



## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **TEMA:**

DIAGRAMACIÓN DE LIBRO ILUSTRADO PARA LA DIFUSIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, PARA LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA, DE LA ESCUELA DORA BEATRIZ CANELOS DE LA CIUDAD DE CUENCA

### **AUTOR:**

DANIEL ERNESTO ÁVILA PIÑA

TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:  
**DISEÑADOR GRÁFICO CON EQUIVALENCIA A TECNÓLOGO SUPERIOR**

### **TUTORES:**

Mgt. MOROCHO JEREZ JOHNNY BYRON

CUENCA – ECUADOR, 2026

## DERECHOS DE AUTOR

---

Los derechos de esta obra son irrenunciables y corresponden a su **AUTOR**, incluido sus derechos patrimoniales. El **Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano** tiene licencia gratuita e intransferible sobre esta obra para uso no comercial, de necesitar uso comercial requiere autorización de su titular.

SUDAMERICANO



**CARRERA DE DISEÑO GRAFICO**  
**CERTIFICACIÓN DEL TUTOR**  
**Aprobación del Trabajo de Titulación**

Doy fe que el trabajo desarrollado por el/la/los estudiantes: **ÁVILA PIÑA DANIEL ERNESTO**, con el título **“DIAGRAMACIÓN DE LIBRO ILUSTRADO PARA LA DIFUSIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, PARA LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA, DE LA ESCUELA DORA BEATRIZ CANELOS DE LA CIUDAD DE CUENCA”**, cumple con los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la presentación pública y evaluación por parte del jurado examinador que se designe.

Atentamente,

  
Mgt. MOROCHO JEREZ JOHNNY BYRON

C.I



## DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL TRABAJO

Yo, **ÁVILA PIÑA DANIEL ERNESTO**, estudiante del Instituto Tecnológico Superior Particular Sudamericano de la ciudad de Cuenca - Ecuador, que cursó la Tecnología en **DISEÑO GRÁFICO**, declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre **“DIAGRAMACIÓN DE LIBRO ILUSTRADO PARA LA DIFUSIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA CIUDAD DE CUENCA, PARA LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA, DE LA ESCUELA DORA BEATRIZ CANELOS DE LA CIUDAD DE CUENCA”** así como las expresiones vertidas en la misma, son autoría de la compareciente, quien ha realizado en base a recopilación bibliográfica, consultas de internet y consultas de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al remitirme a las fuentes bibliográficas respectivas para fundamentar el contenido expuesto.

Atentamente,



ÁVILA PIÑA DANIEL ERNESTO

**Cédula:** 0106128457



## **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo a mi madre, por el apoyo incondicional que me brindó, sus consejos y sus regaños que me sirvieron para mantenerme recto a lo largo del proyecto, a mi abuela que me guio a seguir adelante y levantarme no importa cuán grande haya sido mi caída o mis heridas, a mi padre que ayudó a mantenerme en la tierra cuando yo no quería, a mi hermano a quien le agradezco el siempre motivarme y hacerme reflexionar sobre mis pasos y mis decisiones, a todos ellos por creer en mí que me ayudaron a ver mis defectos y también mis virtudes aun cuando yo estaba cansado de seguir o demasiado ciego para ver, este proyecto, esta meta es un tributo, una promesa un libro hecho para ellos. También dedico a mis amigos los que están y los que ya no por permitirme su presencia por permitirme explorar nuevas perspectivas que nunca pensé ver, el darme ánimos y recordarme que no tengo que hacer todo solo y que no todo será perfecto, ayudándome a reescribir mi visión de lo que me rodea y no, lo que crean otros y lo que creo yo. De igual manera, agradezco a mis profesores que han sabido guiarme no solo a mi sino a todos los demás y aun así ser capaces de brindar apoyo cuando lo requería a ellos que no vieron un caso perdido o alguien demasiado diferente dedico este proyecto como una muestra de lo que ellos me han enseñado y yo he pulido

## **AGRADECIMIENTO**

Expreso mi Agradecimiento a mi madre por su amor incondicional, comprensión y motivación constante, elementos que fueron fundamentales para seguir con esta meta, agradezco a mis familiares cercanos como mi hermano y mi abuela quies me mantuvieron los pies en la tierra manteniéndome al margen de mis capacidades y no prometer cosas que aún no puedo hacer. Agradezco a mis docentes de la institución por compartir sus conocimientos y brindarme el apoyo durante dos años, agradezco sobre todo a mi director de tesis por guiarme y corregirme, teniéndome paciencia que hicieron posible que este proyecto este culminado.

## ÍNDICE GENERAL

<b>CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL</b> .....	19
1.1. Marco Teórico.....	19
1.1.1. El Diseño editorial como disciplina gráfica y cultural.....	19
1.1.2. El Color como lenguaje visual y narrativo.....	19
1.1.3. Lenguaje visual y narrativo en la Ilustración infantil.....	20
1.1.4. Tipografía y legibilidad: bases conceptuales en el diseño gráfico.....	21
1.1.5. Leyenda como recurso de transmisión oral y escrita.....	22
1.2. Marco Contextual.....	23
1.3. Marco Conceptual.....	25
1.4. Brief del Proyecto.....	27
1.4.1. Contexto y Entidad Beneficiaria.....	28
1.4.2. Pautas y expectativas de proyecto.....	28
1.4.3. Necesidades del cliente y solución propuesta.....	29
1.4.4. Problemas a resolver.....	29
1.4.5. Expectativas del cliente u beneficios para el público objetivo.....	29
1.4.6. Perfil y comportamiento del público objetivo.....	30
1.4.7. Tono y estilo visual.....	31
1.4.8. Alcance del proyecto y entregables.....	31
1.4.9. Cronograma de actividades.....	31
1.4.10. Estrategas de difusión y aplicación.....	32
1.5. Análisis de Homólogos o Referentes.....	32
<b>CAPÍTULO II – METODOLOGÍA</b> .....	37
2.1. Metodología de la Investigación.....	37
2.2. Metodología del Trabajo de Diseño.....	39
2.3. Propuesta de Diseño.....	39
<b>CAPÍTULO III – DESARROLLO DEL PROYECTO</b> .....	41
3.1. Fases de Desarrollo.....	41
<b>CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES</b> .....	60
4.1. Análisis de Resultados.....	60
4.2. Conclusiones.....	65
RECOMENDACIONES.....	66
4.4. Cronograma de Actividades.....	67
4.5. Presupuesto.....	67
REFERENCIAS.....	69

4.7. Anexos..... 72

**ÍNDICE DE FIGURAS**

Figura 1.....	32
Figura 2.....	33
Figura 3.....	34
Figura 4.....	35
Figura 5.....	36
Figura 6.....	42
Figura 7.....	43
Figura 8.....	43
Figura 9.....	44
Figura 10.....	44
Figura 11.....	45
Figura 12.....	45
Figura 13.....	46
Figura 14.....	46
Figura 15.....	47
Figura 16.....	47
Figura 17.....	48
Figura 18.....	48
Figura 19.....	49
Figura 20.....	49
Figura 21.....	50
Figura 22.....	51
Figura 23.....	51
Figura 24.....	52
Figura 25.....	52
Figura 26.....	53
Figura 27.....	53
Figura 28.....	54
Figura 20.....	54
Figura 30.....	55
Figura 31.....	55

Figura 32.....	56
Figura 33.....	56
Figura 34.....	57
Figura 35.....	57
Figura 36.....	58
Figura 37.....	58
Figura 38.....	59
Figura 39.....	60
Figura 40.....	61
Figura 41.....	61
Figura 42.....	62
Figura 43.....	63
Figura 44.....	63
Figura 45.....	64
Figura 46.....	65

**ÍNDICE DE TABLAS**

Tabla 1 .....	67
Tabla 2 .....	67
Tabla 3 .....	68
Tabla 4 .....	68

**ÍNDICE DE ANEXOS**

Anexo 1 .....	72
Anexo 2 .....	72
Anexo 3 .....	73
Anexo 4 .....	73
Anexo 5 .....	74
Anexo 6 .....	74
Anexo 7 .....	75
Anexo 8 .....	75
Anexo 9 .....	76
Anexo 10 .....	76
Anexo 11 .....	77
Anexo 12 .....	77

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación se enfoca en la diagramación e ilustración de mitos y leyendas para los niños del cuarto grado de básica de la unidad educativa Dora Beatriz Canelos ubicada, en la parroquia de Sidcay de la ciudad de Cuenca, Ecuador el objetivo por el cual el proyecto es la ilustración y la diagramación de un libro recopilando mitos de la ciudad de Cuenca, esto para mejorar la relación que ahí entre el estudiante y su cultura de la tradición oral que se a visto afectada por la creciente accesibilidad por parte de los padres de familia a los medios electrónicos y redes sociales, dando lugar a la “crianza con pantallas”, para evitar esto se realizó una investigación en teorías de la psicología del color, tipografías, ilustración infantil y sobre las leyendas como herramienta de transmisión oral. Empleado herramientas de investigación cuantitativa como encuestas de si o no a los niños del grado de básica y herramientas de investigación cualitativas como entrevistas a grupos focales con miembros del DECE, padres de familia, el rectorado y la profesora encargada del 4 grado de básica, junto a la observación directa. Los resultados evidencian que la implementación de un libro ilustrado con los mitos y leyendas se puede implementar como material pedagógico enriqueciendo así la identidad cultural de los niños y mantiene su interés por su propia cultura. Se concluye que la integración del libro crea un interés amplio por la tradición oral y cultural creando un ambiente de descubrimiento, contribuyendo en gran medida a la transmisión de los mitos y leyendas de la ciudad de Cuenca evitando que se vallan perdiendo con el paso de las generaciones.

**Palabras clave:** ilustracion, diagramacion, cultura, tradicion oral

## ABSTRACT

This undergraduate thesis project focuses on the inclusion and representation of myths and legends for fourth-grade students at the Dora Beatriz Canelos Educational Unit in the Sidcay parish of Cuenca, Ecuador. The project aims to illustrate and produce a book compiling myths about Cuenca to foster a connection between students and their language, given parents' increased access to electronic media and social networks, resulting in screen-based education. To counteract this, research was conducted on theories of color psychology, typography, children's drawing, and legends as tools for oral transmission. Quantitative research tools were applied, including yes/no surveys of fourth-grade students, group interviews with members of the Student Counseling and Guidance Department (DECE), parents, the school principal, and the fourth-grade teacher, as well as direct observation. The results suggest that implementing an illustrated book about myths and legends can be used as educational material to enrich children's cultural identity and stimulate their interest in their own traditions. It is concluded that creating the book generates significant interest in oral and cultural traditions, fosters an atmosphere of discovery, and greatly contributes to the transmission of myths and legends from the Cuenca region, preventing their loss across generations.

**Keywords:** illustration, layout, culture, oral tradition

## INTRODUCCIÓN

El presente proyecto tiene como objetivo la diagramación y elaboración básica de la Unidad Educativa "Dora Beatriz Canelos". Esta propuesta se fundamenta en la recopilación y adaptación de mitos y leyendas tradicionales de la ciudad de Cuenca, con el propósito de contribuir a la preservación de la identidad cultural local.

