lectora, y ortografía.<br><br>Felicitaciones por el talento literario. |

**Nota** Fuente: Elaborado por la autora.  
Contenido: Trabajos de Titulación. Carrera de Diseño Gráfico UISRAEL.

**Análisis:**

El experto en literatura infantil y juvenil, Mg. Daniel Maldonado, evaluó el producto con los indicadores de verosimilitud, riqueza literaria, riqueza cultural, ilustraciones, actividades de refuerzo; a lo cual, acotó correcciones en cuanto a las actividades de refuerzo, y felicitó en todo lo demás a la realización de este trabajo como un aporte a la sociedad ecuatoriana con énfasis en la niñez.

## CONCLUSIONES

- La riqueza cultural de Otavalo es muy variada, sintetizar todas las manifestaciones culturales de esta ciudad es una tarea extensa, pero en el transcurso, se encontró un sin número de recursos importantes de la oralidad ancestral, lastimosamente no son valorados. Por lo que dentro del análisis se concluyó, que visualmente estos seis cuentos son lo más representativo de la ciudad.
- Mediante las ilustraciones y el contenido realizados en el libro didáctico infantil “Nina Pacha”, los niños y niñas por medio de la lectura y la imagen, van a apreciar e identificarse con su entorno cultural, ya que el libro es un referente visual de la cultura de Otavalo. Pero además, facilita la labor educativa y reflexiva por medio de la enseñanza. Es una contribución a la sociedad otavaleña con énfasis en la niñez.
- El trabajo en equipo es muy importante para el desarrollo de productos comunicacionales. El diseñador gráfico, se encarga de la parte visual y estética del producto. En el caso de este proyecto, se solicitó ayuda de expertos en el área de lenguaje, pedagogía, cultura, literatura, arte, etc. Para realizar un producto eficaz, que cumpla las expectativas del grupo objetivo. Y las metas como producto comunicacional cultural.

## RECOMENDACIONES

- Recopilar diversas leyendas y cuentos tradicionales de distintas partes del país, permitiría, según la línea de este proyecto, generar una colección de cuentos ecuatorianos ilustrados para niños, siendo a su vez un archivo importante de las tradiciones, mitos y leyendas transmitidas de forma oral en las culturas ecuatorianas. Ya que muchos cuentos se han perdido por falta de un registro.
- Realizar un estudio antropológico profundo ya que el significado de símbolos o íconos ancestrales, muchas veces no tienen una explicación, como en el caso de la estrella de ocho puntas conocida como el “Sol de los pastos”, se figura interpretaciones sobre su verdadero significado. Lo mismo sucede con el origen ritual del “Taita Coraza”, en toda la documentación encontrada no se menciona el origen de estas manifestaciones. Y al ser un producto visual, la forma y su significado, es muy importante al momento de diseñar.
- La ilustración debe llevar un estilo actualizado para lograr una vigencia, sin embargo se debe respetar los elementos característicos de cada personaje, estando estos acorde a la realidad, en otras palabras, los elementos como vestimentas, peinados, colores utilizados, etc., por cada pueblo o personaje retratado puede combinarse con formas o estilos nuevos de ilustración para crear productos novedosos, interesantes y altamente comunicativos.
- A las instituciones tanto privadas como del estado, se recomienda hacer una compilación de la historia del pueblo Otavalo, sus costumbres, sus tradiciones, sus rituales, en una sola colección de textos. Como base para otras investigaciones.
- Valorar la tradición oral en las instituciones Educativas, para el reconocimiento de la identidad y cultura propias.

## BIBLIOGRAFÍA

- Bann David, (2008), Actualidad en el producción de las artes gráficas. Barcelona España, Blume.
- Bilz Silja, (2008), Diseño, signos y símbolos. El pequeño sabelotodo. Sentido común para diseñadores. Barcelona España, Index Book.
- Costa Joan, (2001), Imagen corporativa en el siglo XXI. Buenos Aires Argentina, La Crujía.
- Eliade Mircea, (2000), Aspectos del mito, Barcelona Madrid, Ediciones Paidós Ibérica.
- Frascara Jorge, (2000), Diseño gráfico y comunicación. Buenos Aires Argentina, Ediciones Infinito.
- Fuentes Rodolfo, (2005), La práctica del diseño gráfico. Una metodología creativa, España, Paidós.
- Lévi-Strauss Claude, (1987), Mito y significado, Madrid, Alianza Editorial.
- Martínez Néstor, (1993), Diseño. Serie profesional del libro y la edición, Bogotá Colombia, CERLALC.
- Munari Bruno,  
(1996), Diseño y comunicación visual. Contribución a una metodología didáctica. Barcelona España, GG Diseño  
(2004) ¿Cómo nacen los objetos?. Apuntes para una metodología proyectual. Barcelona España, GG Diseño.
- Quinatoa Estelina, (2013), Representaciones ancestrales y colores del cosmos. Diseños de los platos del Carchi, Imagen-cultura-patrimonio, Quito Ecuador, Ministerio de Cultura.
- Ramírez María, (Agosto, 1991), Educación y Folklore, Sarance N°15, Revista del Instituto Otavaleño de Antropología, Centro Regional de Investigaciones.
- Ries Al, y Ries Laura, (2000), Las 22 leyes inmutables de la marca, España, MCGRAW-HILL.
- Ruiz Ruth, (2004), Símbolo, mito y hermenéutica, Quito Ecuador, Abya Yala.
- Turnbull, Arthur y Baird, Russell, (2001), Comunicación gráfica: tipografía, diagramación, diseño, producción, México, Trillas.
- Wong Wucius, (1991), Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional, Barcelona España, GG Diseño.

