

PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
FACULTAD DE ARQUITECTURA, DISEÑO Y ARTES
CARRERA DE DISEÑO

DISERTACIÓN PREVIA A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

VOCES ANCESTRALES DE LA IDENTIDAD

TEMA:

Diseño de un sistema gráfico de información que contextualice la importancia de la expresión cultural musical tradicional de los Pingulleros y apoye el aprendizaje y difusión de los talleres de pingulleros, en los niños de 8 a 11 años de la Parroquia rural de Alangasí - Quito

NOMBRE:

SOFIA ALEXANDRA DE LA TORRE ROMERO

FECHA:

Diciembre 2023

TUTOR:

Dis. Xavier Jiménez Álvaro, M. D.





Dedicatoria

A mis queridos familiares, amigos y a todos los seres amados que, con su incondicional apoyo, iluminaron mi camino a lo largo de esta travesía. Fueron ustedes quienes me alentaron a perseguir mis sueños, impulsándome a transformarme y evolucionar hasta convertirme en la persona que soy hoy.

A la universidad y al valioso cuerpo docente, quiero expresar mi más profundo agradecimiento. Sus enseñanzas no solo han nutrido mi intelecto, sino que también han sido la piedra angular de mi desarrollo profesional en esta área. Cada palabra, cada guía, ha sido como una brújula que ha orientado mis pasos hacia un desenlace favorecedor.



Dedicatoria

A todas aquellas personas que han sido parte fundamental de este proyecto, quiero expresar mi más sincero agradecimiento. Gracias por seguirme impulsando y respaldando a lo largo de esta travesía, contribuyendo de manera significativa a la realización exitosa de este proyecto de una manera profundamente gratificante. Su apoyo inquebrantable ha sido la fuerza que me ha guiado hasta la culminación de este importante logro.

Agradezco de manera especial al grupo de pingüeros y a sus talleres respectivos, quienes no solo me abrieron los brazos, sino que también compartieron sus conocimientos y brindaron diversas formas de apoyo. Mi eterna gratitud se dirige hacia Don Orlando Mejía por su generosa apertura hacia estos talleres, lo cual permitió enriquecer y mejorar significativamente mi proyecto.

A mis seres amados, les agradezco de corazón por su constante respaldo y aliento durante todo este proceso. Su apoyo fue mi motor para no rendirme, para salir adelante y sentirme acompañada en cada paso de esta travesía.

A mi tutor y lectoras, mi más profundo agradecimiento por guiarme de la mejor manera a lo largo de este proceso. Gracias por permitirme cometer errores, por impulsarme a seguir avanzando y aprendiendo de ellos. Su orientación y soluciones a mis preguntas y dudas han sido invaluable. Este proyecto no solo representa mi esfuerzo, sino también la contribución y apoyo fundamental de cada uno de ustedes. ¡Muchísimas gracias!





Resumen

En el marco de la declaración de nuestro país como multicultural y plurinacional desde la promulgación de la Constitución en 2008, se hace alusión a la riqueza cultural inherente a los diversos pueblos indígenas circundantes. Con más de 18 nacionalidades coexistentes, cada una de ellas exhibe una identidad cultural única.

Esta diversidad se manifiesta en rituales distintivos, danzas autóctonas y modos de comportamiento propios de cada comunidad, dando lugar, por ende, a identidades musicales singulares. A pesar de esta riqueza cultural, en la actualidad, y por diversas razones, se observa un desinterés y desapego hacia estas manifestaciones culturales y sus identidades asociadas.

En este contexto, abordamos el tema de los "pingülleros" y su identidad musical tradicional andina. Este grupo se erige como un ejemplo palpable de cómo la falta de interés por parte de las nuevas generaciones puede conllevar a la desaparición de estas identidades culturales.

Hace apenas unos años, los pingülleros estuvieron al borde de la extinción en las zonas rurales de la ciudad de Quito, siendo los valles de los Chillos y Tumbaco los más afectados por esta problemática. Es en este contexto que surge este proyecto, el cual busca llamar la atención de las nuevas generaciones. Se pretende que estas generaciones emergentes se conviertan en las voces y guardianes del futuro, encargados de proteger y difundir estas identidades culturales para que no se diluyan en el tiempo. La preservación de estas identidades no solo es esencial para la diversidad cultural, sino también para la salvaguardia de nuestra identidad tradicional ecuatoriana en su conjunto.



