

UCUENCA

Facultad de Artes

Carrera de Diseño Gráfico

El libro Pop up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de cuarto grado de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar”

Trabajo de titulación previo
a la obtención del título de
Diseñador Gráfico

Autor:

Israel Alexander Pérez Tapia

C.I.: 0107339202

alexpt111@hotmail.com

Director:

Mgt. Paúl Gustavo Peralta Fajardo

C.I.: 0104195656

Cuenca - Ecuador

24/05/2022

Resumen

En la actualidad, la inclusión de nuevas herramientas de aprendizaje en el campo de la educación es fundamental para evitar que los entornos educativos se vuelvan espacios monótonos en donde las actividades que se desarrollan sean realizadas por obligación. Este tipo de prácticas puede provocar que los niños y niñas puedan llegar a generar rechazo por ciertas actividades importantes para el desarrollo, tales como la lectura e incluso por el contenido relacionado a las costumbres y tradiciones de nuestro país.

El objetivo de este proyecto es dar respuesta a dicha problemática desde el campo del diseño editorial, haciendo uso del libro Pop up como herramienta para presentar las leyendas de nuestro país a los niños de Educación General Básica (EGB) y generar una interacción directa entre el niño y el contenido basado en la metodología de proceso creativo para la solución de problemas de Bernd Löbach. Así también, con esto se busca fomentar el interés por nuestra cultura, historia y tradiciones por medio de la aproximación a la literatura infantil.

Al finalizar este proyecto se obtendrá dos libros Pop up con leyendas infantiles los cuales sirven a los docentes como complemento al material existente para enseñar y transmitir el conocimiento ancestral por medio de la leyenda infantil.

Palabras clave

Identidad cultural. Leyendas. Pop up. Diseño Editorial. Material didáctico.

Abstract

The inclusion of new learning tools in the education is essential to prevent educational environments from becoming monotonous spaces where the activities that are developed are carried out by obligation. This type of practice can cause children to generate rejection for important activities for development. Such as reading and even for the content related to the customs and traditions of our country.

The objective of this project is to respond to this problem from the field of editorial design. Make use of the Pop-up book as a tool to present the legends of our country. To children of General Basic Education (GBE) and generate a direct interaction between the child and the content based on the methodology of creative process for troubleshooting of Bernd Löbach. Likewise, this seeks to promote interest in our culture, history, and traditions through the approach to children's literature.

At the end of this project, two Pop-up books with children's legends will be obtained, which serve teachers as a complement to the existing material to teach and transmit ancestral knowledge through children's legend.

Keywords

Cultural identity. Legendsl. Pop up. Editorial Design. Teaching material.

Índice

Resumen	2
Palabras clave	2
Abstract	3
Keywords	3
Dedicatoria	9
Agradecimientos	9
Justificación e importancia	10
Objetivos	12
Delimitación y alcance.....	13
Introducción	14

1. LAS LEYENDAS COMO MEDIO DE APRENDIZAJE 15

1.1 Las leyendas en el Ecuador	15
1.2 Las leyendas como medio de construcción de ciudad.....	16
1.3 Las leyendas en el ámbito educativo.....	17
1.4 Características de las leyendas infantiles.....	19

2. EL DISEÑO EDITORIAL 20

2.1 Nuevas formas de aprender, las herramientas didácticas.....	20
2.2 El libro pop up	21
2.3 Interactividad en el libro Pop up	21
2.4 Carácter pedagógico del libro Pop up	22
2.5 Factor sorpresa	23
2.6 Anatomía del libro Pop-up	23
2.6.1 Solapas	24

2.6.2 Lengüetas	25
2.6.3 Troqueles	26
2.6.4 Túnel en acordeón	27
2.6.5 Plegados en V.....	28
2.6.6 Plegados paralelos.....	29
2.7 La ilustración infantil	30
3. METODOLOGÍA Y MÉTODOS.....	31
3.1 Análisis del problema.	33
3.2 Análisis del entorno	33
3.3 Análisis del mercado, homólogos.....	34
3.3.1 Alicia en país de las maravillas.....	35
3.3.2 Punto rojo	37
3.3.3 San Jorge y el dragón.....	38
4.4 Psicología del niño de 7 a 8 años	40
3.5 Definición del público objetivo.....	41
3.6 Ideación de la propuesta	42
3.7 Realización de la propuesta.....	43
4. IDEACIÓN Y DISEÑO	44
4.1 Manuscrito	46
4.2 Storyboard.....	47
4.3 Moodboard	49
4.4 Bocetaje	50
4.5 Sistema gráfico	52
4.6 Diseño de personajes.....	52
4.7 Ilustración de escenarios	56

4.8 Tipografía	59
4.9 Cromática	60
4.10 Sistema de retículas y diagramación	61
4.11 Formato	62
4.12 Anidamiento	62
4.13 Portada y contraportada.....	64
5. ENSAMBLAJE.....	66
5.1 Materiales.....	66
5.2 Mecanismos.....	67
5.3 Troquelado	67
5.4 Ensamblaje	68
5.5 Difusión del proyecto	70
6. VALIDACIÓN	71
7. PRODUCTO FINAL	73
8. CONCLUSIONES	79
Trabajos citados.....	81
Anexos.....	82

Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

Israel Alexander Pérez Tapia en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación *“El libro Pop up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Rafael Aguilar”*, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 24 de mayo de 2022


Israel Alexander Pérez Tapia
0107339202

Cláusula de Propiedad Intelectual

Israel Alexander Pérez Tapia, autor/a del trabajo de titulación "*El libro Pop up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de cuarto grado de Educación General Básica de la Unidad Educativa Rafael Aguilar*", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 24 de mayo de 2022



The image shows a handwritten signature in blue ink, consisting of several overlapping, fluid strokes that form a unique and personal signature. It is positioned above a horizontal line.

Israel Alexander Pérez Tapia
0107339202

Dedicatoria

A mis padres, quienes han sido un soporte fundamental a lo largo de mi trayectoria académica brindando su apoyo incondicional y sabiduría infinita para permitirme culminar mis estudios universitarios.

A mi hermano, quien con su consejo a contribuido al desarrollo de este proyecto.

Agradecimientos

A la Facultad de Artes, docentes y amigos quienes con su compromiso y dedicación me han brindado una educación de calidad permitiendo ampliar mis panoramas y metas.

Al magister Paúl Peralta por su dirección y aporte con su conocimiento durante para el desarrollo satisfactorio de este proyecto de titulación.

A todas las personas que contribuyeron durante la ejecución de este proyecto e hicieron posible la culminación de este material dedicado a los niños de nuestro país.

Justificación e importancia

En la actualidad el Sistema Educativo en el Ecuador se encuentra regentado por el Ministerio de Educación, el cual distingue 3 niveles: educación inicial, educación básica y bachillerato, dicho organismo gubernamental a su vez es el encargado de proporcionar los textos a los estudiantes, en estos se incluyen las asignaturas establecidas dentro de la malla curricular nacional. Para el cuarto año de Educación Básica en asignaturas como Lengua y Literatura se emplean cuentos y leyendas como medios de aprendizaje. (Ministerio de Educación, 2020).

Para organismos como la Organización de las Naciones Unidas para la Educación (UNESCO), elementos culturales referentes a la tradición oral como las leyendas constituyen un pilar fundamental para mantener a las culturas vivas, sin embargo, en la actualidad se presentan como un medio frágil de trasmisión, puesto que si su difusión no se establece de forma constante entre generación a generación de forma oral u escrita corre el riesgo de perderse, pese a que docentes cuencanos como Marcia Cabrera, educadora de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar” son conscientes de la importancia de trasmisión de estas leyendas, sobre todo por los valores, mensajes y enseñanzas que estas contienen, también manifiestan que no cuentan con material didáctico de refuerzo que les permita compartir este conocimiento de una manera efectiva (Cabrera, 2020). (ver anexo 3)

Si bien los textos del Ministerio de Educación empleados por los docentes abordan algunas leyendas propias del país, para autores como Paz Barroso, coordinadora de libros infantiles en MACMilan, para los niños leer grandes extensiones de texto, por más que el contenido sea interesante, generan cierto rechazo por ellos. Desde el gobierno nacional se han abordado las leyendas por lo general como propuestas audiovisuales, dirigidas hacia los niños, pero esta implementación no permite que se usen de manera efectiva dentro de un salón de clases como una herramienta didáctica debido a la falta de equipo tecnológico.

En el Pop up por otro lado, al existir la interactividad con el libro se crea una conexión entre el lector y el libro, permitiendo una mayor retentiva visual al no presentar todo el contenido de golpe si no creando un orden de lectura dejando que el niño “descubra” de a poco los elementos. Otro factor importante es la contribución a generar el efecto sorpresa en el lector multiplicando las posibilidades de lectura (Serrano, 2019).

Objetivos

Objetivo general

Diseñar y producir un prototipo funcional de un libro Pop up ilustrado que sirva como herramienta didáctica para la difusión de las leyendas infantiles “Pastor de Ovejas de la Laguna Quituiña” y “La peña de agua negras” de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Dirigida a niños de cuarto grado de educación general básica de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar”.

Objetivos específicos

Aplicar métodos de investigación de campo mediante entrevistas y observación para obtener insumos necesarios para el contenido del libro.

Diseñar y ejecutar un método de diseño editorial basado en la metodología de “La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil” de Marta Serrano que contemple el proceso de producción de un libro y sumado a la información recolectada, aplicarlo a la propuesta final.

Producir un prototipo del libro diseñado mediante la impresión, ensamblaje y encuadernado del mismo, para ser sometido a evaluación por parte del usuario.

Delimitación y alcance

Este proyecto se centrará en el diseño y producción de dos libros Pop up con leyendas de la ciudad de Cuenca-Ecuador, dirigido a niños de cuarto grado de E.G.B. de la “Unidad Educativa Rafael Aguilar”. La propuesta final refiere a dos libros Pop-up ilustrados de las leyendas “Pastor de Ovejas de la Laguna Quituiña” y “La peña de agua negras”; leyendas tomadas del libro “Mitos y leyendas”, del INPC.

Se priorizaron estos relatos para la producción del libro por sobre otros tipos de leyendas debido a que estas están adaptadas en su contenido de manera especial al público infantil, a diferencia de las leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca las cuales, por su contenido, no son adecuadas para el público antes mencionado.

Si bien existe una amplia variedad de leyendas infantiles propias de la ciudad, por razones de tiempo respecto a la duración del proyecto, la complejidad del ensamblaje manual del libro no se considerará incluir un número superior de leyendas en el mismo ni un número mayor de copias del libro.

Introducción

El avance acelerado de las nuevas tecnologías supone que el sistema educativo esté en constante evolución, cada día el acceso al entretenimiento y la información es más fácil y mantener la atención de los estudiantes en una actividad se convierte en un verdadero desafío para el docente, por lo tanto, es necesario proponer nuevas herramientas de aprendizaje en donde las habilidades cognitivas básicas como el trabajo en equipo y el autoaprendizaje se fomenten a la par de otras destrezas tales como la lectura y la escritura.

Por otro lado, la globalización también ha supuesto una pérdida de elementos culturales propios y por consiguiente una pérdida de identidad, en razón de lo cual se considera fundamental difundir y preservar elementos como las leyendas.

El material impreso en la actualidad se ha convertido en un estándar dentro del ámbito educativo, sin embargo, el uso de imágenes y colores ya no es suficiente para generar interés niña y conseguir que el aprendizaje sea efectivo, por ello se propone el desarrollo de un libro Pop up interactivo de leyendas de la ciudad de Cuenca, Ecuador.

Capítulo 1

1. Las leyendas como medio de aprendizaje

1.1 Las leyendas en el Ecuador

En el Ecuador, generación tras generación, hemos heredado de nuestros ancestros una serie de costumbres y tradiciones que han permitido identificarnos y diferenciarnos de otros grupos geográficos y culturales, siendo la tradición oral uno de los pilares identitarios más difíciles de mantener.

Las denominadas “leyendas” forman parte de los elementos de dicha tradición, relatos fantásticos que narran sucesos o acontecimientos de nuestros antepasados, en las cuales se pueden destacar dos características en común: la primera son anónimas y la segunda, se transmiten de generación a generación de manera oral, de padres a hijos y de abuelos a nietos, cada versión con elementos alterados, pero manteniendo el mensaje que pretende transmitir cada relato (UNESCO, 2018).

En primera instancia, a ojos del público en general el único objetivo de estos relatos es el de entretenir, no obstante, un análisis más detenido permite extraer ciertos elementos que nos dan una noción básica de su propósito original el cual indica que en un principio pretendían justificar la existencia de lugares, personas, o acontecimientos importantes para una sociedad. Al hacer un análisis exhaustivo de leyendas andinas se hace evidente una estructura común –profanación y castigo– tal y como afirma Abdón Ubidia en su obra Cuento Popular Andino. Esta estructura reafirma un código ético social adoptado a lo largo del tiempo en donde el protagonista se ve obligado

a acatar una serie de reglas establecidas por la sociedad, caso contrario una fuerza sobrenatural hará que ese código sea respetado, convirtiendo así los relatos principalmente en fuentes de conocimiento, ética e identidad, y no únicamente en objetos de entretenimiento (Ubidia, 1983).

Las leyendas, a diferencia de los mitos o cuentos, son percibidas por el espectador como ciertas, esto a causa de que, por lo menos uno de los elementos que la constituyen son reales, por ejemplo: personajes, sucesos, lugares, etc.; y el resto de los elementos son ficticios, esto crea la ilusión que la historia se trata de una narración de un hecho verdadero o por lo menos genera cierta incertidumbre.

Dentro de la urbe de la ciudad de Cuenca, las leyendas urbanas son las más populares entre sus habitantes, como mencionamos con anterioridad estas tienen una estructura –profanación y castigo– que revela el origen de una sociedad colonial donde se intentaba mantener el buen comportamiento de los jóvenes mediante el miedo. A pesar de que estas tienen la finalidad de mantener una buena conducta, no son adecuadas para todo tipo de público, en especial para los niños, esto debido a que el mensaje de varias de las leyendas urbanas se puede llegar a considerar fuerte o explícito. Las leyendas infantiles por su parte, presentan un contenido más acorde a este tipo de público en donde valores como el respeto, el cuidado al ambiente, la empatía y la prudencia son los principales protagonistas.

1.2 Las leyendas como medio de construcción de ciudad

Silva (2006) sostiene que una ciudad está cimentada en base a una construcción social, memorias colectivas constituidas por acontecimientos

locales, personajes, mitos, leyendas y otros elementos que identifican a un grupo determinado. Dichos elementos forman parte de una construcción imaginaria que se han convertido en componentes arraigados directamente con la espiritualidad y sentimentalismo de las ciudades.

Para organismos como la UNESCO mantener la tradición oral es fundamental para que una cultura se mantenga viva, perder estos elementos provocaría que una cultura carezca de una identidad propia, no obstante, esta se encuentra en un declive preocupante debido a factores sociales tales como la inmigración y la urbanización. Dichos factores pueden ser uno de los causantes directos de alteraciones dentro de una cultura, llegando incluso a reemplazar ciertas actividades y costumbres.

Otro factor que incide de manera directa en la modificación del lenguaje es la globalización, el avance de la tecnología ha permitido a las personas estar conectadas entre sí de manera inmediata, esta facilidad de acceso a la información y a la comunicación ha permitido que las culturas puedan ser exploradas de manera remota desde cualquier dispositivo electrónico desde cualquier lugar del planeta, por lo que elementos como el lenguaje se han ido transformando y adaptando con el pasar del tiempo.

1.3 Las leyendas en el ámbito educativo

En nuestro país, uno de los métodos de transmisión de las leyendas hacia los niños son los textos proporcionados por el MINEDUC, a partir del cuarto año de EGB se emplean como herramientas de aprendizaje y trasmisión de conocimiento y de igual manera como instrumentos para incentivar el desarrollo de otras destrezas cognitivas primordiales como la lectura

comprehensiva, el análisis de la información mientras se fomenta el uso de recursos externos como libros y otras fuentes.

Dentro de esta etapa de aprendizaje es primordial motivar al niño a mantener el hábito de la lectura, en esta fase de la niñez le agradan las historias, mitos y leyendas, algunos incluso se convierten en lectores apasionados por la literatura. Es importante en todo momento tener presente que un cuento para niños de parvulario no será atractivo para un niño de primaria y viceversa por lo que cada elemento del libro deberá estar acorde al público al que se pretende llegar (Montoya, 2003).

Las antologías son otras de las maneras que tiene el país para fomentar la lectura, sobre todo de mitos y leyendas autóctonas para mantener el sentido de identidad y mantenerlo a lo largo de las generaciones, no obstante, las antologías no logran generar un interés real por el contenido, sobre todo hacia el público no lector puesto que el diseño de estas por lo general no está adaptado para ellos.

Las leyendas en la educación



Función

- Herramienta de lectura comprensiva
- Medio de transmisión de valores
- Dar a conocer la tradición oral
- Reafirmar un código ético

Características

- Tienen como pilar una moraleja.
- Su mensaje debe ser adecuado a la edad.
- Propias del lugar geográfico.

Figura 1. Las leyendas en la educación.