En el contexto actual caracterizado por una creciente exposición de los niños a dispositivos digitales, fenómeno conocido como "crianza con pantallas", se ha evidenciado una disminución en la transmisión oral y familiar de relatos tradicionales. Esta situación ha generado un distanciamiento de las nuevas generaciones respecto a sus raíces culturales, provocando en algunos casos la adopción acrítica de referentes culturales ajenos o la confusión entre tradiciones propias y foráneas. Tal fenómeno representa una amenaza para la continuidad del patrimonio intangible de la región, al poner en riesgo la memoria colectiva y los valores simbólicos que estos relatos transmiten.

Frente a esta problemática, el proyecto se plantea como una herramienta pedagógica y cultural que permita revitalizar el interés por los mitos y leyendas cuencanos en el ámbito escolar. A través de un enfoque lúdico, visual narrativo, se busca no solo rescatar estas historias, sino también ofrecer a los docentes un recurso didáctico que dinamice las clases la lectura comprensiva y fortalezca el sentido de pertenecía en los estudiantes.

## **PROBLEMÁTICA**

La asimilación cultural, la erosión cultural y desarraigo son fenómenos que emergen como consecuencias de la pérdida, mezcla o debilitamiento progresivo de las manifestaciones culturales propias. En la actualidad, estos procesos se ven acelerados por el uso intensivo de las redes sociales, las cuales, si bien permiten el acceso a una diversidad de expresiones culturales globales, incluyendo formatos de entretenimiento como videos, también generan una problemática significativa: el desplazamiento de tradiciones locales.

En este contexto cobra relevancia el fenómeno conocido como “crianza con pantallas”, que hace referencia a la práctica mediante la cual los padres o cuidadores recurren a dispositivos electrónicos como teléfonos móviles, televisores o tabletas para entretener o calmar a los niños desde edades tempranas. Esta exposición prolongada a contenidos digitales, muchas veces ajenos al entorno cultural inmediato, propicia un apego artificial hacia referentes culturales foráneos, como consecuencia, se debilita la transmisión intergeneracional de saberes tradicionales, siendo los mitos y leyendas, que antes se compartían oralmente en el ámbito familiar o comunitario, los primeros en desaparecer del imaginario infantil. Esta desconexión con las raíces culturales compromete la construcción de identidad y pertenencia en las nuevas generaciones.

## JUSTIFICACIÓN

La presente propuesta surge como respuesta a una problemática cultural y educativa que afecta a las nuevas generaciones: la pérdida progresiva de la identidad cultural local, especialmente en niños de educación básica. En el contexto actual, marcado por el uso intensivo de dispositivos electrónicos desde edades tempranas, fenómeno conocido como “crianza con pantallas”, se ha evidenciado una disminución en la transmisión oral de saberes tradicionales, como los mitos y leyendas que forman parte del patrimonio intangible de la ciudad de Cuenca.

Diversos estudios advierten que esta forma de crianza puede afectar el desarrollo del pensamiento crítico en los niños, al imitar su interacción con el entorno y reducir las oportunidades de diálogo, reflexión y construcción de identidad. Según el artículo “*Cultura, diversidad familiar y su efecto en la crianza de los hijos*”, la exposición temprana a contenidos digitales ajenos al contexto cultural inmediato puede generar una desconexión con las raíces propias, dificultando la formación de criterios propios y el sentido de pertenencia.

Por otro lado, la transmisión de tradiciones familiares o culturales ha demostrado ser un factor clave en el desarrollo emocional y social de los niños. El artículo “*la importancia de las tradiciones familiares en la primera infancia*” señala que estas prácticas no solo crean recuerdos duraderos, sino que también proporcionan estabilidad, fortalecen vínculos afectivos y moldean valores fundamentales. En el ámbito escolar, recuperar estas tradiciones mediante recursos pedagógicos adecuados puede contribuir significativamente a la formación integral del estudiante.

En este sentido, el diseño y elaboración de un libro ilustrado que recoja mitos y leyendas de Cuenca se plantea como una herramienta educativa y cultural que permita revitalizar la memoria colectiva, fomentar el pensamiento crítico y fortalecer el sentido de identidad en los niños, además, este recurso busca dinamizar el proceso de enseñanza-aprendizaje, ofreciendo a los docentes una alternativa lúdica y significativa para integrar contenidos culturales en el aula.

## **OBJETIVO GENERAL**

Diagramar un libro ilustrado, recopilando mitos y leyendas de la ciudad de Cuenca para los niños de básica de la escuela Dora Beatriz Canelos de la ciudad de Cuenca.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

- Evaluar el nivel de conocimiento que poseen los niños de básica sobre los mitos y leyendas para determinar que leyendas son de su conocimiento.
- Analizar el nivel de interés por mitos de parte de los niños y determinar cuál es la posición de los padres de familia respecto a los mitos y leyendas.
- Investigar los mitos y leyendas presentes en la ciudad de cuenca y de sus barrios junto a su origen.
- Bocetar e ilustrar los personajes de las leyendas basando el estilo de dibujo y coloreado en base al público objetivo.
- Diagramar el libro juntando los mitos y leyendas, basado en la edad e intereses del público objetivo.

## **CAPÍTULO I – MARCO REFERENCIAL**

### **1.1. Marco Teórico**

#### **1.1.1. El Diseño editorial como disciplina gráfica y cultural**

En definición el diseño editorial se concibe como la especialidad del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones impresas o digitales, como libros, revistas y periódicos, para que sus contenidos sean visualmente atractivos, claros y fácil de leer. Mediante la adaptación al medio por aspectos como la composición, elementos visuales, jerarquía visual, selección de tipografías, colores o imágenes.

Pascual (2024) afirma que “El diseño editorial se erige como una piedra angular en la creación de libros ilustrados, fusionando texto e imagen de manera armónica para contar historias que cautivan y emocionan.” (párr.1). Esta definición remarca el cómo el diseño editorial funge como complemento o piedra angular en el medio, esto al poder complementar y guiar la narrativa visual, al ser un proceso que no solo implica la selección de tipografías y colores, sino también el potenciar la experiencia de los lectores convirtiéndolo en una manifestación de cultura imprescindible.

El autor sostiene que la ilustración editorial forma parte de un lenguaje visual transformando las palabras en imágenes cautivadoras que enriquecen la experiencia del lector, se enfoca en los libros infantiles, donde ilustraciones simples o llamativas juegan papeles cruciales al complementar la historia y narración a través de sus colores personajes o formas fomentando la imaginación e interés por los libros.

#### **1.1.2. El Color como lenguaje visual y narrativo**

El color se define como un elemento esencial del diseño que, más allá de la estética, funciona como un lenguaje visual capaces de comunicar emociones, transmitir mensajes, influir en la percepción del público mediante características como tono,

saturación, luminosidad, siendo de estas características que nacen conceptos como la psicología del color, percepción contextual, composición y narrativa.

Izquierdo (2021) menciona que “color influye directamente en cómo percibimos y experimentamos el diseño editorial. Utilizando colores adecuados, podemos dirigir la atención del lector y evocar las emociones correctas. Por ejemplo, en una novela de misterio, los tonos oscuros y fríos pueden crear una atmósfera de intriga y suspense.” (párr.5).

Con esto se interpreta el papel fundamental que el color cumple a la hora de transmitir un mensaje o sentimiento, aumentando la inmersión del lector en la historia que se cuenta, a su vez permitiendo dirigir la atención del espectador en un punto o zona en específico, sostiene que el color al formar parte de la ilustración editorial su papel debe ser tomado a conciencia para generar el rendimiento más óptimo de las ilustraciones y que estas mismas sean capaces de guiar y evocar las emociones del lector.

### **1.1.3. Lenguaje visual y narrativo en la Ilustración infantil**

La ilustración infantil nace como el arte de crear imágenes para niños y jóvenes capaces de contar historias por sí solas o complementar un texto escrito, teniendo como objetivo hacer realidad sea comprensible, estimular la imaginación, y ayuda a los niños a atender conceptos y emociones de manera apropiada para esta, etapa de desarrollo

Lovato (2000), afirma que “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella” (p. 107).

Plantea que las ilustraciones en los libros infantiles son objetos que permitan desarrollar y perfeccionar las concepciones estéticas por parte del niño, tanto que en

ocasiones el peso visual recae en la ilustración que en la del texto, en el contexto del proyecto, el lenguaje visual y narrativo de la ilustración, que adquiere un papel central, al transformar las imágenes en vehículos de trasmisión cultural en lugar de solo un elemento complementario, siendo capaces de despertar la imaginación y facilitar la comprensión de conceptos abstractos en los niños. A integrar ilustraciones con un peso narrativo, se busca que los estudiantes no solo lean las leyendas, sino que las vivan y reconozcan como parte de su identidad, reforzando el sentido de pertenencia y evitando el desarraigo cultural.

#### **1.1.4. Tipografía y legibilidad: bases conceptuales en el diseño gráfico**

La tipografía se define como el arte y la técnica de diseñar y organizar letras, números y símbolos para que un texto sea legible y estéticamente agradable. Implica seleccionar una fuente, organizar los caracteres y distribuir el espacio, buscando que el mensaje sea claro y transmita emociones y personalidad

Multimedia (2024), sostiene que “La tipografía desempeña un papel fundamental en el diseño editorial, ya sea en la producción de libros, revistas u otros materiales impresos. Entender su relevancia puede marcar la diferencia en la percepción y legibilidad de una publicación.” (párr. 6).

Con esto se entiende la importancia de entender el concepto de legibilidad, estilo, jerarquía, coherencia visual, llamadas de atención, al momento del desarrollo de algún proyecto impreso como revistas, libros entre otros, para elevar la calidad del producto y generar una experiencia gratificante en los lectores, al ser la tipografía un elemento esencial en el diseño editorial.

En el contexto del proyecto, la tipografía y la legibilidad se convierte en elementos esenciales para garantizar que el mensaje cultural llegue de manera clara y atractiva a los niños. De esta manera, la correcta selección de fuentes, la jerarquía visual y la coherencia tipográfica no solo facilitando la comprensión del texto, sino que también transmiten emociones y refuerzan la identidad cultural que se busca preservar. La tipografía actúa como un puente entre la tradición oral y mundo editorial, permitiendo la adaptación a un contexto escolar convirtiéndose en una herramienta pedagógica.

#### **1.1.5. Leyenda como recurso de transmisión oral y escrita**

La leyenda es un relato tradicional que combina elementos reales con sucesos fantásticos, transmitido de generación en generación ya sea de forma oral o escrita. Basándose en hechos o personajes históricos, generalmente distorsionando por la imaginación, teniendo como objetivo explicar algo, como el origen de un fenómeno o transmitir valores.

Existen pocas alternativas para que las docentes de educación inicial fortalezcan la interculturalidad desde sus aulas de clase, debido a que al momento de querer relatar un cuento autóctono se encuentran con el problema de la limitación, es decir; en bibliotecas, internet, etc., no existe mucho material en cuanto a cuentos infantiles de la región (Carvajal-Ayala, M. B., & Moreno-Artieda, 2023, p. 10).

Expresan la dificultad que hoy en día presenta el encontrar fuentes relacionadas a leyendas sea por medios digitales o físicos, dificultando su obtención inmediata por personas ajenas a las leyendas y generando la pérdida de interés.

En el contexto del proyecto la leyenda se convierte en un recurso pedagógico clave para revitalizar la transmisión cultural tanto oral como escrita. De manera que, al

transformar relatos en un formato accesible y atractivo, buscando superar la escasez de material disponible en los medios digitales, ofreciendo a los docentes y estudiantes una herramienta para el fortalecimiento intercultural desde el aula, de esta manera el libro ilustrado no solo presenta las narraciones tradicionales, sino que facilita su comprensión.