ÍNDICE

Resumen.....	3
Índice de figuras y tablas.....	5
INTRODUCCIÓN.....	8
a. Antecedentes.....	9
b. Hipótesis de trabajo.....	13
c. Objetivos.....	13
1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO.....	14
1.1 Presentación del caso.....	15
1.2 Diagnóstico del caso.....	16
1.3 Caracterización del usuario.....	22
1.4 Análisis tipológico.....	25
1.5 Definición del problema gráfico.....	30
1.6 Requerimientos del proyecto.....	31
2. DESARROLLO.....	32
2.1 Generación de la idea (Concepto).....	33
2.2 Exploración de la forma.....	36
2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico.....	39
2.4 Desarrollo de la propuesta.....	39
2.5 Detalles de producción.....	57
2.6 Evaluación de la propuesta.....	63
3. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	67
3.1 Conclusiones.....	68
3.2 Recomendaciones.....	69



3.3 Bibliografía.....	69
3.4 Anexos	71

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Árbol de problemas.....	12
Figura 2: Los Pingulleros de Alangasí	15
Figura 3: Taller de Pingulleros de Alangasí, Grupo: Primer Tono.....	17
Figura 4: Sitio web Casa Somos Quito.....	19
Figura 5: Afiches de algunos talleres existentes de Casa Somos Alangasí... ..	20
Figura 6: Grupo Pingulleros de Alangasí	21
Figura 7: Identidad marcaria del Grupo Pingulleros de Alangasí	21
Figura 8: Mapa de empatía del usuario	24
Figura 9: E-books ilustrados orientados a fomentar el aprendizaje de la música Ecuatoriana para los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Américo Vespucio	25
Figura 10: La ilustración como técnica de comunicación en el fortalecimiento de la cultura popular en niños de sexto año de educación básica de la ciudad de Ambato	27
Figura 11: Diseño de multimedia interactivo para promover la cultura musical del pacífico entre niños/as de 7 a 11 años en la ciudad de Cali-Colombia.....	28
Figura 12: Bocetos realizados para el concepto y propuesta 1	33
Figura 13: Bocetos realizados para el concepto y propuesta 2.....	34
Figura 14: Bocetos realizados para el concepto y propuesta 3.....	35
Figura 15: Exploración de la forma y propuesta de línea gráfica 1.....	37
Figura 16: Exploración de la forma y propuesta de línea gráfica 2	37



Figura 17: Exploración de la forma y propuesta de línea gráfica 3	38
Figura 18: Función del sistema gráfico	40
Figura 19: Inicio de los 4 cuentos infográficos	41
Figura 20: Inicio de los cuentos infográficos o sección de la historia	42
Figura 21: Segunda sección o sección de la simbología histórica	43
Figura 22: Tercera sección o sección narrativa	43
Figura 23: Sección final de los cuentos infográficos o sección de indicaciones y presentación del personaje	44
Figura 24: Storyboard de los distintos cuentos y su composición	46
Figura 25: Personajes narradores de los cuentos presentados	48
Figura 26: Grupo Pingulleros de Alagansí portando las capas de los danzantes	49
Figura 27: Líneas de corte, de las diferentes secciones de los materiales del proyecto	49
Figura 28: Línea gráfica empleada en la composición de los cuentos, la iconografía y las ilustraciones	50
Figura 29: Manual de uso	51
Figura 30: Plantilla de stickers del personaje de Madelein	51
Figura 31: Dummy y volante publicitario de los talleres	52
Figura 32: Cromática empleada en el proyecto junto con sus porcentajes en CMYK	53
Figura 33: Familia tipográfica Helvética y sus pesos	54
Figura 34: Familia tipográfica Roboto Slab y sus pesos	54
Figura 35: Retículas establecidas para el manual de uso de 4 columnas x 10 filas	55
Figura 36: Retícula establecida para los cuentos de 8 columnas x 32 filas ..	56