1.4 Características de las leyendas infantiles

Las leyendas infantiles están dotadas de ciertas características que las identifican como tal, una de estas características compartidas con otros géneros narrativos es la moraleja, cada leyenda al momento de su conclusión no deja un final abierto sino más bien una reflexión que debe ser interiorizada por parte del lector (Cabrera, 2020). Esto proporciona la capacidad de transmitir valores y pautas sociales de manera indirecta.

Otra característica importante de las leyendas es la inclusión de elementos fantásticos que permitían dar una explicación a los orígenes de un lugar, personaje o narrar acontecimientos sin la necesidad de recurrir a explicaciones científicas que se escapaban de la compresión en su época. En la antigüedad el avance de la ciencia no permitía ofrecer una explicación clara del porqué de algunos fenómenos por lo que es posible que algunos elementos fantásticos hayan sido introducidos en los relatos incluso de manera involuntaria (Torres, s.f.).

Si bien este tipo de relatos están presentes en textos, antologías y libros su existencia no se ve reducida únicamente a la literatura, sino también son transmitidas de manera oral por lo que a lo largo del tiempo se van creando diferentes versiones producto de la imaginación y memoria de cada individuo.

Capítulo 2

2. El diseño editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico encargada de la maquetación y organización de una publicación con el objetivo de presentar la información al lector de manera ordenada y coherente. La mayor parte de la información que consumimos a diario en nuestra sociedad está presentada visualmente, por lo que el uso de imágenes y fotografías ya no es suficiente para atraer al público, en consecuencia, es imprescindible presentar la información de una manera atractiva a nuestro público.

2.1 Nuevas formas de aprender, las herramientas didácticas

La presencia de nuevas tecnologías de fácil acceso en la vida cotidiana, la globalización de la información y la evolución lenguajes ha provocado una inminente necesidad de un cambio a nivel educativo, en donde la escuela, como lugar de desarrollo intelectual y cognitivo, debe reconocer el uso de material emergente basado en estrategias de trabajo colaborativo que fomente el desarrollo de los procesos cognitivos básicos (Alba, 2019).

Bajo este modelo educativo, los estudiantes demandan herramientas que le permitan acceder a experiencias nuevas que llamen su atención y evitar que el aula de clases se convierta en un espacio monótono (Miralles, 2018).

El libro Pop-Up, generalmente, se lo ha clasificado únicamente como un juguete que tiene el objetivo de entretenir al público infantil, sin embargo, Moya analiza la interacción entre elementos verbales y no verbales,

evidenciando la contribución de este artefacto de diseño en la construcción del sentido y la interpretación, desafiando la expectativa del lector en cada página (Ramos, 2014).

2.2 El libro pop up

El término Pop up en la actualidad se refiere a cualquier tipo de pieza editorial que es capaz de presentar el contenido de manera dinámica e interactiva entre los elementos visuales y el usuario. Dicha interacción generalmente está basada en mecanismos móviles que generan diferentes efectos visuales como la tridimensionalidad.



Figura 2. Ventajas libro Pop up.

2.3 Interactividad en el libro Pop up

Los libros Pop up cuentan con la capacidad especial de presentar los elementos de una manera atractiva al lector, en donde el usuario interactúa de manera directa con el contenido, creando así una fuerte conexión mente-contenido. (Serrano, 2015)

Varios expertos del mundo del Pop up, entre ellos Robert Sabuda, afirman que este es capaz de mostrar cuatro dimensiones, alto, ancho, profundidad y tiempo, este último factor hace referencia al tiempo en el cual el usuario abre y pasa las páginas del libro, produciéndose diferentes velocidades de funcionamiento de los mecanismos generando una interacción en el espacio-tiempo (Sabuda, 2011).

A diferencia de un libro tradicional, el Pop Up transmite historias en donde los diferentes elementos interactúan, se mueven y transforman en el tiempo y espacio, haciendo que una historia sea más interesante para el lector.

2.4 Carácter pedagógico del libro Pop up

Los libros infantiles, como medio de enseñanza proporcionan una serie de ventajas que un libro tradicional no puede. Sanglada (2013) afirma que:

La principal característica de los libros infantiles es su capacidad para contar historias a través de las imágenes. Estas ilustraciones favorecen el desarrollo intelectual del niño: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura. (p.33)

“

2.5 Factor sorpresa

El Pop up cuenta con una característica diferente a un libro ilustrado infantil, al estar compuesto de mecanismos que se mueven, si se usan de manera adecuada permite construir una narrativa y contar una historia en donde el lector descubre el contenido por partes, generando expectativa por lo que vendrá y ganas de continuar con la historia.

Así también, el efecto sorpresa contribuye a una mayor retención al presentar una experiencia que no es común dentro del entorno educativo reforzando el objetivo principal del proyecto de transmitir las leyendas para que estas sean recordadas por los niños y niñas.

2.6 Anatomía del libro Pop-up

Existen diversos tipos de mecanismos los cuales pueden ser empleados en un libro para generar distintos efectos ópticos, a pesar de existir una gran cantidad de tipos de libros Pop up como norma general usa al menos uno de los mecanismos descritos a continuación; La mezcla de estos mecanismos permiten obtener una infinidad de combinaciones y composiciones complejas en donde la creatividad es el factor determinante.

Para clasificar estos mecanismos se empleó un criterio de selección basado en la funcionalidad del mismo, no obstante, dichos mecanismos se pueden agrupar de diferentes maneras, por ejemplo, el efecto que produce, la construcción, etc. Así también cabe recalcar que dichos mecanismos se abordaran en su forma más básica en donde posteriormente el diseñador será el encargado de aplicar la morfología final.

2.6.1 Solapas

Las solapas son uno de los mecanismos más simples dentro de un libro Pop up, consisten en un pedazo de papel o cualquier otro material que se ancla al soporte mediante un único punto de contacto que al levantarla revela algún contenido oculto. Si bien no supone un nivel de complejidad alto en el aspecto constructivo si es bien empleado puede contribuir a generar interés en el lector al presentar el contenido de una manera jerárquica y crear un orden de lectura.



Figura 3. Tipo de mecanismos:
Solapa.

2.6.2 Lengüetas

Este tipo de mecanismo está basado en el uso de pliegues en el papel (o el material que se emplee en la construcción del libro) de manera que al tirar de la parte visible se produzca movimiento de alguno de los elementos de la composición o a su vez se genere una transformación u accione algún mecanismo tridimensional. Por lo tanto, este es uno de los elementos que mayor interacción permite entre el usuario y el libro al requerir de una intervención directa de este para accionar el mecanismo.

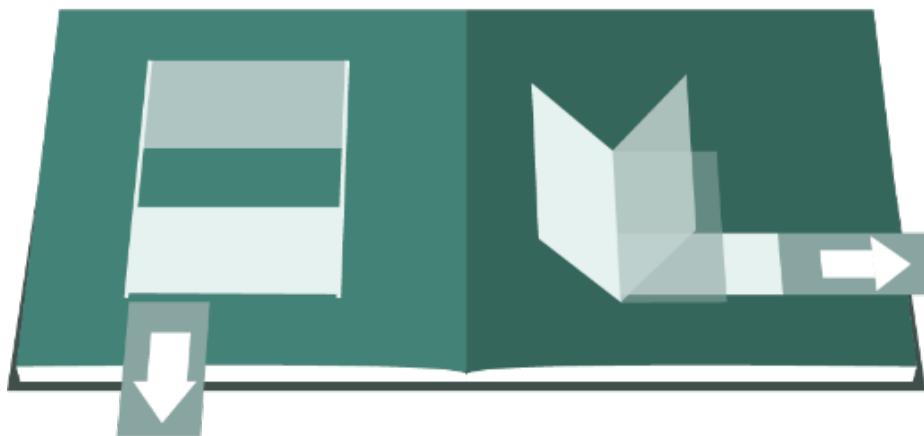


Figura 4. Tipo de mecanismos:
Lengüeta.

2.6.3 Troqueles

El troquel es el corte del papel con una forma determinada que permite ver las capas posteriores, este efecto visual puede ser usado con varios propósitos, entre ellos: generar una mayor interacción entre capas, añadir tridimensionalidad con elementos externos al mecanismo, crear ventanas que permitan visualizar el contenido; etc.

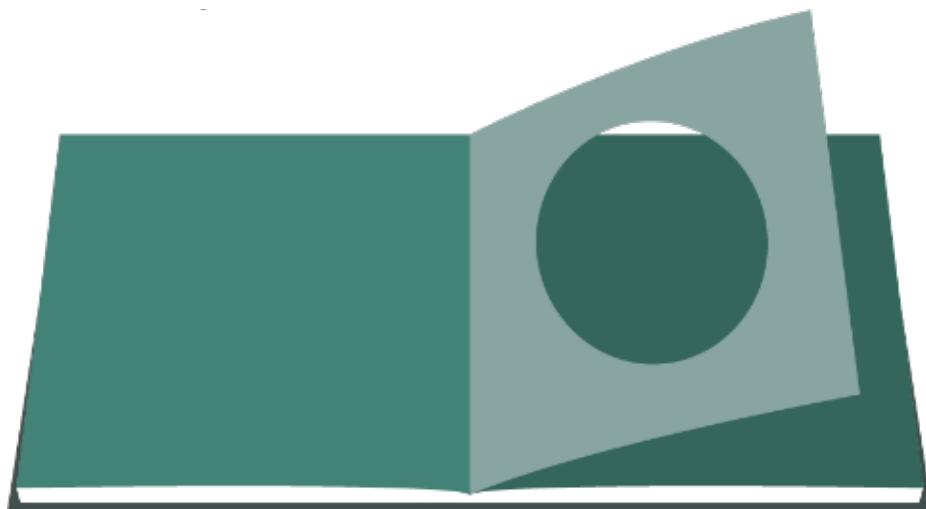


Figura 5. Tipo de mecanismos:
Troquel.

2.6.4 Túnel en acordeón

Este mecanismo produce un efecto de túnel en capas mediante el uso de pliegues en forma de acordeón en donde cada nivel puede contener elementos haciendo el uso de las paredes del mecanismo para activarse o simplemente para un efecto de profundidad. Este mecanismo no se puede activar de manera automática por lo que al igual que las lengüetas requieren la intervención directa del usuario.



Figura 6. Tipo de mecanismos:
Acordeón.

2.6.5 Plegados en V

El plegado en V constituye la base de un libro Pop-Up con abertura de 180° debido a que este es el encargado de proporcionarle la rigidez estructural y también de accionar los mecanismos, consiste en una pieza plegada en dos en donde el pliegue coincide con el centro del lomo del libro y se ancla a este mediante pestañas, dicho mecanismo no necesariamente debe ser simétrico a cada lado de la página ni tener el mismo ángulo, por lo que permite un gran juego de perspectivas, así también se pueden ir añadiendo capas consecutivas que se accionan permitido tener varios elementos presentes en una sola página.

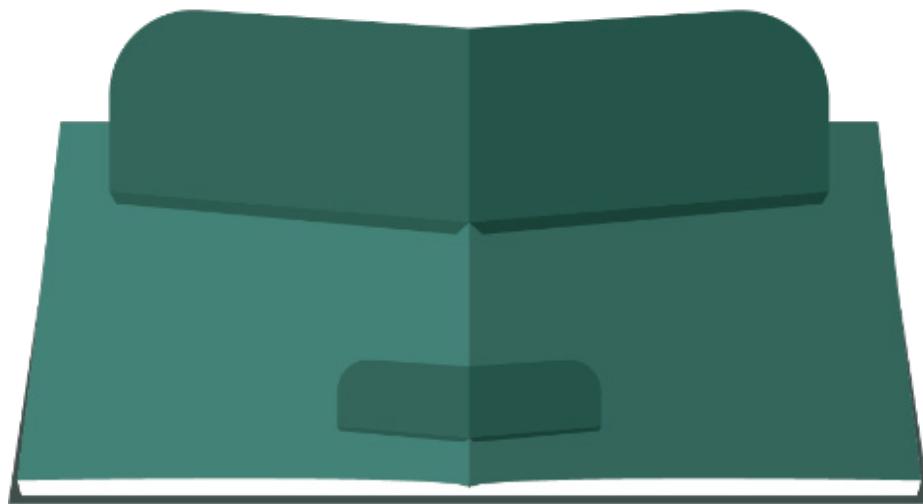


Figura 7. Tipo de mecanismos:
Plegado en V.

2.6.6 Plegados paralelos

Estructura que por norma general se desprende de la página usada como base y posteriormente se le pueden añadir capas para generar profundidad, como contraparte el uso de este mecanismo sólo permite que el libro se abra a 90° , está anclado al soporte en dos puntos, uno a la base y otro a la pared, este tipo de libro se lo conoce como teatrillo.

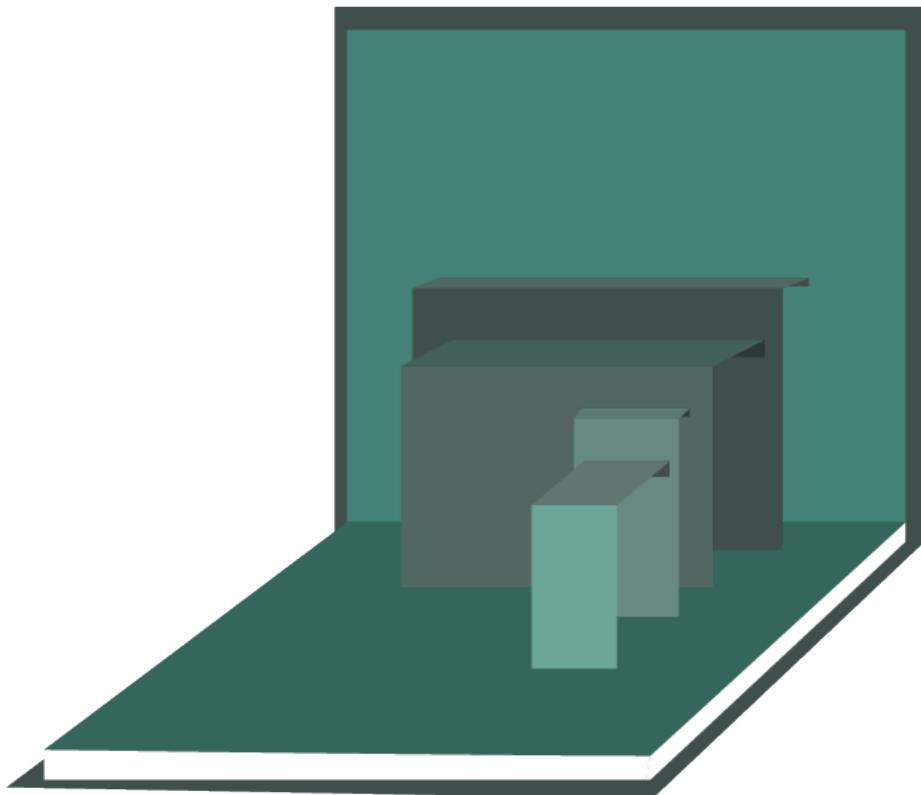


Figura 8. Tipo de mecanismos:
Paralelo.

2.7 La ilustración infantil

La ilustración infantil constituye un recurso fundamental a la hora de transmitir una historia por medio de una pieza editorial. Al presentar el contenido al lector de manera visual produce un mayor interés facilitando la compresión de la información. Por ejemplo, si una persona cualquiera toma un libro de niños, al observar levemente las páginas de principio a fin debe poder hacerse una idea de qué tratará la historia, aunque sea mínima, el tono del libro y se hará una idea de las jerarquías y el contenido del libro (Schritter, 2005).

Si bien la ilustración se caracteriza por su capacidad de contar historias, estas no pueden reemplazar ni transmitir toda la información sobre un relato únicamente valiéndonos de esta, sino más bien, es un complemento que refuerza el contenido del texto, formando un todo entre ambos elementos. Esta unión entre la ilustración y el texto permite al niño incorporar las imágenes a su memoria y desarrollar su inteligencia por medio de la imaginación (Sanglada, 2013).

Con estos antecedentes, podemos avizorar la importancia de la edad a la cual se destinará la ilustración y que queremos lograr con ella. Por ejemplo, no es lo mismo diseñar para un libro científico en donde se busca representar la realidad que ilustrar una historia en donde nuestro objetivo es generar un placer visual que acompañe al contenido (Ambrose & Harris, Metodología del diseño, 2010). No obstante, es importante considerar que para lograr una compresión eficiente es preciso entender el contexto dentro del cual se desenvuelve el niño, sus influencias y aficiones e incluso respetar los signos y símbolos sociales establecidos.

Capítulo 3

3. Metodología y métodos

Este proyecto parte de la idea inicial de realizar una propuesta gráfica desde el campo del Diseño Editorial, con el objetivo de promover la difusión de leyendas infantiles y ser aplicado como material didáctico en la EGB. A partir de esta premisa se identificó una disciplina complementaria al campo disciplinar del diseño que sustente teóricamente el contenido, para esto se tomó a la Antropología, disciplina que fundamenta el conocimiento empírico; centrándonos en la categoría conceptual del imaginario social, el cual habla de la importancia de la tradición oral; tomando como objeto de estudio a los mitos y leyendas y como corpus de análisis a las leyendas infantiles (Peralta, 2020).