## BIBLIOGRAFÍA WEB

Acaso María, (2009), El Lenguaje Visual, Barcelona. Madrid, Paidós Ibérica. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=8449326567](http://books.google.com.ec/books?isbn=8449326567)

Ángulos de trama CMYK. Disponible en: <http://resstrepo.blogspot.com/2013/02/tramas-en-preprensa.html>

Artículo 343, (2011), Ley Orgánica de Educación Intercultural. Disponible en: <http://documentacion.asambleanacional.gob.ec/alfresco/d/d/workspace/SpacesStore/99515a6a-391f-4bf6-bd36-93c8a76cff19/RO%20LEY%20DE%20ECUCACIÓN%20INTERCULTURAL.pdf>

Asinsten Juan Carlos, (2008), Comunicación visual. Y tecnología de gráficos en computadora. Buenos aires, Ministerio de Educación, Ciencia y Tecnología. Disponible en: [http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion\\_visual.pdf](http://coleccion.educ.ar/coleccion/CD13/contenidos/materiales/archivos/comunicacion_visual.pdf)

Boccardo Daniela, El cuento. Estructura y tipos de cuentos. Disponible en: <http://elcuentoenprimaria.blogspot.com/p/tipos-de-cuentos.html>

Círculo Cromático. Disponible en: <http://lapicesdeplastica.blogspot.com/2012/06/que-es-el-circulo-cromatico.html>

Civallero Edgardo, (2004), Tradición Oral. Disponible en: <http://tradicionoral.blogspot.com.es/2013/01/manual.html>

Cobley Paul, (2004), Semiótica para principiantes. Disponible en: <http://psikolibro.blogspot.com>

Costa Joan,  
Reinventar la publicidad. Reflexiones sobre las ciencias sociales, Disponible en <http://es.scribd.com/doc/71999521/Costa-Juan-Reinventar-La-Public-Id-Ad>  
Imagen corporativa por Joan Costa. El concepto del término imagen. La polisemia del término imagen. Disponible en: [http://www.joancosta.com/disenio\\_7.htm](http://www.joancosta.com/disenio_7.htm)

Cuentos para dormir. Disponible en: <http://cuentosparadormir.com/valores/cuentos-de-justicia>

Cumpa Luis Alberto, Fundamentos de diagramación: revistas. Disponible en: <http://es.scribd.com/doc/51386069/Cumpa-Gonzalez-Luis-Alberto-Fundamentos-de-Diagramacion-Revistas>

Dalley, T. (1992) Guía completa de ilustración y diseño: técnicas y materiales, Madrid, España, Chartwell Bookx. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=8487756212](http://books.google.com.ec/books?isbn=8487756212)

Danzantes Ayahumas, Disponible en: <http://www.ciudadaniainformada.com/reportajes-especiales/el-inti-raymi.html>

Diez Sara, (2006), Técnicas de comunicación: La comunicación en la empresa. España: Ideaspropias. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=8498392691](http://books.google.com.ec/books?isbn=8498392691)

Diferencias entre mitos y leyendas. Disponible en: [http://www.cuco.com.ar/diferencia\\_mitos\\_y\\_leyendas.htm](http://www.cuco.com.ar/diferencia_mitos_y_leyendas.htm) 22-12-2013

El innovador. Disponible en: <http://innovadorasvirtuales.jimdo.com/elementos-didacticos/>

El lenguaje simbólico de los cuentos populares. Disponible en: [http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el\\_lenguaje\\_simbolico\\_en\\_los\\_cuentos\\_populares.htm](http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el_lenguaje_simbolico_en_los_cuentos_populares.htm)

GAD Municipal del Cantón Otavalo. Disponible en: <http://www.otavalo.gob.ec/web/>

Ghinaglia Daniel, (2009), Taller de Diseño Editorial. Entre corondeles y tipos. Disponible en: [http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia\\_daniel.pdf](http://www.palermo.edu/dyc/encuentro-virtual/pdf/ghinaglia_daniel.pdf)

Guerrero Alberto, (2009), Temas para la educación, revista digital. Disponible en: <http://www2.fe.ccoo.es/andalucia/docu/p5sd6415.pdf>

Hernández Lilian, Informe de lectura de textos. Disponible en: <http://comunicacion.obolog.com/informe-lectura-textos-275725>

Huidrobo María Gabriela, (2005), Manual de ética para el diseño, Viña del Mar, DuocUC. Disponible en: <http://etica.duoc.cl/pdf/fet00/manual/disenio.pdf> enlace

### **Ilustración:**

Basaluzzo Constanza. Disponible en: <http://www.silvitablanco.com.ar/ilustradores/arte-constanza-basaluzzo-10.htm>

Icaza Roger. Disponible en: <http://www.imaginaria.com.ar/21/6/ycaza.htm>

McWilliam Howard. Disponible en: <http://theartofanimation.tumblr.com/post/14557100754/howard-mcwilliam>

Preston Sarah. Disponible en: <http://klimtbalan.blogspot.com/2008/12/sarah-preston.html>

Vásquez Natalia. Disponible en: <https://plus.google.com/107638709685022185360/photos>

Ministerio de Educación, Currículo Educación General Básica, (2010), Disponible en: <http://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-general-basica/>



Montoya Mayordomo Manuel, Leyendas y Poesías, Madrid. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=8499835422](http://books.google.com.ec/books?isbn=8499835422)

Montoya Víctor,

El lenguaje simbólico de los cuentos populares. Disponible en: [http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el\\_lenguaje\\_simbolico\\_en\\_los\\_cuentos\\_populares.htm](http://www.ciudadseva.com/textos/teoria/hist/el_lenguaje_simbolico_en_los_cuentos_populares.htm)

(2010), Las ilustraciones en literatura infantil. Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/ilustraciones.html>

Navarro José Luis, (2007), Fundamentos del diseño. Temas para la introducción a los fundamentos del diseño, Universitat Jaume. Disponible en: [http://snap3.uas.mx/RECURSO1/fundamentos\\_del\\_diseno/Fundamentos\\_del\\_diseno.pdf](http://snap3.uas.mx/RECURSO1/fundamentos_del_diseno/Fundamentos_del_diseno.pdf)

Muiños René, (2005), Producción y edición de textos didácticos. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=9968310336](http://books.google.com.ec/books?isbn=9968310336)

Angélica Ordóñez, (2008), Al filo de la identidad. Migración indígena en América Latina, Segunda Parte. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=9978671579](http://books.google.com.ec/books?isbn=9978671579)

Osejo Edmundo, y Flores Álvaro, Rituales y sincretismo en el resguardo indígena de Ipiales. Cayambe Ecuador, Abya Yala. Disponible en: <http://repository.unm.edu/bitstream/handle/1928/12899/Rituales%20y%20sincretismo.pdf?sequence=1>

Piazza Jorge, (2008), El diseño es una mentira. Buenos Aires Argentina, Redargenta. Disponible en [books.google.com.ec/books?isbn=9872375143](http://books.google.com.ec/books?isbn=9872375143)