Figura 37: Retícula establecida para los volantes de 9 columnas x 13 filas	57
Figura 38: Mockup del manual de uso	58
Figura 39: Mockup de los cuentos	60
Figura 40: Mockup de los volantes	61
Figura 41: Mockup de los stickers	62
Figura 42: Fotografías de la validación realizadas con los niños	65
Figura 43: Fotografías de la validación realizadas con el comitente	66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Prácticas de tradiciones y manifestaciones culturales	10
Tabla 2: Análisis tipológico del proyecto: E-books	26
Tabla 3: Análisis tipológico del proyecto: La ilustración	27
Tabla 4: Análisis tipológico del proyecto: Diseño multimedia	29
Tabla 5: Distribución esquemática de los cuentos mensualmente, junto con las actividades que se realizan en el taller	46
Tabla 6: Presupuesto de gestión, el trabajo creativo y el operativo	62
Tabla 7: Presupuesto de material e impresión	63
Tabla 8: Resumen de tablas	63
Tabla 9: Resultados de la validación final con el usuario	64



INTRODUCCIÓN





Antecedentes

En las últimas décadas se ha podido presenciar los diversos cambios de identidad cultural que ha tenido la sociedad ecuatoriana. La pertenencia al sistema capitalista occidental, las nuevas tecnologías y la creciente globalización han permitido ampliar su conocimiento sobre otros países y culturas. No obstante, en este proceso, han descuidado su propia identidad (Manzano, 2018). Dando como resultado, que las nuevas generaciones pierdan interés o desconozcan la identidad de los pueblos, por ende, desmotivando el prevalecer y cuidar de su cultura y tradición (Melo, 2020).

Estas afirmaciones se aprecian en diversos ámbitos, puesto que, varios expertos conciben a la idea de identidad cultural como el conjunto de valores, tradiciones, símbolos, modos de comportamiento, etc. que representan a un grupo o sociedad (Revista Opera, mayo, 2007, pp. 69-84). No obstante, la música también define la identidad de un pueblo, y es en esta identidad musical, donde mayores consecuencias se ha podido presenciar de lo mencionado en el primer párrafo.

Entonces, ¿qué entendemos como identidad musical? El aclamado etnomusicólogo y charanguista peruano Julio Mendivil (2022) afirma que: Hay ciudades o localidades que nos remiten inmediatamente a un género musical. Buenos Aires al tango, Lima y la costa peruana al vals criollo [...]. Por supuesto, estas caracterizaciones son siempre reductivas, pues, en aras del cliché, ocultan o ignoran la gran amalgama de expresiones musicales que alberga toda ciudad o región. (p.5)

Se observa esta misma realidad en la identidad musical ecuatoriana, ya que, los ecuatorianos emplean el concepto de "música nacional" para referirse a todos los géneros que los caracterizan como país (ECUADOR DEBATE, 2011). No obstante, como señala Julio Mindivil, esta perspectiva limita su capacidad para apreciar la diversidad de identidades sonoras presentes en sus entornos, particularmente en las comunidades indígenas y zonas rurales.

Sin embargo, debemos tomar en cuenta que, de acuerdo con el Consejo de Nacionalidad y Pueblos del Ecuador, existen alrededor de 14 nacionalidades y 18 pueblos indígenas, cada una de estas con su propia historia, por tanto, su propia identidad cultural y musical (Maldonado et al., 2016). Esto quiere decir que los géneros ecuatorianos son variados y definidos por diversas características, como: lugar de creación (costa, sierra, oriente), origen (mestizo, negro o indígena), entre otros rasgos (Mullo, 2009).

Cabe considerar que, 14 de los 18 poblados se sitúan en la región Sierra, originando según expertos y autores, más de 6 géneros musicales tradicionales. Entre los más nombrados podemos encontrar: el pasillo, pasacalle, albazo, carnaval, san juanito, entre otros; cada uno con su propio rito, danza, instrumentación y demás símbolos culturales (Guaita, 2021; Mullo, 2009; Salguero, 2019). No obstante, en la encuesta EHLPRACC. Podemos observar que, en Pichincha apenas el 9,70% de los provincianos practica o realiza música y danza tradicional.