Desde este punto se plantea el objetivo de diseñar un libro Pop up ilustrado que sirva como herramienta didáctica de difusión de las leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador. Dirigido a niños de cuarto grado de EGB, misma que pretende dar respuesta a la pregunta ¿Cómo el diseño gráfico puede aportar en la construcción de material didáctico? Este recorrido lógico teórico se realizó con base en un cuadro de proyección metodológica para sustentar la conexión teórica del contenido y aplicarlo a la propuesta de diseño. (ver anexo 1)

Para el desarrollo de este proyecto se aplicó la metodología de Proceso creativo para la solución de problemas de Bernd Löbach, misma que fue seleccionada con base en las constantes conceptuales indispensables para la elección metodológica (Vilchis, 1998).

Dicha metodología en una primera etapa denominada "Preparación" nos permitió conocer, recopilar y analizar información acerca de la problemática, posteriormente con dicha información se realizó un análisis de la necesidad, la relación social existente entre el sujeto y el objeto, un análisis de mercado y finalmente, la función práctica del objeto.

En una segunda fase llamada "Incubación" se plantearon los criterios a usarse en el diseño mediante un esquema en el cual establecen, de manera fundamentada, cada uno de los componentes gráficos del proyecto para sobre esta base determinar cuál será la solución viable.

Finalmente, en una tercera etapa de "Iluminación" se ejecutó la propuesta en base a los criterios establecidos en la fase anterior, una vez con el prototipo de la propuesta se corrigieron los errores haciendo énfasis en el aspecto funcional y por último se verificó la propuesta final. (ver anexo 2)

3.1 Análisis del problema.

Una vez realizada la etapa de investigación abordada en el primer capítulo en la cual se determina aspectos como: el problema y su relación con el entorno; en esta fase se propone un análisis de aspectos tales como: el entorno en el cual se emplea el objeto de diseño, su función social, su rol en el mercado y otros aspectos los cuales nos permitieron tomar las decisiones de diseño acordes a la necesidad del usuario.

3.2 Análisis del entorno

Dentro de la malla curricular para la EGB fijada por el MINEDUC se establece que las leyendas serán abordadas en diferentes niveles y en cada uno con un objetivo diferente, para el tercer año de educación las leyendas son usadas como herramienta para práctica de la fluidez en la lectura y para el cuarto año las leyendas se emplean como recurso para reforzar la habilidad de la lectura comprensiva (Cabrera, 2020).

Para diversos autores, entre ellos Paz Barroso, presentar el contenido al niño de manera teórica puede generar rechazo por lo que a pesar de que el niño leerá dicha historia en cumplimiento con el plan de estudios en muchas ocasiones no llegará a crear un vínculo entre la leyenda y su identidad al no concebirla como una tradición de su pueblo sino más bien como parte de una obligación a cumplir (Barroso, 2015).

En consecuencia, se destinó el libro Pop up al segundo grupo mencionado ya que a esa edad el niño tiene la capacidad de leer de manera autónoma y el docente actúa únicamente como una guía, por lo que este libro se convierte en una herramienta para estimular al niño a aprender con experiencias nuevas.

3.3 Análisis del mercado, homólogos

El mercado de productos didácticos en el Ecuador no presenta una gran variedad de recursos que puedan ser empleados por los docentes en el entorno educativo, es común encontrarse únicamente con libros ilustrados, pero pocos que presenten el contenido de manera novedosa a los niños de entre 7 y 8 años (Gomez, 2021). (ver anexo 4)

Bajo esta premisa es importante conocer ciertos productos homólogos con la finalidad de recabar algunas características relevantes para el proceso de diseño, para este análisis se considerarán tres variables: tecnología, es decir, el apartado referente a la constructividad y materiales, la función y finalmente la forma, esto con el propósito de definir los aspectos positivos y negativos para procurar reducir al mínimo los riesgos en las decisiones del diseño del proyecto y valorar cuáles han sido los productos que han tenido éxito dentro del mercado mundial. Este análisis de tipo comparativo permitió determinar ciertas características comunes entre las obras para aplicarlas posteriormente al proyecto.

3.3.1 Alicia en país de las maravillas.

Este libro fue creado por Robert Sabuda, ingeniero del papel estadounidense de formación autodidacta, creó esta obra en base a la experimentación haciendo uso de diferentes mecanismos en donde cada página presenta una experiencia única al lector.

Aspecto tecnológico. Este libro tiene pasta dura para proteger el libro y de igual modo ayudar a que los mecanismos funcionen de una manera más eficiente. Está construido en papel sin estucar con laminado mate para proteger las fibras del papel y dar un efecto difuminado a la luz, está compuesto por 5 páginas y en cada una de ellas utiliza mecanismos de solapas que permiten una lectura jerárquica del contenido. La impresión está presente en ambas caras del libro para acentuar el efecto tridimensional.



Figura 9. Alicia en país de las maravillas. Robert Sabuda

Función. Este libro está ensamblado bajo el formato ISO 216, tamaño A3 con la finalidad de facilitar su uso, almacenaje y transportación, el uso de mecanismos tipo solapa promueve una interacción directa con el usuario por lo que existe una mayor posibilidad de transmitir la historia de manera novedosa al lector.

Forma. Para los mecanismos usa formas orgánicas que aportan al efecto de movimiento del libro, evitan daños en las esquinas de las ilustraciones y dotan al libro de una mayor durabilidad. En este libro se hace uso de materiales como el acetato transparente y la tela de microfibra que dan un valor agregado al libro. En el apartado de la ilustración usa un estilo en donde las líneas y formas no están completamente definidas dándole un aspecto diferencial a otros libros ilustrados, sin embargo, en la cromática no usa una paleta de colores definida.



Figura 10. Alicia en país de las maravillas.
Robert Sabuda

3.3.2 Punto rojo

Obra creada por el ilustrador y diseñador estadounidense David Carter, es autor de más de 90 obras, entre ellas una guía en donde recopila 44 mecanismos utilizados en los libros Pop-up, de entre esas obras destaca Un Punto Rojo en donde complejiza los mecanismos básicos creando verdaderas esculturas cinéticas de papel. A continuación, se hace un breve análisis de los aspectos más relevantes de esta obra

Tecnología. Este libro Pop-up de formato cuadrado de 21 x 21 centímetros, tiene una pasta dura que sirve como protección y provee la rigidez estructural necesaria para el correcto funcionamiento de los mecanismos. No contiene ningún tipo de impresión en sus páginas internas a excepción de las páginas que sirven como soporte con un texto simple, dichos mecanismos están construidos en cartulina de color sin ningún tipo de protección adicional.

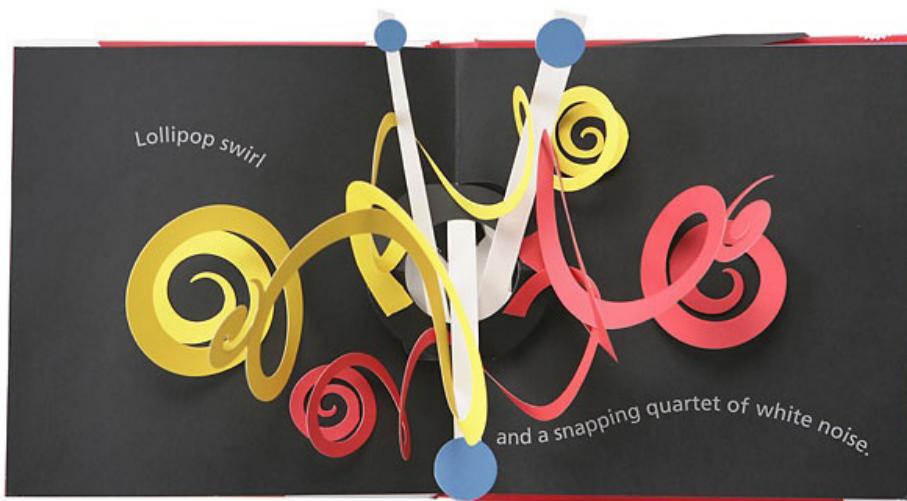


Figura 11. Punto rojo. Da-
vid Carter

Forma. En esta obra se pueden distinguir la predominancia de las formas geométricas, mismas que están presentes para aportar a un efecto visual de ilusiones ópticas y aportar al efecto “wow” incluso sin la necesidad de la inclusión de la ilustración, se usa únicamente colores primarios y no se emplea elementos como las transparencias o degradados.

Función. A pesar de ser un libro pensado para el entretenimiento no deja de lado el desarrollo de habilidades cognitivas básicas como la percepción y el análisis. También como la gran mayoría de libros Pop-up fomenta el desarrollo de la memoria espacial al jugar con el movimiento y los efectos 3D presentados con los mecanismos empleados.

3.3.3 San Jorge y el dragón

Obra creada por la diseñadora Anna Llenas, cuenta la historia de un monstruo que aterraba a un pueblo, esta obra utiliza los mecanismos más básicos del Pop up, sin embargo, logra crear un efecto tridimensional valiéndose de las proporciones y los tamaños en la ilustración



Figura 12. San Jorge y el dragón.
Anna Llenas

Forma. Utiliza formas orgánicas en sus ilustraciones, la cromática se basa principalmente en el uso de tintas planas, este conjunto genera cercanía en los niños por los elementos conocidos al no tener que decodificar formas complejas, predomina la simpleza en el trazo y las formas irregulares.

Función. Este libro está pensado para presentar los acontecimientos más impactantes de la leyenda a modo de Pop-up dejando otros elementos únicamente en el texto. Está dirigido al público infantil por lo que usa una fuente tipográfica del tamaño superior al convencional con un interlineado doble para facilitar la lectura.

Tecnología. Libro en formato cuadrado con pasta dura, emplea principalmente el mecanismo de plegado en V para dar resistencia al libro debido a que este no hace uso de páginas con un gramaje elevado u otras formas de refuerzo.

COMPARATIVA DE PRODUCTOS HOMÓLOGOS

Criterios diseño	Robert Sabuda	David Carter	Anna Llenas
Material	Papel estucado	Papel estucado	Papel sin estucar
Cromática	No definido	Colores primarios	Colores primarios
Numero de páginas	Ocho	Diez	Diez
Formato	Horizontal	Cuadrado	Cuadrado
Mecanismos	Plegados en V	Plegados en V	Plegados en V

Figura 13. Comparativa de productos homólogos.

4.4 Psicología del niño de 7 a 8 años

En la creación del libro es necesario adaptar el contenido para que los signos y símbolos puedan ser percibidos y sean comprensibles para el niño. A esta edad ya han desarrollado la habilidad de leer y distinguir las palabras con soltura sin la necesidad de ser apoyados de manera directa por el docente.

En esta etapa también al niño le gusta experimentar con los libros por lo que no se recomienda el uso de mecanismos muy complejos ya que existe una tendencia a tratar de manipular las capas del libro, a tomar los mecanismos y llevarlos más allá de su límite o intentar abrir el libro más de la cuenta, por lo que es necesario priorizar la resistencia del mismo.

A esta edad suelen surgir nuevos lectores que adquieren un gusto por los libros, le atraen los libros de ciencia ficción e historias con personajes sobrenaturales, también sienten curiosidad por ver publicaciones destinadas a adultos tales como catálogos o revistas (Montoya, 2003). Dentro de esta etapa es importante fomentar el gusto por la lectura debido a que el niño desarrolla y descubre nuevas aficiones y pasatiempos por lo que con este proyecto se pretende contribuir también a dicho propósito.

3.5 Definición del público objetivo

Para el correcto desarrollo de un proyecto es importante conocer y delimitar a nuestro público objetivo con el fin de que el diseño esté enfocado a satisfacer sus necesidades y dar una respuesta al problema previamente identificado.

También es importante considerar que variables son las más relevantes y donde tendremos que prestar mayor atención para que el objeto propuesto cumpla con los objetivos planteados.

Para la definición del público objetivo se tomaron en cuenta diferentes criterios de selección para que el mensaje que se pretende transmitir, en particular, la difusión de leyendas infantiles sea memorable y así contribuir a la formación y preservación de una identidad propia en nuestra cultura que perdure con los años. Adicional a esto se contempló el entorno en donde se aplicará el proyecto, las necesidades a cumplir por este artefacto y las habilidades básicas que requiere cumplir el público para que la comunicación sea eficiente.

Por lo tanto, se define como público objetivo a niños y niñas de cuarto año de EGB de la Unidad Educativa fiscal “Rafael Aguilar” ubicada en el extremo norte de Cuenca. Debido a que estos niños en un gran porcentaje provienen de familias de clase social media – baja y no tienen acceso regularmente a este tipo de material extra que les facilite el proceso de aprendizaje.

3.6 Ideación de la propuesta

Una vez concluida con la primera etapa de investigación se sintetizó toda la información recolectada en un artefacto de diseño mediante técnicas resolutivas que nos permitieron definir criterios de selección en base al cumplimiento de las necesidades del público objetivo. Para esto se definió un concepto bajo el cual se fundamenta toda la propuesta el cual es “Sorpresa”; el hacer uso de un concepto nos permite tomar las directrices de diseño de una manera organizada y coherente.

Una vez determinado el concepto se planteó la solución de diseño, si bien pueden existir otras posibilidades y técnicas con las que se puede ejecutar el proyecto el trabajo del diseñador no se centra el “resolver” problemas sino más bien en dar una respuesta a un problema de manera efectiva basándonos en una metodología (Frascara, 2000). Que permita tomar las decisiones correctas en base a la investigación por lo que se plantea la creación de dos libros con la técnica del Pop up con 2 leyendas de la ciudad de Cuenca, Ecuador, ya que en una primera instancia este tipo de libros proporcionan una serie de ventajas e interactividad mayor a otro tipo de piezas editoriales. Cada una de las elecciones se condensan en un esquema de diseño en donde se considera los aspectos funcionales, tecnológicos y funcionales del libro; cada uno de estos apartados se abordarán posteriormente en el siguiente capítulo referente a la elaboración de la propuesta.

3.7 Realización de la propuesta

Finalmente, en esta etapa, una vez se ha determinado que la propuesta cumple con criterios de selección acordes al proyecto y haber sido probada en el aspecto funcional, se procede a la etapa final de esta metodología en la cual se ejecuta el prototipo final en base a la convergencia de cada una de las etapas sintetizando todo el contenido obtenido a lo largo del proyecto en un artefacto de diseño. Es importante recordar que las decisiones tomadas en la segunda etapa serán las encargadas de dar las directrices del proyecto.

Criterios de diseño

FORMA	FUNCIÓN	TECNOLOGÍA
CONCEPTO Misterio	FACTOR SORPRESA Expectativa	MATERIALES Cartulina sin estucar
FORMATO A4	CARÁCTER PEDAGÓGICO Des.intelectual INTERACTIVIDAD Movimiento	MECANISMOS 180° Plegados en V
MORFOLOGÍA Orgánica	TESTEO Thinking aloud	ENSAMBLAJE PROTOTIPO Ensamblaje de pop-up
ILLUSTRACIÓN Simplificada	ERGONOMÍA ISO 216	MARTA SERRANO Marta Serrano
CROMÁTICA Colores análogos	ANTROPOMETRÍA Ant.Infantil	
TIPOGRAFÍA Book Antiqua		
RETICULAS Simétrica modular		

Figura 14. Criterios de diseño.

Capítulo 4

4. Ideación y diseño

Para el diseño y ensamble de la propuesta se empleará el método de Marta Serrano propuesto en el libro Pop-up: La arquitectura del libro móvil ilustrado, para la resolución de proyectos que contemplan la fase de la ideación hasta la producción de un prototipo funcional.

Este método plantea diez fases en las cuales se desarrollan el libro, no obstante, no se consideró las últimas tres etapas debido a que están enfocadas en la distribución y comercialización y en virtud de la naturaleza del proyecto no se implementará la producción masiva del mismo.

Uno de los principales objetivos del proyecto es lograr que este libro tenga una mayor eficacia de transmisión de conocimientos que un libro tradicional por lo que todos los criterios de diseño están orientados a facilitar el proceso de aprendizaje del niño.

PROCESO DE DISEÑO



Figura 15. Proceso de diseño.

4.1 Manuscrito

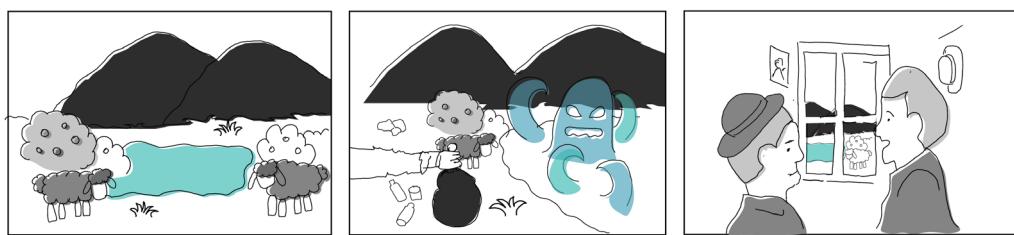
Como punto inicial de este proceso se selecciona las historias a ser representadas en el libro y en caso de ser necesario hacer las adaptaciones pertinentes, no obstante, al dirigir este proyecto al ámbito educativo se mantendrá la estructura de las leyendas para facilitar a los docentes el uso de este material en adición al libro del Ministerio de Educación y facilitar las posibles actividades extras que se puedan desarrollar como herramienta de evaluación por parte del docente.