## **1.2. Marco Contextual**

### **GEOGRÁFICO**

La unidad educativa “Dora Beatriz Canelos” (Cuenca, Azuay), ubicada en Chiquintad al Noroeste de Cuenca, encontrándose cerca de la comisaría Grupo de intervención y rescate GIR-Cuenca, así como de la Escuela de Formación Policial. (Mapcarta, 2025). En el barrio llamado Altos de Machángara que conecta con la vía a Ochoa león, y la vía a Bibín, a unos 21 minutos del terminal terrestre.

### **CULTURAL**

Ejemplos vivos de la culturalidad local son las celebraciones religiosas y culturales que celebran cada año. Según Piña María, habitante de la zona, relata: “En el barrio celebramos al Divino Niño y a la Virgen María con esmero, participamos en la pascua, al igual que cada año por fechas de pascua se organiza el grupo de las Floreras, con el prioste del año.”, estas costumbres se mantienen, mediante la costumbre oral y la tradición oral, inculcando una tradición en las generaciones futuras.

La gastronomía local (chicha, cuy asado, chancho, locro), viene pasando de generaciones anteriores manteniendo costumbres, elementos y supersticiones que se ha ido pasando, como la importancia de la luna a la hora de sembrar, también se menciona cierto aspecto sobrenatural como son apariciones de luces extrañas o pequeñas criaturas corriendo a través del cultivo.

## **SOCIAL**

La Escuela Dora Beatriz, ha experimentado un deterioro en la infraestructura por el paso del tiempo y un mantenimiento limitado y en lo académico al pertenecer a una zona rural no presenta el mismo nivel de exigencia o dificultad académica que el de otras unidades educativas de las zonas urbanas, como expresa Víctor Villavicencio, conserje de la escuela “lamentablemente la escuela ya tiene sus años y cuesta mantenerla bien sin la ayuda de los demás”, además de ello por su ubicación geográfica y el terreno que posee, impiden que se pueda expandir más o lo suficiente para tener más de un laboratorio de cómputo o una biblioteca completa limitándose a un espacio reducido.

## **INSTITUCIONAL**

La escuela Dora Beatriz Canelos “Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 6, geográficamente es un centro educativo rural, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.”. (Ecuador, 2021). Sin embargo, la institución carece de recursos materiales suficientes para sostener a todos sus estudiantes, presenta carencias en áreas como biblioteca, salón de química o física, llevando a cabo muchas de estas actividades con material que los docentes proveen, y en casos como libros se solicita su compra o impresión a los estudiantes, cuenta únicamente con una sala de computación cuyo use se organiza mediante horarios establecidos.

### **1.3. Marco Conceptual**

#### **DIAGRAMACIÓN.**

La diagramación, como rama del diseño Gráfico especializada en la organización y el armado de productos tanto impresos como digitales, (revistas, afiches, libros). Mediante la consideración de términos como: jerarquía visual, equilibrio, legibilidad y coherencia, también denominado como el arte de la organización visual del contenido de un producto, adecuando cada elemento en su lugar para crear una experiencia de lectura atractiva y armoniosa (Medium Multimedia Agencia de marketing digital, 2024). En este proyecto la diagramación se implementa en la generación de un texto con jerarquía y equilibrio siendo comprensible para los niños.

#### **TEORÍA DEL COLOR.**

Se explica como el conjunto de principios que explican como percibimos, mezclamos e interpretamos colores, generalmente aplicado en el diseño, arte y comunicación para transmitir emociones, generar armonía y reforzar el mensaje visual. Siendo su aplicación es fundamental en disciplinas como el arte, el diseño y la publicidad. A lo largo de la historia, varios pensadores han aportado sus ideas sobre el color. Desde los experimentos de Isaac Newton hasta los enfoques empíricos de Goethe, la teoría del color ha evolucionado, adaptándose a nuevas prácticas y necesidades. (De la Quintana, 2025). Teniendo en este proyecto la importancia de reforzar el mensaje visual del proyecto a su vez de llamar la atención del público objetivo mediante colores primos.

## **IMPRESA.**

Es el mecanismo inventado en el siglo XV que permite reproducir texto e imágenes en papel u otros soportes de manera masiva, ayudando con la producción de libros, revistas, folletos, afiches y demás productos dotados de algún texto u imagen.

El impactó en el acceso a la letra y a la educación, sentando las bases para una sociedad europea más alfabetizada. Se trata posiblemente de uno de los inventos más revolucionarios de la historia y que cambiaron para siempre el orden de los saberes del mundo. (Equipo editorial, Etecé, 2021). Su relevancia en el proyecto se remarca en su fase final generando ejemplares para la distribución en la unidad educativa.

## **CRIANZA CON PANTALLAS.**

Se refiere a la práctica de crianza en la era digital, donde los niños están expuestos a dispositivos electrónicos, implicando desafíos en el desarrollo cognitivo, social y emocional.

El mundo digital hace parte de la vida de los niños, niñas y adolescentes. Ellos nacieron en la era digital y, aunque no posean dispositivos como celulares, computadores o consolas de juegos, si en su familia los tienen, es probable que tengan acceso a ellos (Diaz Olga. 2020). Su relevancia permite el nacimiento del proyecto que busca generar un interés que se aleje de las pantallas y fomente la cultura oral.

## **ORALIDAD.**

Es la forma de comunicación basada en la palabra hablada, utilizada históricamente para transmitir conocimientos, costumbres y cultura de generación en generación.

La oralidad se caracteriza por ser una forma de comunicación directa, en la que los interlocutores se escuchan, se entienden y responden a los mensajes de manera inmediata. Esta forma de comunicación permite a los individuos compartir, aprender y entender información de manera más fluida. También permite que los individuos comprendan los contextos y el significado de lo que se ha dicho, lo que no siempre es posible en la escritura. (Conceptos & Conceptos, 2023). Como medio de transmisión de pensamientos o información cumple el papel de comunicar, expresar y convencer al público objetivo.

### **IDENTIDAD CULTURAL.**

Es el conjunto de manifestaciones socioculturales (creencias, tradiciones, símbolos, costumbres y valores) que otorgan a los individuos un sentido de pertenencia y diferenciación frente a otros grupos.

Todas las personas poseen una identidad cultural, que en gran parte está determinada por las condiciones de nacimiento y por la cultura hegemónica o mayoritaria recibida. Sin embargo, también influyen los subgrupos que existen dentro de una cultura. Así, dentro de una cultura “oficial” (generalmente coincidente con la cultura o identidad nacional), existen distintas subculturas o subgrupos que, a pesar de formar parte de la mayoritaria, presentan ciertos rasgos diferentes. (Kiss, 2025). El proyecto se genera a raíz de la necesidad de mantener este concepto aún vigente y evitar que se pierda.

#### **1.4. Brief del Proyecto**

Diagramación de un libro ilustrado recolectando mitos y leyendas de la ciudad de Cuenca para los niños de básica de la unidad educativa Dora Beatriz Canelos de la ciudad de Cuenca.

#### **1.4.1. Contexto y Entidad Beneficiaria**

EL presente proyecto de Titulación se enfoca en la unidad educativa dora Beatriz Canelos, ubicada en el barrio Altos de Machángara, de la parroquia rural de Sidcay, ubicada en el cantón cuenca, provincia del Azuay (Ecuador). Esta escuela presenta un interés por preservar la cultura a través de los niños y jóvenes que asisten, sin embargo, no presentan el suficiente material para apoyarse a la hora de fomentar el tema, recurriendo a la tradición oral lo que hace que los niños pierdan el interés por este aspecto cultural.

La entidad que se beneficia directamente es la Unidad Educativa Dora Beatriz Canelos, encargada de la educación de los niños y jóvenes pertenecientes al barrio Altos de Machángara y a los barrios aledaños, desde la Educación Básica hasta el nivel de bachillerato en la rama del BGU (Bachillerato General Unificado).

#### **1.4.2. Pautas y expectativas de proyecto**

La unidad educativa busca que el proyecto reanime la curiosidad y el interés por parte de los niños de básica en los mitos y leyendas, se espera que el libro mantenga la atención de los niños además de ser comprensible para los niños y que sean capaces de entender y leer de manera clara el contenido, respetando su inocencia además de no agregar elementos que influyan negativamente en su visión del mundo como algún mensaje político mal intencionado o elementos de miedo. Buscando más la identificación cultural y el confort de los niños.

### **1.4.3. Necesidades del cliente y solución propuesta**

Las primeras necesidades de la unidad educativa y de los profesores se centran en:

- Contar con un libro claro y funcional para los niños de básica.
- Brindar un material gráfico que fomente a la lectura y el interés por la cultura.
- Promover la identidad cultural local y los valores a través del libro.

Para satisfacer estas necesidades, se propone:

- Diagramar un libro ilustrado adaptado para los niños de básica, mantenido los conceptos de legibilidad y armonía visual.
- Crear ilustraciones que complementen y guíen a los niños en la narración de los mitos y leyendas.
- Seleccionar mitos y leyendas con origen o influencia cuencana tanto de las zonas urbanas y rurales de la ciudad.

### **1.4.4. Problemas a resolver**

El libro busca resolver los siguientes problemas principales:

- La ausencia de material gráfico para fomentar la cultura.
- La necesidad de promover valores a través de un elemento que sea llamativo para un niño.
- La pérdida de interés por los la riqueza cultural de la ciudad de cuenca.

### **1.4.5. Expectativas del cliente u beneficios para el público objetivo**

El rector de la unidad educativa espera que se brinde una solución visual funcional, que sea replicable a futuro, se anticipa que el material generado:

- Mejore las clases, facilitando un material con el cual de paso a nuevas actividades llamativas para los niños.
- Promueva los buenos valores y el respeto en el ambiente estudiantil.
- Facilite la búsqueda de material que fomente la identidad cultural.
- Permita el fácil acceso a mitos y leyendas a los niños o jóvenes que necesiten información referente a estos.

#### **1.4.6. Perfil y comportamiento del público objetivo**

El público objetivo ese compuesto por los niños pertenecientes al grado de básica, entre los 9 a 10 años, teniendo un perfil directo, curioso, con un grado alto de interés en historias de ficción o el realismo mágico.

Parte de las características que definen su perfil son:

- Edad: su edad tiende a variar entre los 9 y 10 años, lo que demanda diseños simples y que den paso a la interpretación.
- Interés: las ilustraciones deben mantener una línea entre lo llamativo y la saturación al tener que complementar con la redacción de un texto, enfocado en lo que se busca transmitir.
- Localización: al ellos pertenecer a una zona rural tienden a verse atraídos por escenarios familiares o que estén en su zona de confort.
- Comportamiento: tienden a valorar los visualmente llamativo, lo autentico o novedoso, buscan elementos de fácil entendimiento e interpretación además de familiarizar elementos con cosas que ellos mismos poseen o conocen.

#### **1.4.7. Tono y estilo visual**

El tono del libro será cercano y accesible, buscando la promoción consciente de valores, respeto y la identidad cultural.