Proyecto Coraza, (2012), Fiestas del Yamor. Disponible en: <http://proyecto-coraza.blogspot.com/2012/02/otavalo-en-oferta-2012.html>

Ricupero Sergio, (2007), Diseño gráfico en el aula, guía de trabajos prácticos, Buenos Aires, Nobuko. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=9875841099](http://books.google.com.ec/books?isbn=9875841099)

Rodríguez Daniel, (2002), Los cuentos infantiles como una herramienta de trabajo en el ámbito de la logopedia. Disponible en: [http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id\\_articulo=224](http://www.espaciologopedico.com/articulos/articulos2.php?Id_articulo=224)

Rossini Romina y Calvo Dolores, (2013), Origen y evolución del cuento infantil. Disponible en: <http://www.leemeuncuento.com.ar/cuento-infantil.htm>

Santacruz Harold, (2009), Cómo se poblaron los territorios pastos. Madrid. Disponible en: <http://www.monografias.com/trabajos-pdf2/como-poblaron-territorios-pasto/como-poblaron-territorios-pasto.pdf>

Santiesteban Miguel, (2009), La identidad no es solo el logotipo: Todo comunica. Disponible en: <http://www.eumed.net/libros-gratis/2009b/533/Manual%20de%20identidad%20visual%20organizacional.htm>

Serrano Manuel Martín, Piñuel, José Luis, Gracia Jesús, y Arias María Antonia, (1982), Teoría de la Comunicación. Cuadernos de la comunicación. Madrid España, Facultad de C.C. de la Información de la Universidad Complutense de Madrid. Disponible en: [http://www.uv.mx/personal/paguirre/files/2011/05/Teoria-de-La-Comunicacion.libro\\_.pdf](http://www.uv.mx/personal/paguirre/files/2011/05/Teoria-de-La-Comunicacion.libro_.pdf)

Vista panorámica de la ciudad de Otavalo. Disponible en: <http://www.ecuadorviajesonline.com/cgi/INGLES/cgi/OTAVALO.html>

Valles, José R., (2008), Teoría narrativa. Una perspectiva sistemática, Madrid, Nuevos Hispanismos. Disponible en: [books.google.com/books?isbn=8484893863](https://books.google.com/books?isbn=8484893863)

Zanón David, (2007), Introducción al Diseño Editorial. Disponible en: [http://books.google.com.ec/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs\\_ge\\_summary\\_r&cad=0#v=onepage&q&f=false](http://books.google.com.ec/books?id=-UKgj-nolasC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false)

Zama Monica, (2006), Guía de Carreras UNAM 2006-2007. México D.F.: UNAM. Disponible en: [books.google.com.ec/books?isbn=9703235735](https://books.google.com.ec/books?isbn=9703235735)

## ANEXOS

### Encuestas.

#### Encuesta

##### Obtención de Datos para un proyecto editorial educativo.

1.- ¿Cuenta usted con el apoyo de materiales pedagógicos impresos?

Si  No

2.- A su opinión, ¿Los libros con los que cuenta, fundamenta explícitamente la teoría necesaria?

Si  No

3.- ¿Dentro de los libros se utilizan fuentes narrativas?

Si  No  Ninguna

Si su pregunta es negativa, pase la pregunta número 7, caso contrario, al ser la respuesta afirmativa continúe con el cuestionario.

4.- ¿Piensa usted qué sería útil el uso de las leyendas o los mitos tradicionales de Otavalo, para la educación de los estudiantes primarios?

Si  No

5.- ¿El material pedagógico impreso dirigido para los niños tienen algún objeto didáctico?

Si  No

6.- ¿Este material contribuye al desarrollo del pensamiento y a la afirmación de la identidad del niño?

Si  No

7.- ¿Le gustaría contar con un moderno material didáctico cognitivo impreso, que conlleve fuentes narrativas cómo?

Cuentos  Leyendas  Mitos

8.- ¿Cree que éste material novedoso, pueda generar una mayor comprensión en el estudiante sobre su identidad intercultural, para el desarrollo de su pensamiento?

Si  No

9.- ¿Cree que ésta nueva propuesta, reivindicaría las leyendas y mitos de tradición del cantón Otavalo?

Si  No

10.- ¿Estaría de acuerdo y contaría con su apoyo para la difusión de este material didáctico impreso?

Nada  Poco  Relativamente  Totalmente

## Encuesta

### Obtención de Datos para un proyecto editorial educativo.

1.- ¿Cuenta usted con el apoyo de materiales pedagógicos impresos?

Si  No

2.- A su opinión, ¿Los libros con los que cuenta, fundamenta explícitamente la teoría necesaria?

Si  No

3.- ¿Dentro de los libros se utilizan fuentes narrativas?

Si  No  Ninguna

Si su pregunta es negativa, pase la pregunta número 7, caso contrario, al ser la respuesta afirmativa continúe con el cuestionario.

4.- ¿Piensa usted qué sería útil el uso de las leyendas o los mitos tradicionales de Otavalo, para la educación de los estudiantes primarios?

Si  No

5.- ¿El material pedagógico impreso dirigido para los niños tienen algún objeto didáctico?

Si  No

6.- ¿Este material contribuye al desarrollo del pensamiento y a la afirmación de la identidad del niño?

Si  No

7.- ¿Le gustaría contar con un moderno material didáctico cognitivo impreso, que conlleve fuentes narrativas cómo?

Cuentos  Leyendas  Mitos

8.- ¿Cree que éste material novedoso, pueda generar una mayor comprensión en el estudiante sobre su identidad intercultural, para el desarrollo de su pensamiento?

Si  No

9.- ¿Cree que ésta nueva propuesta, reivindicaría las leyendas y mitos de tradición del cantón Otavalo?

Si  No

10.- ¿Estaría de acuerdo y contaría con su apoyo para la difusión de este material didáctico impreso?