Para esta etapa de la niñez es fundamental inculcar valores que perdurarán en la personalidad del niño en un futuro, por esto las leyendas elegidas para este proyecto fueron seleccionadas en base a tres criterios, el primero que sean originarias de la provincia del Azuay, segundo que tengan un mensaje a favor de alguna conducta positiva y finalmente que no contengan escenas o acontecimientos no aptos para la edad establecida. Las leyendas elegidas son "Pastor de ovejas de la laguna Quituiña" y "La peña de aguas negras". (ver anexo 5)

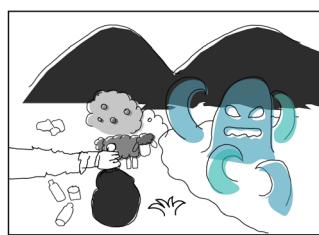
4.2 Storyboard

Una vez seleccionadas las leyendas se procedió a realizar un storyboard con la finalidad de seleccionar las escenas más importantes dentro de cada historia y facilitar posteriormente el proceso de la creación del libro. En esta fase se determinó también cada uno de los elementos que estarán presentes en las escenas del libro. Una vez realizado este proceso se verificó que la narrativa de la historia sea coherente y fácil de comprender y que las escenas sean reproducibles haciendo uso de los diferentes mecanismos existentes del Pop up. (ver anexo 6)

PASTOR DE OVEJAS DE LA LAGUNA DE QUITUIÑA



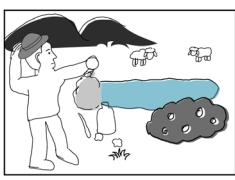
La laguna de Quituiña, ubicado en Paccha, una localidad cerca de Cuenca, reposaba pacífica cerca de la cima del cerro Guagualshumi, desde hace muchos años atrás. Escondida entre los matorrales y los peñascos, era pequeña pero hermosa. Sus aguas transmitían tanta paz al lugar, que los pastores de la comunidad la habían elegido como el lugar perfecto para pasturar sus animalitos.



Quituiña estaba rodeada de matorrales que escondían delicias silvestres: apetitosas moras y mortinios. A la laguna le gustaban los niños, por eso extendía las cuencas de sus manos para calmar su sed con sus aguas cristalinas. Pero hay algo que los mayores conocían que enfurecía a la laguna y es que la molesten y arrojen en ella, desperdicios.



Por eso, el padre de Manuel, uno de los pastorcitos, le había advertido: -Hijo, puedes pastar las ovejas cerca de la laguna, lo único que nunca debes hacer es jugar dentro de ella y peor aún, lanzarle piedras; a la laguna Quituiña le enfurece que interrumpan su tranquilidad. ¡Recuerda que, si la enojas, ella te perseguirá y te ahogará en sus aguas!



Al pequeño pastor le pareció una exageración de padres y, ni siquiera llevando la lucha, se encargó de probar su conocimiento de supervivencia. Manuel, no solo que se metió dentro de las aguas, sino que chapoteó y gritó y luego salió a la orilla y le lanzó piedras y palos, mientras decía:

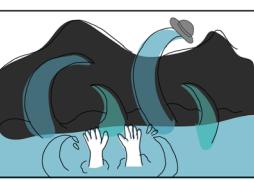
-Quituiña, no te tengo miedo, eres como una niña.



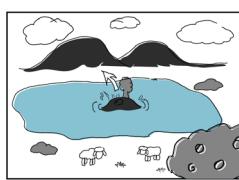
De repente, la pacífica laguna empezó a agitarse y formar olas que se hacían cada vez más grandes. De sus entrañas empezaron a salir ruidos espantosos; Quituiña cercó al pastor con una espuma negra y maloliente.

El niño, asustado, quiso huir, salió de la laguna y empezó a correr sin importar lo que les sucediera a sus ovejas.

Manuel gritaba:



Los brazos de la laguna se extendieron tanto que dieron más y profundo de sus abrazos. El pastorcito Manuel no regresó, tampoco sus ovejas; la laguna se llevó a niño y dicen que para consolar a sus padres lo convirtió en un pequeño islote que actualmente puede verse entre sus aguas.



Fue tanto lo que la laguna Quituiña extendió sus brazos, que nunca volvió a ser la misma; la comunidad cuenta que jamás pudo regresar a su lugar de origen y que, a partir de esa fecha, se volvió más grande y más profunda.

Figura 16. Storyboard Pastor de ovejas.

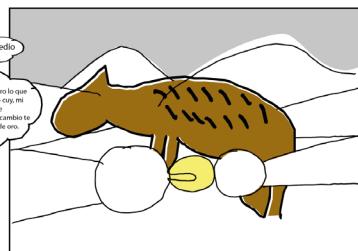
LA PEÑA DE AGUAS NEGRAS



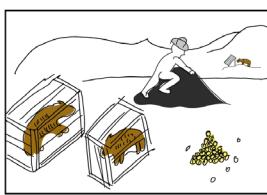
Se dice, que hace algunos años atrás, un joven de la comunidad salió o cazar guantas; dentro de poco iba a festejarse una fiesta en el pueblo y la carne de este animal era apetecida para preparar la fritada.



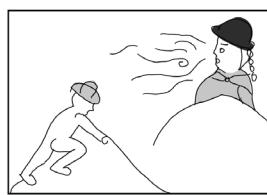
Estando en lo más alto del cerro, el cazador avistó una guanta bien dotada; en el mismo instante que atrapó al animal, como arte de magia, se le apareció una anciana vestida con una pollera multicolor y un gran sombrero de lana. Lo anciana se acercó al sorprendido joven y le preguntó:



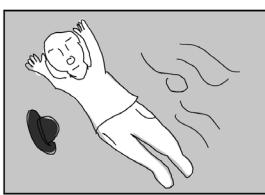
Al cazador le pareció un magnífico negocio, tomó el oro y soltó la guanta, que para la anciana era un cuy. Alentado por la ambición, el joven volvió a trepar el monte en busca de otra guanta; en el mismo camino se topó con la misma anciana. Lo mujer, nuevamente, molesta, le insistió al joven que lo que él creía una guanta no era más que su cuy, y volvió a ofrecerle otro grano de oro a cambio de la libertad del animal.



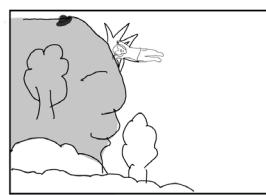
El joven cazador dijo para sí:
- ¡Qué mujer para rara! Confundir una guanta con un cuy; mejor no le discuto y sigo con el negocio.
De esta forma subió varias veces al cerro y atrapó varias guantas que llevaba en su mochila. La anciana por el grano de oro que entregaba en cada ocasión por su amado cuy.
El hombre estaba feliz con la oportunidad de negocio y ni por un momento se puso a pensar en que la mujer podía ser una maga.



El hombre estaba feliz con la oportunidad de negocio y ni por un momento se puso a pensar en que la mujer podía ser una maga que estaba probando la honestidad del joven.



Cerca de la fiesta, el joven tenía tanto oro como para comprar todos los cerdos del pueblo, pero cegado por la ambición, subió una vez más al cerro y nuevamente intentó el engañoso negocio.



Entonces, la anciana maga enfurecida, hizo que de la nada apareciera un fuerte viento acompañado de truenos que elevó en el aire al cazador y le empujó a una peña llamada Aguas Negras.

Figura 17. Storyboard Peña de aguas negras.

4.3 Moodboard

Antes de iniciar con el proceso de diseño se creó un moodboard en el cual se expresa a manera general las ideas y conceptos que se quería plasmar en el objeto de diseño final, las imágenes seleccionadas en este apartado están basadas en los criterios establecidos en el capítulo anterior, de igual forma se consideraron diferentes obras de los autores antes mencionados como referentes del proyecto.



Figura 18. Moodboard.

4.4 Bocetaje

Una vez realizado el moodboard como base del diseño se procedió con el proceso de bocetaje en donde en cada una de las páginas se representó las escenas más importantes de las historias definidas en el storyboard, al tratarse de un objeto tridimensional aquí se definió los rasgos básicos para los personajes, el escenario, la ubicación de los textos, los mecanismos que serán usados, siendo los principales los plegados en V para dar soporte, las proporciones de cada objeto con respecto al espacio y también la disposición de estos para tener una composición armónica en donde exista un ritmo de lectura adecuado. (ver anexo 7)



Figura 19. Proceso de bocetaje.

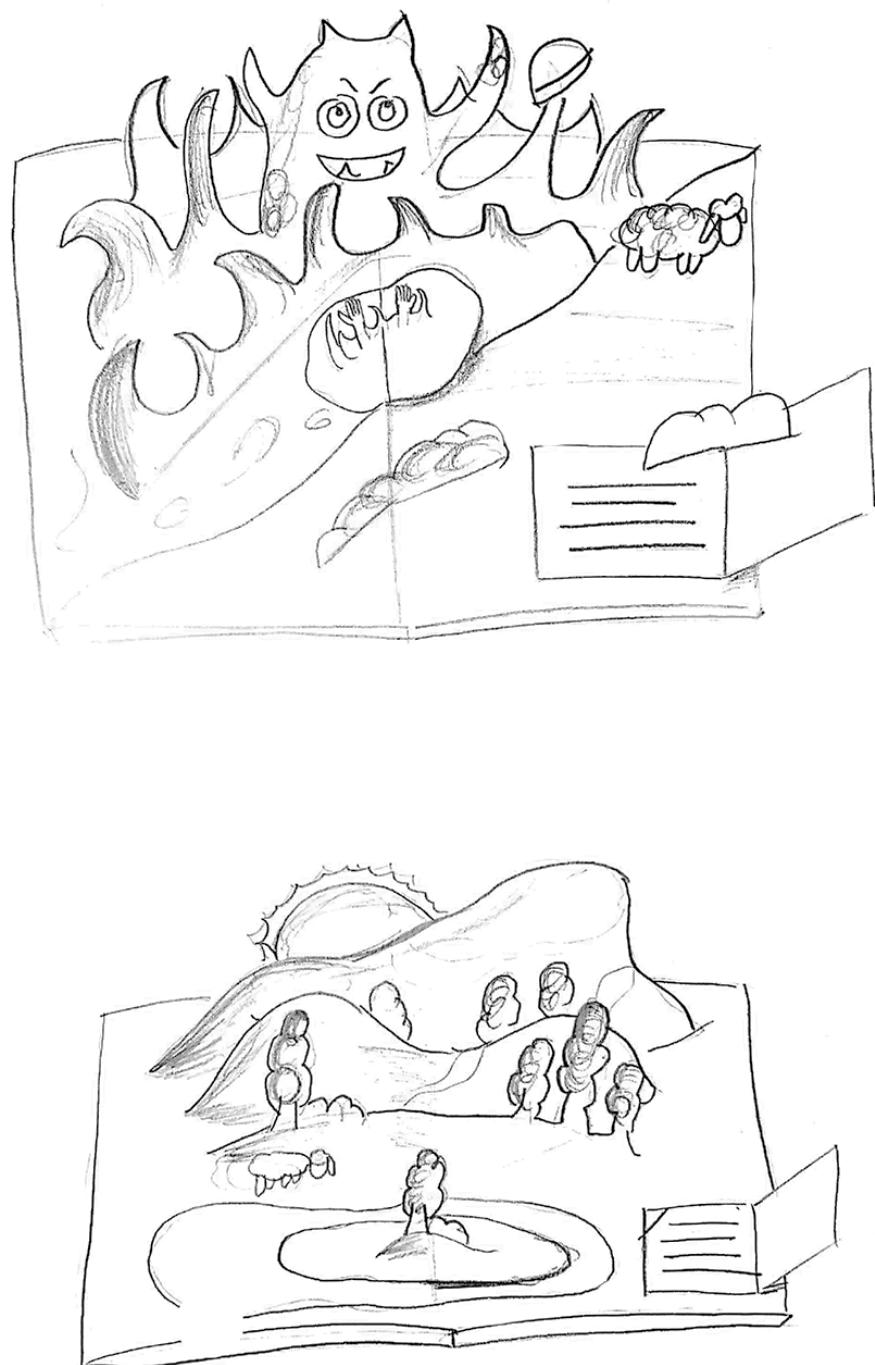


Figura 20. Proceso de bocetaje. Pastor de ovejas.

4.5 Sistema gráfico

Este libro al estar enfocado a los niños está compuesto en su gran mayoría por las ilustraciones, estas proporcionarán al niño una experiencia visual y facilitará el aprendizaje al permitir que el usuario recree la historia en su mente con ayuda de las imágenes (Schritter, 2005) . No se incluyó elementos complejos dentro de la ilustración para evitar que pierda el interés por el contenido al necesitar un proceso de decodificación adicional, los elementos simples harán que ese proceso sea más rápido por lo que la atención del niño se podrá centrar en el disfrute y recreación de la historia.

4.6 Diseño de personajes

La ilustración de los personajes es un factor decisivo a la hora de que el niño relacione a la historia con su entorno, si los personajes no portan características propias del lugar geográfico al que pertenecen se podrá generar una percepción errónea y asociar la historia con lugares ajenos al nuestro.

El diseño de los personajes se basó en fotografías de personas propias de las regiones en donde se desarrolla las historias, de ellas se extrajeron los rasgos más característicos, sobre todo en la vestimenta y accesorios comunes.

Se usó formas primarias como base de los personajes para dar mayor resistencia al desgaste a los elementos que serán manipulados.

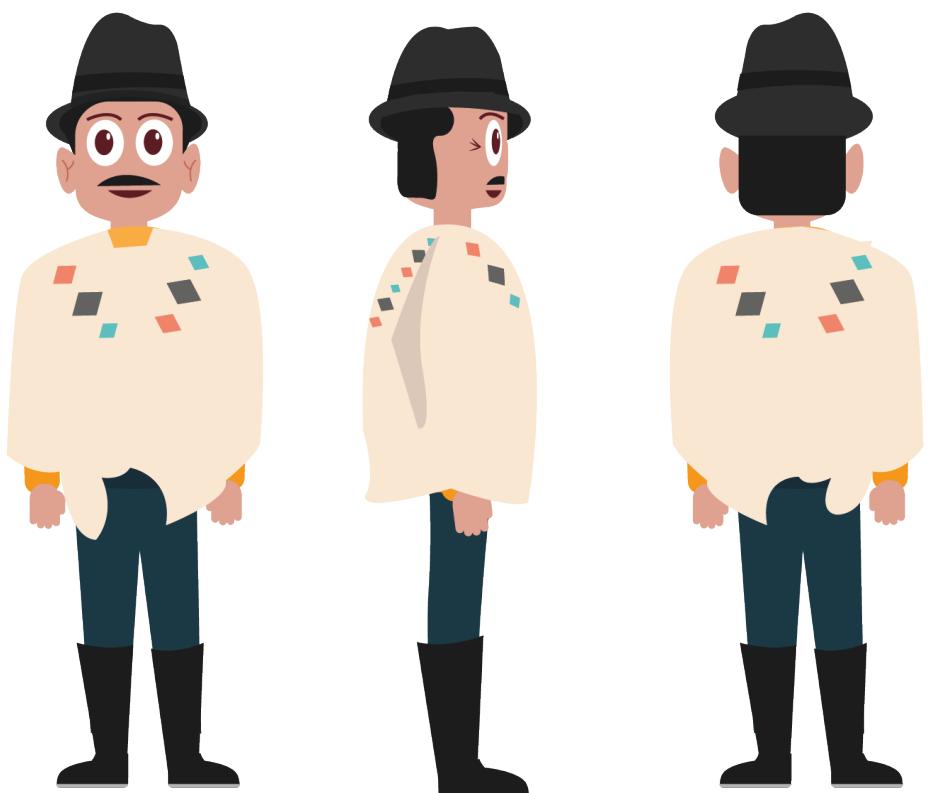


Figura 21. Diseño de personajes 1.

UCUENCA

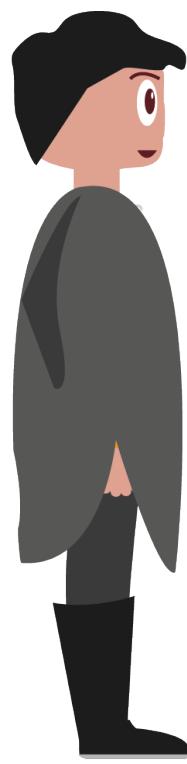


Figura 22. Diseño de personajes 2.

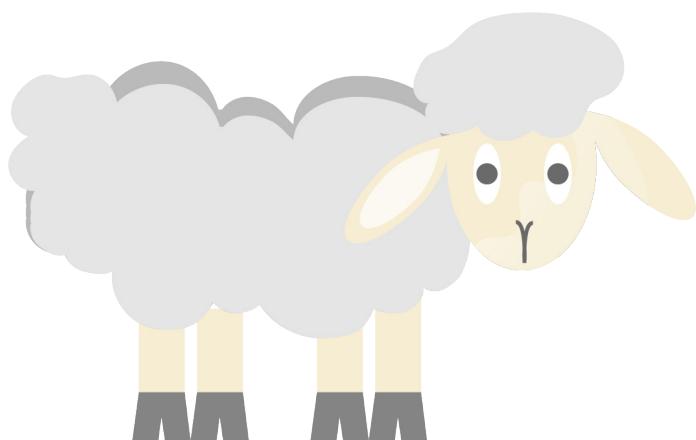


Figura 23. Diseño de personajes 3.

