



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TEMA:

Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

AUTOR:

GONZÁLEZ ULLAURI, CARLOS LUIS

**Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de
LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TUTORA:

Lcda. MARÍA KATHERINE, NARANJO ROJAS, Ms.

Guayaquil, Ecuador

2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **González Ullauri, Carlos Luis**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**.

TUTORA

f. _____

Lcda. María Katherine, Naranjo Rojas, Ms.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____

Lcdo. Billy Gustavo, Soto Chávez, Ms.

Guayaquil, a los 12 días del mes de septiembre del año 2017



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

**FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **González Ullauri, Carlos Luis**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 12 días del mes de septiembre del año 2017

EL AUTOR:

f. _____
González Ullauri, Carlos Luis



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **González Ullauri, Carlos Luis**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 12 días del mes de septiembre del año 2017

EL AUTOR:

f. _____
González Ullauri, Carlos Luis

REPORTE URKUND

URKUND

Documento II-CARLOS GONZALEZ JURKUND.docx (D30257041)

Presentado 2017-09-27 10:30 (-05:00)

Presentado por info@carlosgonzalez.top

Recibido maria.naranjo07.ucsg@analysis.orkund.com

Mensaje Trabajo de titulación - Carlos González. [Mostrar el mensaje completo](#)

7% de estas 28 páginas, se componen de texto presente en 5 fuentes.

| Lista de fuentes | Bloques | Categoría | Enlace/nombre de archivo |
|------------------|---------|-----------|---|
| | | | II_para_orkund.docx |
| | | | https://www.casadela cultura.gob.ec/?ar_id=10&ge_id=1&&title=Historia%20de%20la%20ca... |
| | | | https://www.facebook.com/programasuenosdeopapel/about/ |
| | | | TESIS UNIFICADA.docx |
| | | | https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27807/TFM_LibroDigitalInfantil.pdf |

Autor: GONZÁLEZ ULLAURI, CARLOS LUIS

Trabajo de titulación previo a la obtención del grado de LICENCIADO EN GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

TUTORA: Lcda. MARIA KATHERINE NARANJO ROJAS, Ms.
Guayaquil, Ecuador 2017

FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por González Ullauri Carlos Luis, como requerimiento para la obtención del título de Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria.

TUTORA
f. _____ Lcda. María Katherine Naranjo Rojas, Ms.
DIRECTOR DE LA CARRERA

AGRADECIMIENTO

A mis padres, Luis González y Rita Ullauri, por ser parte en todo mi proceso de formación académica, sus acertados consejos como amigos a lo largo de mi vida y su apoyo incondicional en este proyecto de titulación. Su empeño, sacrificio e insistencia en mi educación son actos de valentía que gozan de toda mi admiración y gratitud y que he de llevar impregnados en mi memoria y corazón durante toda mi vida.

A mi tutora, Katherine Naranjo, quien con sus sabios consejos es parte importante en este proceso de titulación. Agradezco su colaboración, exigencia y sobre todo su apoyo que son pieza clave de inspiración para lograr los resultados de este proyecto que no habrían sido los mismos sin su guía.

A mi hermana, Mayra González, por ser parte en toda mi vida de estudiante, guiarme hacer una persona correcta, brindarme sus consejos constantes y motivarme con su ejemplo a culminar mis estudios.

A mi hermana, Paola González, por ser un claro ejemplo con sus logros académicos e inspirarme a conseguir un título universitario.

A la Sra. Margarita Barriga Pino, quien apporto de manera profesional con la adaptación de la leyenda y además se convierte una guía excepcional en el desarrollo de los personajes principales, ayuda que es de suma importancia para lograr un buen resultado en todo este proceso.

A la Lcda. Rosa Elena Pogo, por brindarme la posibilidad de realizar este proyecto bajo el programa “Sueño de Papel”, donde su apoyo incondicional y su orientación profesional en base a su conocimiento con los niños fue fundamental para llegar a obtener buenos resultados.

DEDICATORIA

El presente proyecto es dedicado con un profundo sentimiento de gratitud y respeto a mi padre, Luis Antonio González Mora, quien en base a tenacidad, esfuerzo y sacrificio ha insistido en mi formación académica, sin su apoyo hoy no podría dedicar estas cortas palabras, que no bastan para expresar y demostrar todo el agradecimiento que siento en mi pecho por su labor tan excepcional como padre responsable para saber guiarme y apoyarme en toda mi carrera profesional.



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

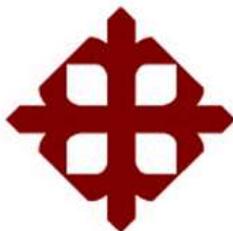
Lcdo. ROGER IVÁN, RONQUILLO PANCHANA, Ms.
DELEGADO 1

f. _____

Lcda. FERNANDA ANAÍS, SÁNCHEZ MOSQUERA, Ms.
DELEGADO 2

f. _____

Ing. FÉLIX ENRIQUE, JARAMILLO VALLE, Mgs.
OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARQUITECTURA Y DISEÑO
CARRERA DE GESTIÓN GRÁFICA PUBLICITARIA**

CALIFICACIÓN

f. _____

Lcda. María Katherine, Naranjo Rojas, Ms.

ÍNDICE GENERAL

| | | |
|----------|--|-----------|
| 1 | INTRODUCCIÓN | 18 |
| 1.1 | Planteamiento del problema..... | 19 |
| 1.2 | Objetivos del proyecto | 20 |
| 1.2.1 | Objetivo general: | 20 |
| 1.2.2 | Objetivos específicos | 20 |
| 2 | METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN | 20 |
| 2.1 | Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación. | 20 |
| 2.1.1 | Recolección de información sobre el cliente..... | 21 |
| 2.1.2 | Análisis, interpretación y organización de la información. | 25 |
| 2.2 | Análisis de proyectos similares..... | 30 |
| 2.2.1 | Desarrollo de personajes de Xavier Gallego, Eyesores..... | 30 |
| 2.2.2 | Diseño de libros digitales Infantiles. | 33 |
| 2.2.3 | Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos..... | 35 |
| 3 | PROYECTO | 37 |
| 3.1 | Criterios de diseño | 37 |
| 3.1.1 | Estilo de Ilustración | 37 |
| 3.1.2 | Técnica de ilustración..... | 38 |
| 3.1.3 | Cromática | 38 |
| 3.1.4 | Tipografía | 39 |
| 3.1.5 | Retícula..... | 40 |

| | | |
|----------|--|-----------|
| 3.1.6 | Soportes de impresión | 42 |
| 3.1.7 | Literatura | 42 |
| 3.2 | Desarrollo de bocetos iniciales. | 45 |
| 3.2.1 | Primera propuesta: | 46 |
| 3.2.2 | Segunda propuesta: | 47 |
| 3.2.3 | Tercera propuesta: | 48 |
| 3.3 | Evaluación de artes iniciales. | 49 |
| 3.3.1 | Conclusión de la evaluación inicial. | 52 |
| 3.4 | Desarrollo de propuesta gráfica inicial. | 52 |
| 3.5 | Desarrollo de línea gráfica definitiva. | 56 |
| 3.6 | Arte final de las piezas gráficas. | 61 |
| 3.7 | Implementación y verificación de las piezas gráficas. | 65 |
| 3.8 | Producto Final | 68 |
| 4 | CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES | 69 |
| 4.1 | Conclusiones | 69 |
| 4.2 | Recomendaciones | 70 |
| 5 | BIBLIOGRAFÍA | 71 |
| 6 | ANEXOS | 73 |
| 6.1 | Anexo 1: Observación no participante aplicada a niños y niñas de 6 a 8 años en la sala “Ruth Garaicoa Soria”. | 73 |
| 6.2 | Anexo 2: Entrevista a la directora del programa “Sueños de Papel” | 75 |
| 6.3 | Anexo 3: Entrevista a prensista – Ing. Félix Jaramillo | 81 |
| 6.4 | Anexo 4: Entrevista a ilustrador – Ing. Damián Zúñiga | 83 |

| | | |
|-----|--|-----|
| 6.5 | Anexo 5: Grupo focal | 87 |
| 6.6 | Anexo 6: Leyenda original de donde se realiza la adaptación..... | 90 |
| 6.7 | Anexo 7: Carta aval de la casa de la cultura | 100 |
| 6.8 | Anexo 8: Leyenda adaptada por la Sra. Margarita Barriga Pino | 101 |

ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|-------------------------------------|----|
| Tabla 1. Psicología del color | 36 |
|-------------------------------------|----|

ÍNDICE DE IMÁGENES

| | |
|--|----|
| Figura 1. Personajes Kawaii | 30 |
| Figura 2. Asignar siluetas únicas y diferentes | 31 |
| Figura 3. Proporción cabeza-cuerpo | 31 |
| Figura 4. Rasgos faciales | 31 |
| Figura 5. Evitar círculos Perfectos | 32 |
| Figura 6. Asimetría e irregularidad | 32 |
| Figura 7. Variaciones en el trazo..... | 32 |
| Figura 8. Observar lo que ya existe | 33 |
| Figura 9. Resultado final del Proyecto | 33 |
| Figura 10. Uso de dos fuentes que se diferencien bien entre sí | 34 |
| Figura 11. Tamaño del cuerpo o de la altura de la x | 34 |
| Figura 12. Double-story y single-story | 34 |
| Figura 13. Arte final del cuento “Juguemos en Ecuador” | 35 |
| Figura 14. Colores primarios y secundarios..... | 36 |
| Figura 15. Ilustración con estilo Kawaii | 37 |
| Figura 16. Colores primarios y secundarios en tonalidades pastel | 38 |
| Figura 17. Tipografía para títulos del libro..... | 39 |
| Figura 18. Tipografía para bloques de texto del libro | 40 |
| Figura 19. Retícula modular simétrica | 41 |

| | |
|---|----|
| Figura 20. Libro fuente sobre leyendas Guayaquileñas..... | 43 |
| Figura 21. Bocetos iniciales para la leyenda “El Ataúd Ambulante” | 45 |
| Figura 22. Personaje Chauma primer propuesta..... | 46 |
| Figura 23. Personaje esposo de Mina primer propuesta | 46 |
| Figura 24. Personaje Mina primer propuesta | 46 |
| Figura 25. Personaje Chauma segunda propuesta..... | 47 |
| Figura 26. Personaje esposo de Mina segunda propuesta | 47 |
| Figura 27. Personaje Mina segunda propuesta | 47 |
| Figura 28. Personaje Chauma tercera propuesta..... | 48 |
| Figura 29. Personaje esposo de Mina tercera propuesta. | 48 |
| Figura 30. Personaje Mina tercera propuesta. | 48 |
| Figura 31. Pregunta uno en la evaluación inicial..... | 49 |
| Figura 32. Resultado final de personajes elegidos..... | 50 |
| Figura 33. Pregunta dos de la evaluación inicial | 51 |
| Figura 34. Primera propuesta de la pregunta cuatro..... | 51 |
| Figura 35. Segunda propuesta de la pregunta cuatro..... | 51 |
| Figura 36. Tercera propuesta de la pregunta cuatro | 52 |
| Figura 37. Propuesta inicial de la portada | 53 |
| Figura 38. Ilustración de la primera escena | 53 |
| Figura 39. Ilustración de la segunda escena..... | 53 |
| Figura 40. Ilustración de la tercera escena..... | 54 |
| Figura 41. Ilustración de la cuarta escena..... | 54 |
| Figura 42. Ilustración de la quinta escena | 54 |

| | |
|---|----|
| Figura 43. Ilustración de la sexta escena | 55 |
| Figura 44. Ilustración de la séptima escena | 55 |
| Figura 45. Ilustración de la octava escena | 55 |
| Figura 46. Ilustración de la novena escena | 56 |
| Figura 47. Maquetas de viviendas de la época de colonización española | 57 |
| Figura 48. Modificación de la portada | 57 |
| Figura 49. Modificación de la primera escena | 58 |
| Figura 50. Modificación de la segunda escena | 58 |
| Figura 51. Modificación de la cuarta escena..... | 59 |
| Figura 52. Modificación de la tercera escena..... | 59 |
| Figura 53. Modificación de la séptima escena | 60 |
| Figura 54. Modificación de la quinta escena | 60 |
| Figura 55. Modificación de la novena escena | 61 |
| Figura 56. Portada final del libro sobre leyendas del Guayas | 61 |
| Figura 57. Arte final de la primera escena..... | 62 |
| Figura 58. Arte final de la segunda escena | 62 |
| Figura 59. Arte final de la tercera escena | 62 |
| Figura 60. Arte final de la sexta escena | 63 |
| Figura 61. Arte final de la quinta escena..... | 63 |
| Figura 62. Arte final de la cuarta escena | 63 |
| Figura 63. Arte final de la novena escena | 64 |
| Figura 64. Arte final de la octava escena | 64 |
| Figura 65. Arte final de la séptima escena..... | 64 |

| | |
|---|-----|
| Figura 66. Lectura de la leyenda al grupo focal | 65 |
| Figura 67. Verificación de colores, ilustraciones y formas | 66 |
| Figura 68. Verificación de tipografía y la lectura fácil..... | 66 |
| Figura 69. Verificación de la manipulación y el uso del libro..... | 67 |
| Figura 70. Libro sobre leyenda del Guayas – Portada..... | 68 |
| Figura 71. Libro sobre leyenda del Guayas – Páginas internas | 69 |
| Figura 72. Interacción que existe entre los niños y los libros..... | 73 |
| Figura 73. Libros extranjeros que usa el programa “Sueño de Papel” | 74 |
| Figura 74. Prototipo a escala para la verificación en el grupo focal..... | 87 |
| Figura 75. Integrantes del grupo focal | 88 |
| Figura 76. Lectura para evaluar y verificar la comprensión del texto | 88 |
| Figura 77. Verificación de legibilidad, ilustraciones y colores | 89 |
| Figura 78. Verificación de la resistencia de los materiales al momento de manipulación | 89 |
| Figura 79. Carta aval para poder realizar el proyecto con el programa “Sueños de Papel” | 100 |

RESUMEN:

El Proyecto de titulación sobre diseño de un libro ilustrado de la leyenda “El Ataúd Ambulante”, para fomentar la cultura y lectura en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel" de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, surge con la necesidad de contar con libros de literatura sobre la provincia que sean adecuados a su público meta. Para cumplir con este objetivo se implementa un libro ilustrado para niños de contenido cultural de la provincia, donde se fusionan ramas de diseño gráfico, diseño editorial, ilustración y literatura infantil, para llevar a cabo un correcto proceso de diseño y elaboración que permitan obtener como resultado un producto final novedoso, eficiente y sobre todo funcional, para cubrir la necesidad del “Programa Sueños de Papel”, de contar con una herramienta de lectura adecuada y que a la vez promueva el desarrollo de la cultura del Ecuador.

PALABRAS CLAVES

Contenido cultural / Libro Ilustrado / El Ataúd Ambulante / Leyenda del Guayas / Diseño Gráfico / Ilustración / Sueños de Papel / Casa de la Cultura / Adaptaciones / Diagramación / Literatura Infantil

1 INTRODUCCIÓN

Según el Ministerio de Educación, la cultura tiene un rol protagonista en la vida de las personas, transmite experiencias y aprendizajes esenciales que aportan varias formas de pensamiento que contribuyen a llevar una vida plena y forman parte del capital intelectual, social y creativo de cada individuo. (2016)

Este proyecto tiene como objetivo principal diseñar un libro ilustrado sobre la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa “Sueños de Papel” de la Casa de la Cultura Núcleo de Guayas, que tiene como desafío el desarrollo artístico y cultural del país. Este programa actualmente ejecuta sus actividades con obras literarias de autores e ilustradores extranjeros, esto sucede debido a que no existen libros de contenido cultural que sean adecuados al público infantil al que desean llegar, genera que la institución que respalda este programa de lectura no cumpla con la misión de desarrollar significativamente el arte y la cultura del Ecuador.

Para cumplir con los objetivos planteados en este trabajo de titulación, se aplica como metodología la investigación documental, que consiste en la recopilación y clasificación de la información que respalda este proyecto, acompañada también de una investigación descriptiva, donde se aplica técnicas como: la observación no participante, entrevistas a profundidad y un grupo focal.

El proyecto abarca las etapas completas de elaboración y diseño de un libro ilustrado para niños, desde criterios de diseño gráfico, diseño editorial, ilustración y adaptaciones literarias, donde el contenido literario se desarrolla con la colaboración de la Sra. Margarita Barriga Pino en la adaptación de la leyenda “El Ataúd Ambulante” del escritor J. Gabriel Pino Roca. Como resultado, se obtiene un libro ilustrado sobre la leyenda “El Ataúd Ambulante”, donde el hecho que el contenido sea de la provincia del Guayas le da un valor agregado, porque en la actualidad los niños acuden a generar el hábito de lectura con libros extranjeros, lo que hace de este libro una herramienta adecuada para fomentar la cultura y de esta forma cubrir la necesidad del “Programa Sueños de Papel”, de contar con un libro apropiado al público infantil y que a la vez promueva el desarrollo de la cultura del Ecuador.

1.1 Planteamiento del problema

La Casa de Cultura Ecuatoriana, es una Institución que fortalece el devenir histórico con el propósito de dirigir la cultura con espíritu esencialmente nacional, con la finalidad de incrementar el pensamiento científico, económico, jurídico y la sensibilidad artística de la colectividad ecuatoriana. Entre los diferentes aspectos que ellos atienden está el programa Sueños de Papel de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, dirigido por la Lcda. Rosa Elena Pogo donde se fomenta el hábito de lectura a personas de cualquier edad. (2017)

Según la observación no participante que se realiza en la sala Ruth Garaicoa Soria, lugar donde se desarrollan las actividades de este programa, se detecta que no cuentan con libros de autores nacionales exponiendo contenido cultural de la provincia y que sean adecuados a un público infantil. Actualmente no cuentan con recursos para financiar el diseño de obras literarias infantiles con historias, leyendas y fábulas que promuevan la identidad cultural, los textos con temáticas del Guayas que tienen a disposición no son diseñados para niños, debido a esto se utilizan libros de ilustradores y autores extranjeros que son apropiados para captar la atención de este grupo objetivo y fomentar el hábito de lectura. **(Ver anexo 1)**

El Ministerio de Educación afirma: La cultura y las artes desempeñan un papel fundamental en la vida de las personas y, como tales, promueven experiencias y aprendizajes básicos para todos los ciudadanos. Son un recurso privilegiado a la hora de descubrir quiénes somos y cómo nos relacionamos, posibilitando formas de pensamiento tan rigurosas como las de las ciencias o las matemáticas, y tan divergentes como las de la filosofía o la literatura. Asimismo, contribuyen a que nuestras vidas sean más plenas en todos los sentidos, generando una parte significativa del capital intelectual y creativo, personal y social. (2016)

Según el Ministerio de Educación es importancia fomentar la cultura en las personas para que puedan desarrollarse en base a experiencias y emociones propias de nuestra nación, por tal razón es primordial el diseño de libros sobre leyendas del Guayas, apropiadas para un público infantil y que a la vez promuevan la cultura en quienes asisten a este espacio a fomentar el hábito de lectura.

1.2 Objetivos del proyecto

1.2.1 Objetivo general:

Diseñar un libro ilustrado de la leyenda “El ataúd Ambulante” para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel" de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas.

1.2.2 Objetivos específicos

- Seleccionar un estilo de ilustración apropiado al público infantil, a través del análisis de varios estilos planteados en proyectos de investigación.
- Adaptar la leyenda “El Ataúd Ambulante” al público objetivo, mediante la colaboración de un experto en literatura y escritura.
- Identificar materiales y sustratos apropiados a la manipulación de los niños a través de una observación no participante y entrevista a un profesional del tema.

2 METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN

2.1 Descripción del proceso seguido en la etapa de investigación.

Para el proyecto se aplica la investigación Documental que consiste en la recopilación de información veraz y coherente de libros, revistas, artículos, webs y proyectos de investigación, también se emplea la investigación descriptiva a través de la aplicación de la técnica de observación no participante, entrevistas a profundidad y un grupo focal.

La investigación documental es un procedimiento científico, un proceso sistemático de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de información o datos en torno a un determinado tema. Al igual que otros tipos de investigación, este es conducente a la construcción de conocimientos (Alfonso, citado por Oscar Alberto Morales, 1995, p. 2).

A través de la investigación documental se construye los conocimientos necesarios para resolver el problema planteado de este proyecto de titulación, en base a un proceso de indagación, recolección, organización, análisis e interpretación de

varios proyectos y artículos de investigación que son realizados por expertos en temas relacionados al diseño de libros infantiles.

“La observación es un elemento fundamental de todo proceso investigativo; en ella se apoya el investigador para obtener el mayor número de datos. Gran parte del acervo de conocimientos que constituye la ciencia ha sido lograda mediante la observación” (Ferrer Jesús, 2010), por lo cual se realiza una observación no participante en la sala Ruth Garaicoa Soria para detectar problemas existentes en cuanto a material, herramientas y espacio de trabajo.

“La entrevista es una técnica de gran utilidad en la investigación cualitativa para recabar datos; se define como una conversación que se propone un fin determinado distinto al simple hecho de conversar” (Díaz Laura, Torruco Uri, Martínez Mildred, Varela Margarita, 2013, p. 163), con el fin de conocer los problemas a profundidad y el contexto en que se desarrolla el presente proyecto para el programa Sueños de Papel en cuanto a fomentar la cultura y lectura, se realiza una entrevista para tener un enfoque más claro sobre el problema a resolver.

A diferencia de otras técnicas tradicionales como la observación, la entrevista personal o la encuesta social, el *focus group* permite obtener con suficiente profundidad, gracias a la interacción entre los participantes, información valiosa respecto a conocimientos, actitudes, sentimientos, creencias y experiencias, y esta información específica y colectiva se obtiene en un corto período de tiempo (Aignerren, citado por Cabiria Tomat, 2012).

El *focus Group*, se realiza en la sala Ruth Garaicoa Soria en la segunda etapa del proyecto, en los espacios donde participan niños y niñas con sus padres, para evaluar la resistencia en la manipulación, verificar los colores, comprensión de la leyenda y las ilustraciones y conocer a profundidad la interacción, actitud, sentimientos y experiencias de uso entre producto final y usuario.

2.1.1 Recolección de información sobre el cliente.

Historia

La Casa de la Cultura (2016), se crea el 9 de agosto de 1944 mediante el Decreto Ejecutivo Número 707, lleva el nombre de su creador,

Benjamín Carrión; que asume el desafío del desarrollo artístico cultural del país, la idea nace con la necesidad de generar confianza a nuestra patria dolida, debido a un grave quebranto territorial en 1941.

Se concibe como un verdadero hogar de la cultura nacional, hace del territorio ecuatoriano lo que las armas nunca podrán lograr: la expresión de una fuerza anímica bajo cuyo signo se enaltecerían las artes y las letras.

Como idea y servicio, está dedicada a los sectores populares del país; con sus múltiples espacios, bajo la responsabilidad de funcionarios competentes, cumple con sus objetivos. Se habla de los sectores populares, no solamente como público y destino, sino también como fuentes auténticas de creación artística; y se piensa en el pueblo del Ecuador, dueño exclusivo, tanto de su pasado y su futuro, como el único modelador e inspirador de la cultura nacional. Los programas delineados en función de los objetivos que persigue la Institución, buscan el acercamiento popular.