Nada  Poco  Relativamente  Totalmente

## Tabulación de resultados.

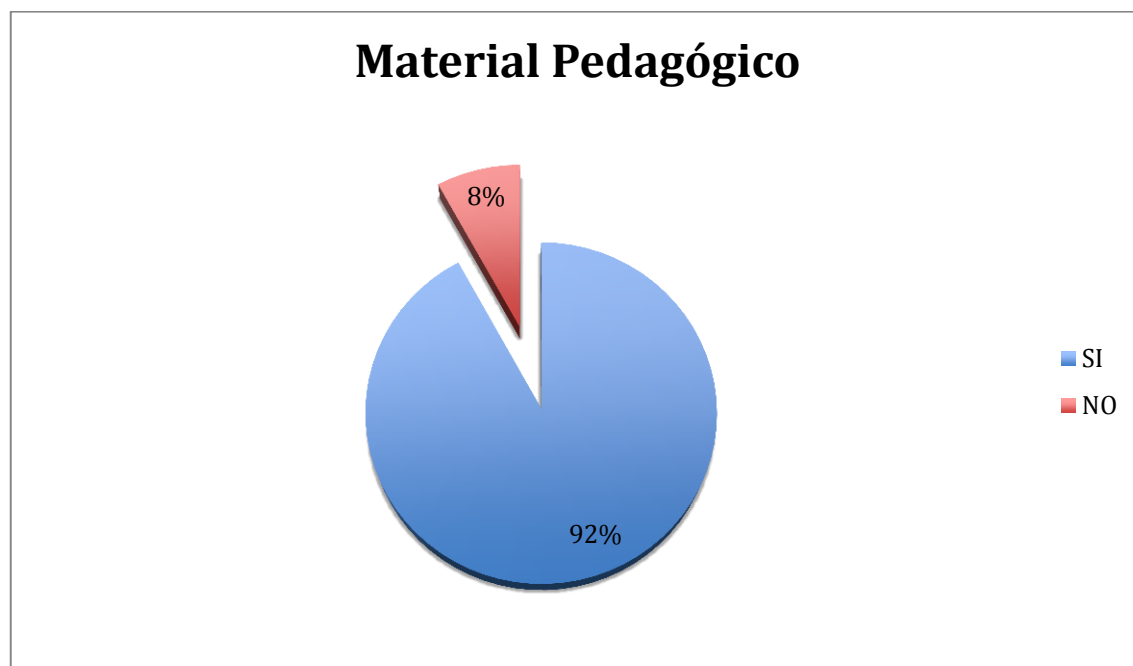
P1.- ¿Cuenta usted con el apoyo de materiales pedagógicos impresos?

Tabla 4

### Apoyo en materiales pedagógicos.

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje  |
|---------------|------------|-------------|
| SI            | 106        | 92%         |
| NO            | 10         | 8%          |
| <b>Total:</b> | <b>116</b> | <b>100%</b> |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 82. Investigación de campo. Cuenta con material pedagógico.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- En los planteles educativos, el 92% de los maestros cuentan con los materiales pedagógicos impresos para el desarrollo de las clases.
- Mientras que el 8% no cuenta con material impreso apropiado.

**P2.- A su opinión, ¿Los libros con los que cuenta, fundamentan explícitamente la teoría necesaria?**

**Tabla 5**

**Cuenta con libros de teoría necesaria.**

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje  |
|---------------|------------|-------------|
| SI            | 96         | 83%         |
| NO            | 20         | 17%         |
| <b>Total:</b> | <b>116</b> | <b>100%</b> |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 83. Investigación de campo. Cuenta con libros de teoría necesaria.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 83% en planteles educativos fiscales cuentan con libros proporcionados por el ministerio de educación. En establecimientos particulares utilizan otros libros donde obtienen la teoría necesaria para difundir la clase.
- Solo un 17% menciona que no cuenta con libros con toda la teoría necesaria para impartir sus clases.

**P3.- ¿Dentro de los libros se utilizan fuentes narrativas? Si su pregunta es negativa, pase a la pregunta número 7, caso contrario, al ser la respuesta afirmativa continúe con el cuestionario.**

**Tabla 6**

**Los libros utilizan fuentes narrativas.**

| <b>Alternativa</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 116               | 100%              |
| NO                 | 0                 | 0%                |
| Ninguna            | 0                 | 0%                |
| <b>Total:</b>      | <b>116</b>        | <b>100%</b>       |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 84. Investigación de campo. Utiliza libros con fuentes narrativas.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- En este caso todos los maestros encuestados afirmaron que todos los libros que utilizan cuentan con fuentes narrativas.

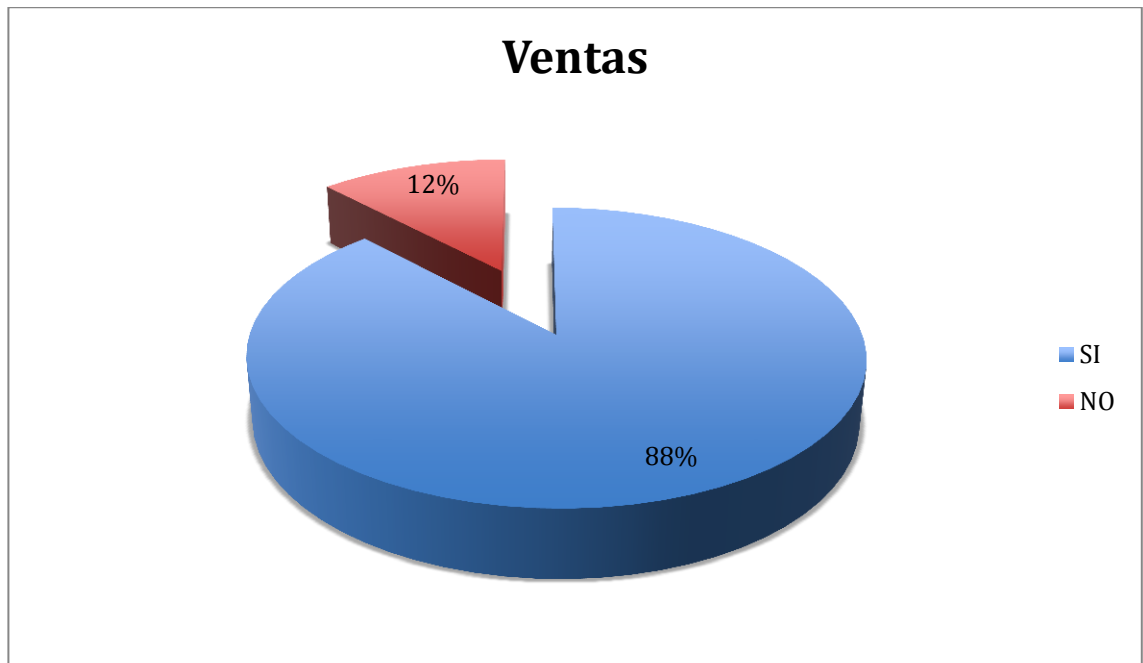
**P4.- ¿Piensa usted qué sería útil el uso de las leyendas o los mitos tradicionales de Otavalo, para la educación de los estudiantes primarios?**

**Tabla 7**

**Leyendas o mitos para educación de estudiantes primarios.**

| <b>Alternativa</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 102               | 88%               |
| NO                 | 14                | 12%               |
| <b>Total:</b>      | <b>116</b>        | <b>100%</b>       |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 85. Investigación de campo Leyendas y mitos para estudiantes primarios.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 88% de los maestros encuestados respondieron que sería útil la implementación de leyendas o mitos tradicionales de la ciudad.
- El 12% respondió que no están de acuerdo en implementar leyendas o mitos tradicionales de Otavalo.