El estilo visual se basa en figuras anatómicas simples (rectángulos, triángulos, círculos, entre otros), junto al uso de texturas inspirado en libros como “Finding Home” de Estrela lourenço, “Ostatnie życzenie” del autor polaco Andrzej Sapkowski, junto a toques del estilo artístico llamado impresionismo, La tipografía será Sans-Serif por su contraste y legibilidad. Las ilustraciones poseerán una paleta cromática simple basándose en colores solidos como azul, rojo, verde, amarillo, etc., junto a sus colores complementarios y ciertas variedades cromáticas para la aplicación de texturas y sombras.

#### **1.4.8. Alcance del proyecto y entregables**

El alcance del proyecto será:

- Un libro diagramando de las mediada 21x21 cm, con un total de 15 ilustraciones cada una representando a un mito o leyenda, esto creado en InDesign y Krita. teniendo una disposición de doble página y una distribución de 60% - 40% siendo la ilustración lo que ocupe el mayor espacio en la hoja.

#### **1.4.9. Cronograma de actividades**

El desarrollo del proyecto de divide en:

- Investigación: recolección de datos, investigación de mitos y leyendas, búsqueda de homólogos, socializaciones. -5 semanas.
- Conceptualización: Bocetos, definición de estilo – 3 semanas.
- Prototipado: Maquetación, pruebas de color, digitalización – 6 semanas.
- Revisión y ajustes: retroalimentación, correcciones y entrega – 7 semanas.

#### 1.4.10. Estrategias de difusión y aplicación

Para su entrega y aplicación, se contempla las siguientes estrategias:

- Socialización del proyecto a las entidades de la unidad educativa junto a los niños de básica.
- Publicación digital en el sitio web de la unidad educativa.
- Presentación en el plan mejora académica.

#### 1.5. Análisis de Homólogos o Referentes

- **Homologo 1**

#### Figura 1

*Diseño de portada.*



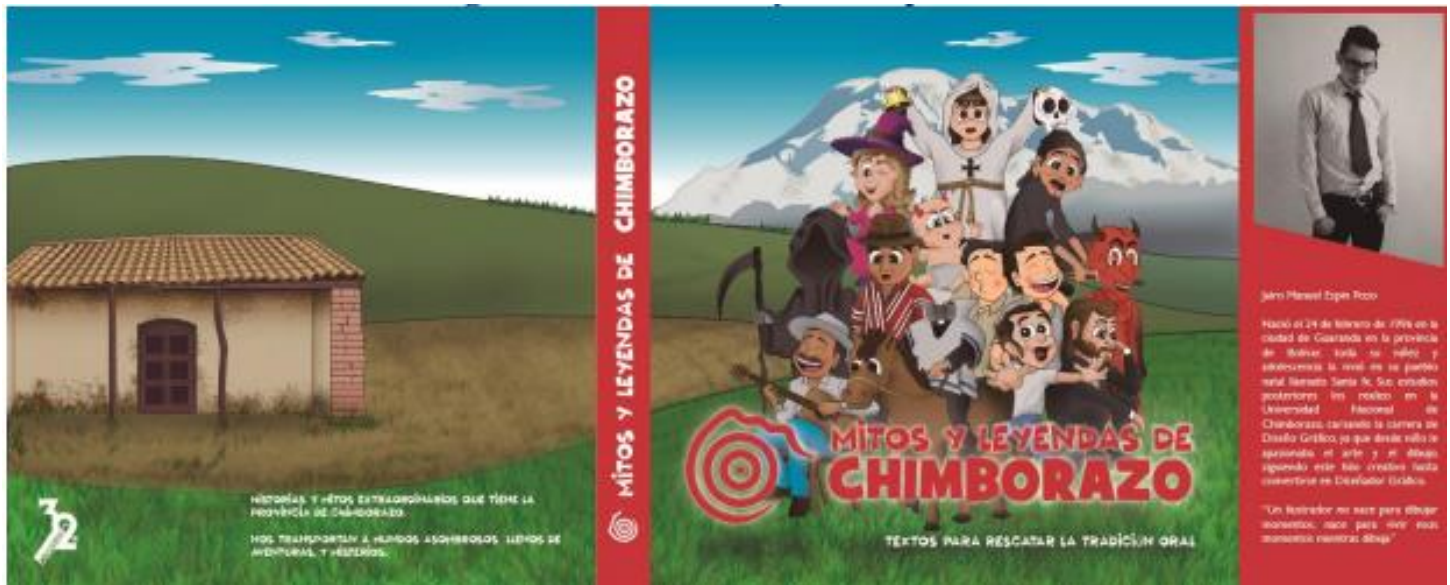
*Nota:* Este libro, pertenece a un proyecto de titulación llamado "DISEÑO DE UN LIBRO SOBRE MITOS Y LEYENDAS ACERCA DEL CANTÓN MONTÚFAR DE LA PROVINCIA DEL CARCHI.", destaca la implementación de la ilustración en otras provincias y cantones de la propuesta del proyecto, este proyecto permite tener una referencia visual del proceso y recomendaciones a seguir.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/bitstream/47000/560/1/UISRAEL-EC-DIS-378.242-11.pdf>

- Homologo 2

**Figura 2**

*Portada y contra portada.*



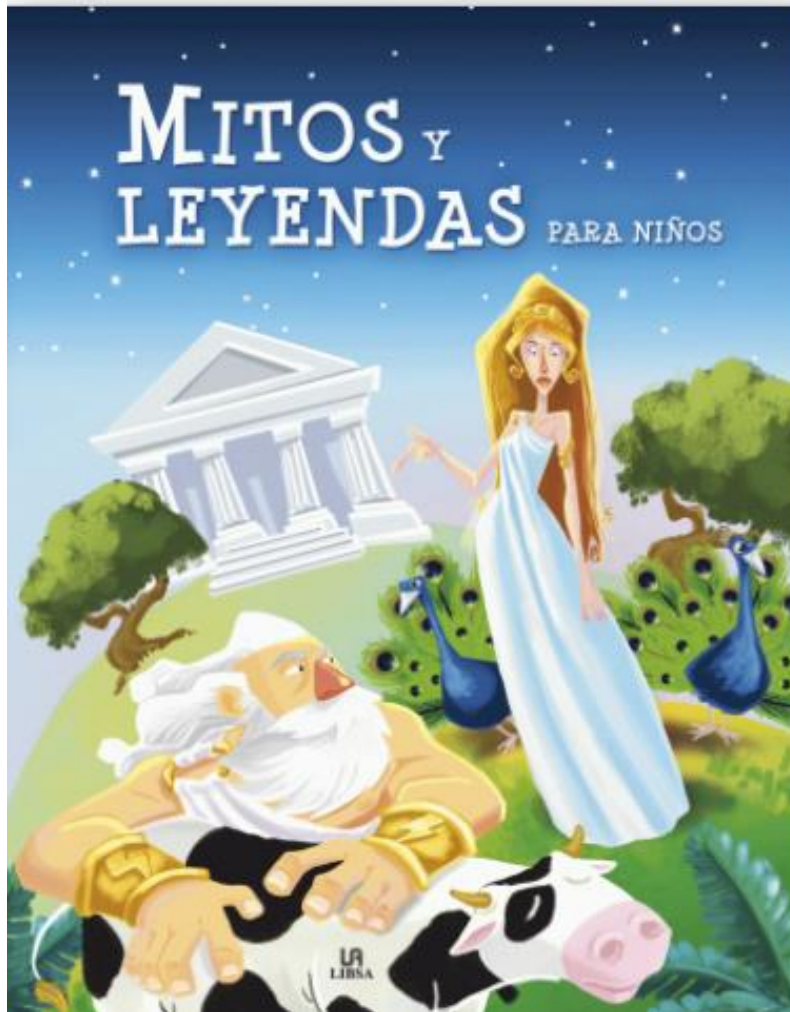
*Nota:* Proyecto de tesis realizado por la universidad del Chimborazo buscando combatir a la pérdida de identidad cultural por culpa de la globalización, se tomara de referencia la composición presente de la portada y contraportada para el proyecto de tesis.

<http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5205/1/UNACH-FCEHT-DSÑ-GRF-2018-000021.pdf>

- **Homologo 3**

**Figura 3**

*-Mitos y Leyendas para Niños – OBRAS UNIVERSALES*



*Nota:* Libro ilustrado que representan una colección de mitos y leyendas de la cultura de todos los tiempos para los niños, se usara la distribución de ilustraciones y redacción como referencia.

<https://www.libsa.es/catalogo/infantil/mitos-y-leyendas-para-ninos-obras-universales/>

- **Homologo 4**

#### Figura 4

*Lodorosty i bluszczary: wiersze dla dzieci*



*Nota:* Libro de poemas para niños ilustrado por Gosia herba, divididos en 5 capítulos cada uno refiriéndose a una estación del año, sirvió como base para el desarrollo del estilo de las ilustraciones del proyecto de tesis.

<https://gosiaherba.com/lodorosty-i-bluszczary/>

- **Homologo 5**

## Figura 5

*Ostatnie życzenie*



*Nota:* Libro lustrado titulado "El último deseo" de origen polaco, perteneciente a la colección de relatos cortos de fantasía que precede a la saga principal de *Geralt de Rivia*, influencia en gran medida la distribución y composición de las páginas y texto.

[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fportal.invest.kwarastate.gov.ng%2Fblog%2Farchisortes%2F2-738989694513184768-veensa-this-semester-i-made-thisillustrations&psig=AOvVaw3V4bobui6Jm5FDsk7My7e\\_&ust=1764427425184000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAMQtaYDahcKEwiQIYHVipWRAXUAAAAAHQAAAAAQBw](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fportal.invest.kwarastate.gov.ng%2Fblog%2Farchisortes%2F2-738989694513184768-veensa-this-semester-i-made-thisillustrations&psig=AOvVaw3V4bobui6Jm5FDsk7My7e_&ust=1764427425184000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAMQtaYDahcKEwiQIYHVipWRAXUAAAAAHQAAAAAQBw)

## CAPÍTULO II – METODOLOGÍA

### 2.1. Metodología de la Investigación

Para el desarrollo del presente proyecto Grafico se adopta la metodología mixta propuesta durante las primeras semanas del proceso de titulación, con el fin de recolectar datos medibles y no medibles con el propósito de obtener una comprensión general del conocimiento, interés y métodos de implementación del proyecto, para generar el mayor impacto en los niños de básica de la escuela Dora Beatriz Canelos, Desde el enfoque cuantitativo se aplicó la encuesta de manera presencial, dirigido a los niños de la unidad educativa.

Complementariamente, el enfoque cualitativo se realizó mediante una entrevista dirigida a los padres de familia, mediante el cual se resolvió lo siguiente; muchos de los padres de familia buscan que el proyecto resalte valores como el respeto, La solidaridad y el que se mantenga vivo el conocimiento de estas costumbres, apreciando el lenguaje visual y expresivo para las ilustraciones, también manifestando su preocupación por la adaptación de los mitos y leyendas que dado al contexto social que se vive tienden a enfocarse al miedo, angustia y el tono melancólica, Estando dispuestos en su gran mayoría a participar en el desarrollo del proyecto.

A su vez de utilizo los grupos focales, logrando obtener de 6 miembros participantes, conformados por el:

Mst. Miguel Alcáncela., Rector de la Escuela, Expreso su interés por el proyecto a nivel pedagógico, manifestando su apoyo al proyecto estando después a ceder espacios para una mejor socialización o incluir el proyecto en el plano operativo de mejora institucional.

la Tlga. Lupe Guamán Profesora del nivel de básica., a pesar de no haber trabajado en el tema presenta una disposición positiva del proyecto, aportando recomendaciones para la integración adecuado a del libro mediante la lengua y la adaptación del lenguaje para mejorar comprensión de los niños, a su vez manifestó los posibles desaffos que se afrontaran durante el proyecto.