4.7 Ilustración de escenarios

Para el diseño de los escenarios se basó en las descripciones proporcionadas por las leyendas, de ellas se extrajo los elementos imprescindibles para historia, adicionalmente se usó fotografías de los lugares en donde se desarrollan las leyendas para crear las composiciones.

Las figuras están compuestas por líneas orgánicas para acentuar el efecto de movimiento, las formas están simplificadas para facilitar la compresión de los elementos y enfocar la atención del niño en la historia.

Cada escena está conformada por diferentes capas para lograr un efecto de profundidad, en cada una de ellas se ubican varios elementos por lo que se usó un efecto de acuarela en la ilustración que acentúa el contraste entre luces y sombras para separar los elementos.

En cada uno de los planos también se agregó diferentes elementos que ayudan a crear una composición dinámica, se agregó elementos como hojas volando, césped, ondas en el agua y líneas que representan luces y sombras.

Para que el niño pueda concentrarse en la historia y evitar la distracción con su entorno se definió el borde de cada escena con una figura orgánica que destaca la escena del entorno y a su vez delimita el área del texto, con esto no solo logramos facilitar la compresión de la historia si no también crear un estilo gráfico propio para la colección de libros.



Figura 24. Diseño de escenarios.



Figura 25. Diseño de escenarios 2.

4.8 Tipografía

La tipografía en los libros para niños debe proporcionar un equilibrio entre la legibilidad, la pedagogía y los valores estéticos compositivos (Kruk, 2010).

Como norma general en el mundo del diseño se han pensado por varios años que las fuentes más adecuadas para los niños son aquellas que se asemejan a la escritura propia de los niños, sin embargo, para autoras como Kruk esto dificulta el proceso de aprendizaje de la lectura sobre todo en material didáctico debido a que el niño no se familiariza con la letra tipo imprenta que es la predominante en el medio digital e impreso de manera globalizada.

Por lo que para el libro se seleccionó la tipografía "Book Antiqua" puesto que esta fuente está diseñada para facilitar la legibilidad en medios impresos por medio de las serifas que proporcionan una línea imaginaria de lectura y adicionalmente se asemeja a muchas otras fuentes empleadas en libros y textos. El interlineado se ha modificado en 0,6 puntos para generar una separación mayor entre líneas y dar mayor fluidez a la lectura.

La leyenda está separada en fragmentos y cada uno está encerrado en un cuadro de texto con fondo color blanco para facilitar la lectura.

Book antiqua 
ABCDEFGHIJKLMNOPÑOPQRSTUVWXYZ ABCDEFGHIJKLMNOPÑOPQRSTUVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890 1234567890

Figura 26. Tipografía usada.

4.9 Cromática

Ambrosse y Harris sostienen que el color genera sensaciones diferentes según la elección, en este proyecto se utilizó una paleta de colores análogos para generar armonía y fluidez, predominando tonalidades del espectro entre el anaranjado y el amarillo en razón de que estas tonalidades generar un mayor foco visual en el público infantil (Ambrose & Harris, Color, 2006).

Se priorizó el uso de colores planos para facilitar el proceso de decodificación de los elementos acentuando el contraste entre luces y sombras para dar volumen a los objetos, también se dispuso los colores de tal manera que contrasten entre las diferentes capas para destacar cada uno de los elementos.

Paleta cromática

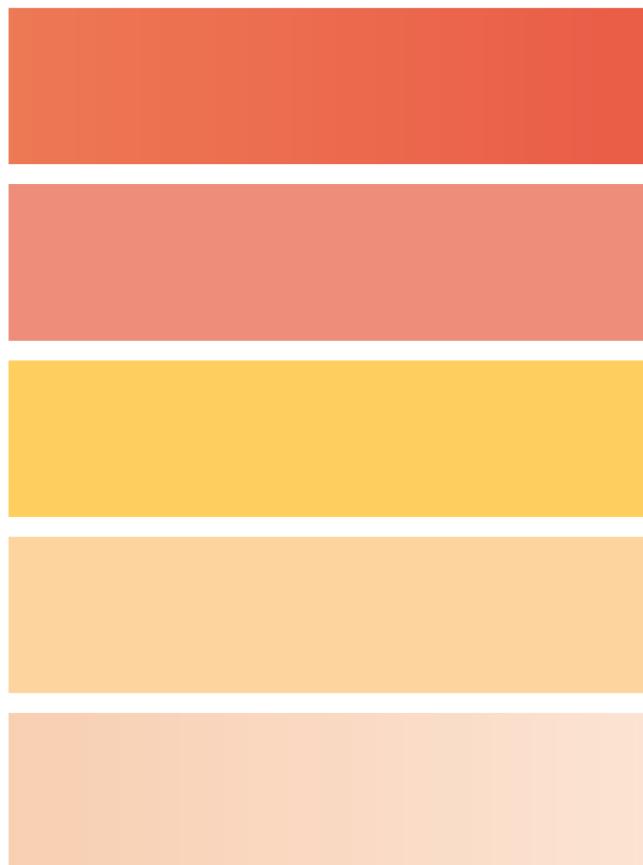


Figura 27. Paleta cromática.

4.10 Sistema de retículas y diagramación

Para que el lector pueda tener una lectura clara y ordenada, dentro del libro, fue vital jerarquizar correctamente el contenido, esto nos permitió revelar los elementos de una manera ordenada y coherente. Para esto, se usó una retícula simétrica basada en módulos para dar uniformidad al sistema gráfico. Esta retícula nos permitió distribuir el contenido de una manera similar en todo el libro y proporcionar armonía.

La retícula consta de un rectángulo subdividido en cuatro partes a lo ancho y tres a lo alto, en donde se distribuyó las ilustraciones y el texto de modo que las proporciones a lo largo de toda la colección sea uniforme y permitan al niño identificar el sistema grafico usado.

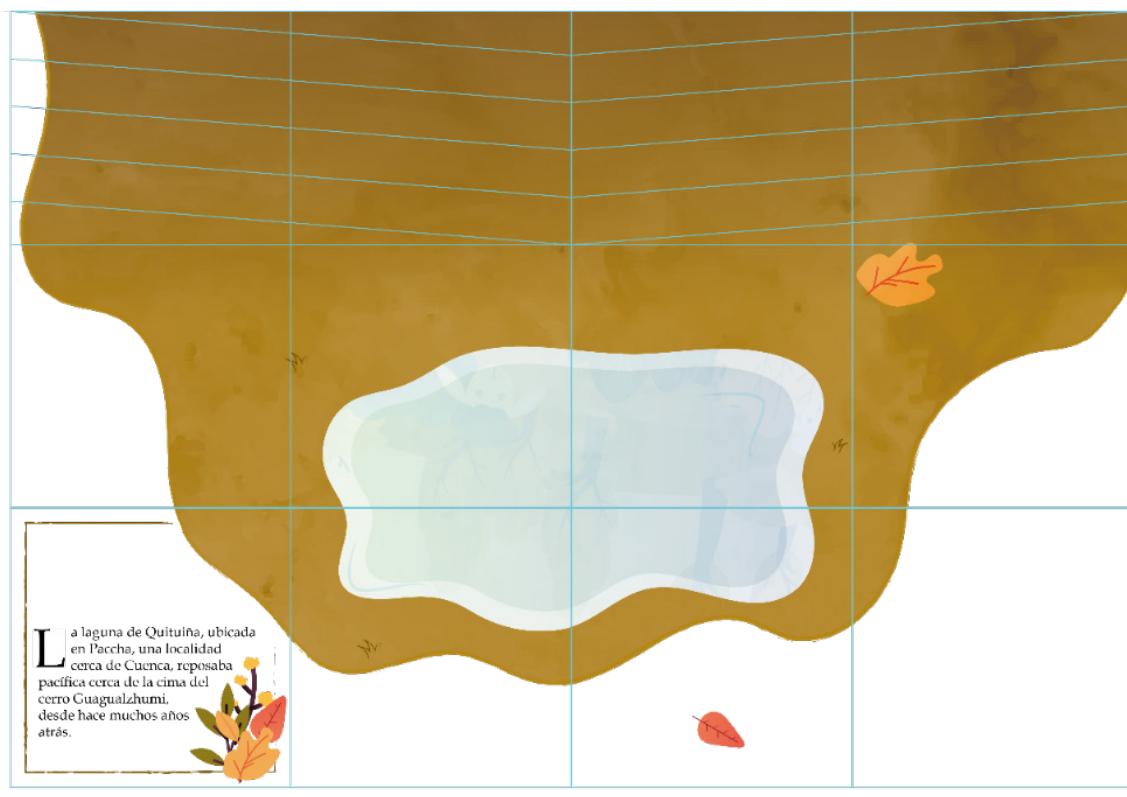


Figura 28. Sistema de retículas.

4.11 Formato

Este libro al estar orientado al ámbito educativo, se adoptará la norma ISO 216 / DIN 476 la cual establece las medidas óptimas del papel, de modo que este sea aprovechado al máximo evitando los desperdicios innecesarios.

Debido al funcionamiento y espacio requerido por los mecanismos del Libro Pop-up se hará uso del formato A4, con la finalidad de obtener una proporción adecuada en cuanto al volumen total del libro y facilitar la manipulación por parte del usuario.

4.12 Anidamiento

Una vez finalizado las ilustraciones de todos los elementos de los escenarios del libro, la diagramación de los mecanismos y elementos extras se procedió al proceso de anidado, mismo que consistió en distribuir las diferentes piezas que componen el libro para su impresión, en esta fase se procuró evitar el desperdicio de material al máximo e incluir sobrepases en todas las ilustraciones para evitar bordes sin color al momento de realizar el troquelado.

Es importante recalcar que para este proyecto se realizó el anidamiento de los elementos en base a la técnica de impresión que se usó y el método de corte, no obstante, para la reproducción a gran escala se recomienda minimizar el espacio entre elementos para aprovechar mejor el material y reducir los costos.

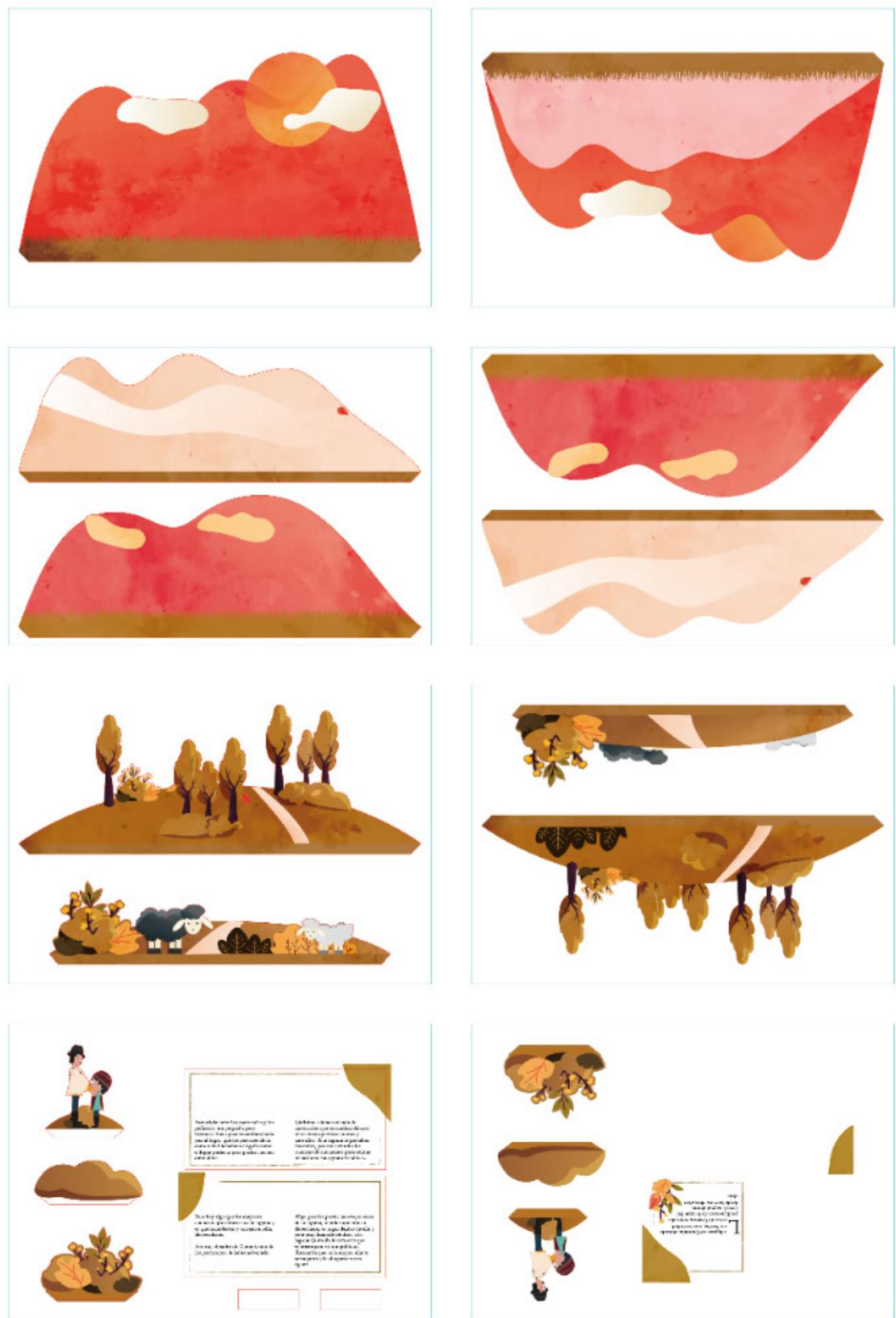


Figura 29. Anidamiento página uno.

4.13 Portada y contraportada

En la portada del libro se buscó llamar la atención del lector con la inclusión de las escenas más emblemáticas de las historias como elemento predominante, también se incluyó aquí el nombre del relato, la serie a la cual pertenecen la colección, un indicativo sobre el tipo de libro y el autor.

En el lomo del libro se continúa con parte de la ilustración como elemento decorativo y se incluye el nombre de la leyenda para poder identificar el libro fácilmente cuando este se encuentre en una estantería o librería.

En la contraportada se incluyen: parte de la ilustración principal como elemento decorativo, una sinopsis de la historia a modo de enganche del lector y finalmente unas breves escenas y muestras de los mecanismos que se podrán encontrar en el interior del libro.

La impresión fue realizada sobre papel couche y posteriormente laminado para resaltar los colores y proveer de mayor resistencia al libro.



Figura 30. Portadas libros.



Figura 31. Portada y contraportada.

Capítulo 5

5. Ensamblaje

5.1 Materiales

Los libros Pop up en su gran mayoría están compuestos de papel, cartulina y cartón, en diferentes variaciones de gramajes y tamaños, a pesar de ello, estas piezas editoriales requieren un cuidado particular debido a que existe un nivel de interactividad mayor que con un libro tradicional y por consecuente son más propensos a sufrir daños.

Los materiales del libro, deben por tanto otorgar la mayor resistencia posible a la manipulación y a los factores externos. Por esto para las páginas se utilizó cartulina sin estucar de 300 gramos puesto que esta no presenta una rotura prematura de las fibras del papel a diferencia de los materiales estucados, soportado en una base rígida de cartón para suavizar el movimiento de los mecanismos. Así también la parte externa está compuesta de cartón rígido laminado con papel couche para proteger de posibles daños, salpicaduras o golpes.

Se usó un solo material para todas las piezas del libro con la finalidad de reducir los costos de producción y ensamblaje del libro puesto que la inclusión de más de un material en esta etapa supone un gasto mayor en la mano de obra.

5.2 Mecanismos

Los mecanismos son los encargados de aportar el movimiento dentro del libro Pop up, mientras más complejos sean, son más propensos a romperse y dañar el libro. Este proyecto, al estar dirigido a niños y niñas, se usó los mecanismos básicos para evitar daños prematuros en el libro. Se usó principalmente el plegado en V para generar movimiento y tridimensionalidad, la composición se creó en capas de diferente tamaño ancladas a la base del libro las cuales se accionan al momento de pasar las páginas, las solapas se usaron para organizar y presentar el texto de forma ordenada.

5.3 Troquelado

Luego de impresas todas las piezas del libro en láminas o pliegos se procedió al troquelado, proceso en el cual se realiza el corte y doblado de las piezas del libro antes continuar con el armado final. El troquelado en este proyecto se realizó con plotter de corte a manera de prueba por si el libro requeriría ser producido a nivel industrial y verificar que no exista ninguna complicación.



Figura 32. Piezas troqueladas y repuje.

5.4 Ensamblaje

Una vez concluido con todos los procesos anteriores se procedió al ensamblaje del libro; como punto de partida se laminó las bases de cartón con las impresiones que servirán como soporte de los mecanismos, posteriormente se fijó las bases a modo de cuaderno y para finalizar se fijó la portada y contraportada por medio de portadillas que a su vez sirven como introducción al libro. Una vez comprobado que el libro funcione de manera adecuada se procedió al ensamblaje de los mecanismos del libro página por página.

Los mecanismos en V se fijaron a la base mediante las pestañas haciendo coincidir el repuje la pieza con el centro de la página para que el movimiento del libro se produzca al momento de abrir el libro, esta misma estrategia se utilizó en los cuadros de texto y elementos ocultos.