**P5.- ¿El material pedagógico impreso dirigido para los niños tiene algún objeto didáctico?**

**Tabla 8**

**Valor didáctico en los textos.**

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje  |
|---------------|------------|-------------|
| SI            | 104        | 90%         |
| NO            | 12         | 10%         |
| <b>Total:</b> | <b>116</b> | <b>100%</b> |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 86. Investigación de campo. Valor didáctico en textos.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 90% de los encuestados dice que si existe un valor didáctico en los libros que ellos utilizan.
- Y el 10% cree que no hay un valor didáctico en los libros.

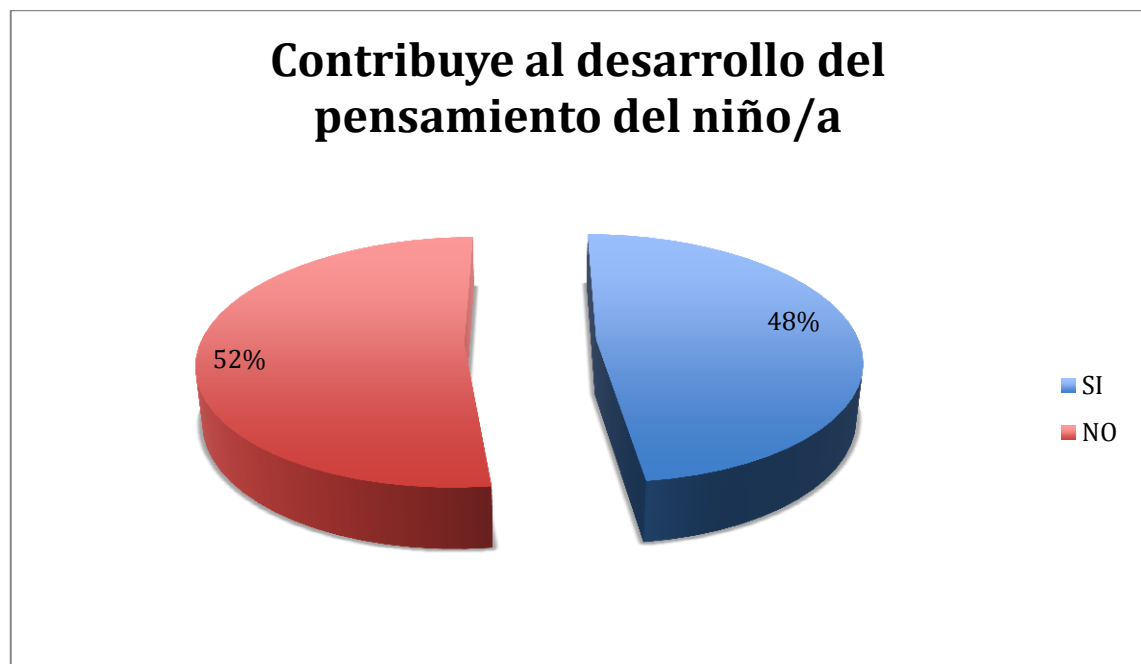
**P6.- ¿Este material contribuye al desarrollo del pensamiento y a la afirmación de la identidad del niño?**

**Tabla 9**

**Contribuye el material al desarrollo del pensamiento del niño/a.**

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje  |
|---------------|------------|-------------|
| SI            | 55         | 48%         |
| NO            | 61         | 52%         |
| <b>Total:</b> | <b>116</b> | <b>100%</b> |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 87. Investigación de campo. Contribuye al desarrollo del pensamiento.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 52% de los encuestados respondió que no creen que el material didáctico contribuya para el desarrollo del pensamiento de los niños y niñas.
- El 48% por otro lado, si está de acuerdo con que el material que actualmente utiliza ayuda al desarrollo del pensamiento de los niños y niñas.

**P7.- ¿Le gustaría contar con un moderno material didáctico cognitivo impreso, que conlleve fuentes narrativas cómo?**

**Tabla 10**

**Utilizaría material moderno con fuentes narrativas.**

| <b>Alternativa</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| Cuentos            | 38                | 33%               |
| Leyendas           | 59                | 51%               |
| Mitos              | 19                | 16%               |
| <b>Total:</b>      | <b>116</b>        | <b>100%</b>       |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 88. Investigación de campo. Cuentos, Leyendas, Mitos. Fuentes narrativas.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 51% está de acuerdo con utilizar leyendas como fuente narrativa del material didáctico.
- El 33% optó por escoger los Cuentos como material didáctico.
- Y el 16%, utilizaría Mitos como fuente narrativa del material didáctico.