Tabla 1*Prácticas de tradiciones y manifestaciones culturales*

Provincia	Música o danza tradicional	
	Si	
	Recuento	Porcentaje
Azuay	62705	35,88%
Bolívar	4769	9,21%
Cañar	11963	17,09%
Carchi	4290	10,95%
Cotopaxi	17308	17,01%
Chimborazo	24455	29,14%
Imbabura	25464	27,41%
Loja	34508	29,71%
Pichincha	68699	9,70%
Tunguragua	18700	17,63%

Nota. Esta tabla representa un fragmento de la de la encuesta realizada a más de 2000 personas en todo el País. Tomado de Encuesta de Hábitos Lectores, Prácticas y Consumos Culturales. (2021). Ministerio de Cultura y Patrimonio <https://siic.culturaypatrimonio.gob.ec/index.php/encuesta-de-habitos-lectores-practicas-y-consumos-culturales-ehlpracc/>

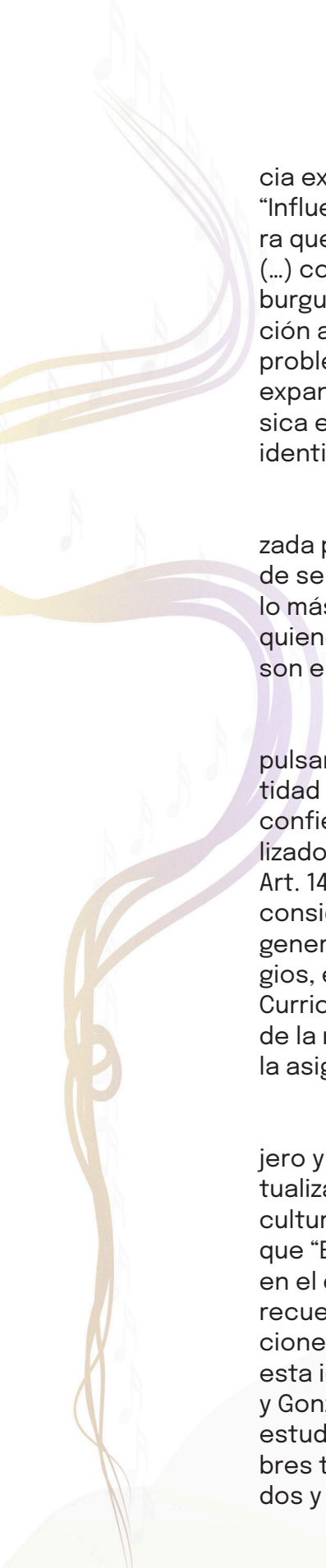
Sin embargo, ¿cuáles son los factores que contribuyen al actual desinterés de la comunidad hacia la pérdida de estas representaciones culturales musicales tan valiosas? Con el fin de abordar esta interrogante y obtener una comprensión más profunda del contexto de esta problemática, se ha realizado un árbol de problemas, identificando varios factores, los cuales se pueden observar en la figura 1, encapsulados en cuatro grupos: la globalización cultural, la discriminación, la influencia extranjera y la escasa o nula enseñanza de este tema en las instituciones educativas.

A partir de la investigación, se determinó que: A pesar de que la globalización cultural ha permitido mayor exposición de algunos géneros musicales y compositores ecuatorianos tradicionales, también han llevado a la mayor difusión de la música comercial (pop, reguetón, entre otros) en el país, la cual es más accesible y popular, generando un desplazamiento de la música ancestral y dificultando su difusión. Daniel Melo (2020) aclara que:

Existen diversos factores que intervienen en la pérdida de identidad, cuyo desarrollo se prolonga cada día más, es decir, con la globalización y los nuevos estilos de vida, las culturas indígenas quedan rezagadas y pasan a formar parte del último eslabón de la sociedad. (p. 951)

Por otro lado, Miguel Donoso Pareja (2004), propone a la identidad nacional como fragmentada, escindida por el regionalismo, las generalizaciones y la falta de unidad, permitiendo que el ecuatoriano no logre generar amor a su identidad cultural indígena, provocando así una discriminación hacia su música patrimonial frente a los géneros urbanos y el pop.





Como punto de atención, también se ha podido observar la influencia extranjera que el Ecuador lleva acarreado desde hace varios años. “Influencias externas son recibidas en el país sin resistencia, de tal manera que junto a los bolones de verde o los sándwiches típicos de Guayaquil, (...) conviven y aumentan cada día su preferencia los hot dogs y las hamburguesas” (Donoso, 2004, p. 137). Aunque el autor ejemplifica esta situación a través de la comida, es importante darse cuenta de la magnitud del problema, puesto que, los medios de comunicación colaboran a que se expanda el conocimiento de nuevos contenidos y se sobreexponen la música extranjera que ingresa con temporalidad actual, dejando de lado la identidad musical ancestral (Casamen y Rodríguez, 2018).