Finalidades:

- a) Orientar el desarrollo de la cultura nacional y universal, estimular su conocimiento y difundir los valores de la cultura ecuatoriana en el ámbito nacional e internacional.
- b) Integrar a las diversas culturas del país, en condiciones de igualdad, mediante programas e iniciativas culturales, para consolidar y fortalecer la identidad de la nación ecuatoriana.
- c) Fortalecer, ampliar e impulsar el pensamiento, el arte y la investigación científica, a fin de promover y difundir la riqueza y diversidad cultural del país.
- d) Rescatar y precautelar la identidad cultural ecuatoriana, preservando sus valores.
- e) Participar en la supervisión de la publicidad y programas, a través de los medios de comunicación, así como en espectáculos artísticos, en

coordinación con las autoridades e instituciones culturales y educativas del país.

f) Defender y conformar el patrimonio histórico y cultural del Ecuador.

g) Promover eventos, dentro de su ámbito, que difundan la actividad cultural.

h) Organizar centros especializados de educación cultural, científica y artística.

i) Conformar corporaciones y fundaciones para el desarrollo de la cultura.

j) Promover la creación de núcleos y extensiones culturales en el país, aprobar y cooperar con los instituidos por ecuatorianos residentes en el extranjero.

k) Auspiciar la formación y especialización académica de quienes se destacaren en el cultivo de las ciencias, las artes y la cultura en general.

Programa Sueños de Papel.

Según información de la Fan Page oficial del Programa Sueños de Papel de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, es un espacio permanente de formación de lectores de 0 a 100 años de edad, que desarrolla sus actividades en la Av. 9 de octubre, 1200 y Av. Quito. 2do Piso, en la Sala Infantil Ruth Garaicoa Soria, donde las actividades son completamente gratuitas y están dirigidas a niños, padres, maestros, abuelos y comunidad en general que desee participar de los programas y ayudar con la tarea que han emprendido.

Este programa desarrolla sus actividades en base a objetivos como; a) Fomentar y promocionar la lectura en nuestra comunidad, ofreciendo alternativas estimulantes que despierten en nuestros niños el placer de leer. b) Involucrar a la familia en este proceso y crear un vínculo duradero entre el joven usuario y la biblioteca.

Para lograr estos objetivos cuentan con varios espacios y actividades que se relacionan con la lectura y cultura de la patria, entre esos espacios están los siguientes:

“LÉEME UN CUENTO” programa que se realiza todos los sábados de 10h00 a 11h00, donde se estimula la participación de padres, abuelos y adultos en general que gocen al compartir lecturas con sus niños.

“LA HORA DEL CUENTO” actividad de todos los sábados a las 11h00, donde se brinda narraciones de cuentos en voz alta, actividades de lectura, escritura y arte, un espacio destinado a la estimulación de los niños hacia la actividad de la lectura.

“CUENTOS A MEDIA LUZ” programa mensual que tiene lugar el último viernes de cada mes a las 18h45, este espacio recupera la tradición oral de los pueblos, para lo cual se narra variedades de historias y leyendas de la ciudad, el país y el mundo bajo la luz de las velas en un ambiente familiar y acogedor.

CLUB DE LECTURA “LEER EN LIBERTAD” programa semanal de todos los viernes a las 16h00, espacio que se crea para chicos entre 8 y 12 años donde se lee, comparte y disfruta libremente de lecturas escogidas, se da pautas básicas para su organización y se desarrolla las actividades que ellos sugieran partiendo de sus lecturas.

“PROGRAMA DE VISITAS INSTITUCIONALES” Espacio destinado para recibir visitas escolares en la Sala Infantil Ruth Garaicoa Soria, donde los visitantes realizan actividades de lectura.

“VAGÓN DE LOS SUEÑOS” se trata de una biblioteca ambulante que visita diversos sectores de la ciudad llevando libros, música, arte, actividades de eco-cultura y más.

“PROGRAMA DE TALLERES INFANTILES” son varios espacios dirigidos a niños, padres y maestros, donde siempre se parte de la literatura hacia otros campos como la escritura, el arte, la historia, etc.

También se trata de trabajar en coordinación con otros departamentos de la Institución tales como el Museo y la Pinacoteca.

PROGRAMA DE SERVICIO LITERARIO “LIBRENSAJEROS” es un servicio voluntario a la comunidad, consiste en la visita de varios voluntarios a instituciones para hacer lectura de cuentos, poesía, leyendas, etc. además brindan su apoyo en las actividades que realiza el programa Sueños de Papel. Este programa necesita del apoyo de personas a quienes les guste leer para otros.

RED DE USUARIOS PERMANENTES “MI BIBLIOTECA AMIGA” consiste en un grupo integrado por niños y niñas que asisten permanentemente a la biblioteca, quienes cuentan con un carnet de lector-amigo y son los primeros beneficiarios de todas las actividades que realiza el Programa Sueños de Papel.

Conocer cada uno de los espacios, cursos, talleres y eventos que realiza el Programa Sueños de Papel ayuda a determinar grupos de evaluación, acorde al público seleccionado y las actividades que un determinado evento realiza para que estas vayan afines con lo que se necesita conocer para el diseño de un libro ilustrado de una leyenda del Guayas.

2.1.2 Análisis, interpretación y organización de la información.

2.1.2.1 Observación no participante en la sala Ruth Garaicoa Soria del programa “Sueños de Papel”

Los objetivos de esta observación no participante son recolectar datos sobre cómo los niños interactúan con los libros y conocer la cantidad de libros que existen con literatura nacional apropiados para ellos, y en base a la información que se obtiene generar el diseño de un libro sobre leyendas del Guayas que sea adecuado al público que está dirigido el proyecto. **(Ver anexo 1)**

En cuanto a la interacción con los libros, en la biblioteca se observa el contacto directo que existe, ya que son los niños quienes van al *stand* a seleccionar el libro que les gusta, donde muchas de las veces los hacen caer, los abren con fuerza y pasan las

hojas internas de forma brusca, lo que puede ocasionar que el libro se rompa si no está hecho de un material resistente y apropiado a su manipulación.

En cuanto a literatura nacional adecuada para niños se observa que la sala Ruth Garaicoa Soria, no cuenta con libros sobre cultura y tradiciones de las provincias del Ecuador que sean apropiados a un público infantil, existen muchos que fomentan las culturas de las provincias, pero no logran captar la atención del infante que está en plena etapa de formación lectora a diferencia de los libros de autores extranjeros que si logra engancharlos al hábito de lectura con facilidad, pero no aportan a la cultura nacional de nuestra patria, lo que genera que el este programa promueva el hábito de lectura con libros de calidad que no aportan a la cultura de la provincia.

2.1.2.2 Entrevista con Lcda. Rosa Elena Pogo

En la entrevista con la Lcda. Rosa Elena Pogo, directora del Programa Sueños de Papel de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Núcleo del Guayas, el principal objetivo es determinar aspectos generales a profundidad del entorno sobre el cual se desarrolla el programa y conocer características particulares de sus necesidades para poder diseñar el libro sobre leyendas guayaquileñas. **(Ver anexo 2)**

En cuanto a financiamiento para realizar las actividades de este espacio de lectura, el Programa Sueños de Papel no cuenta con apoyo y todas las actividades se realiza con voluntariado.

La directora comenta que los eventos, cursos y talleres son encaminados a formar lectores, por lo tanto, el objetivo de generar el hábito de lectura en los niños, es lo que se fomenta con más énfasis en todos los programas que se desarrolla.

Para fomentar la cultura, este programa lo hace a través de eventos relacionados con la lectura, un espacio donde se rescata la tradición oral de los pueblos es “Cuentos a Media Luz”, donde se invita a narradores naturales del pueblo, no necesariamente profesionales, para que ellos cuenten e interpreten historias o leyendas de nuestra ciudad a los niños y adultos.

La metodología que se usa en las actividades es variada, se trata de darle al niño una vivencia, que experimente y viva cada una de las actividades que se realiza en base a la lectura.

La efectividad de los cursos se determina en base a la permanente asistencia y participación de los niños en talleres y clubes de lectura, el hecho que ya exista niños y niñas de 8 y 9 años, que leen más que un adulto indica que los procesos que se usa están funcionando.

No se utiliza texto común, mucho menos el texto escolar, se aplica literatura auténtica de producciones literarias de escritores nacionales y extranjeros, muchas de las veces estos libros son obras de arte, como los libros álbum que atrapan al niño con increíbles ilustraciones, historias solo a través de imágenes, a medida que va creciendo debe ser la historia, la escritura, el estilo del escritor en toda su expresión que lo tiene que envolver, el resto solo es un atractivo para que inicie el hábito de lectura.

En cuanto a libros que tenga que ver con leyendas y tradiciones de la ciudad y del país, actualmente en la biblioteca “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez”, existe un gran acervo bibliográfico ecuatoriano, es decir que, hay mucho material para fomentar la cultura, pero estos libros no son adecuados para incentivar al niño que está empezando y aún no tienen el hábito de lectura diaria.

Las leyendas son el resultado de la tradición oral de los pueblos y la mayoría no son destinadas a niños, sin embargo, se pueden hacer adaptaciones para que ellos puedan leer, la sala Ruth Garaicoa Soria cuenta con algunas leyendas adaptadas. En la actualidad no existe mucha producción sobre libros de este tipo en el mercado y los pocos que hay no son adecuados a un público infantil.

El rango de edad para estimular al niño a leer a través de libros llamativos es de 3 a 12 años, estas obras se usan cuando los niños no tienen interés por la lectura para que se enganche poco a poco a través de la belleza de la obra.

Para finalizar, menciona que lo más importante para lograr que un niño lea es el ambiente donde se desarrolla todos los días, el programa Sueños de Papel solo es un apoyo, ya que el niño viene por lo general cada semana y lo fundamental es que viva un ambiente de lectura a diario en casa, que sean los padres los primeros formadores de este hábito.

2.1.2.3 Entrevista con el Ing. Félix Jaramillo

En la entrevista al Ing. Félix Jaramillo, docente de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil de la carrera de Gestión Gráfica Publicitaria con 15 años de experiencia en medios de impresión, el objetivo es conocer puntos importantes en las etapas de pre-prensa y prensa que faciliten direccionar la investigación de estos temas indispensables para el desarrollo del proyecto. **(Ver anexo 3)**

La etapa de pre-prensa es indispensable, se debe hacer una revisión completa de todos los parámetros antes de diseñar un libro, luego comenzar con el proceso de diseño.

También es importante conocer donde se hace la impresión del libro y determinar parámetros como: cuáles son los colores que se puede imprimir, en qué modo de color se imprime, si se puede usar pantones o colores adicionales, que formatos tiene disponibles y según toda esa información comenzar el diseño.

Para evitar que los colores se modifiquen al momento de imprimir explica que se debe usar perfiles de color, los cuales deben ser los mismos que se usa la imprenta.

En cuanto a diseño, la retícula debe ser amplia, manejar espacios en blanco, usar letras grandes, tipografía de formas sencillas que el niño pueda leer con facilidad, utilizar pocas letras y más gráficos.

En relación al acabado que debe tener un libro infantil detalla que se usa soportes o sustratos rígidos para la portada y contraportada y además debe ser plastificada para que resista el desgaste, debido a factores como el agua, humedad y suciedad. Para las hojas internas usar papel couché de 120 o 180 gramos o quizás cartulina que pueda resistir la manipulación del niño y no se rompa con facilidad.

El papel que se usa para las hojas internas se selecciona de acuerdo a la clase de imprenta que se utiliza, si se va a usar offset comercial o prensa plana el papel debe ser couché o cartulina, si se emplea prensa rotativa son papeles más delgados como papel periódico, bon y kraft, por último, si es flexografía se debe implementar algún tipo de cartulina.

Para finalizar expresa que el encuadernado de un libro infantil depende de las páginas, si son pocas páginas grapado, pero si son muchas páginas y el papel también es de mayor gramaje, se debe hacer un engomado.

2.1.2.4 Entrevista con el Ing. Damián Zúñiga

En cuanto a la entrevista al Ing. Damián Zúñiga, experto en ilustración con más de 20 años de experiencia en la ciudad de Guayaquil, el objetivo es descubrir aspectos relevantes del proceso de ilustración que faciliten el desarrollo de las propuestas de este proyecto. **(Ver anexo 4)**

Con respecto a cómo definir un estilo de ilustración expresa que eso es algo que toma bastante tiempo, puede durar entre meses o años definir un estilo propio, en Latinoamérica mucha gente empieza con el anime, pero con el tiempo es mejor encontrar tu propio rumbo, recomienda comenzar con cosas sencillas y colores que llamen la atención.

En cuanto a la cromática en la ilustración infantil expresa que es recomendable usar colores pasteles al comenzar a pintar una ilustración, porque se puede corregir cualquier error con colores y tonos más saturados.

En lo que se refiere a proceso de ilustración para representar un texto en una sola escena, comenta que se debe buscar la idea central del párrafo y mientras se lee ir imaginando como puede ser el escenario, luego con respecto al personaje se juega con la expresión del rostro basada en la idea principal del texto, eso da el tono a toda la escena ilustrada.

Con respecto a los rasgos más importantes en una ilustración que represente al ser humano expresa que es el rostro y poder transmitir algo a partir de ella.

Para lograr ilustrar una leyenda o historia completa se parte de las emociones, una vez que tienes las emociones de la idea central de cada texto a representar tienes las expresiones de los rostros de los personajes en la escena, luego viene los escenarios y así en base a esto se construye la secuencia de imágenes para toda la narración.

Lo más importante en una ilustración es estimular a la persona que va a observar el trabajo, es decir motivar a que lo haga con detenimiento y pueda captar el mensaje o la intención de lo que se pretende transmitir.

Al finalizar expresa que algunos errores que se dan al comenzar como ilustrador son: tratar de ser perfecto, poner estándares muy altos, comparar tu trabajo con el de otras personas y no saber mezclar colores.

2.2 Análisis de proyectos similares

2.2.1 Desarrollo de personajes de Xavier Gallego, Eyesores.

El proyecto de María Godínez, (2013) de la Universidad Rafael Landívar de Guatemala, plantea que su trabajo de investigación pretende descubrir y analizar los procesos que se llevan a cabo para la realización de un personaje Kawaii de Xavier Gallego, indagando sobre los procesos creativos de construcción, consiguiendo información valiosa que ayude a determinar el significado de la palabra “Kawaii” así como la historia, delimitando todas las características por las cuales son conocidos, además se obtiene información a través de la experiencia que distintos expertos brindan.



Figura 1. Personajes Kawaii
Fuente: Godínez, M. (2013)

De este proyecto, los puntos que se toma en cuenta para la creación de los personajes del libro ilustrado son:

- **Construcción de personajes:** Estructuras geométricas, posición, ejes, línea de flotación y acción, personalidad y tipos de personajes.
- **Desarrollo de un personaje Kawaii:** Donde se expone puntos claves como; soporte, grupo objetivo, inspiración, trazos, características exageradas, paleta de colores, accesorios y expresión facial.
- **Tutorial de Zhou, J. para desarrollar personajes Kawaii:** Donde se plantea varios puntos relevantes para el desarrollo de personajes, desde el inicio hasta un resultado final.

Se le asigna al personaje un contorno único que lo ayude a ser reconocido solo por su silueta. (Godínez, 2013) **(Ver figura 2)**



Figura 2. Asignar siluetas únicas y diferentes
Fuente: Godínez, M. (2013)

La esencia para ilustrar un personaje que parezca lindo es agrandar la cabeza y concentrarse en las expresiones faciales. (Godínez, 2013) **(Ver figura 3)**

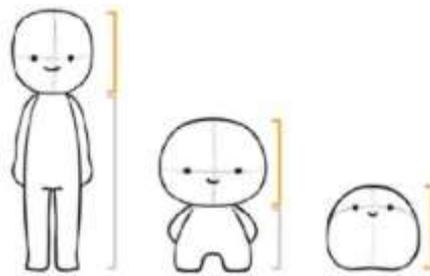


Figura 3. Proporción cabeza-cuerpo
Fuente: Godínez, M. (2013)

Encontrar la distancia correcta en los elementos del rostro requiere un esfuerzo extra, es recomendable hacer varios rostros del personaje e ir reduciendo hasta llegar al más atractivo. (Godínez, 2013) **(Ver figura 4)**



Figura 4. Rasgos faciales
Fuente: Godínez, M. (2013)

El uso de círculos perfectos es algo que ya se ha usado demasiado, al instante que se tenga que utilizar algo redondo, es recomendable aplicar un poco de la individualidad de cada diseñador, jugando con ovalados y formas orgánicas que sean necesarias. (Godínez, 2013) **(Ver figura 5)**

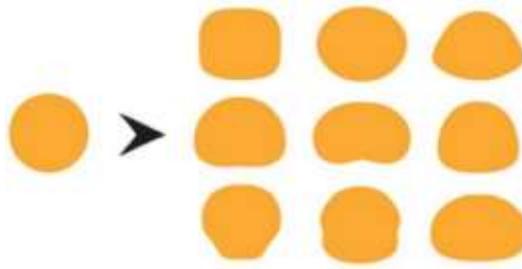


Figura 5. Evitar círculos Perfectos
Fuente: Godínez, M. (2013)

Las ilustraciones totalmente simétricas pueden parecer tiasas y copias de personajes ya creados, es necesario agregar elementos irregulares sutiles, que generen presencia, para captar la atención del niño. (Godínez, 2013) **(Ver figura 6)**



Figura 6. Asimetría e irregularidad
Fuente: Godínez, M. (2013)

Uno de los aspectos a tomar en cuenta al momento de ilustrar es el trazo, se recomienda hacer distintas variaciones para no poseer el estilo de otros personajes. Una forma de empezar a desarrollar un estilo es cambiar el ancho, el color o añadir textura en algunas líneas. (Godínez, 2013) **(Ver figura 7)**



Figura 7. Variaciones en el trazo
Fuente: Godínez, M. (2013)

El estilo Kawaii posee infinidad de categorías de imágenes, lo que dificulta la creación de personajes originales. Para ilustrar algo totalmente nuevo se recomienda no tratar de cambiar algo que ya existe, es mejor usar conocimiento propio, como los intereses personales para ilustrar de cada diseñador. (Godínez, 2013) **(Ver figura 8)**



Figura 8. Observar lo que ya existe
Fuente: Godínez, M. (2013)

2.2.2 Diseño de libros digitales Infantiles.

El proyecto de Miriam Morante Bonet, (2013) de la Universidad Politécnica de Valencia, se fundamenta en una parte teórica apoyada por análisis de diversos estudios, informes y noticias que facilitan la información parcial de cada tema tratado.

Morante, M. (2013) propone el desarrollo de un libro digital Infantil, aplicando la información y los parámetros recopilados en la parte teórica, no solo para ejemplificar la investigación, sino también como una herramienta educativa para transmitir ciertos valores que pueden ayudar a la mejora de la infancia. **(Ver figura 9)**

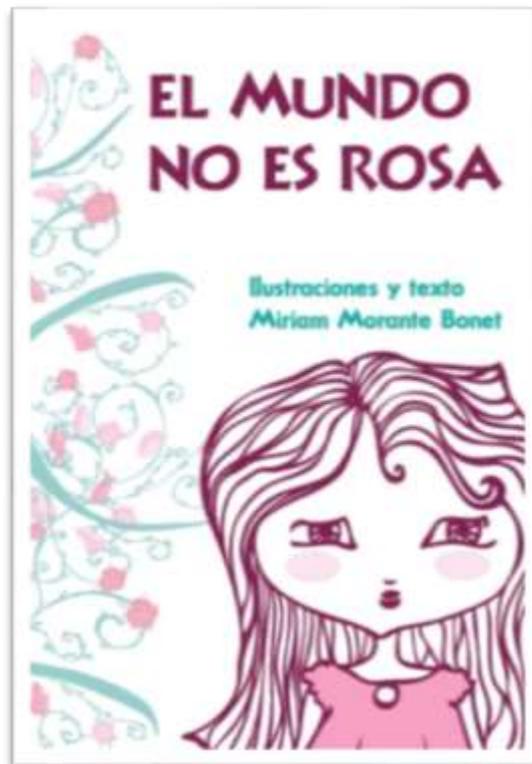


Figura 9. Resultado final del Proyecto
Fuente: Morante, M. (2013)

La información que se utiliza como referencia de este proyecto es el uso de la tipografía, donde explica de forma general el uso de la tipografía para un libro infantil.

Recomendaciones tipográficas generales: escoger un número de tipografías limitado, que se diferencien entre sí y en tamaños distintos, también se debe verificar que la tipografía cuente con todos los caracteres a usarse y no justificar el texto para evitar cortes de palabras.

Recomendaciones tipográficas para un libro infantil: definir bien el público objetivo, usar en gran medida las mayúsculas, emplear tipografías claras de leer, usar textos cortos y sencillos, vocabulario fácil, usar tipografías con mayor tamaño de cuerpo o altura de la x, usar fuentes con *single-story*, seleccionar una tipografía en una variación *medium* y que sea de la familia *sans serif* que son las que más se usa debido a sus formas simples.



Figura 10. *Uso de dos fuentes que se diferencien bien entre sí*
Fuente: Morante, M. (2013)



Figura 11. *Tamaño del cuerpo o de la altura de la x*
Fuente: Morante, M. (2013)

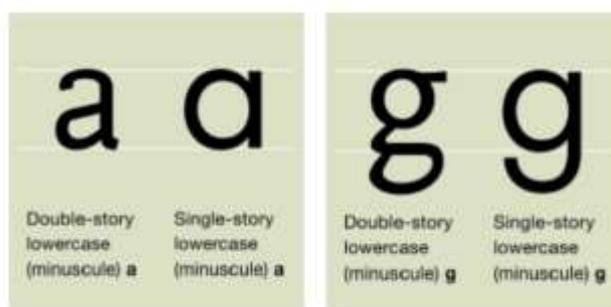


Figura 12. *Double-story y single-story*
Fuente: Morante, M. (2013)

2.2.3 Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos.

El proyecto de Gabriela Hidalgo, (2014) de la Universidad Tecnológica Israel de la ciudad de Quito, la metodología que utiliza es la recopilación bibliográfica y la investigación descriptiva a través de una entrevista al cliente para saber cuáles son sus necesidades y la aplicación de una encuesta a para determinar tendencias sobre sus preferencias con respecto a juegos tradicionales del Ecuador.

Gabriela Hidalgo, (2014) plantea el diseño de ilustraciones infantiles con un estilo gráfico propio y una cromática apropiada a una literatura infantil, llamada “Juguemos en Ecuador” para motivar a niños a practicar juegos tradicionales.



Figura 13. Arte final del cuento “Juguemos en Ecuador”
Fuente: Hidalgo, G. (2014)

Del proyecto se toma como referencia la gama cromática para las ilustraciones de los personajes del libro ilustrado sobre leyendas guayaquileñas.

Según Gabriela Hidalgo, (2014) el color es uno de los aspectos más relevantes para captar la atención del niño. Al diseñar cualquier material infantil se emplea casi siempre colores primarios y secundarios (**Ver figura 14**).