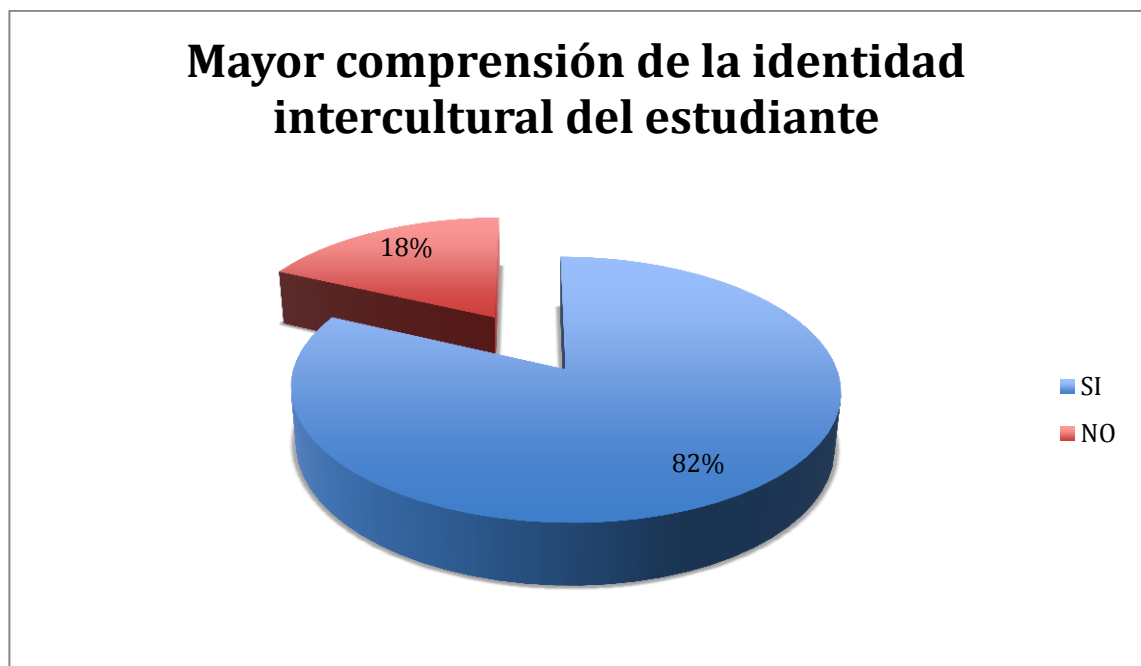
**P8.- ¿Cree que éste material novedoso, pueda generar una mayor comprensión en el estudiante sobre su identidad intercultural, para el desarrollo de su pensamiento?**

**Tabla 11**

**Mayor comprensión de la identidad intercultural del estudiante.**

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje |
|---------------|------------|------------|
| SI            | 95         | 82%        |
| NO            | 21         | 18%        |
| <b>Total:</b> | 116        | 100%       |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 89. Investigación de campo. Comprensión de la identidad intercultural.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 82% de los maestros están convencidos que un material innovador ayudaría a que los estudiantes comprendan mejor su identidad intercultural.
- Mientras que un 18% piensa que no ayudaría un material didáctico nuevo.

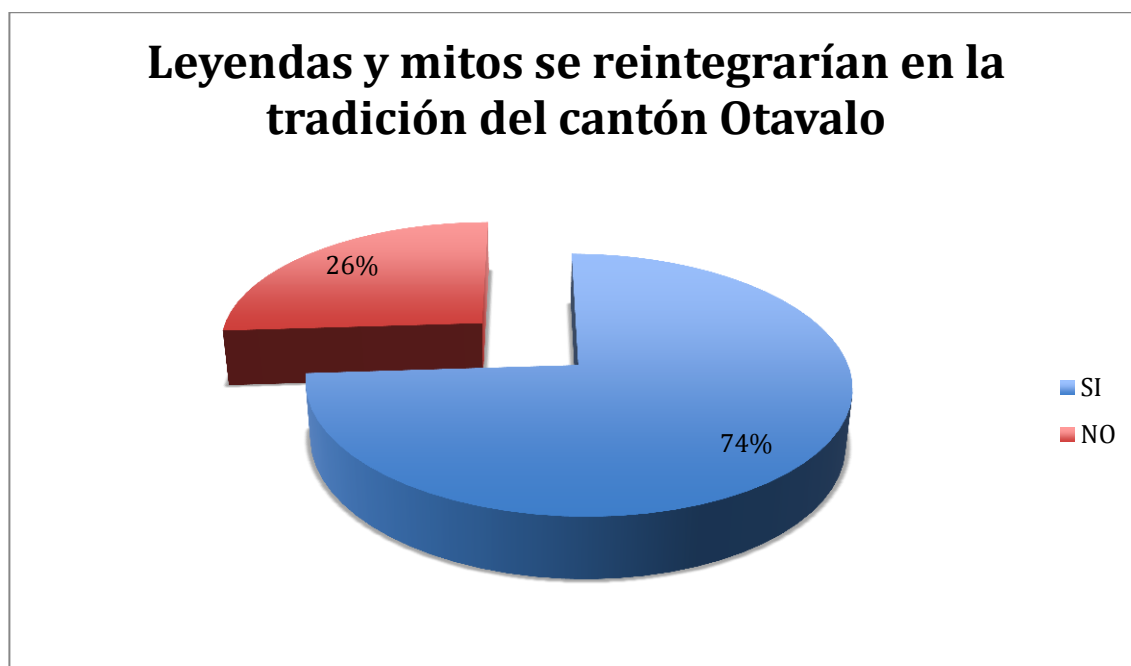
**P9.- ¿Cree que ésta nueva propuesta, reivindicaría las leyendas y mitos de tradición del cantón Otavalo ?**

**Tabla 12**

**Leyendas y mitos se reintegrarían en la tradición del cantón Otavalo.**

| <b>Alternativa</b> | <b>Frecuencia</b> | <b>Porcentaje</b> |
|--------------------|-------------------|-------------------|
| SI                 | 85                | 74%               |
| NO                 | 31                | 26%               |
| <b>Total:</b>      | <b>116</b>        | <b>100%</b>       |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



**Figura 90. Investigación de campo. Leyendas y mitos, reintegrarían a la tradición.**

Fuente: Elaborado por la autora.

- Un 74% indica que creen en esta propuesta, y que las leyendas y mitos se reivindicarían en la tradición otavaleña.
- Mientras que el 26% no está de acuerdo.

10.- ¿Estaría de acuerdo y contaría con su apoyo para la difusión de este material didáctico impreso?

Tabla 13

Apoyo a la difusión de este material didáctico.

| Alternativa   | Frecuencia | Porcentaje  |
|---------------|------------|-------------|
| Nada          | 0          | 0%          |
| Poco          | 10         | 8%          |
| Relativamente | 27         | 24%         |
| Totalmente    | 79         | 68%         |
| <b>Total:</b> | <b>116</b> | <b>100%</b> |

**Nota** Fuente: Investigación de Campo. Realizado por la autora.



Figura 91. Investigación de campo. Apoyo a la difusión de este material didáctico.

Fuente: Elaborado por la autora.