Una muestra de este síntoma se puede palpar en la encuesta realizada por el Ministerio de Cultura y Patrimonio (Elcomercio.com, 2022). Donde se identifica que actualmente en el Ecuador el género del reguetón es lo más escuchado por los ecuatorianos, con el 89,3%. Siendo los jóvenes quienes más lo escuchan por diversos medios de comunicación como lo son el Internet y la radio.

Por otro lado, a pesar de los esfuerzos gubernamentales para impulsar programas y leyes que respalden, incentiven y promuevan la identidad cultural musical arraigada en nuestras raíces como el Art. 98, que confiere competencias exclusivas a los Gobiernos Autónomos Descentralizados y de Régimen Especial para la gestión del patrimonio cultural, y el Art. 148, que aborda a las bandas académicas y populares; la comunidad considera insuficientes estas iniciativas frente al desinterés de las nuevas generaciones que ha ido en aumento, puesto que en las escuelas y colegios, este tema ha sido descuidado como resultado de la última Reforma Curricular Ministerial (2008), que excluye la materia específica de “Música” de la malla curricular, incorporándose de manera limitada o nula dentro de la asignatura “Educación Cultural y Artística”.

Esta decisión apoyada por la disponibilidad de contenido extranjero y la preferencia directa hacia este, ha llevado a una falta de contextualización sobre el valor y significado de las tradiciones musicales en la cultura quiteña. Según el análisis realizado por Loo et al., (2019) sugiere que “El fomento a la música en las instituciones educativas es casi nulo y en el entorno familiar solo aquellos padres o abuelos que guardan gratos recuerdos de la música ecuatoriana la comparten con las nuevas generaciones” (p. 174). Como consecuencia, el aprendizaje y la conciencia sobre esta identidad, en las nuevas generaciones, son escasos o nulos. Guzmán y Gonzáles (2022) destacan que en la actualidad resulta difícil motivar a los estudiantes a participar en el disfrute de la música nacional y las costumbres tradicionales, dada su constante exposición a factores modernizados y globalizantes, como la influencia de la moda digital (p. 41).

En relación con las problemáticas observadas en párrafos anteriores, se destaca la importancia de abordar el desinterés de las nuevas generaciones quiteñas, atribuido al desconocimiento promovido por el ámbito educativo. Al impartir la materia de educación cultural y artística, las instituciones priorizan la enseñanza de la identidad contemporánea,





Hipótesis de trabajo

La descontextualización del valor de la identidad musical ecuatoriana, influenciada principalmente por la globalización cultural y la insuficiente atención educativa y de materiales didácticos, contribuye a la falta de interés y desvalorización de las expresiones culturales musicales tradicionales indígenas de las zonas rurales del Distrito Metropolitano Quito entre las nuevas generaciones quiteñas. Esto promueve una problemática de identidad cultural, por ende, se propone abordar esta situación mediante el diseño de un sistema gráfico de información que fortalezca la generación de interés y enriquezca la experiencia de aprendizaje de los niños y jóvenes en relación con estas arraigadas tradiciones musicales.



Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la importancia de la cultura musical tradicional de los Pingulleros, por medio del diseño educativo y de información en niños de 8 a 11 años de los Talleres de Pingulleros de la zona rural de Alangasí.

Objetivos Específicos

1) Investigar la identidad musical tradicional andina como una parte integral de la identidad cultural ecuatoriana en los niños, que genere la identificación de las necesidades y percepciones de las nuevas generaciones de Alangasí frente a esta problemática, mediante la recopilación de información primaria y secundaria.

2) Desarrollar un sistema gráfico de información que fortalezca el interés y experiencia de aprendizaje sobre la identidad cultural de los pingulleros y su música ancestral, que conforman la identidad musical del Ecuador, por medio del uso de herramientas de diseño.

3) Evaluar la eficiencia y eficacia del sistema gráfico creado para mejorar el aprendizaje de esta tradición en los talleres de pingulleros de Alangasí, principalmente en los niños, y recopilar información que contribuya a la mejora del sistema gráfico de información, mediante validaciones de uso por parte de los usuarios y comitente.