Por último, se comprobó en varias ocasiones que el libro funcione correctamente y no presente inconsistencias en los mecanismos para pasar a la última etapa de validación.



Figura 33. Portada libro Peña de Aguas Negras



Figura 34. Portada libro y páginas
Peña de Aguas Negras



Figura 35. Páginas libro Peña de
Aguas Negras.

5.5 Difusión del proyecto

La difusión de leyendas representa uno de los propósitos fundamentales de este proyecto, si bien el público está establecido en instituciones educativas del país es importante abrir la posibilidad de escalar el proyecto a futuro y llegar a la mayor cantidad de público posible, para reforzar este objetivo del proyecto, se creó una página web en donde se expone una síntesis del proyecto de manera visual y sus características más destacadas para el público en general buscando generar interés en el proyecto.

Dicha web se encuentra alojada bajo el dominio de www.ecuadorpopup.info

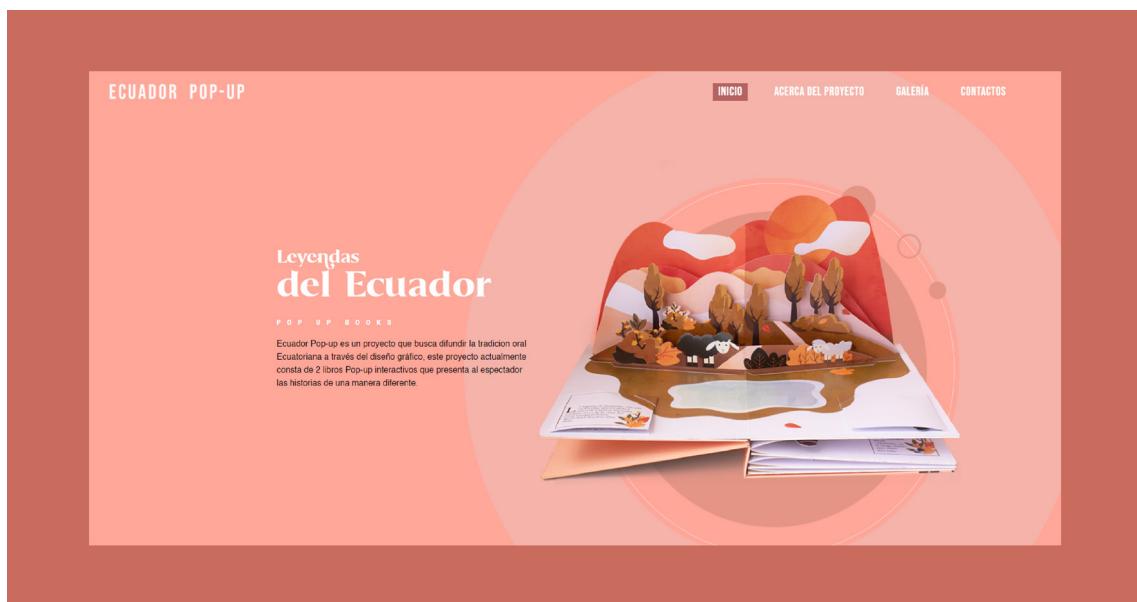


Figura 36 . Portada Web.

6. Validación

Para validar que el producto cumple con los objetivos planteados dentro de este proyecto se uso la técnica del thinking aloud para recibir retroalimentación del producto, dicha prueba consistió en la interacción del docente con el producto mientras que expresa en voz alta sus sensaciones y se observaba con la menor intervención posible del espectador con el objeto. Esta prueba se realizó esperando tanto validar el cumplimiento de las necesidades del docente al momento de aplicar este proyecto como herramienta didáctica tanto como de obtener una retroalimentación la cual pueda ser aplicada en futuro proyectos.

De esta experiencia se puede destacar que en ambas ocasiones desde la primera toma de contacto del libro llamó la atención de los docentes y las personas que se encontraban alrededor. Al momento de abrir la primera pagina ellos expresaron su asombro, en esta etapa se indago sobre sus experiencias pasadas con este tipo de libros a lo que ambos docentes afirmaron que esa fue su primera vez.

El primer docente abrió y cerro el libro varias veces antes de empezar a leer la historia con la finalidad de descifrar como funcionaba los mecanismos de apertura, empezó con la lectura de la historia siempre en este orden, apertura de página, observar la escena, desplegar los elementos interactivos y la lectura del texto al final, con eso podemos evidenciar que el proyecto cuenta con un orden de lectura correcto. Aquí el docente expresó que le parece un libro muy “bonito” y que piensa que será una gran experiencia para los niños, también señaló su felicidad de priorizar ese tipo de leyendas para el proyecto por sobre las leyendas extranjeras.

El segundo docente realizó un proceso muy similar a la docente anterior, sin embargo, en este caso el docente primero visualizó las 3 páginas del libro de una manera superficial antes de empezar el proceso de lectura, una vez hecho esto se cumplió el mismo orden anterior. De aquí se puede destacar que el docente señaló que “el material puede servir como una distracción del estrés para los niños” y que piensa que se debería crear material de ese tipo como apoyo.

Una vez terminado el proceso de lectura se pidió a los docentes sus comentarios sobre el proyecto a lo cual se pudo resaltar que la principal característica que pudieron resaltar fue la interactividad que se puede conseguir con ese tipo de material, y que ellos piensan que podría ser una solución muy acertada para la falta de interés de muchos niños por la cultura de nuestro país.

Finalmente, se procedió a solicitar a los docentes una valoración numérica del proyecto con el objetivo de poder evaluar obteniendo los siguientes resultados:

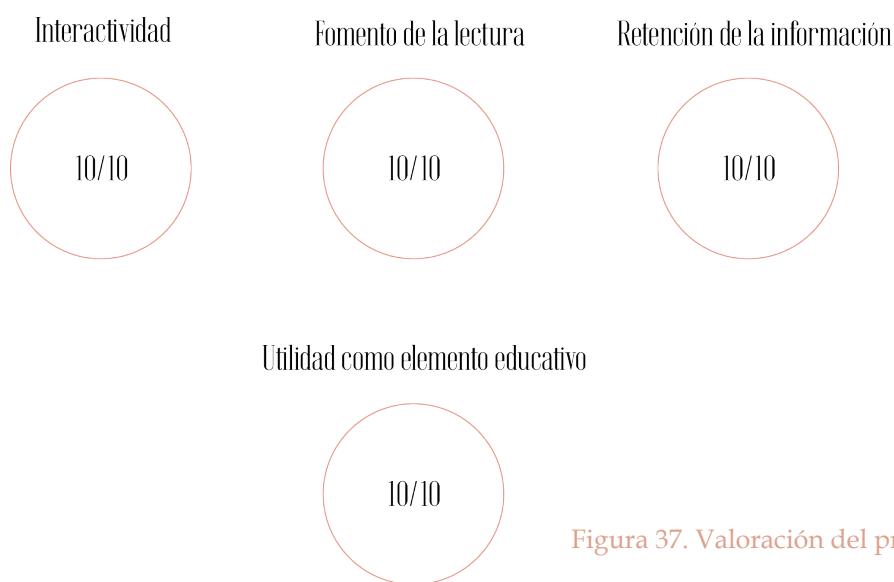


Figura 37. Valoración del proyecto.

7. Producto final



Figura 38. Portadas libros Peña de Aguas Negras y Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.

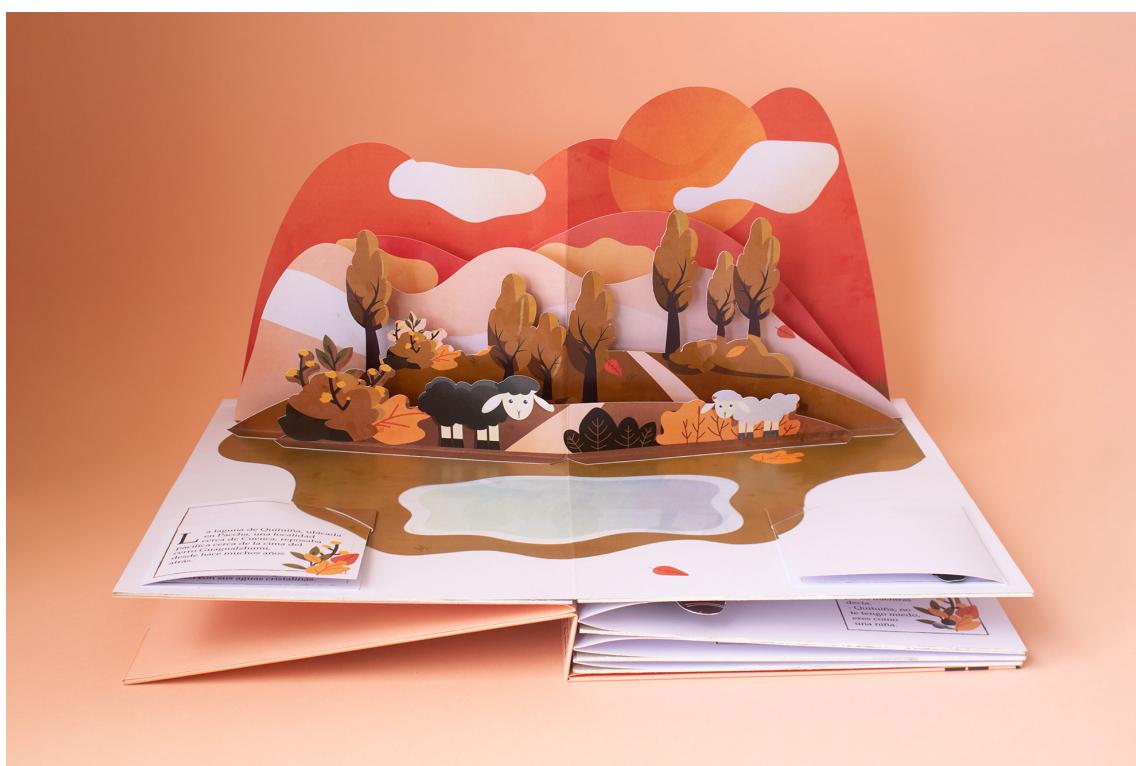


Figura 39. Página uno Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 40. Página uno abierta Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 41. Página dos Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 42. Página tres Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 43. Página cuatro Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 44. Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 45. Texto Pastor de ovejas de la laguna de Quituiña.



Figura 46. Pagina uno Peña de Aguas Negras.



Figura 47. Pagina uno Peña de Aguas Negras.



Figura 48. Pagina tres Peña de Aguas Negras.



Figura 49. Pagina cuatro Peña de Aguas Negras.

8. Conclusiones

El propósito principal de este proyecto de titulación fue proporcionar al docente herramientas alternativas de aprendizaje que faciliten el proceso de transmisión y difusión de leyendas infantiles, bajo esta premisa fue primordial cumplir con las necesidades de los docentes a la vez que se diseñó pensando en los requerimientos del usuario final, es decir, se diseñó bajo las necesidades del sistema educativo considerando la forma de aprendizaje del niño. Para este proyecto el cual pretendió facilitar un proceso de aprendizaje fue elemental comprender el entorno en el cual se desenvuelve el usuario, como piensa y que solución era la adecuada, de modo que la investigación constituyó la base del proyecto, dentro del ámbito educativo es importante recolectar la mayor cantidad de información para obtener directrices para el desarrollo del proyecto, en este proyecto se usó información extraída de informantes clave, docentes y material bibliográfico que sustentó cada apartado del diseño.

Durante el desarrollo del proyecto se evidencio que era necesario adaptar una metodología acorde al tipo del proyecto por lo que basó en la metodología de proceso creativo para la solución de problemas de Bernd Löbach y se utilizó la herramienta de “La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil” de Marta Serrano que propone la ejecución de un proyecto Pop-up con un carácter general y se adaptó para la inclusión de la recopilación de información de fuentes externas y a la puesta en práctica de la misma, esta adaptación permitió al proyecto satisfacer las necesidades del usuario aplicando los elementos fundamentales del diseño como herramientas para lograr dicho fin, en adición, permitió trasladar la investigación a un objeto de diseño.

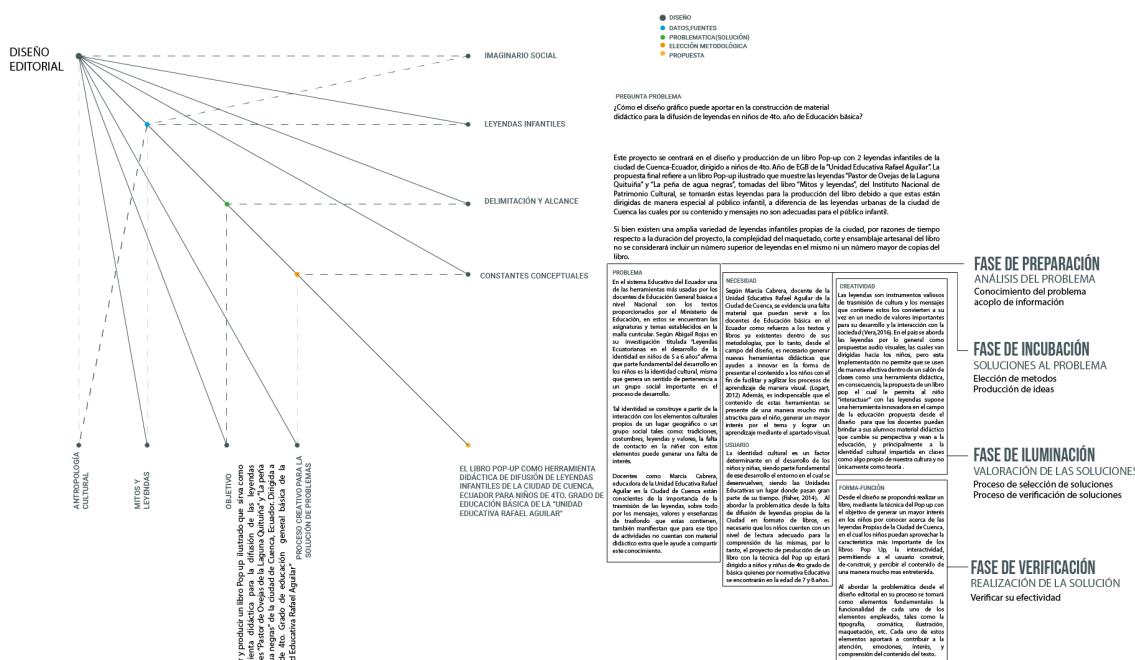
Finalmente, y con el objetivo de evidenciar la funcionalidad y factibilidad de la propuesta, se realizó un prototipo de cada una de las historias propuestas, en estos prototipos se usó una técnica de ensamblaje y materiales lo más parecidos posibles a una producción industrial para comprobar la factibilidad de una producción en masa y su posible aplicación dentro del campo educativo, este proyecto también contempló dichos factores con el fin de dotar al mismo de una escalabilidad a futuro.

Trabajos citados

- Ambrose, & Harris. (2006). Color. Barcelona: Parramón.
- Ambrose, & Harris. (2010). Metodología del diseño. Madrid: Paramon.
- Barroso, P. (14 de Febrero de 2015). Entrevista editorial McMilan. (M. Serrano, Entrevistador)
- Cabrera, M. (14 de Agosto de 2020). Las Leyendas en la Educación. (A. Pérez, Entrevistador)
- Frascara, J. (2000). Diseño gráfico para la gente. Buenos Aires: Ediciones Infinito.
- Gomez, J. (06 de Enero de 2021). Material didáctivo en el Ecuador. (A. Pérez, Entrevistador)
- Kruk, A. (2010). Tratamiento tipográfico en los libros infantiles. Eina, 23-25.
- Montoya, V. (2003). Literatura infantil : lenguaje y fantasía. Bolivia: La Hoguera.
- Peralta, P. (2020). Proyectación lógica para la investigación en Diseño. Estudios sobre arte actual, 1(8) 281-287.
- Sabuda, R. (20 de 04 de 2011). Robert Sabuda. (Readingrockets, Entrevistador)
- Sanglada, A. (2013). En busca de las letras. Un cuento pop-up para pequeños lectores. Valencia: Universidad Politécnica de Valencia.
- Schritter, I. (2005). La otra lectura: la ilustración en los libros para niños (Vol. 1). Buenos Aires: Lugar Editorial.
- Serrano, M. (2015). ¡Pop-up! La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil. Granada: Universidad de Granada. Tesis Doctorales.
- Torres, A. (s.f.). Psicología y mente. Obtenido de ¿Cuáles son las características de la leyenda y qué elementos quedan expresados en sus historias?
- Ubidia, A. (1983). Cuento Popular Andino. Quito: IADAP.
- UNESCO. (2018). UNESCO. Obtenido de Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como vehículo del patrimonio cultural inmaterial.
- Vilchis, L. d. (1998). Metodología del diseño. Mexico: Claves Latinoamericanas.

Anexos

Anexo 1. Cuadro de proyección metodológica.



Anexo 1. Cuadro de proyección metodológica.