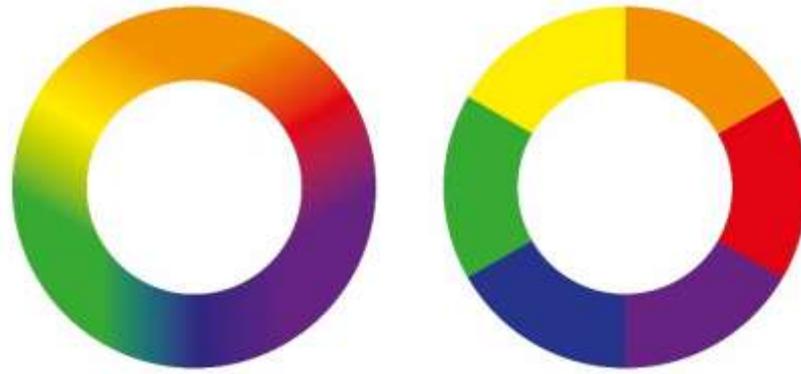


Figura 14. Colores primarios y secundarios.
Fuente: Elaboración propia.

La percepción visual de un niño no reconoce formas complejas, el color es lo que hace que no pasen desapercibidos los objetos, porque estos colores están estrechamente relacionados a sensaciones y sentimientos de felicidad, energía, fuerza, esperanza y valor, lo que genera el interés para que el niño vea el producto final. No hay que exagerar en el contraste y la cantidad de colores a usar, se debe controlar que exista un equilibrio permanente. La cantidad de colores a utilizar y su tonalidad van determinados por la edad. **(Ver tabla 1)**

| Amarillo | Azul | Rojo | Naranja |
|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------------|---------------------------------|
| Energía Dinamismo Creatividad | Calma Inteligencia Sensibilidad | Valor Equilibrio Energía | Calor Dulzura Crecimiento |
| Verde | Violeta | Marrón | Negro |
| Tranquilidad Esperanza Decisión | Idealista Tristeza Malestar | Seriedad Prudencia Persistencia | Emotivo Fuerte Muerte |

Tabla 1. Psicología del color
Fuente: Hidalgo, G. (2014)

3 PROYECTO

3.1 Criterios de diseño

3.1.1 Estilo de Ilustración

El tipo de ilustración que se usa para el diseño de los personajes es el estilo Kawaii, palabra que escrita en japonés quiere decir “lindo” o “tierno”, Pérez (2010), la define como adorable, cosas bonitas, dulces, inocentes, infantiles, tiernas, inmaduras y encantadoras. (citado por Godínez, p. 19)

Características del estilo Kawaii por Godínez, M. (2013).

- Suelen estar hechos con colores básicos, planos y tonos pastel.
- Su estructura es simple con figuras geométricas redondeadas y trazos gruesos.
- Uso de proporciones irreales, poseen cabeza grande y un cuerpo pequeño.
- Tienen poca expresión, ya que solamente tienen ojos y boca simples.



Figura 15. Ilustración con estilo Kawaii

Fuente: Godínez, M. (2013)

Se selecciona el estilo Kawaii por el concepto de ternura que transmite, debido a sus características de formas simples y colores pasteles que son ideales para ilustraciones dirigidas a un público infantil.

3.1.2 Técnica de ilustración

Según Gabriela Hidalgo, (2014) debido a la evolución de la industria electrónica ha surgido una nueva técnica, lo que está ocasionando la desaparición de los trabajos finales de ilustración en soportes de papel, ya que en la actualidad el artista realiza una parte del proceso en soportes electrónicos, una de las maneras de hacer esto es escaneando dibujos realizados a lápiz sobre papel para luego aplicarles color en programas como: Corel Painter, Illustrator y Photoshop.

Para el proyecto de libro ilustrado se usa esta nueva técnica digital que consiste en realizar los bocetos en papel y luego, mediante un escaneado se pasa a ilustrador donde se procede a dar color y detalles en base al estilo de ilustración seleccionado.

3.1.3 Cromática

La gama de colores que se usa es de acuerdo al público objetivo, en este caso niños y niñas de 6 a 8 años de edad que aún no reconocen formas demasiado complejas, donde el color es importante para que los objetos no pasen desapercibidos, para lo cual se usa colores primarios y secundarios ya que están directamente relacionados a sensaciones o sentimientos de felicidad, energía, fuerza, esperanza y valor, lo cual cautiva la atención del niño. El número de colores a utilizar y su tonalidad van determinados por la edad del niño (Gabriela Hidalgo, 2014).

Godínez, M. (2013) expresa que las tonalidades de color pastel transmiten ternura, por ser tonos suaves que generalmente se asocian a los bebés. Por lo que la paleta de colores que se utiliza en las ilustraciones del libro sobre leyendas son colores primarios, secundarios en tonos pasteles para así lograr transmitir un concepto de ternura al público meta. **(Ver figura 16)**



Figura 16. Colores primarios y secundarios en tonalidades pastel
Fuente: Elaboración propia

3.1.4 Tipografía

El proyecto tiene como público objetivo niños y niñas de 6 a 8 años de edad, etapa en la cual inician la lectura en la escuela, por lo que es recomendable escribir los libros con tipografías claras de leer, de formas simples relacionadas a lo que aprenden y con mayor tamaño de cuerpo o altura de la x. (Morante, 2013)

En base a todo lo planteado, las tipografías que se usa para el libro sobre leyendas guayaquileñas son *sans serif*, debido a la simplicidad de las formas de las letras y el grosor es *medium* para los textos y *bold* en los títulos para una buena legibilidad.

La tipografía que se utiliza en los títulos del libro es FFF con variación *Bold*:

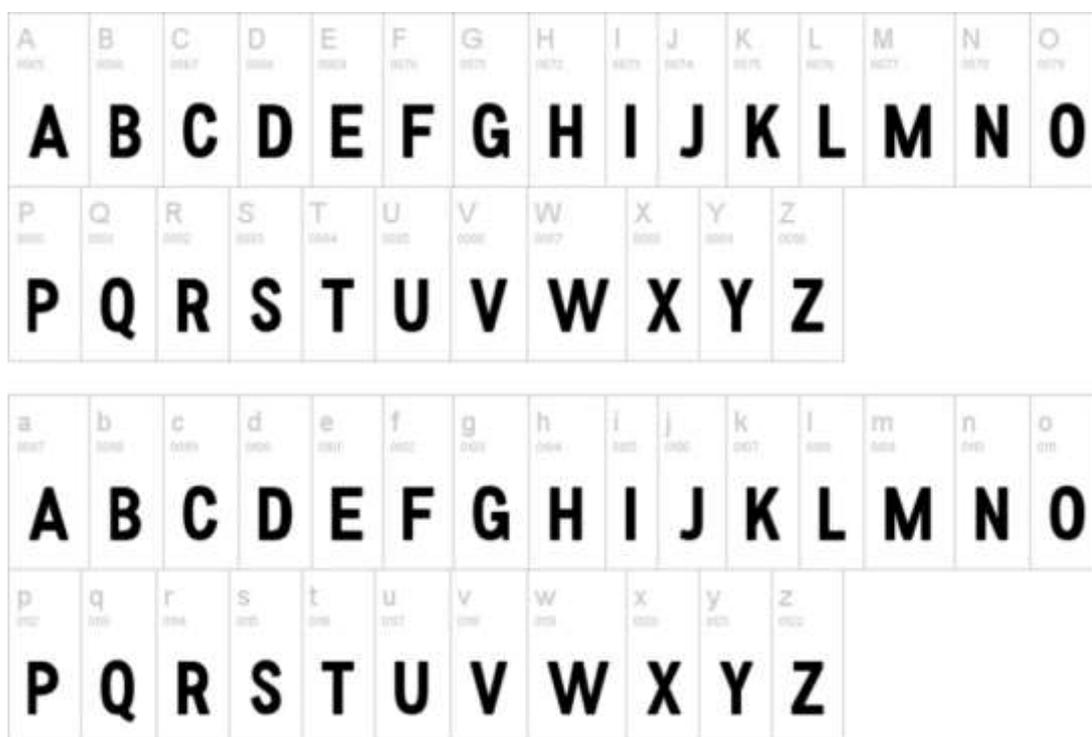


Figura 17. Tipografía para títulos del libro

Fuente: <http://www.dafont.com>

Se selecciona esta tipografía *Sans Serif* en caja alta de formas básicas y curvas agradables, porque se acoplan a la escasa cultura visual de un niño que está iniciando la etapa de lectura.

La tipografía para los bloques de texto del libro es Roboto con variación *medium*:

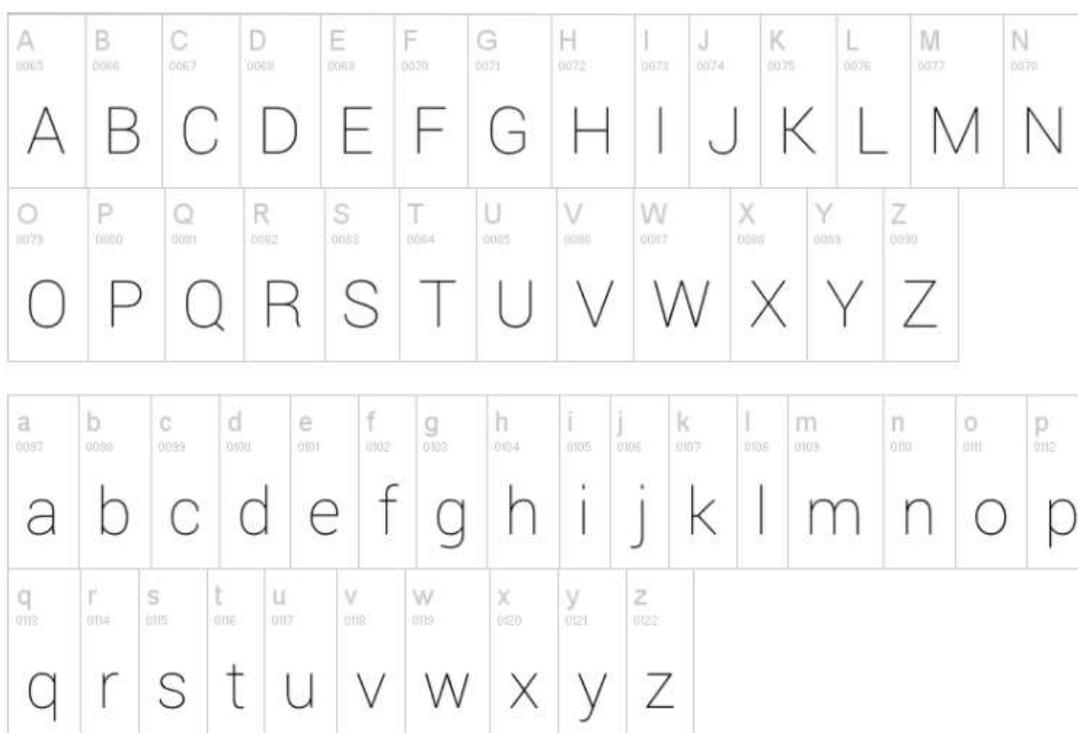


Figura 18. Tipografía para bloques de texto del libro
Fuente: <http://www.dafont.com>

Para los bloques de textos o párrafos se selecciona una tipografía *Sans Serif*, por sus formas sencillas, en variación *medium* para que sea totalmente legible. En cuanto al tamaño Morante Bonet, (2013) dice que para hacer la lectura fácil y agradable es mejor no usar tipografías pequeñas, como mínimo se recomiendan tamaños del 14 al 24, dependiendo de la tipografía y de la edad del lector, en este caso son niños de 6 a 8 años que se están iniciando en la lectura por lo que se usa el tamaño medio de 18 puntos.

3.1.5 Retícula

Según María González, (2015) para un diseño estético y dinámico se usa uno de los elementos más importante en la diagramación que es la retícula, donde el diseñador debe ser bastante creativo a la hora de distribuir cada uno de los elementos de una página, ya sea de manera simétrica o asimétrica logrando una composición armónica entre ilustraciones y texto.

Usobiaga, (2009) expresa que las páginas pares e impares usan la misma retícula, pero los elementos que las componen pueden ubicarse de diferentes formas,

esto permite tartar creativamente la ubicación de cada parte de la composición sin perder la coherencia general del diseño y crear una sensación de movimiento de izquierda a derecha. (citado por María González, p. 60)

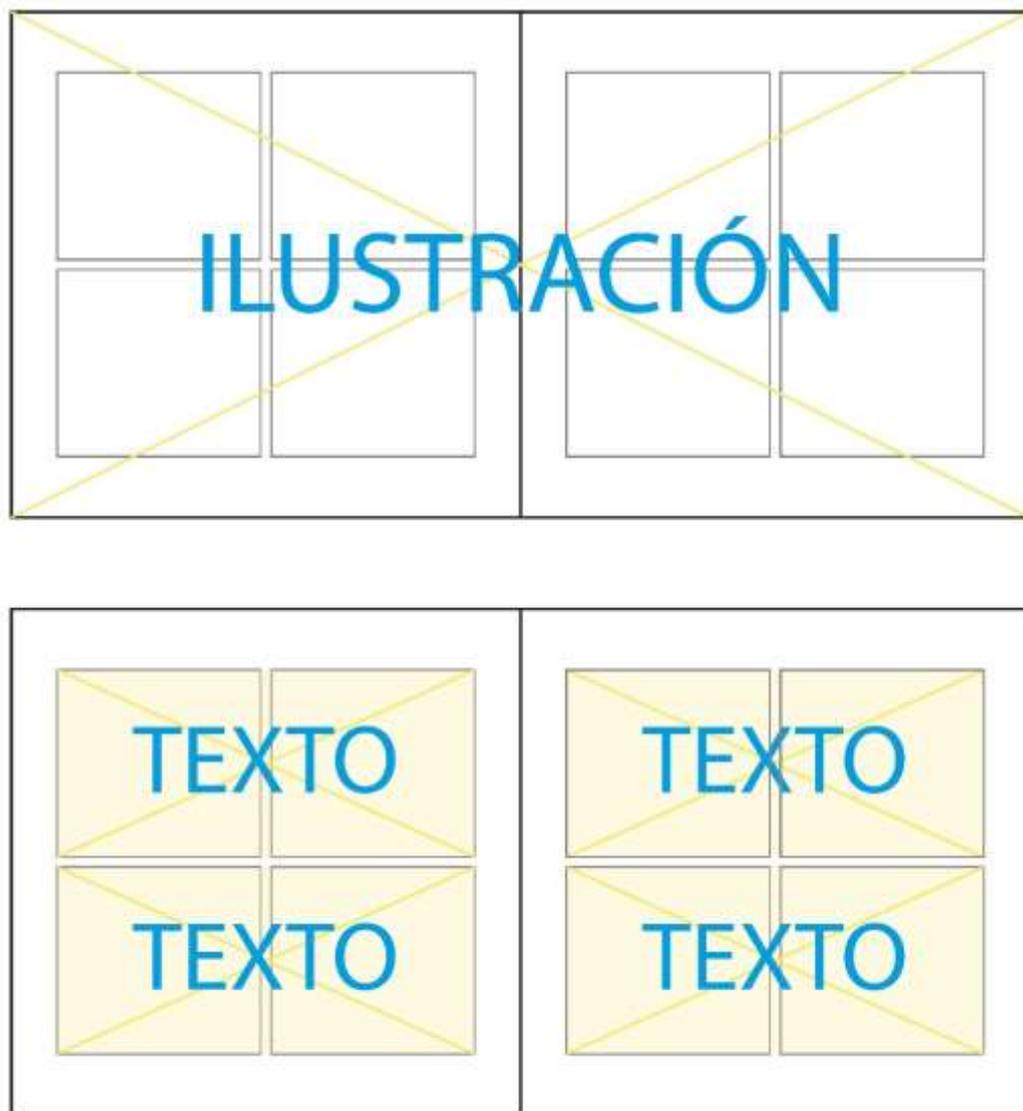


Figura 19. Retícula modular simétrica

Fuente: Elaboración propia

En base a lo planteado, se utiliza para la diagramación del libro una retícula modular en la página par e impar que permite la ubicación de elementos de forma creativa, evitando caer en la monotonía y a su vez generar una sensación de movimiento de izquierda a derecha para guiar la secuencia narrativa del lector, donde puede que el texto vaya en cualquiera de las dos páginas, eso ya depende de lo que se quiere comunicar o mostrar.

3.1.6 Soportes de impresión

Según la información que se obtiene en la entrevista con el Ing. Félix Jaramillo se plantea usar soportes de impresión rígidos y resistentes porque el público meta son niños y niñas de 6 a 8 años de edad que tiene poca experiencia en la manipulación de libros según la observación realizada en la Sala Ruth Garaicoa Soria, también para lograr una mayor durabilidad en el tiempo con respecto al desgaste natural de factores como el agua, humedad y polvo.

Características del libro:

- Tamaño de 25 x 25 cm
- Pasta gruesa con impresión en adhesivo
- Hojas internas en couché de 240 gramos
- Cocido y engomado
- Impresión Digital

3.1.7 Literatura

Para el proyecto de libro ilustrado sobre leyendas guayaquileñas se usa literatura infantil que según Mendoza, A. (2008) juega un papel importante en la formación y desarrollo de las competencias literarias en un niño, este tipo de obras son las primeras manifestaciones escritas a través del lenguaje por las cuales el individuo accede a la cultura de su grupo y son las responsables del primer encuentro del lector con el sistema semiótico de lectura. Estos libros dotados de una caracterización semiótica son obras iniciáticas al mundo de la cultura literaria y a otros tipos de valores culturales.

Sabiendo que la cultura es algo importante en las primeras etapas de vida para que los niños y niñas accedan a la cultura de su grupo y otros tipos de valores, se plantea usar leyendas guayaquileñas en un libro álbum, leyendas que se las adapta al público infantil con la finalidad de facilitar el entendimiento y evitar palabras o contextos que no vayan a corde a su edad.

La leyenda que se emplea en este proyecto se llama “El ataúd ambulante” del libro “Leyendas, tradiciones y páginas de historia de Guayaquil” del autor J. Gabriel Pino Roca de la 4ta. Edición, 1997. **(Ver figura 20)**

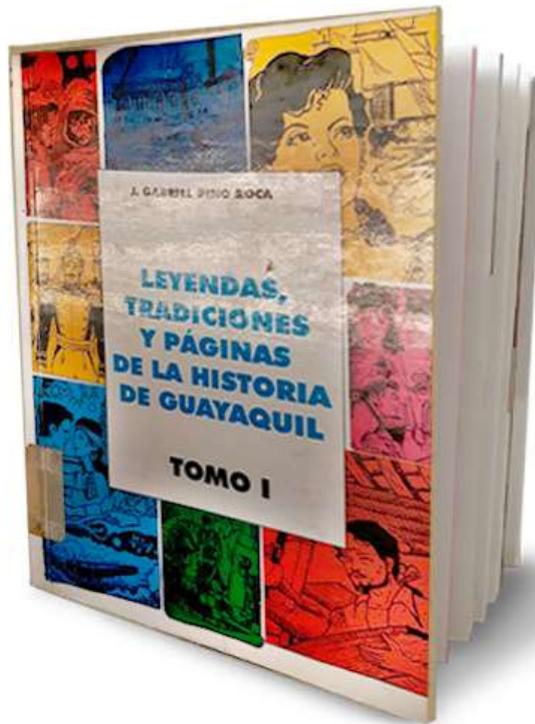


Figura 20. Libro fuente sobre leyendas Guayaquileñas
Fuente: Elaboración propia

La adaptación se realiza con la colaboración de la Sra. Margarita Barriga Pino, nieta de Gabriel Pino Roca, autor del libro “Leyendas, tradiciones y páginas de historia de Guayaquil”, quien es una respetada escritora y afirma que “la profesión de escribir la llevo en la sangre” ya que al igual que su abuelo es una experta, pero ella tiene una inclinación a trabajar con escritura para niños y actualmente cuenta con más 30 libros publicados para público infantil.

A continuación, se expone el resultado de la adaptación:

El Ataúd Ambulante, Adaptado por Margarita Barriga Pino, 2017

La residencia principal de los antiguos Daulis, estaba ubicada donde hoy se levanta la simpática cabecera de Daule.

Chauma era el más acreditado cacique de los Daulis. Había resuelto terminar tranquilamente sus días en el fondo de la selva, dedicado únicamente al cariño de su hija Mina, cuya hermosura celebraba el pueblo en tiernas melodías, llamándola “Estrella de la Mañana”.

Chauma le permitía a Mina, en repetidas instancias, con otras jóvenes y sus padres, fieles vasallos tratantes de oro, ir al poblado de los blancos.

Sin embargo, Chauma observaba que la alegría en el rostro de su hija se había borrado.

Una noche rugió la tormenta. Las aguas del cielo caían a torrentes. De pronto al fulgor de un relámpago, se abrió con violencia la puerta de la choza de Chauma y un hombre mojado de pies a cabeza, se lanzó al interior, desplomándose junto al fuego.

Mina se agachó ante el desfallecido y de este salió un grito: ¡Mina Mina!

- ¿Quién es ese hombre y como te conoce?

-Te lo diré – repuso Mina con firmeza.

Ella contó a su padre que, en tantas idas al pueblo de los blancos, se enamoró de este hombre, se convirtió al cristianismo y se casaron en secreto.

El Dauli no pudo con su enojo y pronunció con gravedad:

- “Oye Mina tú eras el único consuelo en mi vida y tan mal me pagas, Yo voy en busca de la muerte al campo del tan odiado enemigo”.

Los días eran muy tristes para la enamorada pareja. Desde que Chauma abandonó la choza, y de ello era casi un año. El español, aburrido por la soledad, propuso un día:

-Vámonos de aquí.

Embarcados en una piragua descendieron las aguas del Daule.

La pareja se vio obligada a solicitar hospitalidad en casa de una familia india. Mina sentía que iba a ser madre. Llamó a su esposo, y apretándolo contra su pecho, le arrancó juramento de cumplir ésta, su postrera voluntad.

- Si muero no me pongas bajo tierra, colócame en un ataúd, y, sin tapanlo lánzame al río, si también muere mi hijo, colócamelo en mis brazos-.

Los presentimientos de Mina se cumplieron.

El desolado esposo puso el cuerpo de Mina en el ataúd y sobre sus brazos, al hijo.

- ¡Adiós Mina! ¡Adiós hijo del alma! -

¡Oh sorpresa!, el ataúd en lugar de hundirse, permaneció fijo en la superficie, partió de una ribera a la otra a gran velocidad.

El 25 de febrero, aniversario del romántico suceso, se mantiene quieto sobre la superficie del agua.

Navegantes sostienen que, desde aquel día, y ya suman miles, hace sus apariciones el fantástico ataúd durante la media noche con un cirio encendido.

3.2 Desarrollo de bocetos iniciales.

Al comenzar con el desarrollo de los bocetos iniciales se considera toda la información sobre las características de estilo Kawaii dirigido a un público infantil, como son: formas sencillas, trazos gruesos, características exageradas, colores planos, colores primarios, secundarios y en tonalidades pasteles y el uso de accesorios para aportar a la personalidad del personaje.

De acuerdo a la propuesta de proyecto, las ilustraciones están diseñadas en base a los personajes de la leyenda “El Ataúd Ambulante”, la cuál es de autoría de J. Gabriel Pino Roca y adaptada para el público meta por la Sra. Margarita Barriga Pino. Se desarrollan 3 bocetos iniciales de los personajes principales de la narración, a partir de los cuales se elaboraron tres propuestas en el programa Adobe Illustrator.