1. DESCRIPCIÓN DEL CASO Y DIAGNÓSTICO





1.1 Presentación del caso

Cuando pensamos en Quito, la capital del Ecuador, imaginamos inmediatamente los pasillos, los vales, etc. De ilustres intérpretes como Julio Jaramillo o los Hermanos Miño Naranjo, pero, no observamos las demás expresiones andinas que guardan verdaderas joyas musicales y culturales, en la ciudad y sus alrededores (Mendivil, 2022).

Ubicada al sureste del Distrito Metropolitano de Quito, en el Valle de los Chillos, se encuentra la hermosa parroquia de Alangasí. Es aquí, entre historias y tradición, que se presentan los míticos Pingulleros de Alangasí y su música ancestral.

El pingullero o mamaco, es el músico maestro a cargo de las melodías que ejecuta simultáneamente el pingullo y la caja, instrumentos andinos hechos de carrizo, caña y piel de oveja respectivamente, poniendo el tiempo al los ritos y danzas-rituales de la localidad. Los pingulleros, con sus instrumentos ancestrales, simbolizan las raíces y riqueza de la identidad cultural sonora del pueblo. A través de ellos, se materializa lo profundo y lo telúrico de los latidos de la tierra, fusionándose con la ligereza del canto de las aves. Este conjunto representa la conexión entre la comunidad y la pachamama, especialmente presente en los momentos festivos de la parroquia.

Considerando la música del personaje, desde épocas pre coloniales, como un ritmo exclusivo para actos de tipo mágico-religioso, que motiva e impulsa al pueblo y las festividades, los tonos, son estructuras rítmico melódicas que no se rigen al sistema tonal funcional occidental, lo que quiere decir que, estos son un modelo melódico-rítmico que representa un símbolo en la transmisión social de la información."Cada melodía está asociada a determinados momentos de los rituales, cumple una función específica y solo se ejecutan en esos instantes. Se entiende que cada localidad de Kichwa hablantes (...) mantiene su propio repertorio de melodías que se transmite de generación en generación" (Franco, 2022, p. 16).

Figura 2

Los Pingulleros de Alangasí



Nota. Imagen rescatada de El latir de la Pachamama. Foto: Alejandro Ortiz



No obstante, a pesar de la considerable importancia y riqueza cultural musical que atesora esta tradición, lamentablemente, ha ido desvaneciéndose gradualmente. Ya lo presentó el canal Día a Día de Te-leamazonas (2020): Se tiende a pensar que este legado está en proceso de desaparición, pues poco a poco van muriendo los antiguos músicos. Y lo que era una tradición que se transmitía de generación en generación, ahora quedan en manos de unos cuantos jóvenes, que se niegan a dejar morir este arte.

Por otro lado, es importante considerar que ante la pérdida de este personaje, los pocos pingulleros restantes aumentaban significativamente sus tarifas por participar en las festividades locales. Como resultado, en algunas ocasiones, se recurría a la música proveniente de parlantes y bandas de pueblo, lo que eliminaba por completo la esencia que se buscaba representar.

Siendo, a partir de estas problemáticas, que Orlando Mejía, director de los Pingulleros, hace 6 años observó la necesidad de crear los Talleres de Pingulleros de Alangasí.

Partiendo de la entrevista realizada a Don Orlando, se puede resumir la problemática en dos instancias. En primer lugar, a la pérdida de curiosidad de los niños, niñas y jóvenes, hacia lo que hacían sus padres, tíos y abuelos. Lo que dejaba como consecuencia que, con el paso del tiempo, los antiguos pingulleros vayan falleciendo y provocando una escasez de estos, puesto que también los tonos al ser considerados tesoros de la localidad se guardaban celosamente. En segundo lugar, se identifica una falta de aprecio generada por el desconocimiento sobre la importancia de esta tradición milenaria, esto, exacerbado por la limitada difusión de su valor como herencia cultural entre las nuevas generaciones.