#### METODOLOGÍA CUANTITATIVA.

Denominada como un enfoque científico que usa datos numéricos y análisis estadísticos para describir, explicar y predecir fenómenos observables buscando establecer patrones y generalizar resultados a partir de muestras representativas.

Para la recopilación de información se uso la herramienta de la entrevista a los niños del grado de básica, teniendo preguntas orientadas a determinar el interés, conocimiento y el nivel de contacto que tienen sobre los mitos y leyendas.

#### METODOLOGÍA CUALITATIVA.

Se en foca en la investigación de las experiencias, significados precepciones humanas en su contexto natural, utilizando datos no numéricos como palabras, imágenes y comportamientos.

Con base al contexto del proyectó se implementó las herramientas de entrevista a miembros de la unidad educativa y participantes del grupo focales observación participante.

la Lcda. clara Saavedra miembro del DECE y dos miembros de la Carrera de Diseño gráfico enfocados en la diagramación e ilustración digital infantil, dieron

recomendaciones para el proyecto entre las cuales se encuentran el tamaño del 21x21cm y el tamaño de tipografía (12pts).

## **2.2. Metodología del Trabajo de Diseño**

Para el desarrollo del proyecto se plantea la metodología del Design Thinking, al ser una metodología para la resolución de problemas complejos centrados en la creatividad, la colaboración y la empatía hacia el usuario, enfocándose en comprender profundamente las necesidades de las personas para crear soluciones innovadoras, deseables, factibles y viables.

En base al contexto del proyecto, la metodología propuesta es la más óptima para su desarrollo, buscando propuestas creativas que sean capaces de atraer la atención de los niños del grado de básica, empatizando con ellos generando una conexión con el libro mediante entendimiento de sus necesidades pedagógicas adaptadas a su edad y gustos generando bocetos e ilustraciones viables.

## **2.3. Propuesta de Diseño**

La propuesta de diseño del libro ilustrado sobre mitos y leyendas de la ciudad de Cuenca para los estudiantes de básica de la escuela Dora Beatriz Canelos se plantea como una herramienta que repare el nivel pedagógico y cultural transmitiendo de manera clara y atractiva relatos tradicionales que forman parte crucial de la identidad local, su aplicación práctica en el ámbito escolar, los docentes podrán utilizarlo como un recurso didáctico para dinamizar las clases y fomentar el sentido de pertenencia en los niños, quienes se encuentran cada vez más expuestos a contenidos digitales ajenos a su cultura.

Conceptualmente el proyecto se fundamenta en la tipografía como elementos de legibilidad y jerarquía visual, para diferenciar elementos entre su título y texto de

manera que sea entendible y no genere una confusión al identificar los elementos más importantes, teniendo en cuenta el lenguaje narrativo de la ilustración infantil como medio, para estimular la imaginación y facilitar la comprensión, generando un estilo dibujo que sea identificable usando figuras básicas para una que sienta una familiaridad con dicha propuesta de dibujo, y en la leyenda como recurso de transmisión oral y escrita que conecta generaciones, proponiendo una diagramación equilibrada entre textos e imagen, con fuentes entendibles, colores y composiciones llamativas, basándose en elementos como su edad, preferencias y gustos.

La integración del proyecto en la unidad educativa generara un impacto positivo en la innovación del material pedagógico que se implementara a futuro usando de base el proyecto con un enfoque participativo y cultural, ofreciendo un producto que no solo rescata la tradición oral, transformándola en un material contemporáneo y atractivo, contrarrestando la erosión cultural, de igual manera se buscara extender a otros grados de básica o bachiller para generar un impacto en su visión de la editorial y diagramación de libros teniendo un interés por estos temas y explorando sus ventajas y conceptos.

## CAPÍTULO III – DESARROLLO DEL PROYECTO

### 3.1. Fases de Desarrollo

*De acuerdo con la metodología del Design Thinking se siguen las siguientes fases:*

- **Empatizar:**

Para entender al público objetivo y sus necesidades se realizó socializaciones en la unidad educativa usando herramientas de investigación, a través de la observación, se identificó problemas como la falta de áreas en la unidad educativa como, biblioteca, sala de física o química además de solo poseer un salón de cómputo que está limitado a los estudiantes por medio de horarios, la investigación realizada mediante encuestas evidencio un interés por parte de los niños a los mitos y leyendas mientras que sus padres a pesar de expresar su apoyo este no fue de forma unánime, al haber habido un malentendido, interpretando ellos que deberían pagar, explicado la situación se aprobó la interacción, ya sea en el aula o el hogar, decidiendo realizarse en el aula, en donde se presentó propuestas de los diseños de los personajes de los mitos y leyendas teniendo un gran recibimiento.

- **Definir:**

La información recopilada durante la investigación se implementó para identificar el problema centrado desde la perspectiva del público objetivo, teniendo un problema de accesibilidad a la información relacionada a los mitos y leyendas, limitándose a las clases y en las ocasiones en las que algún familiar les habla sobre el tema.

- **Idear:**

Se genero la mayor cantidad de ideas posibles, buscando soluciones creativas que sean llamativas y que visualmente llamen la atención de los niños. para ello se obtuvo homologos de otros autores de libor infantiles para obtener una base visual para general un estilo de dibujo y pintura para el libro obteniendo lo siguiente:

### Figura 6

*Prueba de diseños de personajes*



*Nota: bosoeto de creaccion propia.*

**Figura 7**

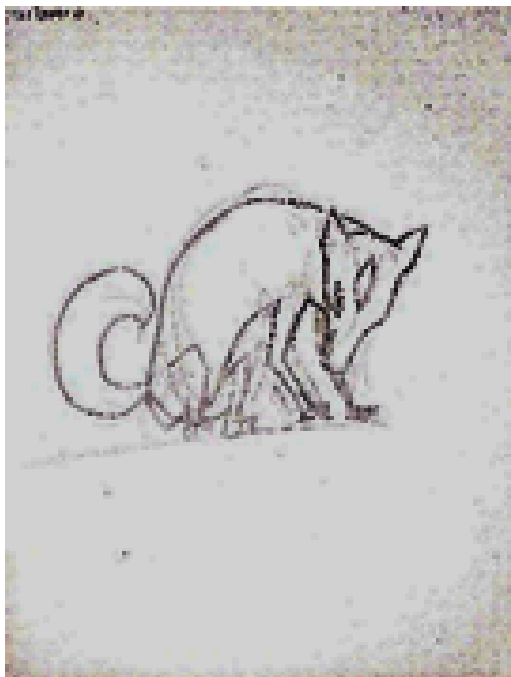
*Diseños de prueba*



*Nota:* bosquejo de creación propia.

**Figura 8**

*Carbunco*



*Nota:* bosquejo de creación propia.

**Figura 9**

*María la Guagua*



*Nota:* bosquejo de creación propia.

**Figura 10**

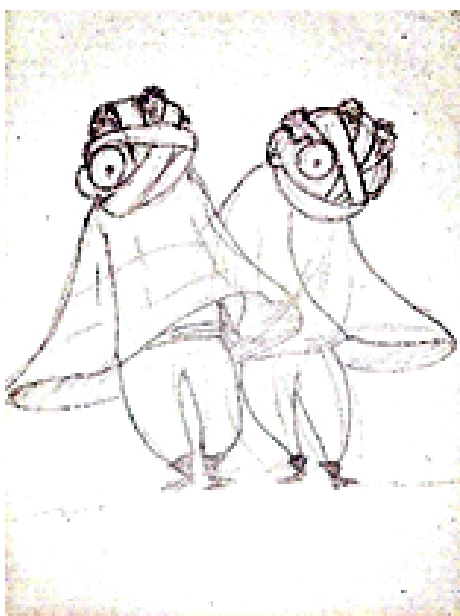
*Cura sin cabeza*



*Nota:* bosquejo de creación propia.

**Figura 11***Guagona*

*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 12***Llasucos*

*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 13***Duende*

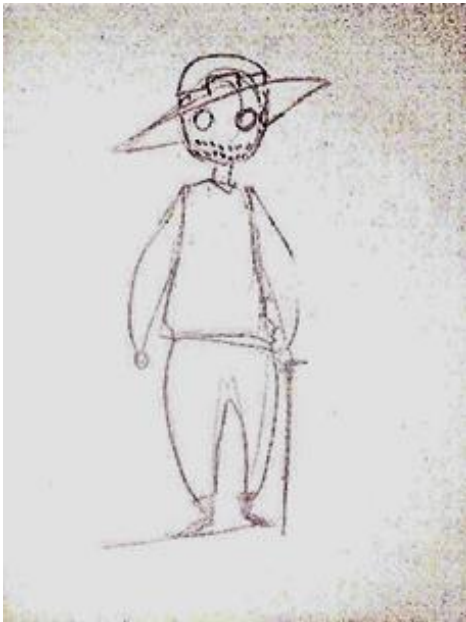
*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 14***Casa de las cruces*

*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 15**

*El hombre del sombrero*



*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 16**

*El perro encadenado.*



*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 17**

*La caja ronca*



*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 18**

*Piedra de aguacate*



*Nota:* bosquejo de creacion propia.

**Figura 19**

*Guagua auca*



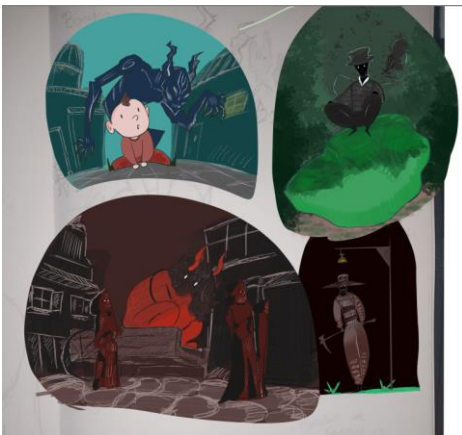
*Nota:* bosquejo de creación propia.

- **Prototipar:**

En esta etapa se basa en la creación de versiones sencillas de bajo coste para probar diferentes ideas a corto plazo.

**Figura 20**

*Ilustración de los primeros conceptos de textura y estilo de dibujo*



*Nota:* ilustración de creación propia.

- **Probar:**

Se puso a prueba los prototipos de ilustración con los usuarios con el fin de obtener una retroalimentación, y refinar una solución más acorde a los usuarios, de acuerdo con esto se presentó una respuesta positiva por parte del público objetivo a su vez de la de su profesora la Tlga. Lupe Guamán y del rector el Mst. Miguel Alcancela, procediendo a realizar la diagramación del libro como se ve

### Figura 21

*Portada.*



*Nota:* Portada diseñada a partir de la idea de ilustrar al lector imaginando las historias recreadas en el libro.

## Figura 22

### *Introducción del autor.*



*Nota:* ilustración que representa al autor del libro como un astronauta orbitando en el espacio junto a una pequeña botella con fuego.

## Figura 23

### *Carbunco.*



*Nota:* Ilustración que representa al carbunco mirando a un minero avaricioso.

## Figura 24

### *María la Guagua.*



*Nota:* Ilustración que representa a María la Guagua en una noche oscura de las calles de Cuenca.