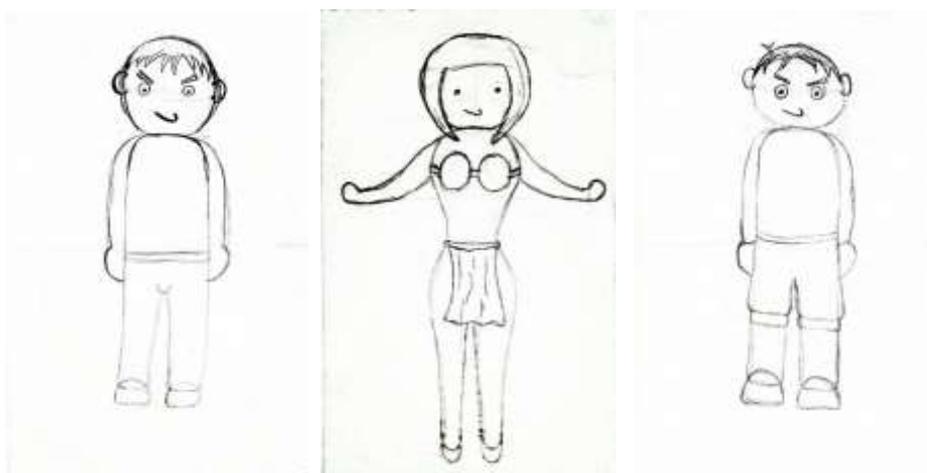


Figura 21. Bocetos iniciales para la leyenda “El Ataúd Ambulante”
Fuente: Elaboración propia

3.2.1 Primera propuesta:

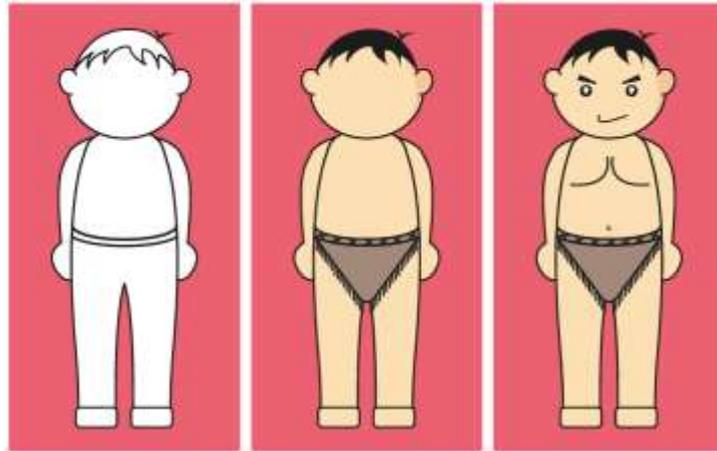


Figura 22. Personaje Chauma primer propuesta
Fuente: Elaboración propia

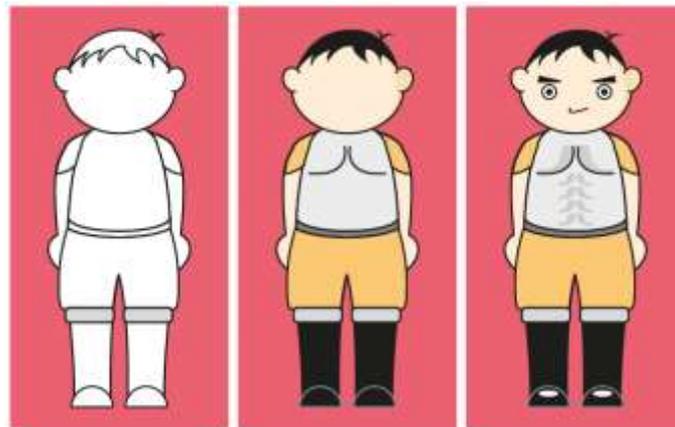


Figura 23. Personaje esposo de Mina primer propuesta
Fuente: Elaboración propia

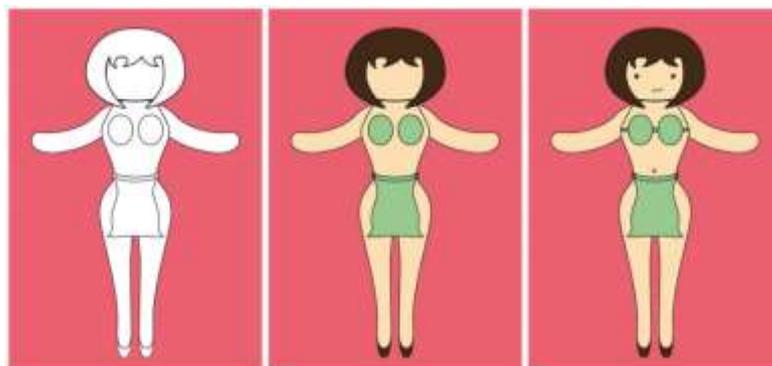


Figura 24. Personaje Mina primer propuesta
Fuente: Elaboración propia

3.2.2 Segunda propuesta:

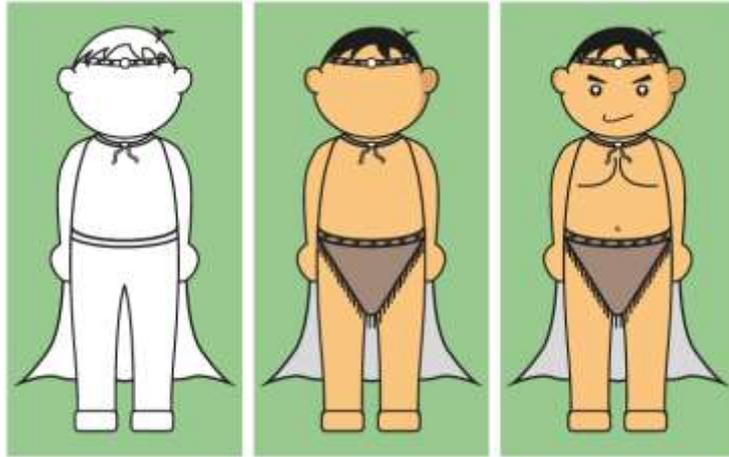


Figura 25. Personaje Chauma segunda propuesta
Fuente: Elaboración propia.

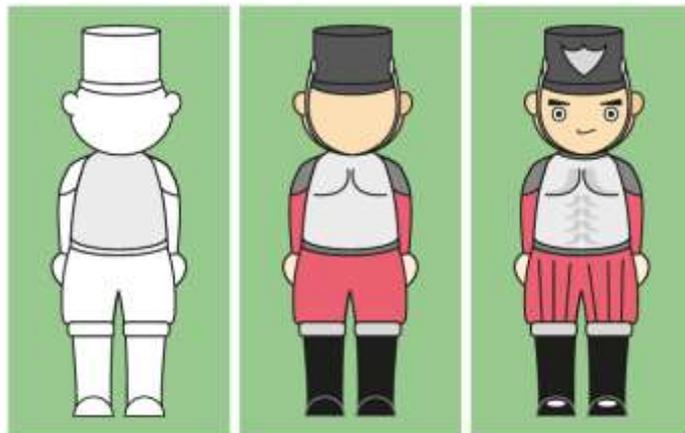


Figura 26. Personaje esposo de Mina segunda propuesta
Fuente: Elaboración propia.

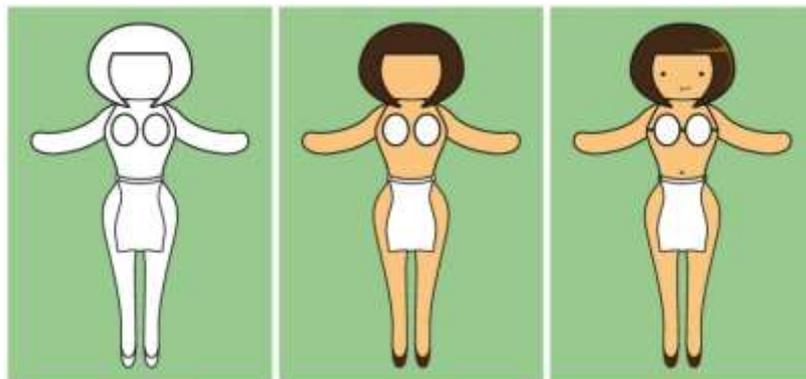


Figura 27. Personaje Mina segunda propuesta
Fuente: Elaboración propia.

3.2.3 Tercera propuesta:

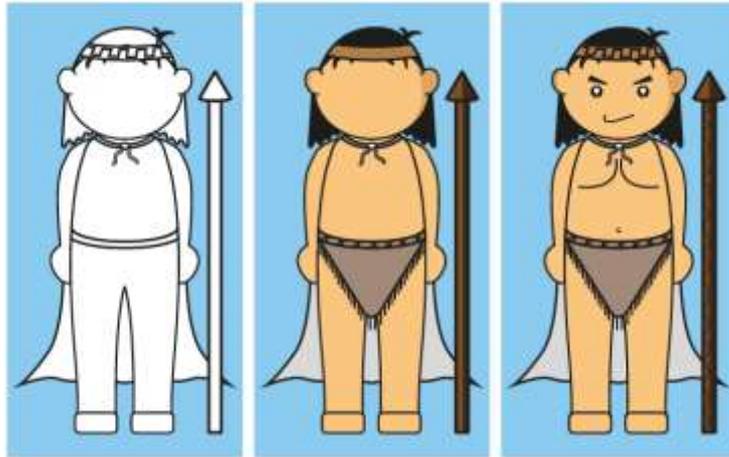


Figura 28. Personaje Chauma tercera propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

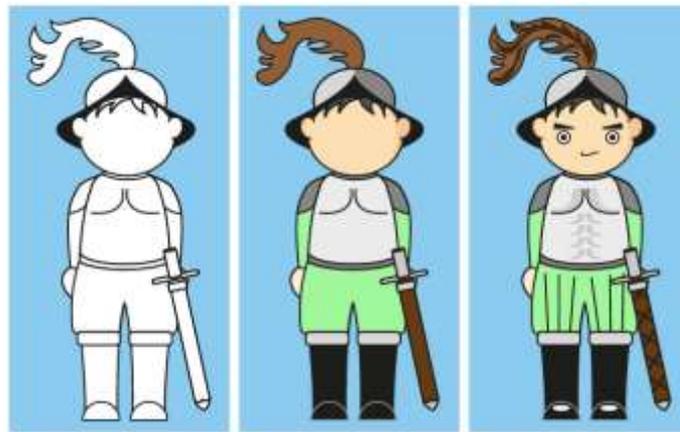


Figura 29. Personaje esposo de Mina tercera propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

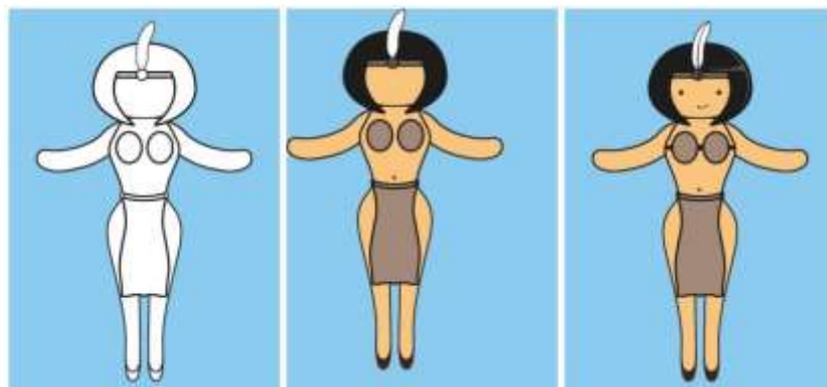


Figura 30. Personaje Mina tercera propuesta.

Fuente: Elaboración propia.

3.3 Evaluación de artes iniciales.

La evaluación de artes iniciales se realiza con la opinión de la directora del proyecto “Sueños de Papel”, con experiencia en literatura infantil y el aporte de una escritora profesional con más de 30 libros infantiles publicados.

1. ¿Cuál de los tres grupos de propuestas de personajes, considera usted qué funcionaría mejor para captar la atención de los niños y ser utilizados en el libro de leyendas guayaquileñas?

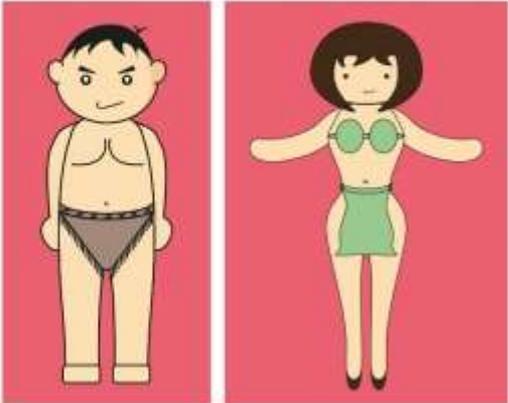
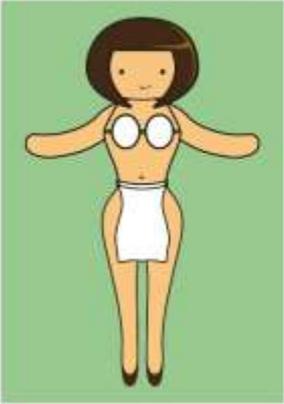
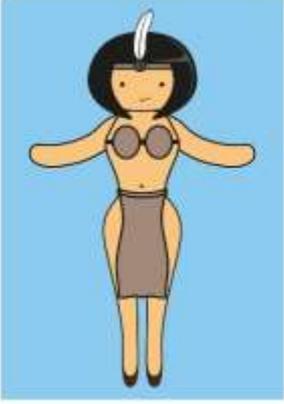
| | CHAUMA | MINA | ESPOSO | |
|----|---|---|--|---|
| A. |  |  |  | Puntos de Evaluación: Vestimenta Características Cromática |
| |  |  |  | Puntos de Evaluación: Vestimenta Características Cromática |
| |  |  |  | Puntos de Evaluación: Vestimenta Características Cromática Accesorios |
| | | | | A <input type="checkbox"/> B <input type="checkbox"/> C <input checked="" type="checkbox"/> |

Figura 31. Pregunta uno en la evaluación inicial
Fuente: Elaboración propia

Luego del análisis de la directora del Programa “Sueños de Papel” y la Sra. Margarita Barriga Pino, experta escritora, se establece que la tercera propuesta responde mejor a las necesidades del público infantil seleccionado para el proyecto, debido a sus formas simples, con trazos bien definidos y las vestimentas según la época en que se desarrolla la leyenda.

También se aplica los cambios sugeridos por parte del cliente en el personaje de Mina para mejorar la forma de los brazos y en cuanto a los pies representarlos descalzos porque según el tiempo en que se desarrolla la leyenda no usan calzado de ningún tipo.



Figura 32. Resultado final de personajes elegidos
Fuente: Elaboración propia

Para dar las características a los personajes principales en la tercera propuesta, se toma como referencia datos obtenidos de la leyenda original del autor J. Gabriel Pino Roca, donde dice que Chauma es un Cacique Indio, mina es su hija y el esposo es un español, también se lee que la época en que tuvo lugar la leyenda es en plena colonización española en el año 1534 en el cantón Daule. **(Ver anexo 6)**

El cacique Chauma es indio, por lo que su piel es de color amarillenta, viste un tapa rabo con una capa que lo diferencian de los demás indios que no son caciques y lleva una lanza para complementa su atuendo.

Mina es la hija de Chauma por lo que tienen el mismo color de piel, viste un tapa rabo diferente y largo, lleva cubierto los pechos y en la cabeza un listón que sostiene una pluma que la diferencia de otras indias que no son hijas de un cacique.

El esposo de Mina es un español de piel blanca, viste una camisa verde con una protección metálica con hombreras, pantalón bombacho, botas de soldado y para

complementar su atuendo según la época de colonización española lleva un casco de metal y una espada.

2. **¿Considera usted que la paleta de colores que se usa para los personajes, es adecuada para captar la atención de niños de 6 a 8 años?**



Figura 33. Pregunta dos de la evaluación inicial
Fuente: Elaboración propia

3. **¿Considera usted que las formas que se usa y estilo de ilustración de los personajes, son adecuadas y de fácil comprensión para un público infantil?**

Sí

No

4. **¿Cuál de las siguientes portadas le parece adecuada para el libro sobre leyendas guayaquileñas?**



Figura 34. Primera propuesta de la pregunta cuatro
Fuente: Elaboración propia

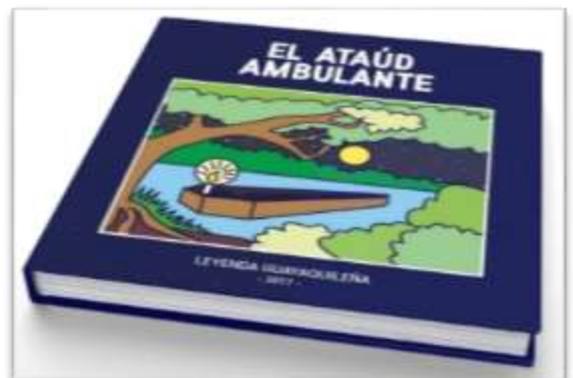


Figura 35. Segunda propuesta de la pregunta cuatro
Fuente: Elaboración propia

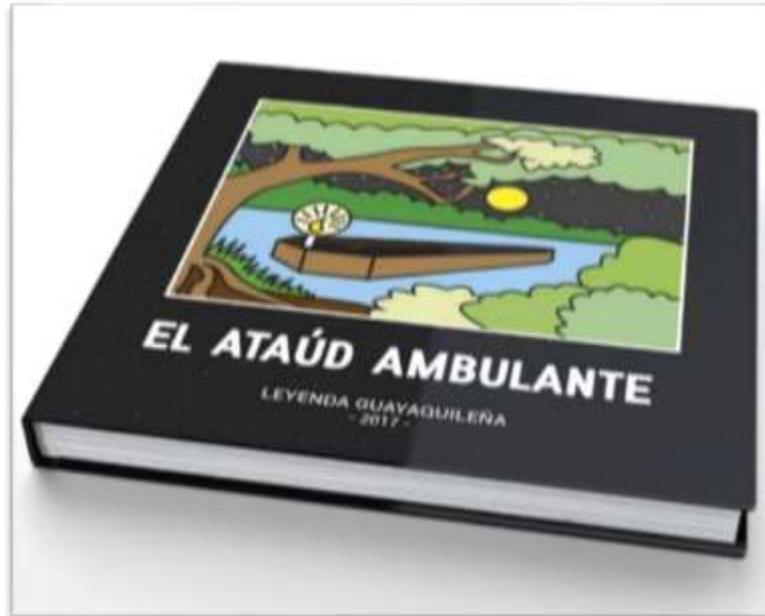


Figura 36. Tercera propuesta de la pregunta cuatro
Fuente: Elaboración propia

3.3.1 Conclusión de la evaluación inicial.

Según los resultados obtenidos en las evaluaciones, la gama cromática empleada y el estilo de ilustración de los personajes son adecuados para un público infantil.

Con respecto a los personajes la tercera propuesta es elegida debido a sus trazos gruesos de formas simples, que distingue mejor cada parte de la anatomía de los personajes y las características van acorde a la época en que se desarrolla la leyenda.

En cuanto a la evaluación de la portada, se presenta tres propuestas al cliente de las cuales se selecciona la segunda opción, en base al criterio de la directora del Programa “Sueños de Papel”.

3.4 Desarrollo de propuesta gráfica inicial.

Al concluir el proceso de diseño de los tres personajes principales se procede a ilustrar las escenas de la leyenda “El ataúd Ambulante” según las recomendaciones del ilustrador Damián Zúñiga, que recomienda obtener la idea principal del párrafo a representar y partir de esa idea a realizar la ilustración mediante una técnica digital que consiste en ilustrar en un *software* de diseño que en este caso es Illustrator, donde se procede a vectorizar mediante trazos según el estilo seleccionado para luego ponerle color y textura.