- El 68% de los maestros encuestados colaborarían con la difusión de este material didáctico.
- El 24% lo haría relativamente.
- Y el 8% ayudaría en su difusión poco.

## Ficha 1. Grupo Focal

### Ficha Grupo Focal No. 1

#### Obtención de datos para un proyecto editorial educativo.

| OBJETIVOS DE ESTUDIO                                  | SI | NO | OBSERVACIONES   |
|---|----|----|---|
|   |    |    | niños de 7 años   |
| Muestran simpatía hacia la gráfica del libro.         | X  |    | a 6 de 8 niños les gusta la gráfica del chuchuma y le gusta más que al resto.       |
| Leen sin problema los textos.                         | X  |    | 7 de 8 niños leen sin problemas.  |
| Entienden los textos y lo relacionan con los dibujos. | X  |    | Todos los niños entienden de que se trata en los cuentos.                           |
| Desarrollan las actividades con dificultad.           | X  |    | A la mitad de los niños se les dificulta las actividades, no pueden desarrollarlas. |
| Aparte de los dibujos gustan de otros elementos.      | X  |    | Les gusta el crucigrama y los coplas.   |

## Ficha 2. Grupo Focal

### Ficha Grupo Focal No. 2

#### Obtención de datos para un proyecto editorial educativo.

| OBJETIVOS DE ESTUDIO                                  | SI | NO | OBSERVACIONES   |
|---|----|----|---|
|   |    |    | niños de 6 años   |
| Muestran simpatía hacia la gráfica del libro.         | X  |    | A todos los niños les gusta mucho las ilustraciones del libro.        |
| Leen sin problema los textos.                         |    | X  | Aún no pueden leer, son niños que están aprendiendo el alfabetario.   |
| Entienden los textos y lo relacionan con los dibujos. | X  |    | Los niños entienden de que se trata los eventos al leerlos un adulto. |
| Desarrollan las actividades con dificultad.           | X  |    | Son muy pequeños aún no se les da labor así pero tiene iniciativa.    |
| Aparte de los dibujos gustan de otros elementos.      | X  |    | Les gusta los coplas y las canciones.                                 |



### Ficha 3. Grupo Focal

#### Ficha Grupo Focal No. 3

#### Obtención de datos para un proyecto editorial educativo.

| OBJETIVOS DE ESTUDIO                                  | SI | NO | OBSERVACIONES   |
|---|----|----|---|
|   |    |    | niños de 6 años   |
| Muestran simpatía hacia la gráfica del libro.         | X  |    | 7 de 9 niños les gusta mucho la gráfica los 2 restantes dicen que hay otros cuentos |
| Leen sin problema los textos.                         | X  |    | son niños que saben leer pero leen con pausas puesto que están aprendiendo          |
| Entienden los textos y lo relacionan con los dibujos. | X  |    | los niños son imaginativos y entienden fácilmente las ilustraciones cuando leen     |
| Desarrollan las actividades con dificultad.           |    | X  | Estos niños respondieron creativamente hacia las actividades del libro              |
| Aparte de los dibujos gustan de otros elementos.      | X  |    | Les gusta las actividades para dibujar y el crucigrama                              |


# Correos electrónicos del pedagogo Daniel Maldonado.

1

Nuevo Responder Eliminar Archivar Correo no deseado Limpiar Mover a Categorías

Buscar en correo ele

**RE: : cuentos NINA PACHA**

 **Daniel Maldonado** (ldmaldonadog@hotmail.com) [Agregar a contactos](#) 29/11/2013  
Para: Sofía Puetate

Sofía buen día

Antes que nada quiero felicitarte por tu trabajo, tus cuentos representan muy bien a la tradición oral de Otavalo, todos los detalles (número de página), ilustraciones colores tienen un fuerte significado cultural, y reflejan la cosmovisión.

En lo referente a la ilustración los planos que usan son adecuados, no abundan los planos generales, sino que los intercalas con planos medios y primeros planos, la estructura es fantástica para los niños de 6 y 7 años.

En lo referente a las actividades, me parece que evalúas el nivel literal del cuento, pero te falta ejercicios que refuercen el nivel inferencial, es decir lo que la leyenda nos deja dicho entre líneas. lo mismo ocurre con el nivel crítico valorativo un magnifico relato debe ser apreciado y analizado por sus lectores, por lo cual se debe potencializar análisis más profundos, como por ejemplo: qué pasaría si..., ubica otro final de la historia, escribir una carta al protagonista o antagonista de la historia. si hablamos de tradición oral se debería incluir coplas, refranes o canciones típicos de Otavalo y en estos ejercicios involucrar a los padres de familia de los niños lectores.

El escritor Hernán Rodríguez Castelo expresa que un relato para ser de calidad debe ser verosímil y estos relatos lo son. Francisco Delgado Santos dice que los relatos deben ser "económicos", es decir decir con poco dice mucho y esta característica también la tiene.

Muchas felicitaciones y sigue adelante.

Mi maestría la hice en Literatura Infantil y Juvenil

**Saludos,**

**Luis Daniel Maldonado G.**

---

From: sofia\_puetate@hotmail.com  
To: ldmaldonadog@hotmail.com  
Subject: cuentos NINA PACHA  
Date: Thu, 28 Nov 2013 19:13:47 -0500

© 2013 Microsoft Términos Privacidad Desarrolladores Español

Carpetas

**Entrada** 22

Correo no deseado

Borradores 17

Enviados

**Eliminados** 8

[Nueva carpeta](#)

Vistas rápidas

Documentos

**Fotos** 1

Marcados

[Nueva categoría](#)

RE: Cuentos Nina Pacha



**Daniel Maldonado** (ldmaldonadog@hotmail.com) [Agregar a contactos](#) 8:18

Para: Salofia Puetate

Buenos días Sofía, acabo de revisar tu libro y las correcciones están bien, solo debe corregir en la página 17 un error ortográfico en la palabra "después" y la redacción de la primera pregunta de la página 79.  
 En la parte final te sugiero adicionar coplas propias del pueblo Otavalo, esas que saben los abuelos y que están en la memoria colectiva.  
 En lo referente al certificado confirmar si existe algún formato y le vuelvo a felicitar por su trabajo y talento literario. mi teléfono a veces funciona otras veces no lo hace, para poder comunicarnos me puede llamar hoy a partir de las 15 horas

**Saludos,**

**Luis Daniel Maldonado G.**

From: sofia\_puetate@hotmail.com  
 To: ldmaldonadog@hotmail.com  
 Subject: Cuentos Nina Pacha  
 Date: Mon, 9 Dec 2013 20:39:44 -0500

Muy buenas noches Sr. Maldonado

Hice las correcciones que me sugirió para el libro de cuentos le envío el pdf para que lo revise por favor me es muy importante su certificado para que valore mi libro, estaba llamándole pero me manda solo al buzón, quisiera poder comunicarme con usted para lo del certificado y sus honorarios si es preciso.