Anexo 2. Bitácora de estrategia metodológica

BITÁCORA DE ESTRATEGIA METODOLÓGICA				
Tema proyecto de titulación	El libro Pop-up como herramienta didáctica de difusión de leyendas infantiles de la ciudad de Cuenca, Ecuador para niños de 4to. Grado de Educación básica de la "Unidad Educativa Rafael Aguilar"			
Pregunta Investigación	¿Cómo el diseño gráfico puede aportar en la construcción de material didáctico para la difusión de leyendas en niños de 4to. año de Educación básica?			
Hipótesis	Por medio del diseño y producción de un libro Pop up ilustrado se puede aportar a la difusión efectiva de leyendas locales en niños de 4to. año de Educación básica de la ciudad de Cuenca,Ecuador.			
Objetivo General	Diseñar un libro Por up ilustrado con leyendas infantiles de Cuenca, Ecuador; con el objetivo de promover la difusión de las mismas y emplearlo como material didáctico en niños de 4to. Año de EGB de la "Unidad Educativa Rafael Aguilar"			
Metodología	Etapas	¿Cómo recolecta información? ¿Cómo lo ejecuta?	Resultado esperado	Referencia bibliográfica
Proceso Creativo para la solución de problemas Bernd Lobach	Fase 1: Análisis del Problema (Fase de Preparación)	Instrumentos de recolección de datos: Entrevista, observación. (Hernández,R.)	<ul style="list-style-type: none"> *Análisis del problema de diseño. *Análisis de la necesidad. *Análisis de la relación social.(hombre-producto) *Análisis de entorno (producto) *Análisis de mercado *Análisis de la función práctica del producto. *Análisis de desarrollo histórico del producto. *Análisis de la función estética *Definición del problema. *Definición del objetivo. 	Lobach, B (1976). Diseño Industrial. Barcelona, España: Gustavo Gili S. A. Hernández,R (1998) Metodología de la Investigación. McGraw-Hill Editores. México
Proceso Creativo para la solución de problemas Bernd Lobach	Fase 2: Soluciones del Problema: (Fase de incubación)	Estrategias exploratorias: Moodboard (Endrissat, N.). Brainstorming (Osborn, A)	<ul style="list-style-type: none"> *Elección de los métodos para solucionar el problema. *Elaboración de ideas para solución del problema. 	Lobach, B (1976). Diseño Industrial. Barcelona, España: Gustavo Gili S. A. Endrissat, N., Islam, G., & Noppeney, C. (2015). Visual organizing: Balancing coordination and creative freedom via mood boards. Osborn, A. (1957). Imaginación aplicada: principios y procedimientos del pensamiento creativo,. New York. Scribner.
Proceso Creativo para la solución de problemas Bernd Lobach	Fase 3: Valoración de las soluciones del problema: (Fase de Iluminación)	Pruebas de usabilidad, Testeo (Función thinking aloud (Arhipainen, L.)	<ul style="list-style-type: none"> *Valoración de las posibles soluciones de diseño *Proceso de valoración de la mejor solución del problema. 	Lobach, B (1976). Diseño Industrial. Barcelona, España: Gustavo Gili S. A. Arhipainen, L., & Tähti, M. (2003). Empirical Evaluation of User Experience
Proceso Creativo para la solución de problemas Bernd Lobach	Fase 4: Realización de la solución del problema: (Fase de Verificación)	Técnicas resolutivas - La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil (Serrano,M.)	<ul style="list-style-type: none"> *Concretización de la solución *Perfeccionamiento de la solución. *Elaboración de la solución. *Verificación de la solución 	Lobach, B (1976). Diseño Industrial. Barcelona, España: Gustavo Gili S. A. Serrano, M. (2015) La arquitectura del libro móvil ilustrado infantil. Universidad de Granada, España.

Anexo 2. Bitácora de estrategia metodológica.

Anexo 3: Entrevista a Marcia Cabrera, docente de la unidad educativa Rafael Aguilar

¿Piensa que es importante la difusión de leyendas en los niños? ¿por qué?

Sí, porque las leyendas transmiten valores muy importantes sobre todo hoy en día en una sociedad donde desde el hogar se está perdiendo el buen comportamiento. Los cuentos y leyendas dejan a los niños valores de manera indirecta y los docentes usamos esto a nuestro favor para enseñar a los niños temas que de otra manera pueden ser complejos de explicar y que lo asimilen.

¿Cuál cree que es la función principal de las leyendas en los niños?

Enseñar valores y costumbres de los pueblos y nuestros ancestros, también son herramientas útiles para enseñar y trasmitir la cultura que existía en esa época y ver su avance. Pero principalmente pienso que cumplen la función de infundir valores por medio de las moralejas que tienen.

¿Cómo describiría la relación entre los niños y la lectura de literatura infantil?

Los niños de ahora ya no leen, ahora solo se dedican a el internet y los juegos, creo que son pocos los niños que cogen un libro y leen por gusto. En las escuelas tratamos de hacer que les guste la lectura, pero en las escuelas fiscales no tenemos herramientas didácticas suficientes.

¿Qué opina acerca del material didáctico existente empleado por los docentes ecuatorianos para la difusión de leyendas infantiles?

No tenemos material didáctico para enseñar leyendas, en los libros que nos proporciona el gobierno hay leyendas, pero por ejemplo no hay más de 1 o 2 propias del Azuay o en ocasiones son las mismas conocidas de siempre por lo que los niños no siempre se interesan y las leen únicamente por cumplir con una nota.

¿Cuál cree que serían las ventajas de la aplicación de libros Pop Up como material complementario al existente?

Cuando les muestras las cosas a los niños de una forma a la que ellos no están acostumbrados se interesan por la actividad porque les genera curiosidad de probar cosas nuevas. Pienso que un libro así podría hacer que se dé más dinamismo a la clase y hacer que asimilen mejor la información que se quiere trasmitir.

¿Qué opina del debate libro digital/ libro papel? ¿Cree que influye en el nivel de aprendizaje? ¿En qué medida?

Siempre es mejor que el niño esté en contacto directo con el libro, así se concentran mejor y no tienen distracciones como por ejemplo juegos o mensajes. Sobre todo, en el aula es más sencillo el uso de libros que de dispositivos electrónicos, también en esa edad es importante que practiquen la fluidez de la lectura y la lectura comprensiva, sobre todo.

¿Qué factor cree que es más importante en un libro Pop Up, el efecto sorpresa o el nivel de interactividad?

Creo que el simple hecho de que aparezcan elementos y surjan de la nada es suficiente para que el niño esté más atento a la actividad y se concentren en la historia. También creo que así es más fácil que la recuerden a lo largo del tiempo y no solo ese momento.

Teniendo en cuenta que este libro Pop up se pretende aplicar en niños de entre 7 y 8 años ¿cuáles cree que serían los materiales más adecuados para su elaboración?

Tienen que ser de algún material duro como cartón tal vez porque los niños de esa edad son bien inquietos y les gusta destruir todo, como va a ser un libro que se puede mover tiene que ser lo más resistente posible.

Anexo 4: Entrevista a Josué Gómez, licenciado en educación general básica

¿Piensa que es importante la difusión de leyendas en los niños? ¿Por qué?

Si si, muy importantes porque les enseñan normas de comportamiento de una manera más sutil, no es lo mismo al niño que le digas, no hagas esto que le cuentes una historia y el mismo asimile que lo que hace le puede traer una consecuencia mala.

¿Cuál cree que es la función principal de las leyendas en los niños?

La principal función es como dije anteriormente enseñarles normas de comportamiento por medio del entretenimiento y también porque no la de entretener.

¿Cómo describiría la relación entre los niños y la lectura de literatura infantil?

Mala, cada día se pierde más el hábito de la lectura, ya no se ve niños que les guste leer y lo hacen solo por obligación. En la escuela se les intenta hacer que les guste, pero con el internet y las redes sociales cada vez es más difícil.

¿Qué opina acerca del material didáctico existente empleado por los docentes ecuatorianos para la difusión de leyendas infantiles?

El gobierno solo da los libros de las asignaturas y allí hay algunas leyendas del Ecuador con las que se practica principalmente la habilidad de la lectura comprensiva, ya es cuestión del docente buscar material extra y preparar sus clases para que sean más divertidas para el niño, pero el gobierno no entrega ningún material aparte.

¿Cuál cree que serían las ventajas de la aplicación de libros Pop Up como material complementario al existente?

Usar libros así va a ser super interesante para los niños por que no solo van a leer si no van a jugar e interactuar con el material y esa es una de las maneras más efectivas de aprender por que se involucran con lo que hacen y no están distraídos en otras cosas mientras leen.

¿Qué opina del debate libro digital/ libro papel? ¿Cree que influye en el nivel de aprendizaje? ¿En qué medida?

En el sistema educativo actual es prácticamente imposible hacer que todos los niños lean en dispositivos electrónicos, en la casa es más fácil, pero en la escuela se complica. Cada medio tiene sus ventajas como por ejemplo el costo de un libro digital es mucho menor pero siempre el libro físico será mejor, por lo menos con mi mitología, para enseñar porque se pueden concentrar mejor, señalar y anotar.

¿Qué factor cree que es más importante en un libro Pop Up, el efecto sorpresa o el nivel de interactividad?

Ambos son importantes si le sorprendes al niño con algo que no se lo espera es más probable que recuerde lo que vio que si se lo hace de un medio común y si adicional a eso logras que el niño interactúe te aseguro que van a aprender porque van a jugar y no van a sentirse que hacen eso solo por obligación del profesor.

Anexo 5 : Leyendas del Azuay

Pastor de ovejas de la Laguna Quituiña

La laguna de Quituiña, ubicada en Paccha, una localidad cerca de Cuenca, reposaba pacífica cerca de la cima del cerro Guagualzhumi, desde hace muchos años atrás.

Escondida entre los matorrales y los peñascos, era pequeña pero hermosa. Sus aguas transmitían tanta paz al lugar, que los pastores de la comunidad la habían elegido como el lugar perfecto para pastar con sus animalitos.

Quituiña estaba rodeada de matorrales que escondían delicias silvestres: apetitosas moras y mortiños. A la laguna le gustaban los niños, por eso extendía las cuencas de sus manos para calmar su sed con sus aguas cristalinas.

Pero hay algo que los mayores conocían que enfurecía a la laguna y es que la molesten y arrojen en ella, desperdicios.

Por eso, el padre de Manuel, uno de los pastorcitos, le había advertido:

-Hijo, puedes pastar las ovejas cerca de la laguna, lo único que nunca debes hacer es jugar dentro de ella y peor aún, lanzarle piedras; a la laguna Quituiña le enfurece que interrumpan su tranquilidad. ¡Recuerda que, si la enojas, ella te perseguirá y te ahogará en sus aguas!

Al pequeño pastor le pareció una exageración de su padre y, ni bien llegó o la laguna, se encargó de probar lo desmedido de sus advertencias. Manuel, no

solo que se metió dentro de las aguas, sino que chapoteó y gritó, y luego salió a la orilla y le lanzó piedras y palos, mientras decía:

- Quituiña, no te tengo miedo, eres como una niña.

De repente, la pacífica laguna empezó a agitarse y a formar olas que se hacían cada vez más grandes.

De sus entrañas empezaron a salir ruidos espantosos; Quituiña cercó al pastor con una espuma negra y mal oliente.

El niño, asustado, quiso huir, salió de la laguna y empezó a correr sin importar lo que les sucediera a sus ovejas.

Manuel gritaba:

- ¡Auxilio! ¡Auxilio! ¡Auxilio!

¡Lo laguna está furiosa, me quiere comer!

- ¡Auxilio! ¡Auxilio! ¡Auxilio!

Los brazos de lo laguna se extendieron tanto que dieron alcance a Manuel y entre olas y espumas lo llevaron a lo más profundo de sus abismos.

El pastorcito Manuel no regresó, tampoco sus ovejas; la laguna se llevó a niño y dicen que para consolar a sus padres lo convirtió en un pequeño islote que actualmente puede verse entre sus aguas

Fue tanto lo que la laguna Quituiña extendió sus brazos, que nunca volvió a ser la misma; la comunidad cuenta que jamás pudo regresar a su lugar de origen y que, a partir de esa fecha, se volvió más grande y más profunda.

La peña de aguas negras

En Chaucha, una población cercana a Cuenca, en medio de la montaña, hay una peña que desde lejos perfila la cara de un hombre. No se sabe a ciencia cierta quién esculpió el rostro ni tampoco a quién pertenece el extraño perfil retratado en la roca; es un secreto resguardado por los viejos del lugar y que, de noche en noche, revelan o sus nietos.

Se dice, que hace algunos años atrás, un joven de la comunidad salió a cazar guantas; dentro de poco iba a festejarse una fiesta en el pueblo y la carne de este animal era apetecida para preparar la fritada.

Estando en lo más alto del cerro, el cazador avistó una guanta bien dotada; en el mismo instante que atrapó al animal, como arte de magia, se le apareció una anciana vestida con una pollera multicolor y un gran sombrero de lana.

a.

Lo anciana se acercó al sorprendido joven y le preguntó:

- ¿Qué haces por aquí, en medio del cerro?

- Yo - dijo el joven con voz temerosa -, estoy cazando una guanta para preparar fritada para la fiesta del pueblo.

La anciana se puso molesta y, roja de la ira, le contestó:

- Sé lo que es una guanta, pero lo que tienes en frente es mi amado cuy, mi compañero en mi choza y me pertenece; si lo dejas libre, a cambio te doy un grano de maíz, pero de oro.

Al cazador le pareció un magnífico negocio, tomó el oro y soltó la guanta, que para la anciana era un cuy.

Alentado por la ambición, el joven volvió a trepar el monte en busca de otra guanta; en el mismo camino se topó con la misma anciana. La mujer,

nuevamente, molesta, le insistió al joven que lo que él creía una guanta no era más que su cuy, y volvió a ofrecerle otro grano de oro a cambio de la libertad del animal.

El joven cazador dijo para sí:

- ¡Qué mujer para rara! Confundir una guanta con un cuy; mejor no le discuto y sigo con el negocio.

De esta manera, subió varias veces al cerro y atrapó varias guantas que fue cambiando a la anciana por el grano de oro que entregaba en cada ocasión por su amado cuy.

El hombre estaba feliz con la oportunidad de negocio y ni por un momento se puso a pensar en que la mujer podía ser una maga que estaba probando la honestidad del joven.

Cerca de la fiesta, el joven tenía tanto oro como para comprar todos los cerdos del pueblo, pero cegado por la ambición, subió una vez más al cerro y nuevamente intentó el engañoso negocio. Entonces, la anciana maga enfurecida, hizo que de la nada apareciera un fuerte viento acompañado de truenos que elevó en el aire al cazador y le empujo a una peña llamada Aguas Negras.

Encarceló al hombre en la roca y dejó su perfil como advertencia a los jóvenes ambiciosos que no se detienen para conseguir sus objetivos.

Anexo 6 : Diseño páginas libros



Diseño pagina uno Pastor de Ovejas.



Diseño pagina dos Pastor de Ovejas.



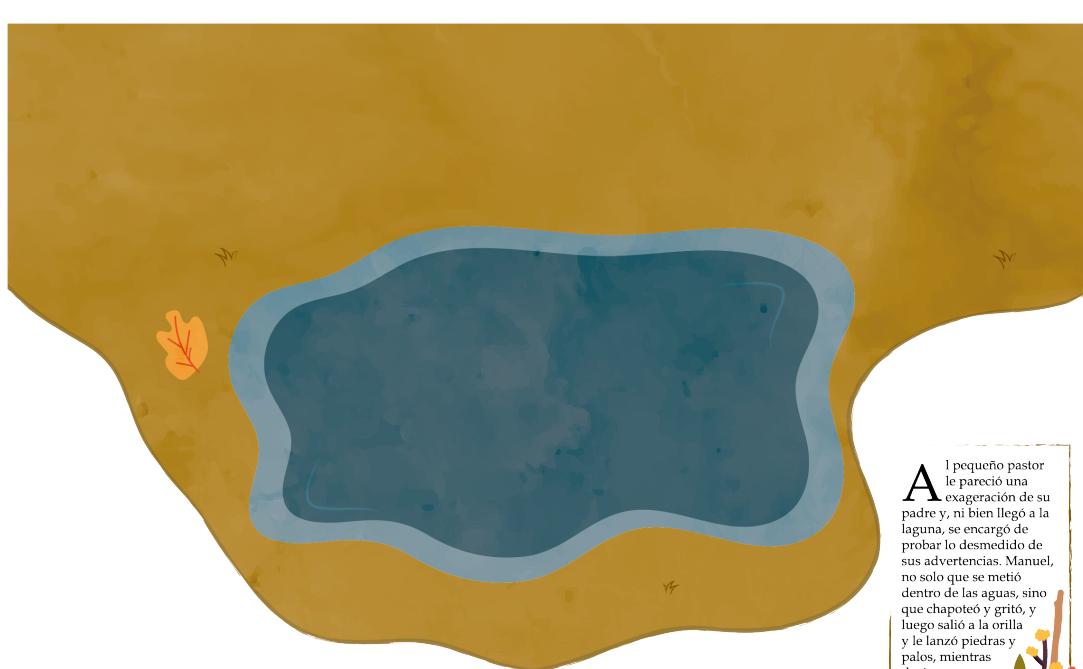
Diseño pagina tres Pastor de Ovejas.



Diseño pagina cuatro Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina uno Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina dos Pastor de Ovejas.