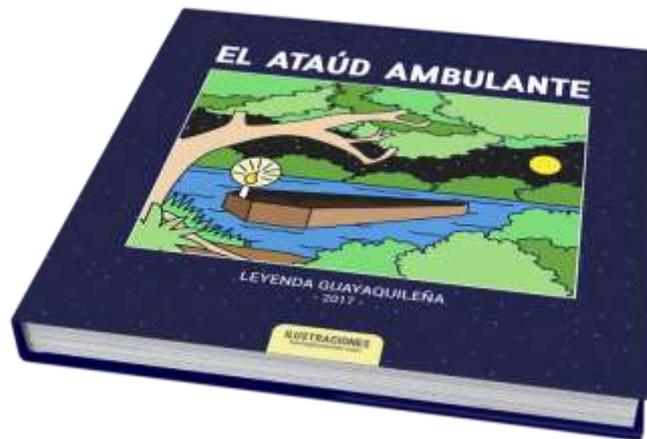


Figura 37. Propuesta inicial de la portada
Fuente: Elaboración propia

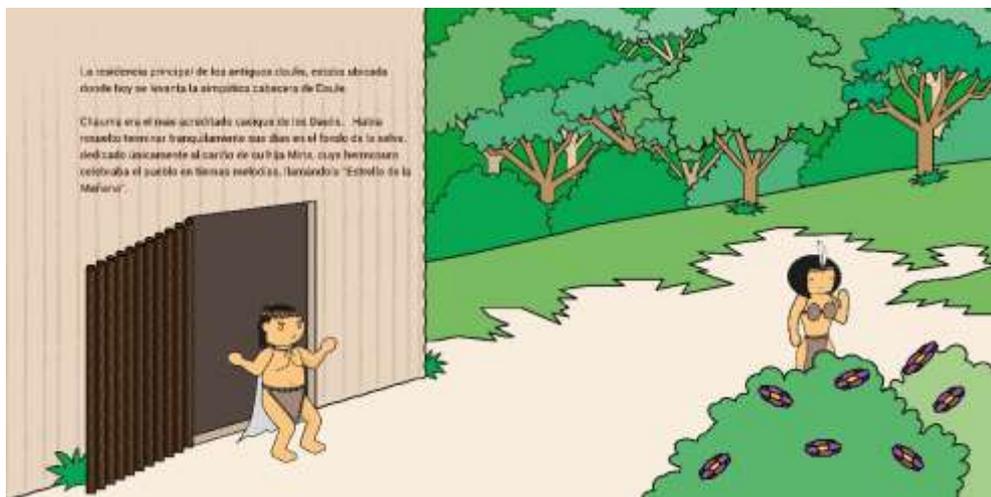


Figura 38. Ilustración de la primera escena
Fuente: Elaboración propia

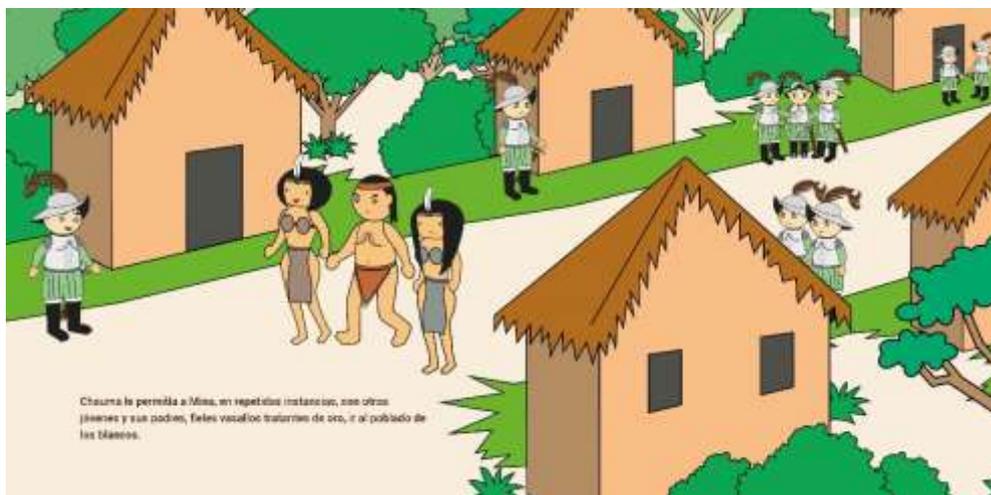


Figura 39. Ilustración de la segunda escena
Fuente: Elaboración propia

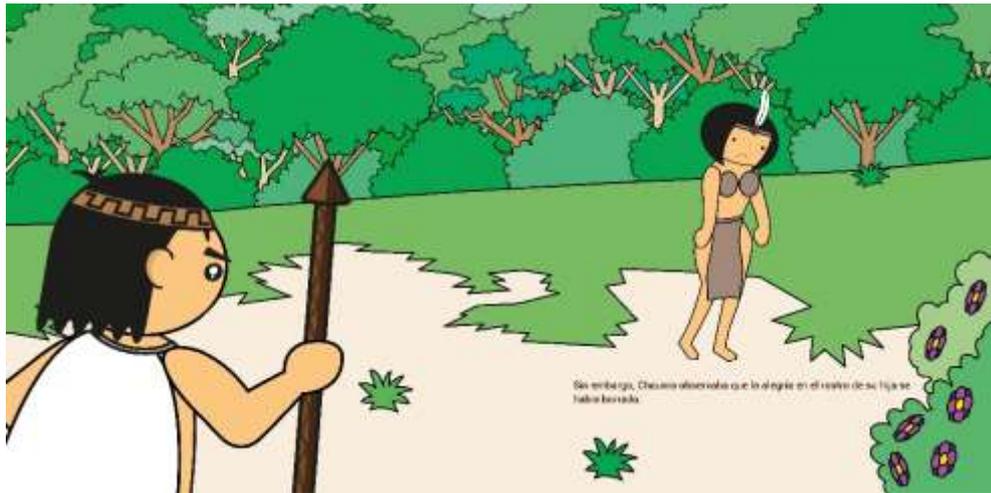


Figura 40. Ilustración de la tercera escena
Fuente: Elaboración propia

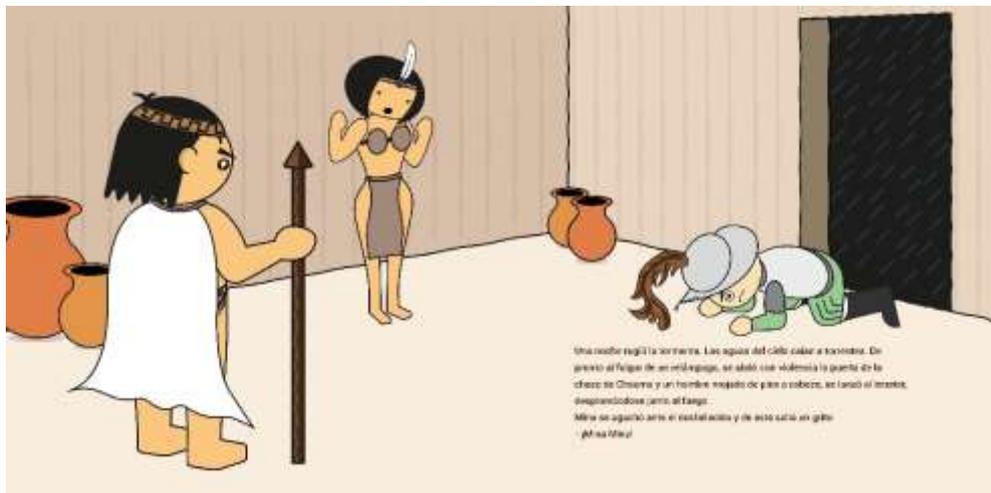


Figura 41. Ilustración de la cuarta escena
Fuente: Elaboración propia

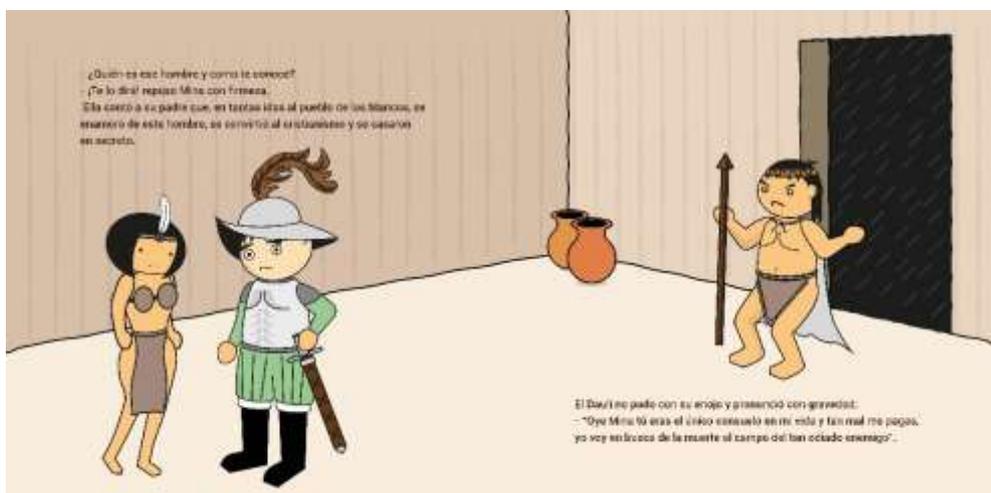


Figura 42. Ilustración de la quinta escena
Fuente: Elaboración propia

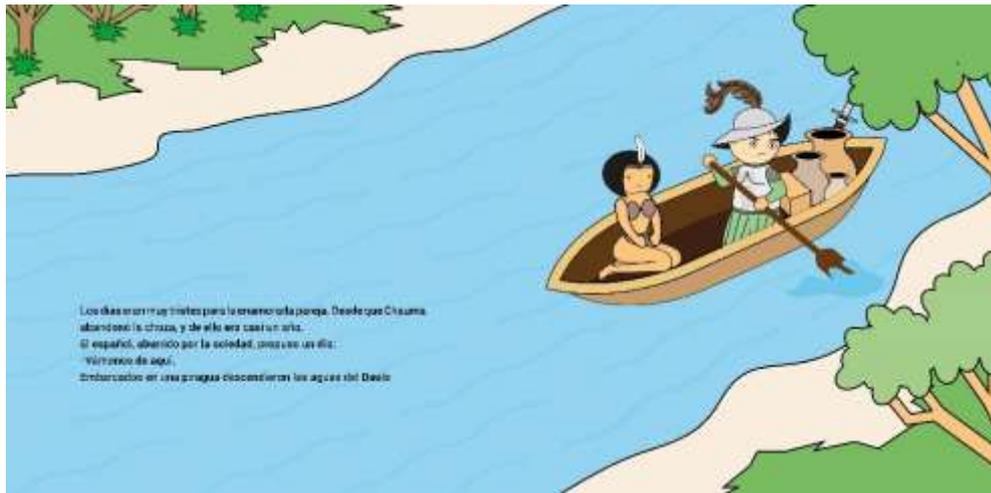


Figura 43. Ilustración de la sexta escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 44. Ilustración de la séptima escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 45. Ilustración de la octava escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 46. Ilustración de la novena escena
Fuente: Elaboración propia

3.5 Desarrollo de línea gráfica definitiva.

Al concluir con la ilustración de las nueve escenas de la leyenda El Ataúd Ambulante, se analizan las artes terminadas con la colaboración de la Lcda. Rosa Pogo, donde se determina que, en la portada es necesario mejorar la representación del ataúd y el cirio encendido, el personaje Mina con el bebé en brazos y corregir el color en ciertas partes para simular de forma correcta que la escena se lleva a cabo en la noche.

En cuanto a las 9 escenas ilustradas, se resuelve que, las viviendas no están acorde a la época en que se desarrolla la leyenda, no se debe usar recuadros de fondo para el texto, no utilizar los personajes principales como personajes de relleno y por último tener en cuenta que las escenas vayan acorde al texto.

Para solucionar el problema en cuanto a la representación de las viviendas, se visita el Museo de Arte Precolombino Carlos Zevallos Menéndez ubicado en la Casa de la Cultura, con el fin de tomar como referencia las maquetas de viviendas de la época de colonización española que se exponen, las cuales están construidas en base a datos arqueológicos recolectados en varias investigaciones realizadas según palabras de la directora Rosa Pogo quien colabora en la visita al museo (**Ver figura 47**).



Figura 47. Maquetas de viviendas de la época de colonización española
Fuente: Elaboración propia

Luego de finalizar el análisis con éxito y solucionar el problema con respecto a la correcta representación de las viviendas, se procede a realizar los cambios en todas las ilustraciones según las observaciones que se plantean, con el fin de lograr una mejor representación de toda la leyenda que nos asegure un resultado correcto en el producto final de este proyecto.



Figura 48. Modificación de la portada
Fuente: Elaboración propia

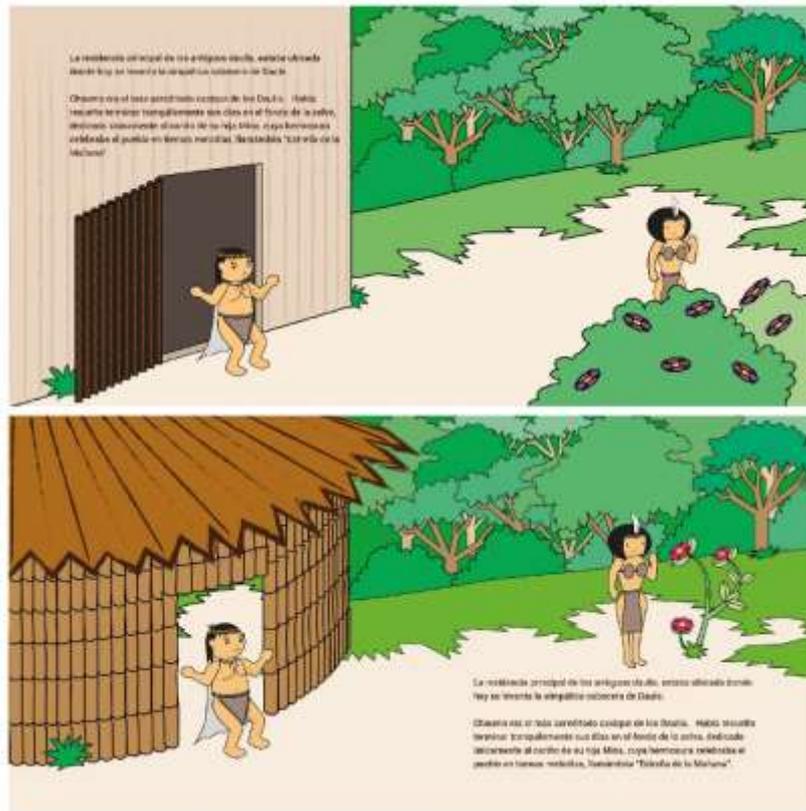


Figura 49. Modificación de la primera escena
Fuente: Elaboración propia

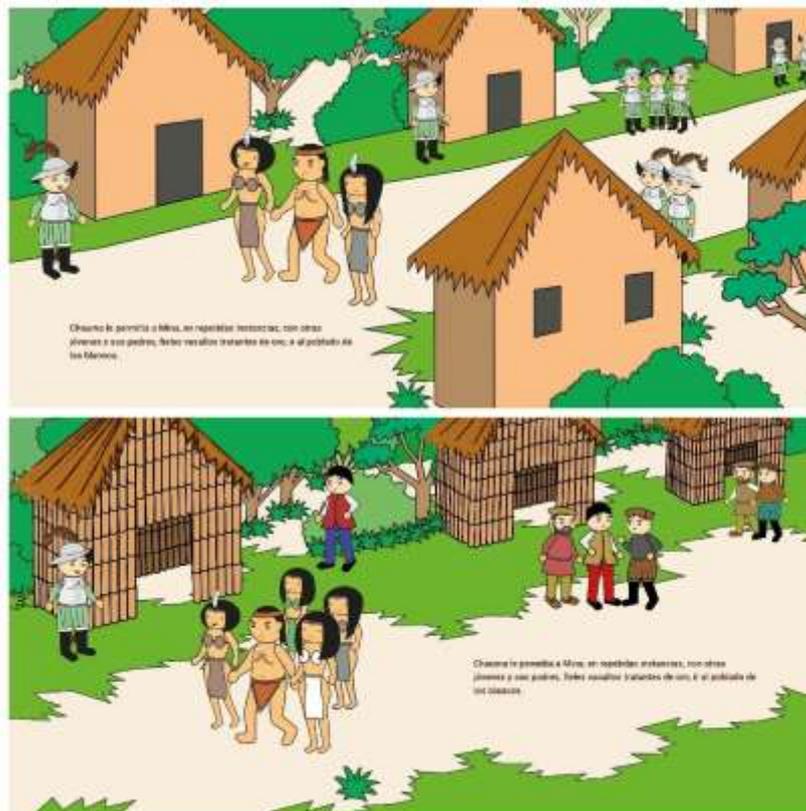


Figura 50. Modificación de la segunda escena
Fuente: Elaboración propia

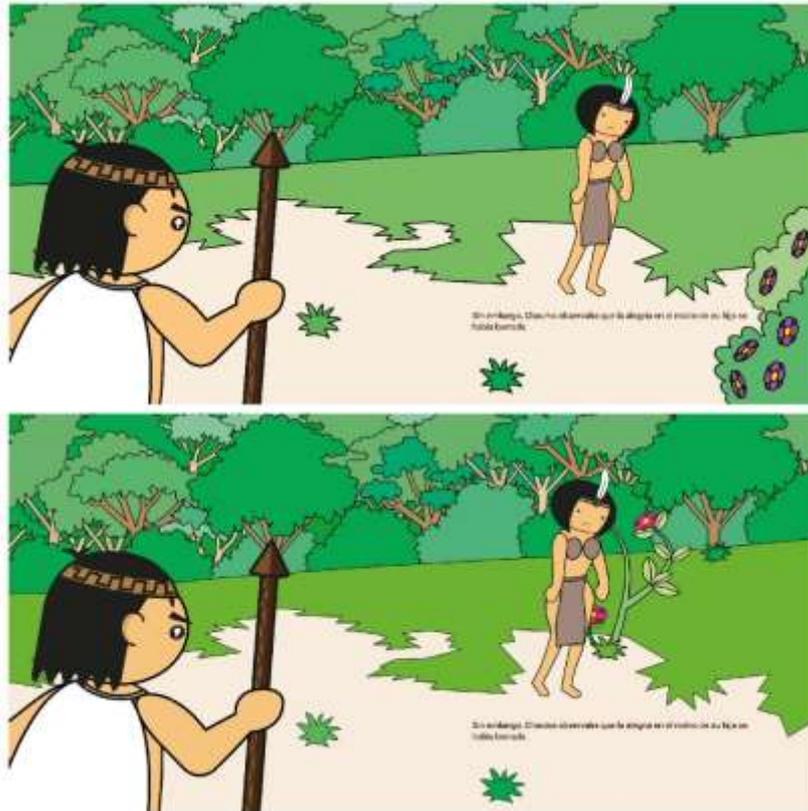


Figura 52. Modificación de la tercera escena
Fuente: Elaboración propia

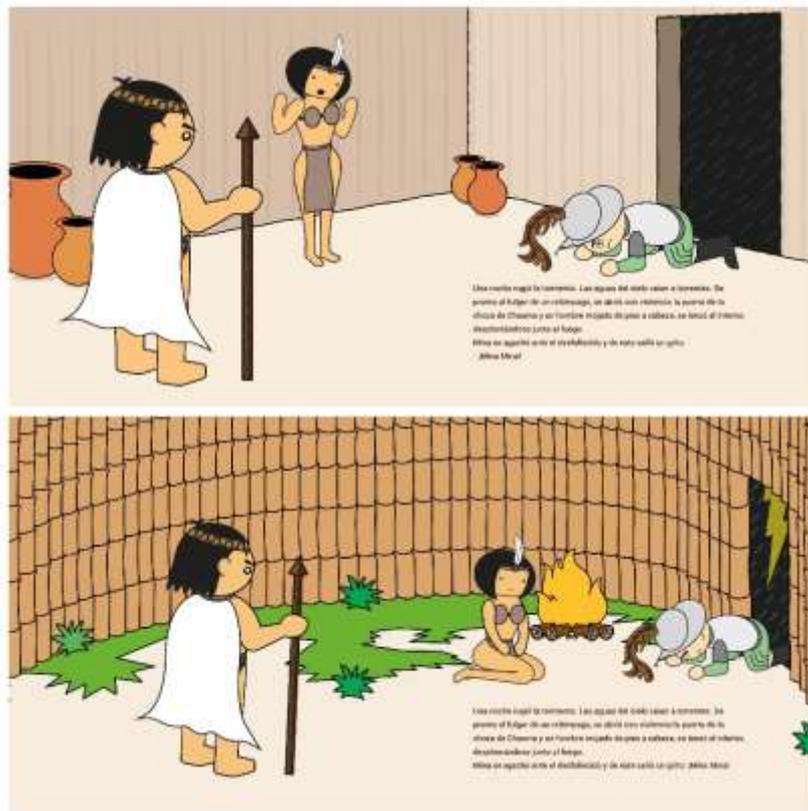


Figura 51. Modificación de la cuarta escena
Fuente: Elaboración propia

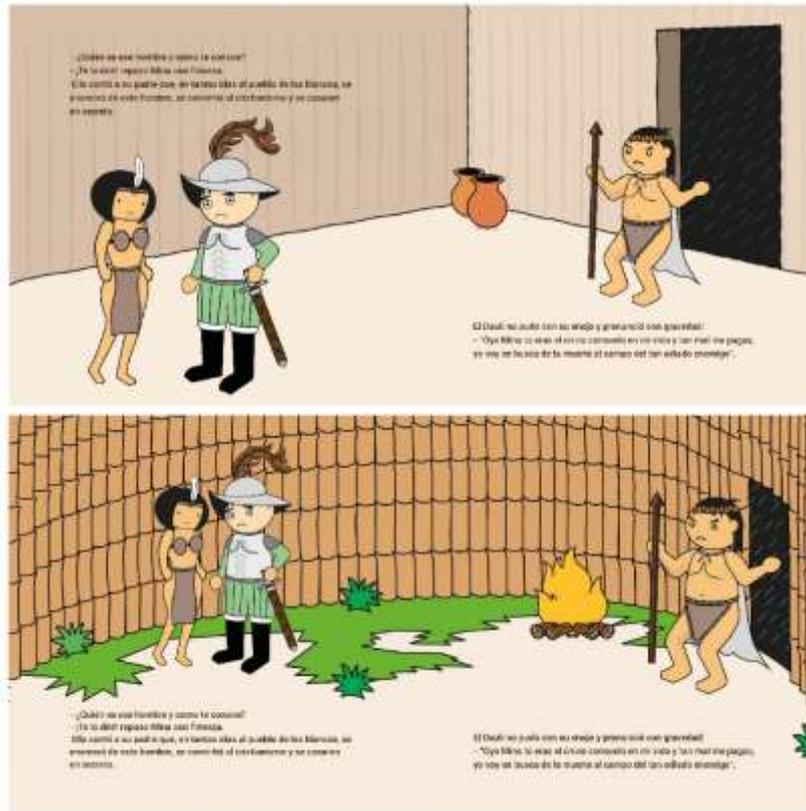


Figura 54. Modificación de la quinta escena
 Fuente: Elaboración propia

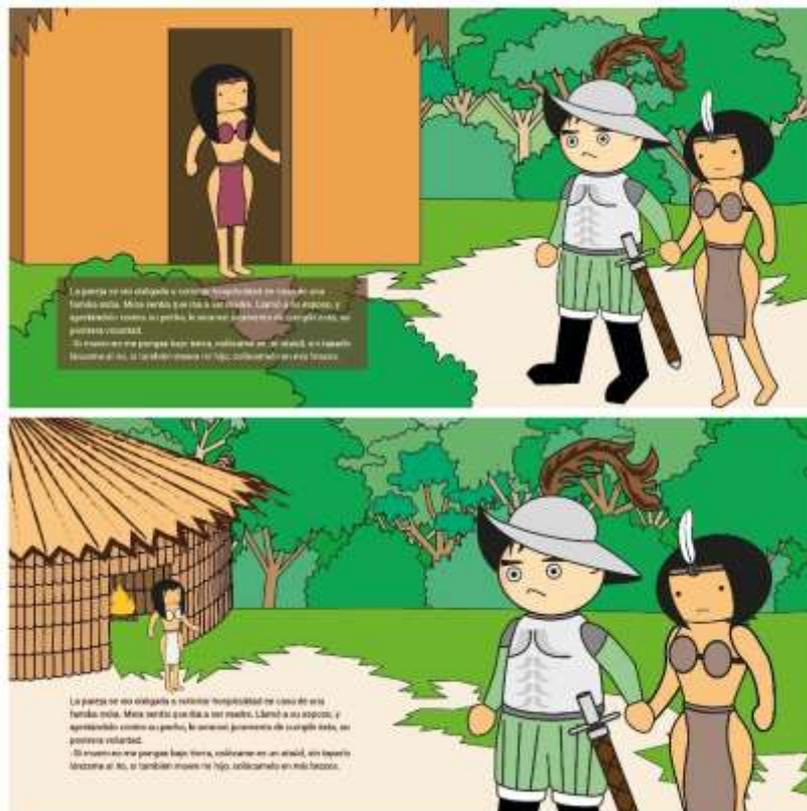


Figura 53. Modificación de la séptima escena
 Fuente: Elaboración propia



Figura 55. Modificación de la novena escena
Fuente: Elaboración propia

3.6 Arte final de las piezas gráficas.

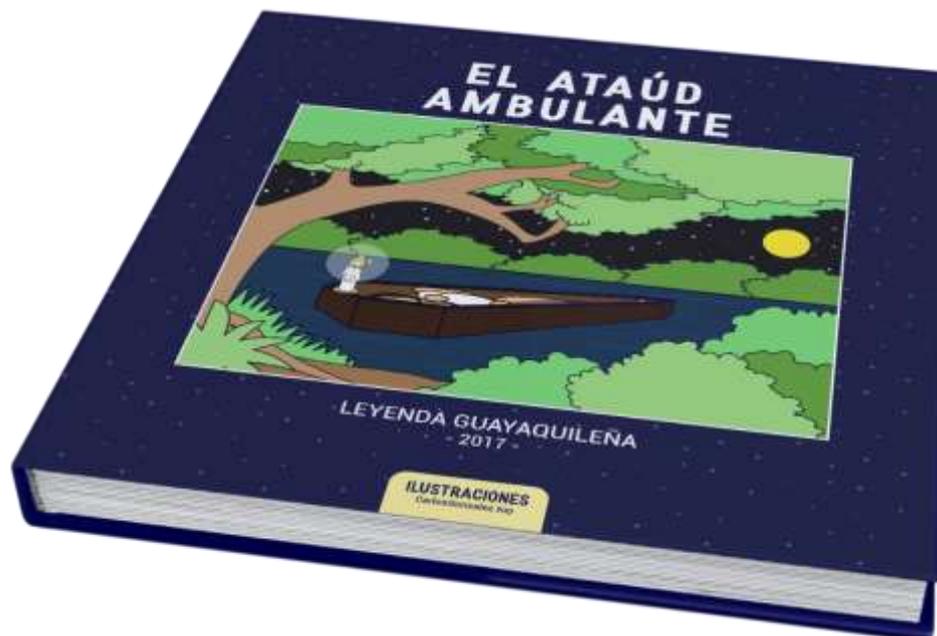


Figura 56. Portada final del libro sobre leyendas del Guayas
Fuente: Elaboración propia