## Figura 25

### *Cura sin cabeza.*



*Nota:* Ilustración que presenta al cura sin cabeza cabalgando a su caballa en las calles oscuras.

## Figura 26

### *La Guagona.*



*Nota:* Ilustración mostrando a la Guagona en medio de la calle rodeado de niebla.

## Figura 27

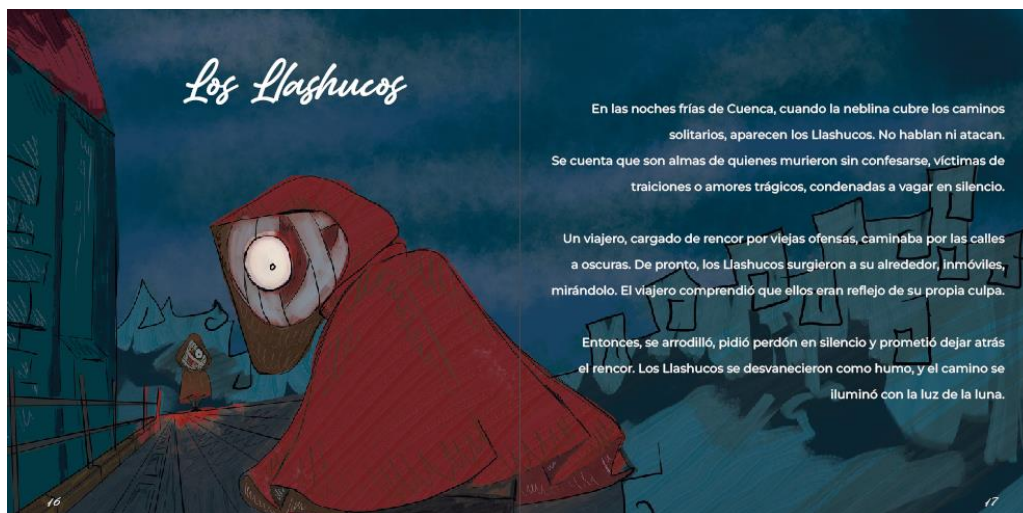
### *La familia del Cajas.*



*Nota:* ilustración que refleja una inundación junto a una tormenta.

## Figura 28

### *LLashucos.*



*Nota:* ilustración que ejemplifica a las llasuchos mirando al protagonista del relato.

## Figura 20

### *Duende.*



*Nota:* Ilustración que muestra a un leñador corriendo asustado del duende.

## Figura 30

### *El Jala Muerto*



*Nota:* Ilustración diseñada para ejemplificar y mostrar la aparición del jala muerto.

## Figura 31

### *Árbol de tocte.*



*Nota:* Diseñada a partir de la idea de ilustrar un árbol de tocte viejo y con algo más que vida vegetal

## Figura 32

### *La casa de las Cruces*



*Nota:* Diseñada a partir de la idea de ilustrar a la poeta que se menciona en relatos que es el origen de los eventos sobrenaturales, dándole un aspecto espectral.

## Figura 33

### *El hombre del sombrero*



*Nota:* Naciendo de la idea ilustrar al personaje siendo aterrorizada por el hombre del sombrero.

## Figura 34

### Perro encadenado



*Nota:* Ilustración creada a partir de la idea de mostrar al perro encadenado como una figura similar a una sombra.

## Figura 35

### Caja ronca



*Nota:* Ilustración creada mostrando la idea de superioridad y miedo que genera el ser de la caja.

## Figura 36

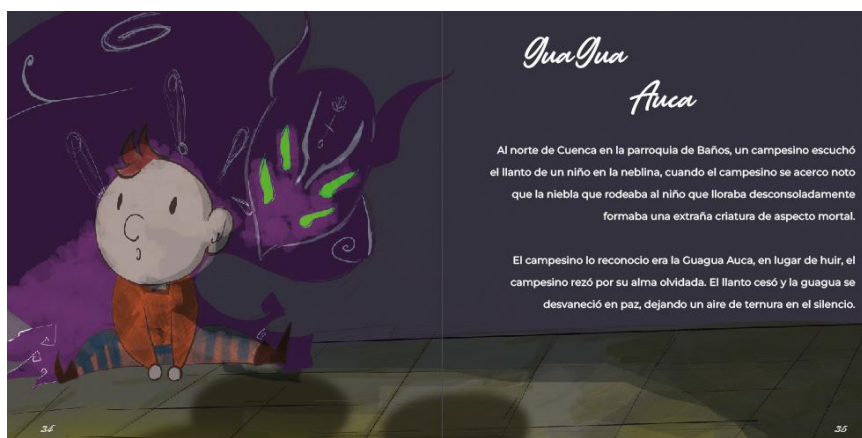
### *Piedra de aguacate*



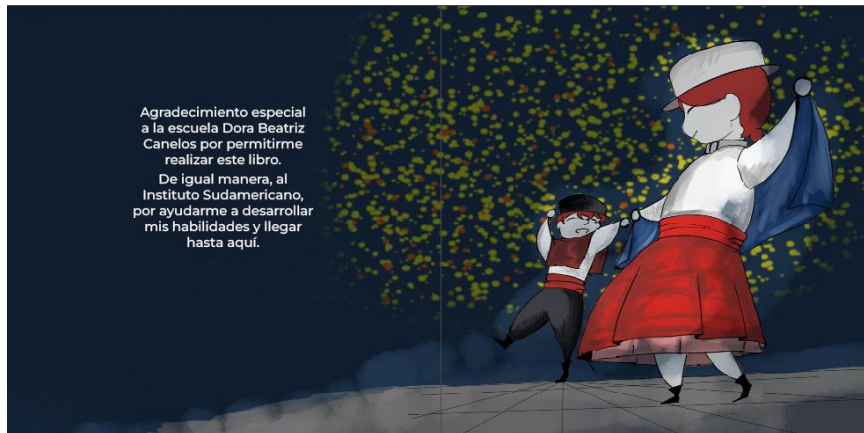
*Nota:* diseñada a partir de la idea de genera interés en las luces y sombras sobre el misterioso diablo.

## Figura 37

### *Guagua auca*



*Nota:* Diseñada a partir del propio relato ejemplificando su desarrollo.

**Figura 38***Agradecimientos*

*Nota:* diseñada en base a la idea de ejemplificar un elemento característico de Cuenca siendo los personajes como el cholo y la chola.

## CAPÍTULO IV – RESULTADOS Y CONCLUSIONES

### 4.1. Análisis de Resultados

En esta sección se presenta y analiza los resultados obtenidos a partir de la fase de investigación del interés de los niños del grado de básica de la unidad dora Beatriz canelos, enfocándose en preguntas que exploren el nivel de conocimiento que poseen sobre las leyendas o mitos o su nivel de contacto con estos mismos.

#### Figura 39.

*¿Sabes la diferencia entre un mito y una leyenda?*

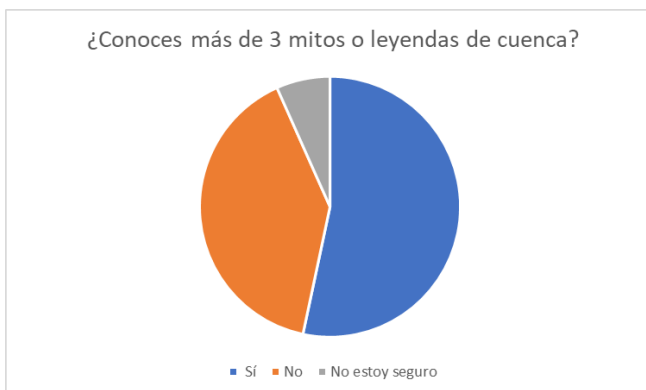


*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en exel 2025.

Esta pregunta se generó a partir de la necesidad de saber si los niños del grado de básica saben diferenciar el mito de la leyenda y así no exista una confusión al momento de mostrar el producto final, teniendo que el 69% conoce sus diferencias, el 12% no lo comprende siendo que se tendrá que mencionar brevemente sus diferencias al momento de la explosión de cada mito y leyenda presente el libro y el 19% parece no tener del todo claro su respuesta.

**Figura 40.**

*¿Conoces más de 3 mitos o leyendas de Cuenca?*

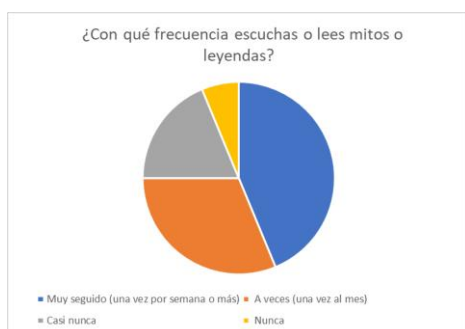


*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en exel 2025.

Por el contexto del propio proyecto se evaluó el nivel de conocimiento que los niños poseen sobre los mitos y leyendas siendo que el 53% sí conocen más de tres mitos y leyendas propias de Cuenca, el 40% no conoce más de una leyenda cuencana teniendo más conocimiento de leyendas Quiteñas o de otros lugares como Grecia, el 7% a pesar de poseer un conocimiento de mitos y algunas leyendas no saben reconocer si son de Cuenca o de otra provincia.

**Figura 41.**

*¿Con qué frecuencia escuchas o lees mitos o leyendas?*



*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en exel 2025.

Parte del objetivo del proyecto se basa en que tan arraigado tienen los niños su cultura específicamente los mitos y leyendas, con este objetivo se realizó esta pregunta con la intención de saber si en su entorno sea familiar, social o educativo este escucha o lee sobre estos temas, e 44% tiene una interacción mas constante leyendo al menos una vez a la semana sobre algún mito de su interés, el 31% ya no posee un contacto tan directo y constante apenas y escuchando por casualidad el 19% apenas y a escuchado algunas limitándose al ámbito estudiantil y el 6% nunca escucho o siquiera leyó sobre algún mito o leyendas al menos no de manera consciente.

### Figura 42.

*¿Qué tanto te llama la atención historias con toque de fantasía?*



*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en excel 2025.

Ligado a la pregunta anterior ahora se plantea para identificar el nivel que cada uno de ellos presenta sobre temas relacionados a elementos ficticios o sobre naturales como espíritus o seres de otro mundo, elementos que aparecen en los mitos y leyendas, el 81% de ellos mostraron un interés por historias de fantasía, el otro 19% no considera atractivo historias de esta rama de la literatura, teniendo preferencias por ciencia ficción o acción.

**Figura 43.**

*¿Conoces alguna de estas leyendas?*

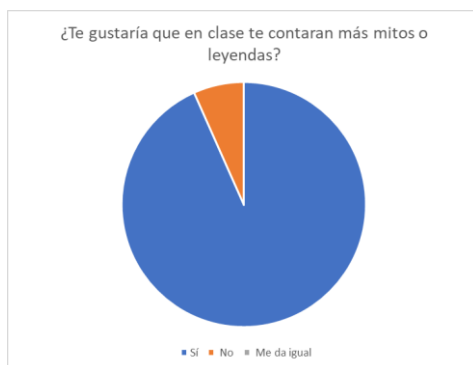


*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en exel 2025.