De ante manos muchas gracias por la atención prestada.

Buscar en correo e

Carpetas

**Entrada** 30

**Correo no deseado** ...

Borradores 19

Enviados

Eliminados

[Nueva carpeta](#)

Vistas rápidas

Documentos

**Fotos** 1

Marcados

[Nueva categoría](#)

## Certificado Sr. Daniel Maldonado.

Quito, 11 de diciembre del 2013

A quien corresponda:

### CERTIFICADO

Yo, LUIS DANIEL MALDONADO GUERRERO, CI 171189100-0, con título de MAGISTER EN LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL, otorgado por la UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA, No. Refrendación 479028 del 22 de febrero del 2013, certifico que he revisado y evaluado el libro de cuentos "NINA PACHA" Mitos y leyendas tradicionales de Otavalo de la autoría de Sofía Puetate bajo los siguientes indicadores:

- ✓ Verosimilitud
- ✓ Riqueza literaria
- ✓ Riqueza cultural
- ✓ Ilustraciones
- ✓ Actividades de refuerzo

Luego de revisar los seis cuentos se sugirieron algunas correcciones las cuales fueron realizadas de inmediato y el producto final es una muestra del talento literario de la autora y una contribución a la sociedad ecuatoriana con mayor énfasis a la niñez.

Es todo lo que puedo informar en honor a la verdad, facultando a la interesada hacer uso del presente documento como lo requiera.

  
Mg. Luis Daniel Maldonado Guerrero

171189100-0

**Validación Mg. Erica Herrera.**

**DATOS DEL VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: HERRERA BETANCOURT ERIKA CONSUELO

Cédula de Ciudadanía: 100224100-6

Perfil Académico: ESPECIALISTA EN LENGUA Y LITERATURA,  
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN Y DOCENTE DE L. Y LITERATURA.

Experiencia Laboral: \* DOCENTE DE EDUCACIÓN BÁSICA.

\* DOCENTE DE BÁSICA SUPERIOR Y BACHILLERATO.

\* DOCENTE DE LENGUAJE EN LA UNIVERSIDAD DE OTAVAO.

| INDICADORES   | MUY ADECUADO | ADECUADO | POCO ADECUADO | OBSERVACIONES |
|---------------|--------------|----------|---------------|---------------|
| CIENTIFICIDAD | ✓            |          |               |               |
| PERTINENCIA   | ✓            |          |               |               |
| ACTUALIDAD    |              | ✓        |               |               |
| APLICABILIDAD | ✓            |          |               |               |
| NOVEDAD       | ✓            |          |               |               |

Observación General FELICITAR A LA ESTUDIANTE POR LA  
RECOPIACIÓN DE LOS MITOS Y LEYENDAS OTAVALEÑAS  
PARA UNA APLICABILIDAD SUPERIOR EN NUESTRO ENTORNO.

Firma

c.i. 100224100-6



**Validación Ing. Cristian Molina.**

**DATOS DEL VALIDADOR**

Apellidos y Nombres: MOLINA MUÑOZ CRISTHIAN FREDY

Cédula de Ciudadanía: 1709165623

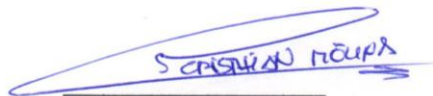
Perfil Académico: ING. DISEÑADOR GRAFICO, DISEÑADOR PUBLICITARIO, MULTIMEDIA EDUCATIVA (TICS).

Experiencia Laboral: DIRECTOR DE ARTE, DISEÑADOR GRAFICO.

XENOX DEL ECUADOR, DISEÑADOR GRAFICO PUBLICITAS, DIRECTOR CREATIVO CODIGO INDIGO, DOCENTE; UNIVERSIDAD ISRAEL, UNIVERSIDAD TECNOLOGICA EQUINOCCIAL.

| INDICADORES   | MUY ADECUADO | ADECUADO | POCO ADECUADO | OBSERVACIONES |
|---------------|--------------|----------|---------------|---------------|
| CIENTIFICIDAD | /            |          |               |               |
| PERTINENCIA   | /            |          |               |               |
| ACTUALIDAD    | /            |          |               |               |
| APLICABILIDAD | /            |          |               |               |
| NOVEDAD       |              | /        |               |               |

Observación General EL PRODUCTO E INVESTIGACIÓN DESARROLLADA ES UN BUEN APOORTE A LA CULTURA Y TRADICIONES DEL ECUADOR, ES UN MATERIAL DIDACTICO Y PROYECTO APLICABLE 100%.



Firma

c.i. 1709165623

**Ilustraciones Constanza Basaluzzo.**



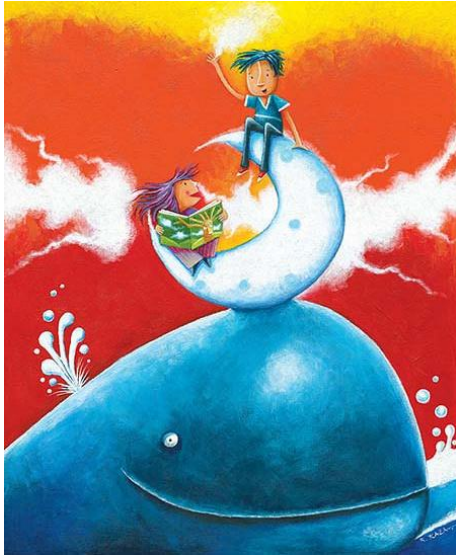
**Ilustraciones Sarah Preston.**



**Ilustraciones Howard McWilliam.**



**Ilustraciones Roger Icaza.**



**Ilustraciones Natalia Vásquez.**





**Paisajes de Otavalo.**



Fotografías Coraza y Ayahuma.