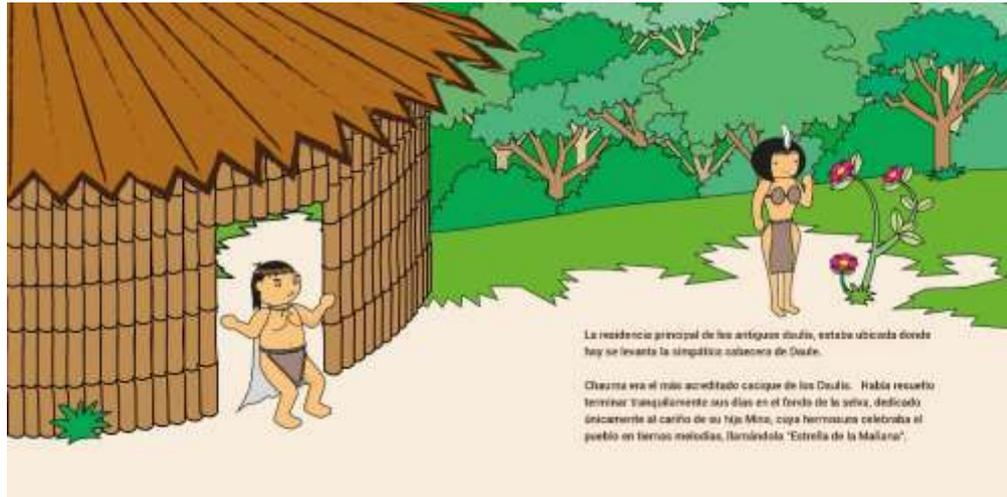


Figura 57. Arte final de la primera escena
Fuente: Elaboración propia

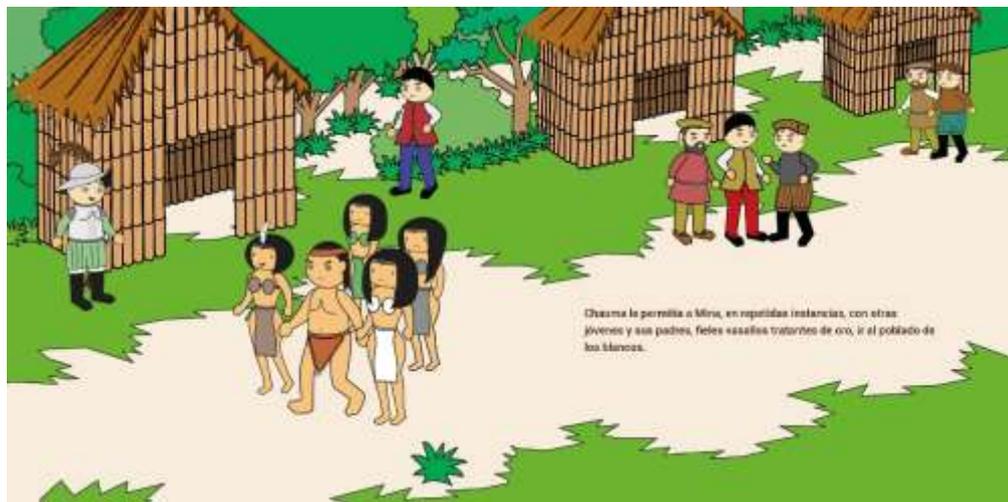


Figura 58. Arte final de la segunda escena
Fuente: Elaboración propia

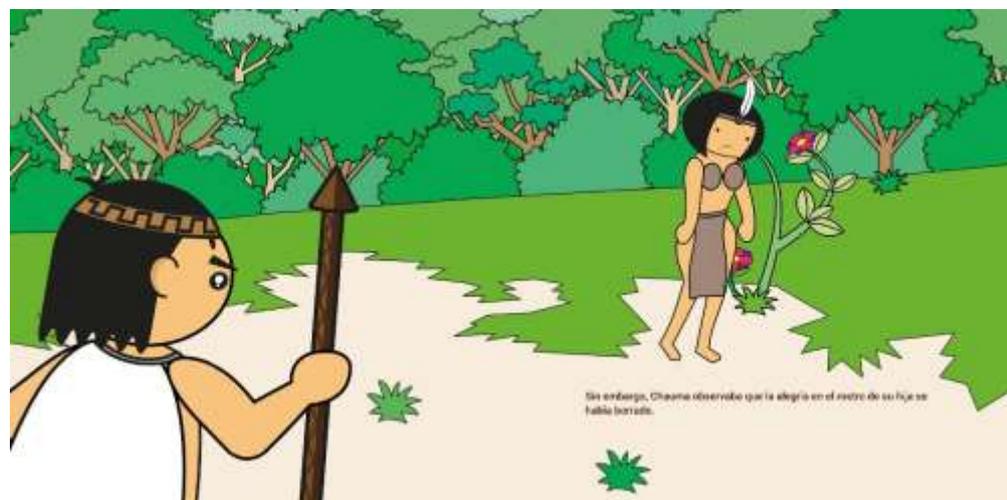


Figura 59. Arte final de la tercera escena
Fuente: Elaboración propia

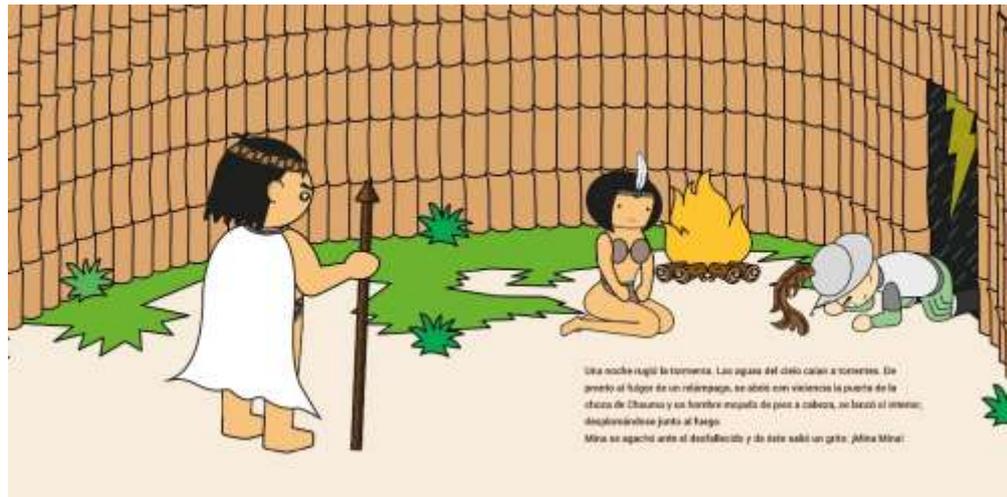


Figura 62. Arte final de la cuarta escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 61. Arte final de la quinta escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 60. Arte final de la sexta escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 65. Arte final de la séptima escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 64. Arte final de la octava escena
Fuente: Elaboración propia



Figura 63. Arte final de la novena escena
Fuente: Elaboración propia

3.7 Implementación y verificación de las piezas gráficas.

Una vez concluida la diagramación y diseño del libro sobre leyendas del Guayas, se procede con su respectiva implementación mediante la ejecución de un grupo focal, que se desarrolla en la sala Ruth Garaicoa Soria, del programa Sueños de Papel de la Casa de la Cultura núcleo del Guayas.

El grupo focal se aplica a niños y niñas del Club de lectura “Leer en Libertad” que se desarrolla los días viernes a las 16h00, donde se cuenta con la participación de 13 lectores infantiles para verificar si la leyenda es fácil de entender para ellos, si los colores les agradan, si la tipografía les resulta fácil de leer y si la portada les llama la atención.

La implementación y verificación inicia con la lectura de la leyenda por parte de la directora Rosa Pogo, narrando el cuento en voz alta a los niños, de forma clara y entretenida para a continuación realizar preguntas que permitan cumplir con los objetivos planteados del grupo focal.



Figura 66. Lectura de la leyenda al grupo focal
Fuente: Elaboración propia



Figura 67. Verificación de colores, ilustraciones y formas
Fuente: Elaboración propia



Figura 68. Verificación de tipografía y la lectura fácil
Fuente: Elaboración propia



Figura 69. Verificación de la manipulación y el uso del libro
Fuente: Elaboración propia

En relación al texto se realizan preguntas sobre el contenido de la leyenda para comprobar si la lectura es de fácil entendimiento, donde la mayoría responde con gran acierto lo que permite establecer que el texto es adecuado para un público infantil.

También se realizan preguntas para saber si los colores son adecuados, a lo que la mayoría responde afirmativamente y observando la reacción de los niños se verifica que las ilustraciones si les llaman la atención y les agrada los colores que se usa.

En cuanto a la verificación de la tipografía se realiza varias lecturas por parte de los niños y niñas, donde se observa que no tienen ningún tipo de dificultad al momento leer, lo que nos permite deducir que se ha hecho una correcta selección de la fuente tipográfica (**Ver figura 68**).

Por último, se pone en cuestión el diseño de la portada donde se les pregunta si les agrada o les llama la atención a lo que respondieron de forma positiva con respuestas como: me gusta porque tiene muchos colores y gráficos; me gusta porque

se ve misterioso y me da miedo, pero me da ganas de leer; está bonito porque tiene hartos colores llamativos y me gusta porque el color azul se ve bien, así como con brillo y misterioso. Gracias a todos los comentarios positivos de los niños que eran aprobados y confirmados por la directora del programa se establece que la portada si les llama la atención y les genera interés en el libro.

Como resultado final del grupo focal se concluye que la adaptación de la leyenda, es adecuada y se entiende perfectamente en el público objetivo, las ilustraciones en general son agradables para ellos porque les gusta que un libro tenga hartos gráficos y colores, la fuente tipográfica les resulta fácil de leer y la portada les llama mucho la atención y genera interés en ellos.

3.8 Producto Final

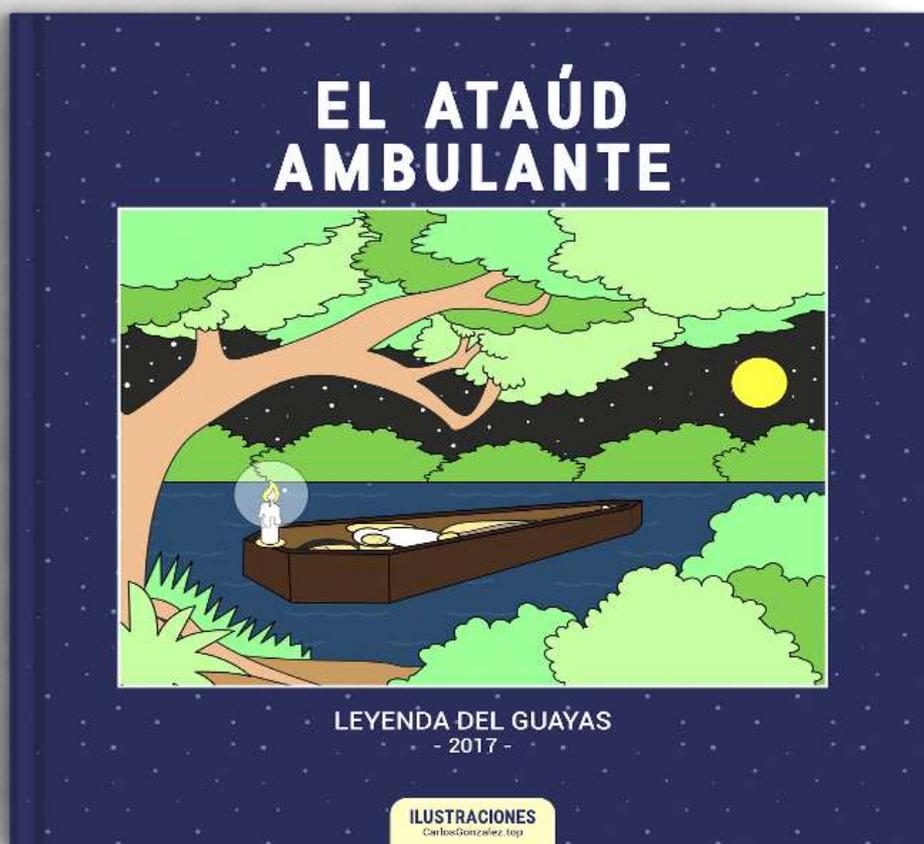


Figura 70. Libro sobre leyenda del Guayas – Portada
Fuente: Elaboración propia



Figura 71. Libro sobre leyenda del Guayas – Páginas internas
Fuente: Elaboración propia

4 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

Mediante el proceso de investigación que se desarrolla a lo largo de este proyecto se obtiene como producto final el diseño de un libro sobre una leyenda del Guayas, que se toma del escritor J. Gabriel Pino Roca, la cual es adaptada para niños y niñas de 6 a 8 años de edad por la señora Margarita Barriga Pino, nieta del escritor.

El objetivo de este proyecto es fomentar la cultura y hábito de la lectura en los talleres que realiza el programa “Sueños de Papel” de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, para lo cual se hace uso de varios criterios en diseño gráfico, diseño editorial, ilustración y literatura infantil, lo que hace de este libro una herramienta adecuada para cumplir con todos los objetivos del proyecto y aportar significativamente en la cultura de la Provincia del Guayas.

El hecho que el contenido sea sobre leyendas del Guayas le da un valor agregado, porque en la actualidad los niños acuden a practicar el hábito de lectura con libros de autores e ilustradores extranjeros, pudiendo así cumplir la necesidad del “Programa Sueños de Papel”, de contar con un libro apropiado al público infantil y que a la vez promueva la cultura de la provincia.

4.2 Recomendaciones

- Al diseñar un libro para niños es importante conocer la edad del público al que se desea llegar, ya que de esto depende el estilo de ilustración, la gama de colores a usar, la correcta selección de la fuente tipográfica y la complejidad del texto.
- En cuanto a diagramación es recomendable usar una retícula modular que permita tratar la ubicación de los elementos de forma más creativa para evitar caer en un diseño monótono, en caso de libros donde la ilustración abarque toda la página.
- El contenido de un libro en cuanto a literatura es muy importante por lo que se recomienda solicitar la colaboración de un profesional o experto en el tema.

5 BIBLIOGRAFÍA

- Casa de la Cultura Ecuatoriana. (2016). *Breve Historia de la Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión*. Disponible en https://www.casadelacultura.gob.ec/?ar_id=10&ge_id=18&title=Historia%20de%20la%20Casa%20de%20la%20Cultura%20Ecuatoriana%20Benjam%C3%ADn%20Carri%C3%B3n&palabrasclaves=Historia%20de%20la%20Casa%20de%20la%20Cultura%20Ecuatoriana%20Benjam%C3%ADn%20Carri%C3%B3n
- Díaz, L., Torruco, U., Martínez, M., Varela, M. (2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2007505713727066>
- Godínez, M. (2013). *Desarrollo de personajes de Xavier Gallego, Eyesores. Imagen visual y material publicitario para el Grupo de Proyección Folklórica de Coactemalán YUM KAAX* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://biblio3.url.edu.gt/Tesario/2013/03/05/Godinez-Maria.pdf>
- González, M. (2015). *Diseño gráfico de cuentos ilustrados para la recreación y motivación de niños y niñas enfermos de cáncer* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4731>
- Hidalgo, G. (2014). *Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos* [Archivo PDF]. Recuperado de <http://190.11.245.244/handle/47000/1093>
- Mendoza, A. (2008). *Función de la literatura infantil y juvenil en la formación de la competencia literaria*. Disponible en http://www.cervantesvirtual.com/obra-visor/funcin-de-la-literatura-infantil-y-juvenil-en-la-formacin-de-la-competencia-literaria-0/html/01e1f656-82b2-11df-acc7-002185ce6064_3.html#I_2_
- Ministerio de Educación. (2016). *Educación Cultural y Artística*. Disponible en <https://educacion.gob.ec/curriculo-educacion-cultural-y-artistica/>

- Morales, O. (2003). *Fundamentos de la investigación documental y la monografía* [Archivo PDF]. Recuperado de http://www.saber.ula.ve/bitstream/123456789/16490/1/fundamentos_investigacion.pdf
- Morante, M. (2013). *Diseño de libros digitales Infantiles* [Archivo PDF]. Recuperado de https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/27807/TFM_LibroDigitalInfantil.pdf
- Pino, J. (1997). *Leyendas, tradiciones y páginas de la historia de Guayaquil*. Guayaquil, Ecuador: Poligráfica C.A.
- Programa Sueños de Papel. (2016). *Información*. Disponible en https://www.facebook.com/pg/programasuenosdepapel/about/?ref=page_internal
- Tomat, C. (2012). *El “Focus group”: nuevo potencial de aplicación en el estudio de la acústica urbana* [Archivo PDF]. Recuperado de <file:///C:/Users/Carlos%20Gonzalez/Downloads/Dialnet-ElFocusGroup-4150929.pdf>

6 ANEXOS

6.1 Anexo 1: Observación no participante aplicada a niños y niñas de 6 a 8 años en la sala “Ruth Garaicoa Soria”.

Tema: Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

Investigación cualitativa

Método: Observación no participante.

Lugar: Sala Ruth Garaicoa Soria en la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas

Fecha: 20/05/2017

Objetivos:

- Observar como los niños interactúan con los libros que posee la institución.
- Conocer la cantidad de libros que existe con literatura nacional apropiados para niños.

Luego de la entrevista a la Lcda. Rosa Elena Pogo se procedió a realizar una cita para asistir a la sala Ruth Garaicoa Soria, durante un espacio llamado “La Hora del cuento”, con el objetivo de observar y analizar la interacción de los niños con los libros y conocer los libros con los que trabajan.

Horas de observación: 1 hora, dentro de la sala Ruth Garaicoa Soria a niños de 6 a 11 años de edad.



Figura 72. Interacción que existe entre los niños y los libros
Fuente: Elaboración propia

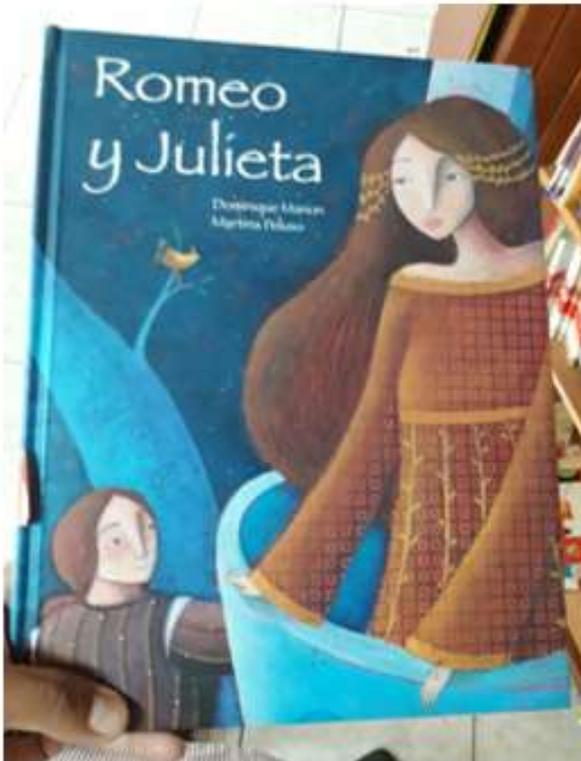
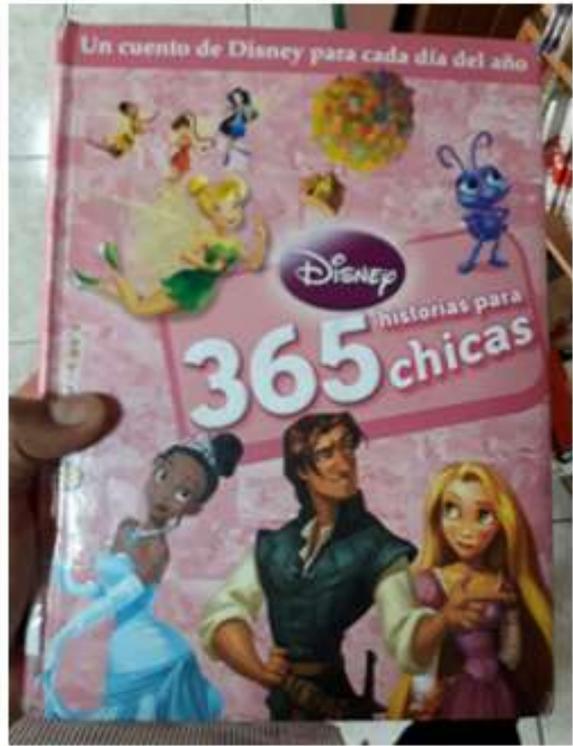


Figura 73. Libros extranjeros que usa el programa “Sueño de Papel”
Fuente: Elaboración propia

6.2 Anexo 2: Entrevista a la directora del programa “Sueños de Papel”

Tema: Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

Investigación cualitativa

Método: Entrevista en Profundidad

Fecha: 17/05/2017

Entrevistada: Lcda. Rosa Elena Pogo

Directora del programa Sueños de Papel

Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, de la ciudad de Guayaquil.

1. ¿Qué tipo de apoyo tienen para la unidad de programas educativos?

La institución tiene varias unidades que dan servicio a la comunidad, una de ellas es la unidad de eventos educativos y cuenta con el apoyo del Gobierno, lamentablemente en la actualidad no tenemos ayuda financiera para las actividades específicas, todo lo que se hace aquí generalmente se lo hace con voluntariado.

2. ¿Qué tipo de cursos, talleres y eventos fomentan con más hincapié en niños?

Esta es una unidad para fomentar la lectura y formar lectores, por lo tanto casi todas las actividades van encaminadas a eso, nosotros a partir de la literatura hacemos todo tipo de arte, nosotros leemos, tenemos programas de formación todos los días sábados, los viernes clubes de lectura para niños, hora del cuento, clubes de lectura para padres, pero hacemos talleres a partir de eso, por ejemplo; talleres de escritura, talleres de creación de escritura para niños, o hacemos artes como títeres a partir de cuentos o literatura y muchas otras actividades a partir de la literatura.