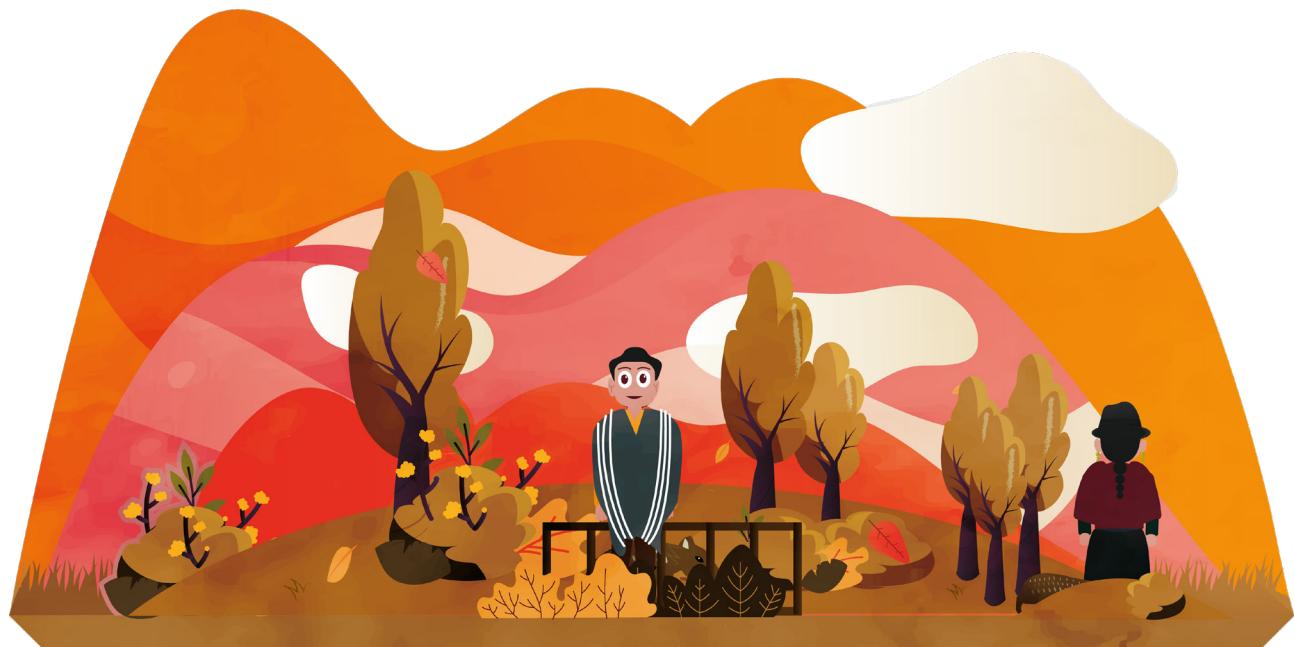
Al pequeño pastor le pareció una exageración de su padre y, ni bien llegó a la laguna, se encargó de probar lo desmedido de sus advertencias. Manuel, no solo que se metió dentro de las aguas, sino que chapoteó y gritó, y luego salió a la orilla y le lanzó piedras y palos, mientras decía:
- Quituiña, no te tengo miedo, eres como una niña.



Diseño base pagina tres Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina cuatro Pastor de Ovejas.



Diseño pagina uno Peña de aguas negras. *Nota.* Fuente: creación propia



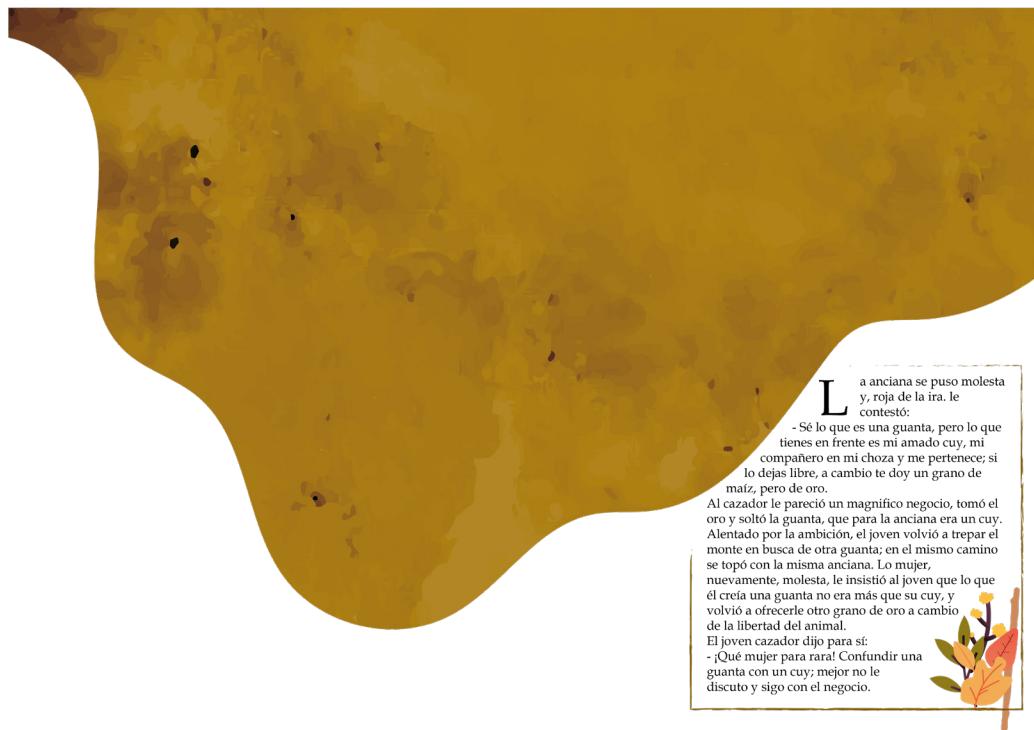
Diseño pagina dos Peña de aguas negras. *Nota.* Fuente: creación propia



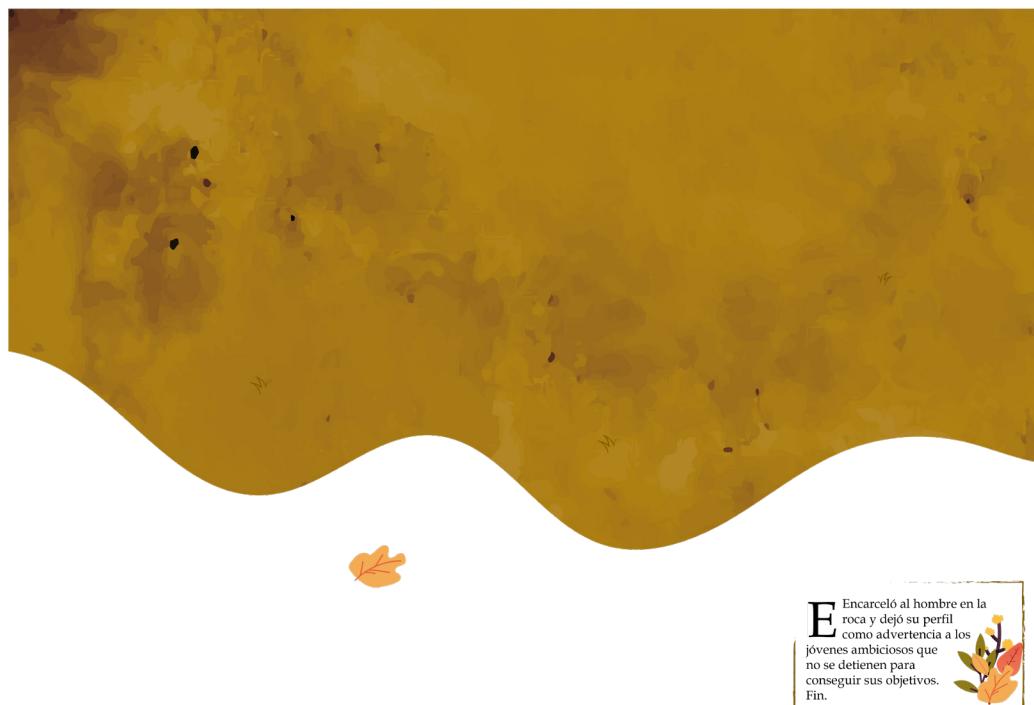
Diseño pagina tres Peña de aguas negras.



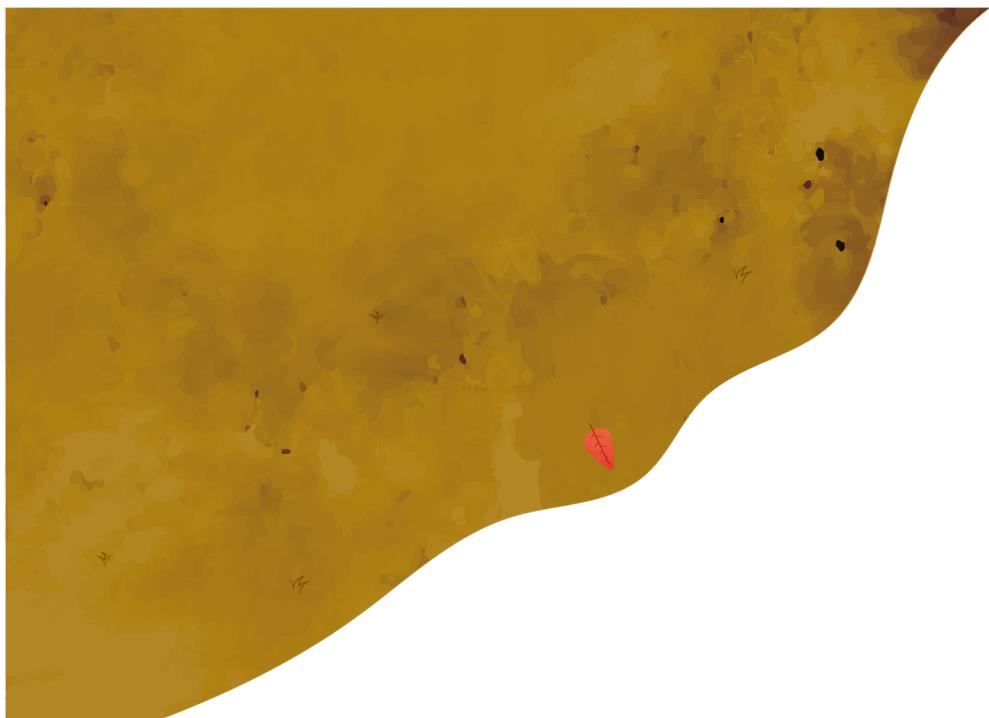
Diseño pagina cuatro Peña de aguas negras.



Diseño base pagina uno Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina dos Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina tres Pastor de Ovejas.



Diseño base pagina cuatro Pastor de Ovejas.



Se dice, que hace algunos años atrás, un joven de la comunidad salió o cazar guantas; dentro de poco iba a festejarse una fiesta en el pueblo y la carne de este animal era apetecida para preparar la fritada. Estando en lo más alto del cerro, el cazador avistó una guanta bien dotada; en el mismo instante que atrapó al animal, como arte de

magia, se le apareció una anciana vestida con una pollera multicolor y un gran sombrero de lana. La anciana se acercó al sorprendido joven y le preguntó:

- ¿Qué haces por aquí, en medio del cerro?

- Yo - dijo el joven con voz temerosa -, estoy cazando una guanta para preparar fritada para la fiesta del pueblo.

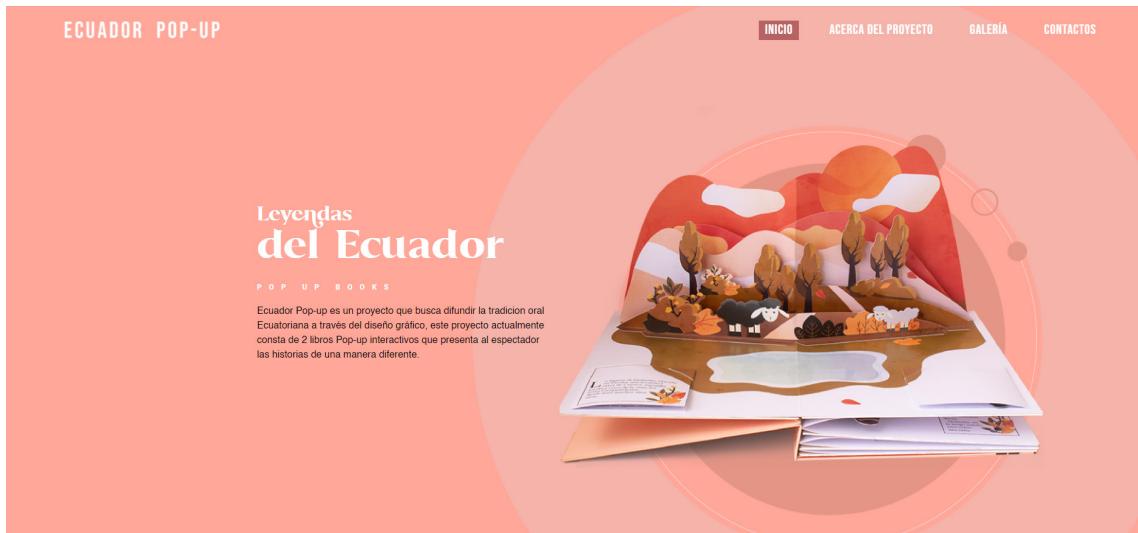
El hombre estaba feliz con la oportunidad de negocio y ni por un momento se puso a pensar en que la mujer podía ser una maga que estaba probando la honestidad del joven. Cerca de la fiesta, el joven tenía tanto oro como para comprar todos los cerdos del pueblo, pero cegado por la ambición, subió una vez más al cerro y nuevamente

intentó el engañoso negocio. Entonces, la anciana maga enfurecida, hizo que de la nada apareciera un fuerte viento acompañado de truenos que elevó en el aire al cazador y le empujó a una peña llamada Aguas Negras.



Cuadros de texto Peña de Aguas Negras.

Anexo 7 : Diseño página web



Pantalla uno web.



Pantalla dos web.

justificación

La inclusión de nuevas herramientas de aprendizaje en el campo de la educación es fundamental para evitar que los entornos educativos se vuelvan espacios monótonos en donde las actividades que se desarrollan sean realizadas por obligación.

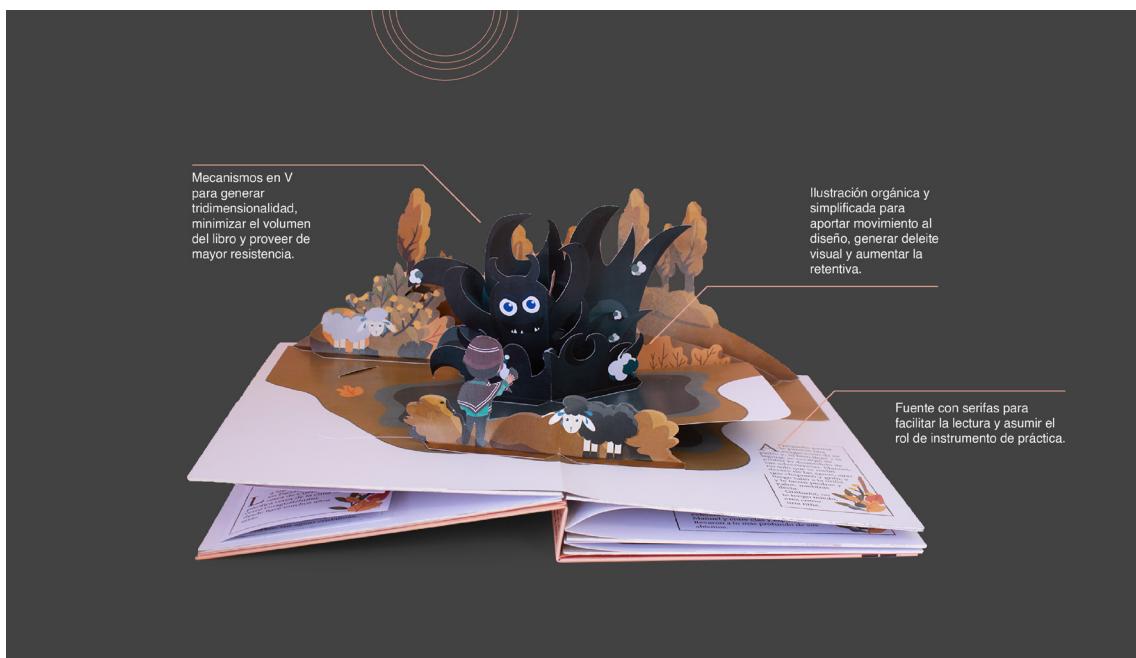


Pantalla tres
web.

Mecanismos en V para generar tridimensionalidad, minimizar el volumen del libro y proveer de mayor resistencia.

Ilustración orgánica y simplificada para aportar movimiento al diseño, generar deleite visual y aumentar la retentiva.

Fuente con serifas para facilitar la lectura y asumir el rol de instrumento de práctica.



Pantalla cu-
tro web.

objetivos



Material didáctico alternativo



Preservar y difundir la tradicion oral



Enseñar por medio de la narrativa

Pantalla cinco web.

galeria



Pantalla seis web.



contactos

Si tienes alguna duda sobre el proyecto, estaré gustoso de poder ayudarte.

Tu nombre Tu correo

Escribe aquí tu mensaje

ENVIAR

(593) 099-6939287

Email alexpt11@hotmail.com

Pantalla siete web.