Uno de los problemas que un niño puede experimentar al momento de entrar a la literatura incluso si esta complementada por ilustraciones es el desconocimiento del tema o de los elementos como los personajes, debido a esto se planteó esta pregunta con el fin de integrar de mejor manera a los niños en el libro, el 33% conoce a la casa de las cruces debido a relatos y experiencias que algunas personas cuentan al este relato ser una leyenda, el 6% conoce a la guagua auca al ser un relato común en las historias de sus familiares, el 33% conoce al cura sin cabeza esta gracias a la propia escuela y los relatos que de vez en cuando mandan a revisar y el 6% no conocen estos mitos y leyendas dado este caso se buscaron relatos que puedan llegar a interesarles para que se integren al libro mediante la curiosidad.

**Figura 44.**

*¿Te gustaría que en clase te contaran más mitos o leyendas?*

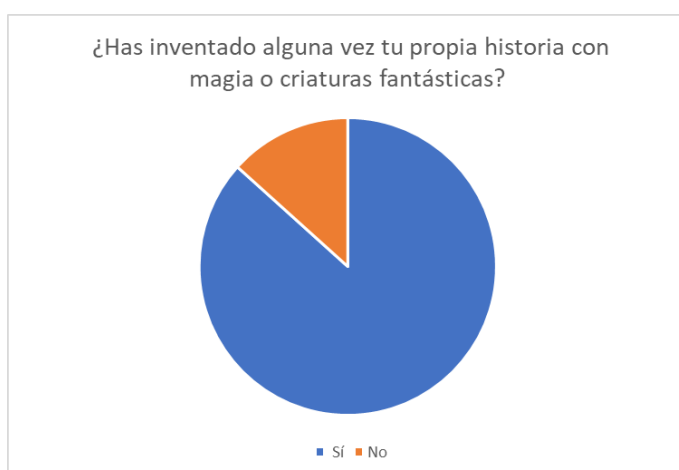


*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en exel 2025.

Es importante que los niños tengan un interés por los mitos y leyendas pero también es primordial que sean capaces de tener ese interés durante las horas de clase, es común que un tema que se toca en clase parezca más aburrido mientras que el mismo tema puede ser interesante si es investigado por su propia cuenta, dada esto se realizó esta pregunta teniendo como objetivo ver si ellos están dispuestos a ver estos temas durante las clases y mostrar interés por ellas, el 93% si quieren que estos temas sean tomados en cuenta durante las clases mientras que el 7% no parecen tener la misma disponibilidad prefiriendo explorar por su propia cuenta.

### Figura 45.

*¿Has inventado alguna vez tu propia historia con magia o criaturas fantásticas?*

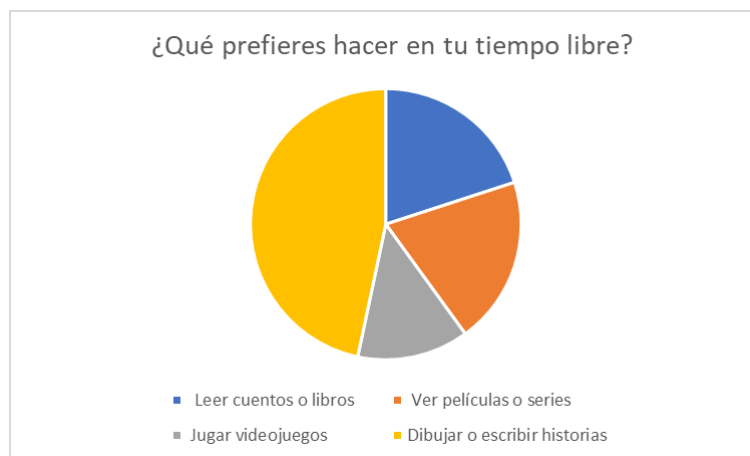


*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en excel 2025.

La creatividad es un rasgo que se va desarrollando con el tiempo y de las experiencias que se acumulan día a día es importante que se estimule a corta edad, mediante elementos como la creación de historias aunque hoy en día se tiende a confundir esta cualidad con algún tipo de trastorno mental es en muchos casos una mala generalización del caso, el objetivo de esta pregunta es ver cuántos de ellos ya crean historias y por ende serán los más interesados y susceptibles al libro, el 87% si presenta esta cualidad no solo limitada a fantasía o magia i no también a la acción o suspenso, el 13% no crea estas historias prefiriendo leerlas o solo verlas.

**Figura 46.**

*¿Qué prefieres hacer en tu tiempo libre?*



*Nota:* Diagrama de pastel elaborado en excel 2025.

El motivo que fortalece el proyecto es el interés que los niños tienen y pueden generar por los libros con el fin de saber que tan explorado está esto en los niños o si tiene otra afición mayor, se realizó esta pregunta, el 47% tiene un afición por el dibujo o la escritura de historias esto se evidenció al presentar los diseños de los personajes mostrando un interés incluso queriendo quedarse con algunos de ellos, un 20% desarrolló un gusto por los cuentos o libros de diferentes temas como son la mitología el otro 20% se entretiene con la visualización de películas o series generalmente acción o comedia y el 13% desarrolló un gusto por los videojuegos algunos del tipo puzle y otros del tipo exploración.

## 4.2. Conclusiones

La diagramación de un libro ilustrado desarrollado para los niños del cuarto de básica de la unidad educativa Dora Beatriz Canelos cumplido con su objetivo de mantener y mejorar la transmisión de los mitos y leyendas, manteniéndose como un elemento pedagógico atractivo para los niños, destacando en la claridad de la narración y la armonía visual texto-imagen.

Los resultados indican que la implementación de ilustraciones o imágenes que complementen el texto generan un interés por parte de público generalmente niños y jóvenes, siendo en general el proyecto muestra que las ramas del diseño gráfico se pueden aplicar con éxito en diferentes ámbitos sean académicos o laborales aportando soluciones atractivas y claras en base al contexto del proyecto.

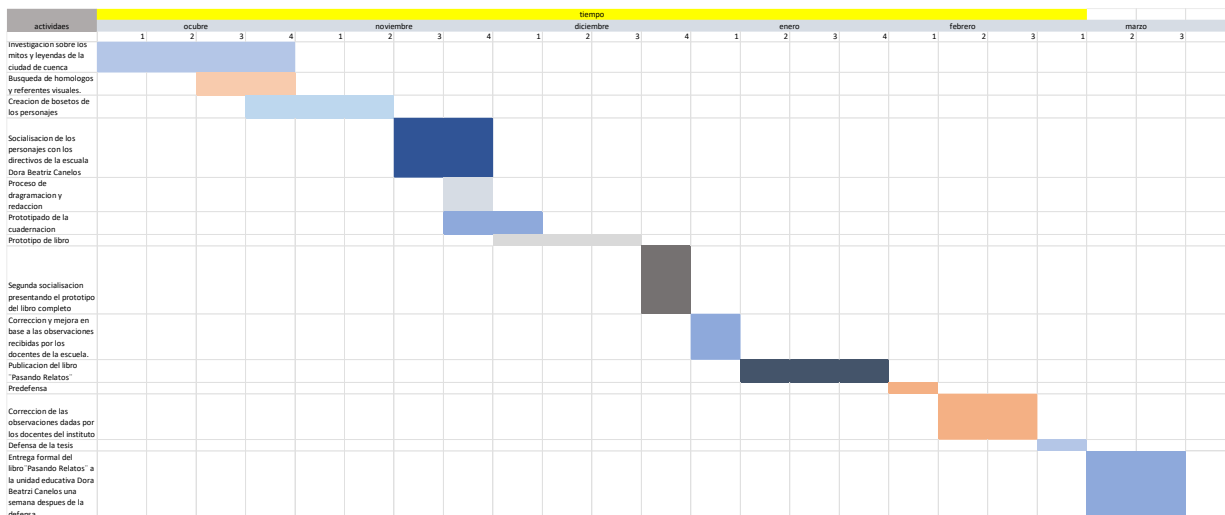
### **RECOMENDACIONES**

En base a los resultados obtenidos, se recomienda que e el nivel institucional se promuevan proyectos que fomenten la participación de los estudiantes en actividades relacionadas a la cultura como eventos de calendario como el Inti raymi o concursos de ilustración de mitos o relatos, asegurando una contante interés y difusión de los elementos culturales e la unidad educativa, a nivel técnico, es prioritario mantener la actividad del libro esto mediante la digitalización del libro y distribución entre otros grados de básico o superiores en eventos o reuniones d, manteniendo elementos como la accesibilidad y la visualización, por ultimo en el nivel teórico, se recomienda, investigar mas maneras de relacionar el diseño grafico o alguna de sus ramas con l e contexto sociocultural de la parroquia o el barrio de esta manera se generaran mas propuestas aplicables potenciando la identidad cultural.

### 4.4. Cronograma de Actividades

**Tabla 1**

*cronograma*



Nota: cronograma elaborado en excel 2025.

### 4.5. Presupuesto

**Tabla 2**

*Recursos Humanos*

	miembros	roles	habilidades
	Johnny Morocho	Tutor asignado	experiencia en proyectos de titulación
	Control sobre el area estudiantil	Control sobre el area estudiantil	Control sobre el area estudiantil

Nota: tabla elaborada en excel 2025.

**Tabla 3***Recursos materiales*

	Equipo	Herramientas	Material	Infrestructura
	laptop	krita, photoshop, ilustrador, inDesign, Clip studio paint	Bosetero, lapiz, papel	casa
	ipad			
	impresora			

*Nota:* tabla elaborada en exel 2025.

**Tabla 4***Recursos financieros.*

	objeto	cantidad	coste	total
	impresiones de prueba	16	\$15	\$15
	imprecion final	4	\$45	\$180
	papelaria	17	\$ 1.50	\$ 1.50
	trasnporte	7	\$ 2.10	\$ 2.10
				\$195

*Nota:* tabla elaborada en exel 2025.

## REFERENCIAS

- Conceptos, & Conceptos. (2023b, abril 14). *Definición de Oralidad » Qué es, Significado y Concepto*. Concepto y Definicion.
- Cevallos, J. P. (2011). Diseño de un libro sobre mitos y leyendas acerca del Cantón Montúfar de la Provincia del Carchi [Tesis de licenciatura, Universidad Tecnológica Israel]. Repositorio UISRAEL.
- Carvajal-Ayala, M. B., & Moreno-Artieda, M. A. (2023). Cuentos infantiles e identidad cultural en niños de educación inicial. *Revista Killkana Sociales*, 7(2), 7–22. Universidad Católica de Cuenca.
- De la Quintana, J. (2025, 4 noviembre). Teoría del color: Fundamentos y aplicaciones en el diseño. Aula Creativa. <https://www.aulacreativa.com/teoria-del-color-diseno-grafico/>
- Ecuador, E. (2021, 30 octubre). UNIDAD EDUCATIVA DORA BEATRIZ CANELOS » Azuay, Cuenca - Educación Ecuador. *Escuelas Ecuador*. <https://www.escuelasecuador.com/unidad-educativa-dora-beatriz-canelos-azuay-cuenca-01h00833>
- Equipo editorial, Etecé. (2021, 5 agosto). *Imprenta - Concepto, origen, características e importancia*. Concepto. <https://concepto.de/imprenta/>
- Guamán, J. P. (2018). Diseño de cuentos infantiles con ilustraciones digitales para el aprendizaje de los mitos religiosos de Chimborazo [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Chimborazo]. Repositorio UNACH. <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/5205/1/UNACH-FCEHT-DSÑ-GRF-2018-000021.pdf>
- Gosia Herba. (s. f.). Lodorosty i Bluszczary. <https://gosiaherba.com/lodorosty-i-bluszczary/>