3. ¿Qué tipo de eventos realizan para fomentar la cultura guayaquileña en los niños?

De hecho, la formación lectora va de la mano porque la lectura es cultura, por lo tanto, todas las actividades van a enriquecer toda la cultura de nuestra gente, tratamos de recuperar las tradiciones, costumbres a partir de nuestros programas, a partir de la lectura y por supuesto la interculturalidad. Unos de los programas específicos donde rescatamos lo que es la tradición oral de nuestros pueblos se llama “Cuentos a media luz” un espacio donde invitamos a narradores, narradores naturales de nuestro pueblo,

no necesariamente narradores profesionales, para que ellos cuenten historias a los niños y adultos.

4. ¿Qué métodos usan para la educación de los niños?

Nuestra metodología es muy variada, lo que nosotros tratamos es de que el niño tenga una vivencia con respecto a todo lo que hace, la experimentación diríamos, el niño tiene que vivir cada una de nuestras actividades, en nuestros talleres por ejemplo realizar experiencias y experimentos, escribir, depende del tipo de taller tratamos de que el niño viva y experimente.

5. ¿Cómo evalúan la efectividad de los cursos, eventos y talleres de los niños?

La observación y el resultado es justamente la participación permanente de estos niños, el hecho de que asistan a los talleres, que asistan permanentemente a los clubes de lectura, el hecho que ya tengamos niños de 8 y 9 años que ya hayan leído muchos libros más que un adulto, eso para nosotros muestra que hay una efectividad en los procesos que se está realizando.

6. ¿Qué tipo de libros y material didáctico usan en los cursos para niños?

Nosotros utilizamos mucho la lectura juvenil e infantil, tratamos que la lectura infantil sea de calidad, una literatura que no necesariamente es la clásica, utilizamos mucho la clásica, utilizamos mucha literatura contemporánea, literatura que enriquezca tanto a niños como adultos. Nosotros no utilizamos el texto, menos el texto escolar, nosotros utilizamos literatura auténtica, literatura de autor, siempre estamos buscando una gran variedad de producción literaria que hay de escritores nacionales como del extranjero, nosotros no nos regimos por un libro, simplemente nosotros tratamos de ofrecer la gran variedad de literatura que se produce.

7. ¿Qué material didáctico les llama la atención?

Nosotros somos formadores de lectores por lo tanto nuestra herramienta básica es el libro, los niños tienen que disfrutar a partir del libro, por supuesto cada libro muchas veces es una obra de arte, actualmente tenemos los famosos libros álbum, donde el niño se atrapa, ósea este libro atrapa al niño con sus ilustraciones, con sus historias a través de imágenes para los más pequeños, pero no es todo, ya a medida que van

creciendo la historia misma es la que atrapa, la historia, la escritura, la forma de escribir es el arte, ahí está el escritor con toda su expresión.

8. ¿Qué tipo de lectura fomentan?

Nosotros la literatura infantil, nosotros tratamos de que el niño se vuelva un lector autónomo, es decir que el niño busque la lectura por placer no por obligación, nosotros no somos escuela, nosotros estamos formando el lector por placer, es decir que el haga de la lectura un hábito, pero un hábito placentero par toda su vida.

9. ¿Los libros que usan cuentan con un detalle extra a parte de las ilustraciones infantiles y texto?

Bueno, hay todo tipo de libros, aquí nosotros tenemos libros para los más pequeños donde encontraras una gran variedad, libros de pasta gruesa, libro de ilustración grande, libro que tienen solo imagen, pero a medida que el niño va creciendo nosotros tenemos otro tipo de libro donde solamente el texto es lo fundamental, eso es lo que lo tiene que atrapar, todo lo primero es un proceso de inicio del niño hacia la lectura, es decir para nosotros lo importante es que el niño se vuelva lector, lo otro es un atractivo para que él se vaya aficionando a los libros, nuestro objetivo básico es leer y leer por placer, leer porque les gusta.

10. ¿Actualmente cuentan con libros sobre leyendas Guayaquileñas?

Sí por supuestos, aquí la biblioteca de la casa de la cultura, la biblioteca “Aurora Estrada y Ayala de Ramírez Pérez” es una biblioteca que tiene un gran acebo bibliográfico ecuatoriano, por lo tanto, aquí hay mucho material que tenga que ver con leyendas y tradiciones de nuestra ciudad y de nuestro país.

11. ¿Qué tipo de leyendas son apropiadas para niños?

Las leyendas no digamos que son para los niños, las leyendas son el resultado de la tradición oral de los pueblos y esas leyendas muchas de las veces pueden no sean destinadas a los niños, sin embargo hay muchas adaptaciones que se pueden hacer y adecuarse para que ellos puedan leerlas, a qui tenemos algunas en estas salas, tenemos un fondo, no digamos que muy grande porque realmente no hay mucha producción en nuestra ciudad por lo menos no hay mucha producción de libros sobre nuestra leyendas, las hay, no digo que no, pero creo que se pueden hacer cosas mucho mejores.

12. ¿Qué gama de colores les atrae más a los Niños?

Yo diría que es la belleza lo que atrapa al niño, depende del artista como combine esos colores, a veces puede ser que algo tenga ausencia de color, lo que sea, no sé si es el negro o el blanco o en blanco y negro muchas de las veces los libros son hermosos depende del ilustrador y como trate de llevar al niño la imagen que quiere el mostrar, a veces no necesita ni tener tanto color si no calidad en cuanto a la imagen que el haya hecho.

13. ¿Qué tipo de tecnología usan para actividades educativas?

Bueno, nosotros como casa de la cultura como podrás haberte dado cuenta, no es que no tenemos, tenemos equipos, no tenemos computadoras, lo máximo que yo utilizo es el video porque no tenemos más, pero realmente creemos, no es que no lo necesitamos, si quisiéramos tener mucho más, pero con el libro nos ha sido suficiente por ahora, es decir trabajamos con lo que tenemos y creo que ha valido la pena.

14. ¿Qué opinan sobre un libro con juegos didácticos de inteligencia que fomente la competitividad en los niños, la lectura y la cultura de leyendas guayaquileñas?

Hay muchos libros que tratan de hacer eso, no es que yo esté en acuerdo o desacuerdo, pero realmente para mí es necesario en los primeros años, el color, la imagen, que un libro sea tridimensional, bidimensional no lo sé, hay libros en pop up, si hay muchas técnicas que se pueden utilizar para hacer muy atractivo el libro, especialmente para los más pequeños y para los más grandes que no han tenido la oportunidad de ver un libro esto lo atrapa, si hay muchas formas, inclusive hay libros donde tú puedes leer con una linterna y la imagen puede iluminarse y aparecer en el libro de un momento a otro, un libro que mucha de las veces no tiene nada, esas es una idea hermosa, creo que alguien la hizo inclusive ya aquí en Guayaquil, pero son libros que no se les da el apoyo, por lo tanto tu no los ves como una distribución masiva, bueno eso para las primeras etapas es muy lindo poder hacerlo.

15. ¿A partir de qué edad ya no es necesario usar libros que atrapen al niño a través de su diseño y calidad gráfica?

Nosotros estamos convencidos que, para nosotros formar lectores no hay edad, estamos hablando de niños de cero a cien años, que significa esto, que la literatura se puede estimular desde que el niño está en la barriga, así como se habla de la música,

si tú a tu hijo le empiezas a contar historias desde muy pequeño ya el niño poco a poco va viendo un ambiente de lectura por lo tanto cuando nazca, cuando crezca, si vive un ambiente lector ese niño se va a ir aficionando a los libros también. La belleza del arte la podemos disfrutar a cualquier edad, si queremos decir que para estimularlo, yo creo que desde muy pequeño, tres años 4 años ya los niños están disfrutando y manipulando los libros y de ahí si me hablas de esta sala, nosotros tenemos niños de 12, 13, 14 años y también vienen adultos que disfrutan de esos libros, pero digamos que entre, si tú quieres hacer un libro para niños muy pequeños estamos hablando de desde los 3 años hasta los 12 años si quieres ponerle un rango, yo no le pondría.

16. ¿Qué opinan sobre una versión del libro para tabletas y computadores?

Yo no me niego nunca a la tecnología, creo que todo instrumento es válido y hermoso, mientras queramos fomentar algo, para mí es muy valioso un libro electrónico, una Tablet y donde el niño además puede ver las imágenes en movimiento, eso lo atrapa mucho, pero lo que te voy a decir es muy claro, si el niño no tiene el hábito lector no importa el formato en que le pongas el libro que no va a leer, simplemente se va a obnubilar por la imagen, pero si quieres decir que porque el niño vea cada vez y cuando un libro con imagen ya es lector, no lo es, es un proceso de vida formar lectores.

17. ¿Existe algún calendario o cronograma de los eventos que realizan para los niños?

Nosotros tenemos una programación permanente, el programa sueños de papel tiene varios espacios semanales, por ejemplo: todos los días sábados tenemos dos momentos, Léeme un cuento que es el momento de lectura en familia, donde los padres, madres, abuelos, hermanos o un acompañante de lectura viene con el niño a leer en biblioteca, la segunda parte se llama la Obra del Cuento, que es el momento en que nosotros le leemos a los niños en voz alta cada sábado sobre un tema diferente, leemos cuatro o cinco cuentos, luego de eso hacemos una actividad de arte siempre relacionada con los libros que se han leído esa mañana, tenemos otro programa semanal, todos los viernes 4pm los clubes infantiles de lectura y los clubes de lectura para padres, que hacemos ahí, leemos obras completas en grupos pequeños de máximo 10 o 15 niños podemos recibir en esos clubes, todos los viernes del año y estamos leyendo obras diferentes completas, por ejemplo todo el año anterior leímos al autor Randall y este año estamos leyendo la obra del autor Michael Ende. Tenemos otro

espacio permanente, pero este es mensual que se llama Cuentos a media luz, que justamente es el espacio de recuperación de la tradición oral, un espacio de narración en la noche, siete en punto se apaga las luces y se encienden velas y se cuentan historias.

18. ¿En base a toda su experiencia, ¿cuál cree Usted que es la esencia para atraer un niño hacia la lectura?

Yo estoy convencida de que un niño que vive un ambiente de lectura desde el hogar, es el niño que poco a poco se va aficionando a los libros, nosotros como institución estamos dando una parte, un niño viene cada viernes, cada sábado, pero el lector se forma día a día, por lo tanto, lo fundamental es que viva un ambiente de lectura en casa, que son los padres los primeros formadores.

6.3 Anexo 3: Entrevista a prensista – Ing. Félix Jaramillo

Tema: Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

Investigación Cualitativa

Método: Entrevista en Profundidad

Fecha: 13/06/2017

Entrevistado: Ing. Félix Jaramillo

Experto en Pre-prensa con más de 15 años de experiencia.

Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, de la ciudad de Guayaquil.

1. ¿Qué importancia tiene la etapa de pre-prensa en el diseño de un libro?

Tiene una importancia primordial, incluso antes de diseñar el libro se debería hacer una revisión de todos los parámetros de pre-prensa como son: los acabados, sustratos donde se va a imprimir, los colores que se le van a poner, los colores que se pueden imprimir en la prensa, porque dependiendo de eso es lo que el diseñador tiene que comenzar a bosquejar su diseño, no puede comenzar desde el diseño y luego ver pre-prensa, primero tiene que ver pre-prensa y luego ver el diseño.

2. ¿Qué recomendaciones debería tomar en cuenta antes de proceder a la impresión de un libro?

Primero, donde se lo va a imprimir, cuáles son los colores que se pueden imprimir, si lo hace en cmyk, se va a usar Pantone o colores adicionales, dependiendo de los colores y el formato uno ve en que prensa se lo puede imprimir, por eso es primordial primeramente conversar con el prensista, para de acuerdo a eso hacer el diseño.

3. ¿Cómo se manejan los colores en la etapa de pre-prensa para que no se modifiquen al realizar la impresión?

Con perfiles de color, tiene que usarse perfiles de color dependiendo de la prensa que se vaya a utilizar, cada prensa, cada imprenta tiene un perfil de color

definido y eso ayuda a que el color no se distorsione mucho al momento de imprimir

4. ¿Qué tipo de diagramación es recomendable usar para un libro infantil?

Lo que yo entiendo de la pregunta, es que podrías usar, bueno sí que son niños infantiles tienes que usar un soporte o sustrato fuerte, no sé, un papel couché de 120 gramos, 180 o quizás una cartulina para que pueda resistir la manipulación de los niños, el acabado, la pasta tiene que ser plastificada para que también resista el agua, la humedad, la suciedad, etc. Y con respecto al interior el diseño, la retícula tiene que ser una retícula amplia, con espacios blancos, letras grandes, tipografías que el niño pueda leer y también tener pocas letras o ser más gráfico, ya que los niños dependiendo de la edad, unos leen poco, unos leen más.

5. ¿De acuerdo al papel que se use que tipo de impresión es recomendable hacer?

No, más bien es de acuerdo a la impresión que se vaya a usar qué tipo de papel es el que tienes que utilizar, si vas a usar papel couché o cartulina ya eso es offset comercial o prensa plana, si vas a usar papel más delgado o más barato como papel periódico, papel bon o papel kraft, esa ya es una prensa rotativa de periódico nomás, si vas a usar ya cartulina, cosas así tienes que usar flexografía.

6. ¿Qué tipo de encuadernado es recomendable en libros infantiles?

Dependiendo de las páginas, si son pocas páginas grapado, pero si son ya muchas páginas y el papel también es más grueso, más gramaje tendrías que engomarlo, tener ya con goma y obviamente la portada iría en otro tipo de papel es decir aparte, todo eso tienes que consultarlo en la prensa, donde lo piensas imprimir.

6.4 Anexo 4: Entrevista a ilustrador – Ing. Damián Zúñiga

Tema: Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

Investigación Cualitativa

Método: Entrevista en Profundidad

Fecha: 16/06/2017

Entrevistado: Ing. Damián Zúñiga

Experto en Ilustración con más de 20 años de experiencia.

Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, de la ciudad de Guayaquil.

1. ¿Con respeto al estilo de ilustración, qué comentario sería útil para alguien que aún no ha encontrado uno propio?

En cuanto a desarrollar un estilo te refieres, realmente eso es algo que toma bastante tiempo, si te interesa la ilustración de verdad, es algo que te puede durar entre meses o años realmente, usualmente la gente empieza a ilustrar más que todo me he dado cuenta que en Latinoamérica la influencia del anime es muy fuerte, entonces hay mucha gente que empieza por ahí, es bueno, pero es mejor si partes de eso y empiezas a buscar un propio rumbo, buscar cosas que de pronto sean más sencillas para ti, qué colores funcionan mejor para ti, las cosas que más te gustan, yo creo que ese es el principio de encontrar un estilo propio.

2. ¿Qué técnicas de ilustración son recomendables usar en libros para niños?

Yo me he dedicado no profesionalmente a esto, pero he dibujado toda mi vida y encuentro que es mucho más fácil trabajar con marcadores en un principio y luego moverte hacia acuarela para mí son las cosas más básicas o simples para trabajar y más rápidas de aprender, al menos la acuarela te puede tomar un poco más de tiempo, si lo buscas de una manera más profesional, pero si lo adaptas a tu estilo la acuarela se moldea a ti.

3. ¿Qué cromática es recomendable en la ilustración infantil?

Yo tiendo mucho a usar colores pasteles, son más fáciles de mezclar, es más fácil equivocarte con colores fuertes porque tú no puedes ir de un color fuerte a un color suave, sin embargo, puedes ir de un suave a un fuerte entonces es mucho más fácil empezar con colores suaves, con colores pasteles, rosas, celestes, colores bien suaves.

4. ¿En qué consiste la caracterización de un personaje?

Bueno eso va a depender mucho de tu estilo realmente, por ejemplo, si te has dado cuenta en mi estilo siempre tiendo a dibujar cosas bien tristes, me atraen mucho las caras tristes y es un reto para mí por ejemplo dibujar un personaje que es un villano o alguien malo llevarlo a mi estilo, es muy difícil, pero cuando lo logro me siento bastante satisfecho, así que yo creo que una vez que tu definas los rasgos de tu estilo es más fácil llevar cualquier personaje a tu estilo propio.

5. ¿Qué aspectos se tiene en cuenta para iniciar la etapa de boceto?

Eso va a depender para mí de tu inspiración, va a depender de lo que te tiene inspirado o motivado, cuál sea el proyecto. Hoy en la mañana me levanté con ganas de dibujar hojas por ejemplo sin ningún motivo, entonces me puse a dibujar hojas, pero va a depender básicamente de tu inspiración.

6. ¿Qué proceso tiene la ilustración completa de un personaje?

Eso es bastante complicado porque al menos para mí lo es, si digamos que es una escena y tu estés leyendo que un niño se sorprende mientras iba sentado en un tren, tú ya te vas haciendo la idea de cómo más o menos va a ser el escenario, pero ahí al menos yo jugaría con las expresiones de las caras de él, basadas en el momento o la idea central de ese párrafo, fijándote en la cara del personaje, eso creo que es lo que le da el tono a toda la escena. Si vas hacer una escena basada en un párrafo que tu estas leyendo, buscar la idea central de ese párrafo sería, digamos que el chico este sorprendido o asustado, entonces parte de la cara de la persona, de ahí construye la escena si está en un tren, si está sentado,

si está parado, o está leyendo, si está hablando por teléfono, a partir de eso vas construyendo todo.

7. ¿Qué rasgos son más importantes en una ilustración humana?

Bueno, yo no hago realismos, nunca fue de mi interés hacerlo, yo me he dado cuenta que en personas que hacen realismo tienen muchos problemas con las manos, la nariz es un problema fuerte, yo desde hace mucho tiempo decidí probar algo mucho más sencillo, menos complejo y para mí es importante la cara, siempre la cara, transmitir algo a través de la cara del personaje.

¿Qué recomendaciones se debe tomar en cuenta al ilustrar o representar un capítulo de cuento, leyenda o historia?

8. ¿Cuál es el proceso para desarrollar la secuencia de ilustraciones de una historia, cuento o leyenda completa?

Igual que la pregunta anterior, yo creo que dependiendo del párrafo partirías de las emociones de los personajes, una vez que tienes la emoción del personaje tienes la cara, después de la cara viene el escenario y construye así la secuencia de imágenes para completar todo el libro.

9. ¿Cuál cree usted que es la esencia de una ilustración?

Siempre lo que uno trata de lograr como ilustrador, la reacción en las personas es muy diferente, partiendo de eso, ahora tú misión como ilustrador es estimular a la persona que va a ver la ilustración, así que la esencia de todo debería ser la motivación hacerlo, es muy diferente cuanto tú haces un trabajo por comisión a cuando lo haces por inspiración ahí van parámetros diferentes, pero si yo creo que la esencia es el mensaje que se quiere transmitir.

10. ¿Cuál es el error más común en los inicios de un ilustrador?

Tratar de ser perfecto y no es que yo crea que ahora sea perfecto no, pero como dibujante tú siempre tiendes a ponerte un estándar muy alto que por más que practiques nunca lo vas a conseguir, eso es un error, el otro es comparar tu trabajo con el de otras personas, es muy fácil caer en eso y es muy difícil salir pero una vez que tu o gras compararte con otras personas la cosa cambia

totalmente, hay mucha gente que no sabe mezclar colores y no sabe cómo trabajar con colores y yo creo que desde un principio empiezas estudiando o armonizando los colores con los que estás trabajando va a ser mucho más sencillo, a partir de eso.

6.5 Anexo 5: Grupo focal

Tema: Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017.

Investigación Cualitativa

Método: Grupo Focal

Lugar: Sala Ruth Garaicoa Soria en la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas

Fecha: Guayaquil, 18 de agosto de 2017

Objetivo: Determinar si la leyenda, la tipografía y los colores funcionan de forma correcta con el público objetivo del proyecto.

Preguntas:

1. ¿Se entiende con facilidad la leyenda del Ataúd Ambulante?
2. ¿Las letras usadas en los títulos y párrafos te parecen fácil de leer?
3. ¿Los colores usados en el libro te gustan?



Figura 74. Prototipo a escala para la verificación en el grupo focal
Fuente: Elaboración propia



Figura 75. Integrantes del grupo focal
Fuente: Elaboración propia



Figura 76. Lectura para evaluar y verificar la comprensión del texto
Fuente: Elaboración propia

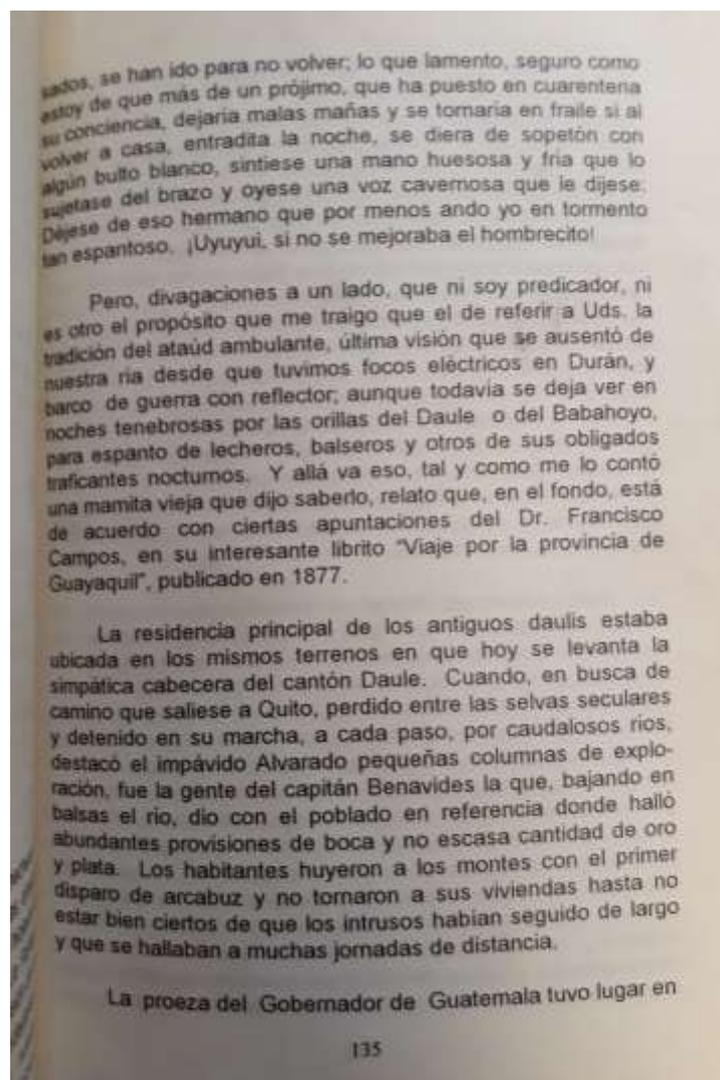
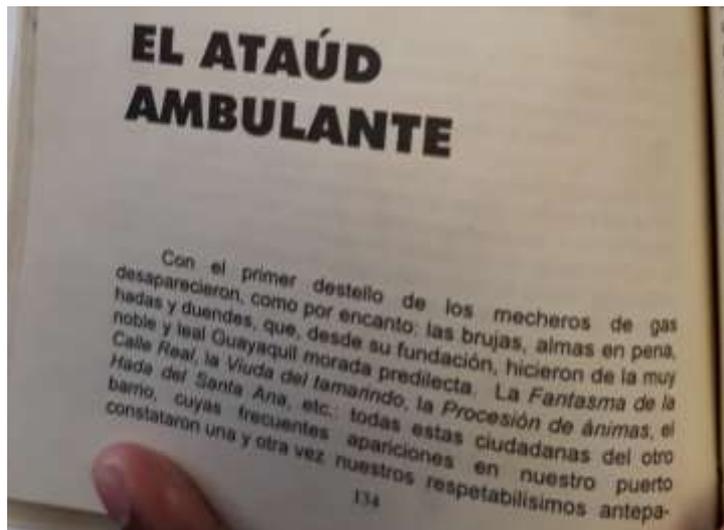


Figura 77. Verificación de legibilidad, ilustraciones y colores
Fuente: Elaboración propia



Figura 78. Verificación de la resistencia de los materiales al momento de manipulación
Fuente: Elaboración propia

6.6 Anexo 6: Leyenda original de donde se realiza la adaptación



1534 y hasta 1537, año en que el robusto brazo de mi señor don Francisco de Orellana encadenó a la veleidosa Guayaquil, que parecía no querer calentar asiento, al pie del cerrillo verde nadie volvió a hollar los dominios de los aguerridos daulis. Mas, con la definitiva fundación de la ciudad a orillas de río tan caudaloso como el Guayas, se despertó bien pronto entre los colonos el deseo de remontar sus aguas y reconocer la regiones circunvecinas. En una de las muchas excursiones que se organizaron con tal objeto, llegaron los exploradores hasta la metrópoli dauleña, desembarcaron en ella, y después de sostener un rudo combate con sus moradores redujeron a cenizas muchas cabañas. Las familias indígenas se pasaron entonces a la otra banda del río y se refugiaron aisladamente entre los bosques que encierran el Magro y el Colimes, evitando la vecindad de los blancos. Con todo, había sonado la hora fatal en que debía cumplirse la profecía del gran Viracocha: ¡los hijos de la tierra estaban sentenciados a la esclavitud! En breve, reaparecieron los dueños del relámpago y el trueno, y construyeron casas sobre los escombros del abandonado hogar dauleño.