Oudhof, H., Mercado, A., & Robles, E. (2019). *Cultura, diversidad familiar y su efecto en la crianza de los hijos.*

<https://www.redalyc.org/jatsRepo/316/31657676005/html/index.html>

Pinguinitosclub. (2024, 17 diciembre). *La Importancia de las Tradiciones Familiares en la Primera Infancia.* Club Infantil Pinguinitos. <https://pinguinitos.co/la-importancia-de-las-tradiciones-familiares-en-la-primera-infancia>

Pascual, M. (2024, 5 septiembre). *El Diseño Editorial: Clave en Libros Ilustrados.* Trucos de Diseño Digital. [https://maria-pascual.es/disenio-editorial-como-parte-esencial-de-los-libros-ilustrados/#google\\_vignette](https://maria-pascual.es/disenio-editorial-como-parte-esencial-de-los-libros-ilustrados/#google_vignette)

Pascual, M. (2024, 5 septiembre). *El Diseño Editorial: Clave en Libros Ilustrados.* Trucos de Diseño Digital. [https://maria-pascual.es/disenio-editorial-como-parte-esencial-de-los-libros-ilustrados/#google\\_vignette](https://maria-pascual.es/disenio-editorial-como-parte-esencial-de-los-libros-ilustrados/#google_vignette)

-Mitos y Leyendas para Niños – OBRAS UNIVERSALES – Libsa. (s. f.). <https://www.libsa.es/catalogo/infantil/mitos-y-leyendas-para-ninos-obras-universales/>

Mapcarta. (2025). *Unidad educativa Dora Beatriz Canelos – Mapa.* <https://mapcarta.com/es/W1166019511>

Medium Multimedia Agencia de marketing digital. (2024a, febrero 14). *El concepto de diagramación en diseño editorial.* Medium Multimedia Agencia de Marketing Digital. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-es-diagramacion-en-diseno-editorial/>

Mejores portales de empleo para creativos en España + TIPS 【2021】. (s. f.-c). Tania Izquierdo. <https://taniaizquierdo.com/color-en-el-diseno-editorial>

Medium Multimedia Agencia de marketing digital. (2024, 19 febrero). *El impacto de la tipografía en el diseño editorial: un análisis detallado.* Medium Multimedia Agencia de Marketing Digital. <https://www.mediummultimedia.com/disenio/que-papel-juega-la-tipografia-en-el-diseno-editorial>

*Los niños, las pantallas y la crianza. Todo un desafío | Crianza Contigo.* (s. f.).

<https://www.crianzacontigo.com/padres-hijos-y-pantallas-un-desafio-en-la-crianza/>

Lovato, A. (2000). Historia crítica de la ilustración en los libros infantiles y juveniles publicados en lengua castellana. En. Actas del II Congreso de Literatura Infantil y Juvenil. Universidad de Extremadura. pp. 107-111.

Redirect notice. (s. f.-b).

[https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fportal.invest.kwarastate.gov.ng%2Fblog%2Farchisortes%2F2-738989694513184768-veensa-this-semester-i-made-this-illustrations&psig=AOvVaw3V4bobui6Jm5FDsk7My7e\\_&ust=1764427425184000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAMQtaYDahcKEwiQIYHVipWRAXUAAAAAHQAAAAAQBw](https://www.google.com/url?sa=i&url=https%3A%2F%2Fportal.invest.kwarastate.gov.ng%2Fblog%2Farchisortes%2F2-738989694513184768-veensa-this-semester-i-made-this-illustrations&psig=AOvVaw3V4bobui6Jm5FDsk7My7e_&ust=1764427425184000&source=images&cd=vfe&opi=89978449&ved=0CAMQtaYDahcKEwiQIYHVipWRAXUAAAAAHQAAAAAQBw)

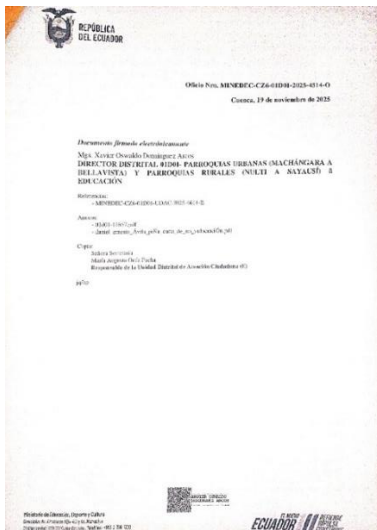
Kiss, T. (2025b, julio 19). *Identidad cultural - Qué es, concepto, elementos y ejemplos.* Concepto.

<https://concepto.de/identidad-cultural/>



### Anexo 3

#### Oficio de aceptación de la solicitud p. 2



*Nota:* respuesta del premiso para el ingreso a la unidad educativa.

### Anexo 4

#### Autorización para el desarrollo del proyecto



*Nota:* documento requerido para el ingreso a la unidad educativa.

### Anexo 5

#### Respuesta a la solicitud al ministerio de educación



*Nota:* documento necesario para obtener la respuesta sobre el ingreso a la unidad educativa.

### Anexo 6

#### Carta compromiso de protección y no vulneración de derechos de niños



*Nota:* documento requerido para el ingreso a la unidad educativa.

## Anexo 7

### Encuesta p.1

**Encuesta para recopilación de datos  
cuantitativos**

I. ¿Sabes la diferencia entre un mito y una leyenda?

- Sí
- No
- No estoy seguro

II. ¿Conoces más de 3 mitos o leyendas de cuencas?

- Sí
- No
- No estoy seguro

III. ¿Con qué frecuencia escuchas o lees mitos o leyendas?

- Muy seguido (una vez por semana o más)
- A veces (una vez al mes)
- Casi nunca
- Nunca

IV. ¿Qué tanto te llama la atención historias con toque de fantasía?

- Si, me encanta
- Me gustan un poco
- No mucho
- No me gustan

V. ¿Conoces alguna de estas leyendas?

- La casa de las cruces
- Gaja Osa Aurca
- El Curá sin Cabeza
- Ninguna

*Nota:* encuesta para la recopilacion de datos.

## Anexo 8

### Encuesta p.2

VI. ¿Te gustaría que en clase te contaran más mitos o leyendas?

- Sí
- No
- Me da igual

VII. ¿Has inventado alguna vez tu propia historia con magia o criaturas fantásticas?

- Sí
- No

VIII. ¿Qué prefieres hacer en tu tiempo libre?

- Leer cuentos o libros
- Ver películas o series
- Jugar videojuegos
- Dibujar o escribir historias

*Nota:* encuesta para la recopilacion de datos.

## Anexo 9

### Entrevista

**Entrevista para recopilación de datos cualitativos**

- ¿Qué importancia cree que tienen los mitos y leyendas locales en la formación cultural de los estudiantes de básica?
- ¿Ha trabajado anteriormente con contenidos relacionados a mitos o leyendas en el aula? ¿Cómo fue la experiencia?
- ¿Qué mitos o leyendas de Cuenca considera más adecuados o atractivos para niños de básica?
- ¿Qué tipo de ilustraciones cree que captan mejor la atención de los estudiantes en este nivel educativo? (colores, estilos, personajes, etc.)
- ¿Qué elementos narrativos considera esenciales para que los estudiantes comprendan y disfruten una leyenda? (sinopsis, estructura, moraleja, etc.)
- ¿Qué beneficios educativos cree que puede tener un libro ilustrado con mitos y leyendas locales?
- ¿Qué desafíos podrían surgir al trabajar estos contenidos con estudiantes de básica?
- ¿Cómo podría integrarse este libro ilustrado en las actividades curriculares o extracurriculares de la escuela?
- ¿Qué recomendaciones daría para adaptar el contenido visual y textual a las edades específicas de los estudiantes?
- ¿Estaría dispuesto a colaborar en la validación o retroalimentación del contenido del libro durante su desarrollo?

*Nota:* entrevista para la recopilación de datos.

## Anexo 10

### Carta compromiso con los padres de familia.

**Proyecto: DIAGRAMACIÓN DE LIBRO ILUSTRADO PARA LA DIFUSIÓN DE MITOS Y LEYENDAS DE LA CIUDAD DE CUENCA PARA LOS ESTUDIANTES DE BÁSICA DE LA ESCUELA DORA BEATRIZ CANELAS DE LA CIUDAD DE CUENCA**  
**Dirigido a:** Estudiantes de educación básica de la Escuela Dora Beatriz Canelas.  
**Responsable:** Daniel Ernesto Avila Piña

Estimados padres de familia:

Me permito informarle que su hijo/a ha sido invitado/a, a participar en una actividad educativa vinculada al desarrollo de un proyecto de tesis que busca **diagramar y elaborar un libro ilustrado** con mitos y leyendas tradicionales de la ciudad de Cuenca, dirigido especialmente a niños y niñas de educación básica.

Este proyecto tiene como finalidad:

- Evitar el desarraigo cultural y la pérdida de identidad local en los niños.
- Fomentar el interés por la lectura y la tradición oral, mediante ilustraciones y narraciones adaptadas a su edad.
- Ofrecer una herramienta didáctica que permita a los docentes dinamizar sus clases y fortalecer el vínculo con la cultura cuencana.

Durante las actividades de observación de ilustraciones, Encuentros para determinar el interés o conocimiento de los relatos. Estos se desarrollarán dentro del horario escolar, bajo supervisión docente, y no implican ningún riesgo físico, emocional ni la recopilación de datos personales.

**Autorización:**  
 Yo, [ \_\_\_\_\_ ], autorizo la participación de mi hijo/a [ \_\_\_\_\_ ] en las actividades mencionadas, comprendiendo que forma parte de un proyecto académico con fines educativos y culturales.

Firma: \_\_\_\_\_

Nombre: \_\_\_\_\_

Cédula: \_\_\_\_\_

*Nota:* documento solicitado para el ingreso a la unidad educativa.

## Anexo 11

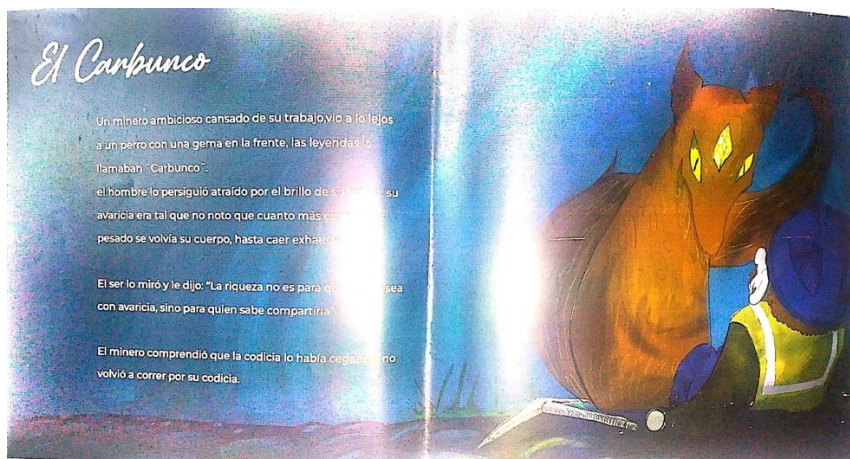
### *Prueba de color” Cipat”*



*Nota:* imprecion echa para probar la calidad de colores y calidad.

## Anexo 12

### *Prueba de impresión “La Zona”*



*Nota:* imprecion echa para probar la calidad de colores y calidad.