Las pintorescas riberas del cristalino río atrajeron, en efecto, la atención de los primeros colonizadores de Guayaquil. Los más, solicitaron y obtuvieron que en el reparto de tierras se les adjudicasen allí algunas caballerías. Fue en las fincas que se formaron en los terrenos que riega el Daule donde se plantaron y rindieron generoso fruto, los primeros naranjos y limoneros, introducidos de España a esta provincia, los que, presto, disputaron el campo al corpulento mango, al pródigo cocotero y al exuberante aguacate, reyes de esta zona. -En Daule conocieron los europeos, detenidamente, el tabaco, que ha llegado a ser el más popular de los presentes que ofreció la virgen América al Viejo Mundo y en sus sabanas y lomas, abundantemente regaladas con el jugoso gamalote, vivieron y se multiplicaron las primeras vacas, los primeros toros, caballos y asnos de cría, traídos a nuestra patria desde la península. El Daule brindó rica fuente de explotación a los

colonizadores de Guayaquil.

Chauma era el más acreditado cacique de los daulis. Todo contribuía a hacer de su persona un verdadero ídolo para los suyos: clara estirpe, pues, se reputaba descendiente directo del fundador del cacicazgo; orgullo nacional, ya que jamás se avino a acatar gobierno extraño; valor personal, que siempre fue el primero en los combates. No había, en muchas leguas a la redonda, quien le aventajase en el difícil manejo de la honda, nadie, quien le superase en el juego de la pesada macana, ninguno, que imprimiese mejor dirección a las peligrosas saetas. Honrosas cicatrices adornaban su rojizo cuerpo: tres huellas de flecha en el musculado pecho, recuerdo de porfiados asaltos que intentaron los confederados huancavilcas a la isla Puná; dos profundas señales de hiriente cachiporra en el muslo, alcanzadas en reñido encuentro con los chimbus y un largo corte de sable en el brazo derecho, prueba elocuente de duelo cuerpo a cuerpo, con los advenedizos, constituían título suficiente para que Chauma fuese lo que era: el hombre más venerado de su nación.

Aun dispersos como se hallaban sus vasallos, casi rotos los lazos de la vida social, una sola palabra suya habría bastado para reunir a los guerreros y lanzarlos a una nueva lucha. Y, sin embargo, no lo hacía. Era que el dauli, convencido de que todo sacrificio resultaría estéril, había resuelto terminar tranquilamente sus días, allá en el fondo de la selva, apartado de todos, dedicado únicamente al cariño de su hija Mina, la gentil doncella, cuya hermosura celebraba el pueblo en tiernas melodías, llamándola: Estrella de la Mañana. Solo ella podía adormecer en su pecho el sentimiento de la perdida libertad; de otra suerte, el patriota, habría ido a buscar la muerte en el real del odiado enemigo. ¿Para qué había de querer la vida, desposeído de su rango, viendo la patria oprimida?

Así, a su regreso de la villa de los blancos, en la que pasó largos días, y donde él la permitió ir, accediendo a sus re-

petidas instancias, en junta de otras jóvenes, que acompañaban a sus padres, fieles vasallos, tratantes en oro, observó Chauma, con inquietud, que la alegría se había borrado del rostro de su hija, y que solo respondía con obstinado silencio a las súplicas que le hacía para que le descubriese la causa de su aflicción.

Y pasaban los días, y Mina continuaba melancólica... y crecían los celos del dauli.

Una noche, rugió con furia la tormenta; el viento gemía entre el ramaje, las aguas del cielo caían a torrentes, el trueno retumbaba en las profundidades, el relámpago iluminaba el rincón más oscuro del bosque y el rayo partía con estrépito los corpulentos árboles.

En la cabaña de Chauma, sentados en torno del fuego, escuchaban en respetuoso silencio las voces de la madre Naturaleza: el Cacique, su hija y cinco indios, a quienes sorprendió la tempestad lejos de sus chozas, y que buscaron protección bajo el techo de su señor. De pronto, al fulgor de un relámpago, se abrió con violencia la puerta y un hombre, mojado de pies a cabeza y tiritando de frío se lanzó al interior, desplomándose junto al fuego. Los huéspedes, reconociendo en él a uno de los hombres blancos, echaron instintivamente mano a sus armas, interrogando al jefe con la mirada; pero el noble guerrero extendió la diestra y dijo con gravedad:

- Este hombre es sagrado, mientras permanezca aquí.

Los otros volvieron a adoptar una actitud tranquila. Mina, entre tanto, con la espalda vuelta hacia su padre y agachada sobre el desfallecido aplicaba a sus narices ciertas yerbas que fue a sacar del fondo de un coso que colgaba de la pared. Pocos instantes después se incorporó el extranjero, miró a todas partes, como queriendo darse cuenta del sitio en que se hallaba, y al fijar los ojos en la joven sus facciones

denotaron júbilo intenso, y de su pecho se escapó un grito de sorpresa:
-¡Mina!... ¡Mina!

La muchacha se puso livida, el Cacique profirió una interjección salvaje, los cinco indios aprestaron las hachas de cobre.

¿Quién es ese hombre, y cómo te conoce? interrogó Chauma.

-Te lo diré -repuso Mina con firmeza- una vez que se marche esa gente: es un secreto, que nada les importa.

-Salid vosotros, ordenó Chauma con imperio, dirigiéndose al grupo.

Los indios recogieron sus arreos y desfilaron por la entreabierta puerta.

-Ahora, habla, insistió el Cacique.

-Oye, padre mío, comenzó Mina vacilante.

-Caiga tu cólera sobre mí, pero perdónalo a él, porque le amo.

-¿Qué dices? ¡Infame! exclamó el dauli, y un estremecimiento de ira recorrió todo su cuerpo.

Mina se precipitó sobre su padre, asíóle de ambas rodillas y prosiguió:

-Escucha..., escucha; y luego sentencia.

-Bien sabes que no hubo hombre de nuestra raza que pasase al pueblo de los blancos, a cambiar oro, que, al volver, no llegase a tu puerta, para ofrecerte algún objeto de los que allí consiguió. De esos traficantes, escuché, siempre con agrado, los relatos que hacían de la vida y costumbres de

nuestros vecinos. Muchas veces los obligué a repetirme lo que sabían de aquella extraña lengua, con lo que adquirí conocimiento de multitud de palabras, que familiaricé tanto con mi memoria, que, cuando cediendo tú a mis instancias, me permitiste pasar a su residencia, quedé asombrada de lo bien que les entendía. Yo misma solicité los objetos que deseaba, a cambio del oro que ofrecía.

-Este, -añadió, señalando al hispano- vendía también vistosos collares y brazaletes, con cuyo motivo vino muchas veces al galpón que ocupábamos. ¡Ay padre, padre; no sé lo que pasó por mí desde que llegó a mi presencia! Una sensación inexplicable invadió todo mi ser, su imagen se grabó en lo más recóndito de mi corazón. Aun cerrando los ojos, no se apartaba de mí.

-Una mañana, desperté sobresaltada, al redoble de un sonoro tambor. Pregunté lo que era y me contestaron que los españoles hacían festejos a su dios. La novedad me llevó a la plaza del pueblo; vi mucha gente que entraba a un edificio y caía de rodillas ante un tablado, donde un hombre, revestido de brillantes telas, presentaba una copa de oro, a la imagen de una gran señora que adelantaba sus brazos como queriendo abrazar a todos. Yo... me arrodillé a mi vez, sin saber por qué, y me puse a mirar con respeto aquella curiosa ceremonia.

Cuando todos abandonaron el local, salí yo también, para ir a reunirme a los míos. Diéronme entonces alcance, este mancebo y el que estaba antes en el tablado, envuelto, el último, en un ropaje pardo y con una trenza de cabuya atada a la cintura. Púsome la mano sobre el hombro y con voz dulce, muy dulce, me preguntó:

-¿Eres cristiana hija mía?, Adoro al Sol, le respondi.

-¿Pero, quieres ser cristiana?, insistió. No lo sé, le dije echando a correr.

-Más tarde, este, que aquí veis, volvió a buscarme y me pidió le acompañase al templo. No pude contrariarlo... lo amaba.

-Quince días después era cristiana, y su esposa. El sacerdote bendijo nuestra unión.

-Voy a avisar a mi padre, que te pertenezco, supliqué a mi esposo.

-Bien -me contestó- anda, que si no volvieres pasados diez días, iré yo a buscarte.

-Padre, no he tenido valor para arrostrar tu enojo. El plazo expiró por eso ha venido a llevarme. Soy suya, le pertenezco.

Chauma había escuchado con atención y sin articular palabra la relación de su hija. Aun cuando dentro de su pecho se revolvían todas las pasiones, su fisonomía denotaba calma completa.

-Oye, Mina -pronunció con gravedad- tú eras el único consuelo de mi existencia, por ti amaba la vida, tus deseos eran para mí mandatos. ¡Qué mal me pagas! ¡Reniegas de tu raza y de tus creencias! Yo podría retar a duelo al intruso, que no solo ayudó a despojarme de nuestra libertad sino que me ha robado tu cariño. Pero, mi resolución es otra: te abandono a tu suerte. Yo voy en busca de la muerte, al campo del odiado enemigo... ¡Ahora verán los perros, cómo sucumbe el último hombre libre de los daulis! Y al exhalar el postrer suspiro volaré a las plácidas regiones del Sol, a las que ya no irás tú, hija desnaturalizada, porque tan verdad como él es el dios de los dioses todos, que tu espíritu, al separarse de tu cuerpo, no encontrará descanso en parte alguna y vagará eternamente sobre las aguas, y así, el de todos tus descen-

dientes, para ejemplo de las malas hijas. ¡Maldita seas!

Mientras hablaba estas horribles palabras se aproximó a la pared, descolgó de ella el arco y las flechas, los tirió a la espalda, abrió la puerta, y con las últimas desapareció en la oscuridad. Mina lanzó un prolongado sollozo y fue a caer desmayada en brazos de su esposo.

Los días eran muy tristes para la enamorada pareja. Desde que Chauma abandonó la choza, y de ello era casi un año, no había indio que se llegase por sus alrededores. La tenían por lugar maldito.

El español, aburrido de la soledad, propuso un día:

-Vámonos de aquí. Más adelante se confunden las corrientes de este y otro río, y forman uno mayor. Allí existe una ciudad más grande, en donde nos será más fácil y grata la vida.

Su compañera convino. Embarcados en ligera piragua, empezaron a descender las aguas del Daule. Al llegar al villorio, vieron muchas de sus casas reducidas a escombros, y alcanzaron a saber que la noche anterior un indio de formas hercúleas, ataviado con el traje guerrero de señor principal, tal y como no se viera después de que se radicaron allí los españoles, había penetrado sorpresivamente a la plaza, seguido de unos pocos de los suyos, que arrojaban teas encendidas sobre los pajizos techos. Al toque de alarma acudió la gente de guerra y se trabó un sangriento combate, porque, esta vez no huyeron los indios ante las formidables descargas de mosquetería, todos cayeron víctimas del mortífero plomo. Sus cuerpos destrozados habían sido arrojados a la playa para que sirviesen de espectáculo escarmentador a futuros rebeldes y de pasto a las aves de rapiña. Mina reconoció horrorizada el cadáver de su padre y rompió en desgarradores sollozos, sumiéndose desde ese ins-

tante en mortal melancolía.

Cerca de la unión de los dos ríos se vieron los viajeros obligados a detenerse y a solicitar hospitalidad en casa de una familia india. Mina sentía que iba a ser madre. Llamó a su esposo y apretándolo contra su pecho, le arrancó juramento de cumplir esta, su postrera voluntad.

-Si muero, no me pongas bajo la tierra; colócame en un ataúd, y, sin taparlo, lánzame así al río. Si también muere mi hijo, colócalo en mis brazos. Así conviene... así conviene, amado mío.

Los presentimientos de Mina se cumplieron. Al rayar de la aurora habían dejado de ser ella y el fruto de sus amores.

Todo el día lo empleó el desolado esposo, ayudado de algunos indios, en fabricar un ataúd, lo mejor que pudo, en el que colocó el cuerpo de Mina acomodando, sobre sus brazos el del niño, su hijo. Entrada la noche, levantó en hombros aquella carga, que encerraba las prendas de su corazón, llegó a la orilla, puso el ataúd en una canoa, remó hasta llegar a medio río, soltó el remo y se alistó a dar cumplimiento a la sagrada promesa hecha a la moribunda. El firmamento estaba tachonado de estrellas, la brisa esparcía el perfume de las flores, que tapizaban la orilla.

Llegó el momento solemne, el navegante respiró con violencia; necesitaba reunir todas sus fuerzas para llevar a cabo su triste cometido. Hizo un movimiento brusco, vaciló; ... al fin, armándose de resolución, y dejando escapar copiosas lágrimas, alzó la caja, colocóla sobre el borde de la canoa, e, imprimiéndole impulso, la lanzó a la corriente.

-¡Adiós Mina! ¡Adiós hija del alma!

Preparábase a verla sumergirse; quería guardar el recuerdo de su desaparición; mas ¡oh sorpresa! el ataúd, en lugar de hundirse, permaneció fijo sobre la superficie. Un

segundo después, cual impelido por fuerza sobrenatural, partió como una flecha en dirección a la ribera más lejana. El hispano siguió, azorado, con la vista, su fantástica carrera, creciendo su asombro al mirar que, no bien tocó tierra, cuando tomó con la misma velocidad opuesta dirección. Entonces, apareció la luz de un cirio encendido, sobre su cabecera, lo que permitía divisar desde lejos las facciones de ambos cadáveres.

¡El hombre dejó escapar un grito sordo y bogó a tierra con desesperación!

Desde aquel día, y ya suman miles, hace sus apariciones en nuestros rios, el fantástico ataúd, especialmente durante las negras noches invernales. Navegantes hay, que pretenden que pasó tan próximo a sus canoas, que pudieron distinguir claramente ambos cadáveres y percibieron el zumbido del enjambre de moscas que los acosan. Sostienen, sobre esto, que los tantos naufragios que se registran en el Daule o el Babahoyo son causados por inesperados choques contra el misterioso esquife.

Los mejor informados, avanzan, que hay una noche, la del 25 de febrero, aniversario del romántico suceso, en que, a golpe de doce, pierde su virtud por algunos minutos y se mantiene quieto sobre la superficie del agua, durante los cuales cualquier hombre resuelto se puede apoderar de esta valiosa reliquia, digna de figurar en nuestro naciente Museo Municipal.

Y,... pajarito sin cola.
¡Mamola... Mamola!

6.7 Anexo 7: Carta aval de la casa de la cultura



Figura 79. Carta aval para poder realizar el proyecto con el programa “Sueños de Papel”
Fuente: Elaboración propia

6.8 Anexo 8: Leyenda adaptada por la Sra. Margarita Barriga Pino

EL ATAÚD AMBULANTE.

GRÁFICO 1

La residencia principal de los antiguos daulis, estaba ubicada donde hoy se levanta la simpática cabecera de Daule.

Chauma era el más acreditado cacique de los Daulis. Había resuelto terminar tranquilamente sus días en el fondo de la selva, dedicado únicamente al cariño de su hija Mina, cuya hermosura celebraba el pueblo en tiernas melodías, llamándola "Estrella de la Mañana".

GRÁFICO 2

Chauma le permitía a Mina, en repetidas instancias, con otras jóvenes y sus padres, fieles vasallos tratantes de oro, ir al poblado de los blancos.

GRÁFICO 3

Sin embargo, Chauma observaba que la alegría en el rostro de su hija se había borrado.

GRÁFICO 4

Una noche rugió la tormenta. Las aguas del cielo caían a torrentes. De pronto al fulgor de un relámpago, se abrió con violencia la puerta de la choza de Chauma y un hombre mojado de pies a cabeza, se lanzó al interior, desplomándose junto al fuego.

Mina se agachó ante el desfallecido y de este salió un grito: ¡Mina Mina!

GRÁFICO 5

- ¿Quién es ese hombre y como te conoce?

- Te lo diré – repuso Mina con firmeza.

Ella contó a su padre que, en tantas idas al pueblo de los blancos, se enamoró de este hombre, se convirtió al cristianismo y se casaron en secreto.

El Dauli no pudo con su enojo y pronunció con gravedad:

"Oye Mina tú eras el único consuelo en mi vida y tan mal me pagas, Yo voy en busca de la muerte al campo del tan odiado enemigo".

GRÁFICO 6

Los días eran muy tristes para la enamorada pareja. Desde que Chauma abandonó la choza, y de ello era casi un año. El español, aburrido por la soledad, propuso un día:

-Vámonos de aquí.

Embarcados en una piragua descendieron las aguas del Daule.

GRÁFICO 7

La pareja se vio obligada a solicitar hospitalidad en casa de una familia india. Mina sentía que iba a ser madre. Llamó a su esposo, y apretándolo contra su pecho, le arrancó juramento de cumplir ésta, su postrera voluntad.

-Si muero no me pongas bajo tierra, colócame en un ataúd, y, sin tapanlo lánzame al río, si también muere mi hijo, colócamelo en mis brazos.

GRÁFICO 8

Los presentimientos de Mina se cumplieron.

El desolado esposo puso el cuerpo de Mina en el ataúd y sobre sus brazos, al hijo.

- ¡Adiós Mina! ¡Adiós hijo del alma! -

¡Oh sorpresa!, el ataúd en lugar de hundirse, permaneció fijo en la superficie, partió de una ribera a la otra a gran velocidad.

GRÁFICO 9

El 25 de febrero, aniversario del romántico suceso, se mantiene quieto sobre la superficie del agua.

Navegantes sostienen que, desde aquel día, y ya suman miles, hace sus apariciones el fantástico ataúd durante la media noche con un cirio encendido.

Leyenda "El Ataúd Ambulante"

Escrito original de J. Gabriel Pino Roca

Adaptación de Leyenda

Sra. Margarita Barriga Pino

Margarita de Barriga Pino

Guayaquil, Ecuador 2017



**Presidencia
de la República
del Ecuador**



**Plan Nacional
de Ciencia, Tecnología,
Innovación y Saberes**



SENESCYT
Secretaría Nacional de Educación Superior,
Ciencia, Tecnología e Innovación

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Gonzalez Ullauri, Carlos Luis**, con C.C: # **0704969849** autor del trabajo de titulación: **Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Gestión Gráfica Publicitaria** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **12 de septiembre de 2017**

f. _____

Nombre: **González Ullauri, Carlos Luis**

C.C: **0704969849**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

| | | | |
|---|--|---------------------------------|-----|
| TEMA Y SUBTEMA: | Diseño de libro ilustrado de la leyenda El ataúd ambulante para fomentar la cultura y lectura en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel" de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, año 2017 | | |
| AUTOR: | González Ullauri, Carlos Luis | | |
| REVISOR(ES)/TUTOR(ES) | Lcda. María Katherine, Naranjo Rojas, Ms. | | |
| INSTITUCIÓN: | Universidad Católica de Santiago de Guayaquil | | |
| FACULTAD: | Facultad de Arquitectura y diseño | | |
| CARRERA: | Gestión Gráfica Publicitaria | | |
| TÍTULO OBTENIDO: | Licenciatura Gestión Gráfica Publicitaria | | |
| FECHA DE PUBLICACIÓN: | 12 de septiembre de 2017 | No. DE PÁGINAS: | 103 |
| ÁREAS TEMÁTICAS: | Diseño Gráfico – Diseño Editorial – Literatura Infantil – Ilustración | | |
| PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS: | Diseño de libros – Libro Ilustrado – Libro sobre leyendas – El Ataúd Ambulante – Leyenda del Guayas | | |
| RESUMEN/ABSTRACT: | | | |
| <p>El Proyecto de titulación sobre diseño de un libro ilustrado de la leyenda “El Ataúd Ambulante” para fomentar la cultura y lectura, en niños y niñas de 6 a 8 años del programa "Sueños de Papel", de la Casa de la Cultura Núcleo del Guayas, surge con la necesidad de contar con libros de literatura sobre la provincia que sean adecuados a su público meta. Para cumplir con este objetivo se implementa un libro ilustrado para niños de contenido cultural de la provincia, donde se fusionan ramas de diseño gráfico, diseño editorial, ilustración y literatura infantil, para llevar a cabo un correcto proceso de diseño y elaboración que permitan obtener como resultado un producto final novedoso, eficiente y sobre todo funcional, para cubrir la necesidad del “Programa Sueños de Papel”, de contar con una herramienta de lectura adecuada y que a la vez promueva el desarrollo de la cultura del Ecuador.</p> | | | |
| ADJUNTO PDF: | <input checked="" type="checkbox"/> SI | <input type="checkbox"/> NO | |
| CONTACTO CON AUTOR/ES: | Teléfono: +593-9- (94992278) | E-mail: Info@carlosgonzalez.top | |
| CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE): | Nombre: Lcdo. Quintana Morales, Washington David, Mgs. | | |
| | Teléfono: +593-4-2200864 | | |
| | E-mail: washington.quintana@cu.ucsg.edu.ec | | |
| SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA | | | |
| Nº. DE REGISTRO (en base a datos): | | | |
| Nº. DE CLASIFICACIÓN: | | | |
| DIRECCIÓN URL (tesis en la web): | | | |