El resultado de estos talleres se materializa en un grupo de pingulleros que lleva dos años formado y que acoge a participantes de todas las edades. Un ejemplo notable son Alan y Matías, niños de 11 años que ejecutan con destreza, manteniendo impecable el compás, y la primera mamá pingullera, Madelein. Este detalle es de suma relevancia, ya que evidencia cómo el transcurso del tiempo ha propiciado cambios significativos en la sociedad. "En tiempos antiguos, no se permitía que las mujeres interpretaran estas melodías" (Orlando Mejía, 2023).

1.2 Diagnóstico del caso

Los talleres de Pingulleros de Alagansí cuentan con alrededor de 12 participantes en total, abarcando diversas edades a partir de los 8 años. Además, el 80% de los integrantes provienen directamente de la comunidad de Alagansí.

Inicialmente, estos talleres considerados como talleres comunitarios, reciben el apoyo logístico del proyecto Casa Somos Quito, una iniciativa del Municipio del Distrito Metropolitano de Quito dedicada al fortale-



cimiento de habilidades en niños, niñas, adolescentes, adultos y adultos mayores, con presencia en 50 sedes en toda la ciudad. No obstante, no se ha identificado ningún registro de los talleres de pingulleros en estas instalaciones, siendo únicamente Casa Somos Quito de Alagansí, la que brinda un espacio dedicado al aprendizaje de esta identidad cultural tradicional.

En segundo lugar, como se mencionó previamente, el resultado de estos talleres se traduce en la creación del Grupo de Pingulleros de Alagansí, el cual cuenta en la actualidad con 15 integrantes de diversas edades, que inician desde los 11 años en adelante. Cabe destacar que el 100% de los miembros provienen directamente de la comunidad de Alagansí.

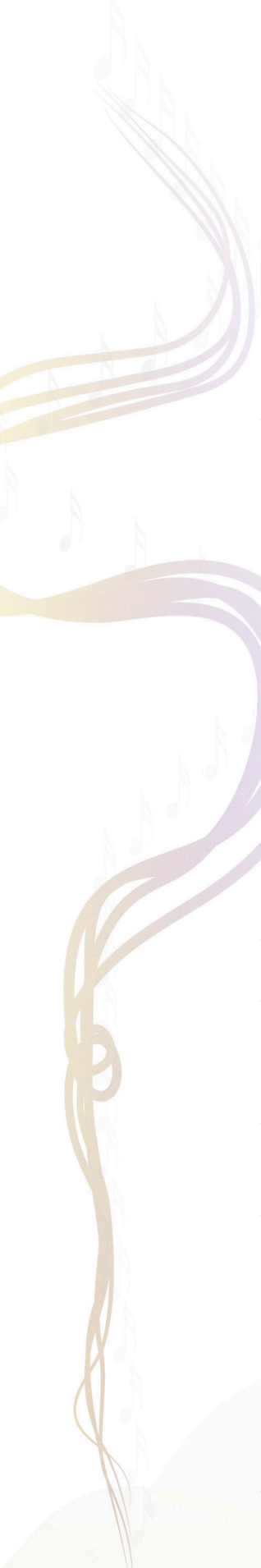
Con el propósito de realizar un diagnóstico integral del caso, se implementaron diversas metodologías para la recopilación de información primaria, permitiendo de esta manera validar la problemática identificada. En este proceso, se ha considerado las opiniones de profesionales especializados en los ámbitos de música, cultura e historia, reconociendo la relevancia de estos aspectos en la formación de la identidad cultural. Del mismo modo, se ha prestado atención a las voces de los participantes de los talleres y del grupo, valorando sus perspectivas, intereses y su conexión con el tema abordado.

La primera aproximación se llevó a cabo a través de la observación no participativa, con el objetivo de comprender los niveles de los talleres, su dinámica, las actividades desarrolladas y el proceso de aprendizaje de los participantes. Este método proporcionó datos significativos, desvelando que los talleres se dividen en dos niveles durante un periodo de 4 meses. Estos niveles son conocidos como "Primer tono" para el nivel básico y "Segundo tono" para el nivel semi-avanzado. Además, es importante destacar que ambos talleres se suceden de manera consecutiva, con una duración de 1 hora cada uno, y son conducidos por Orlando Mejía, Danzante y Pingullero con una experiencia de más de 20 años en la materia.

Figura 3

Taller de Pingulleros de Alagansí, Grupo: Primer tono





Primer tono, es en donde comienza el primer acercamiento de los participantes al pingullo y la caja. La rutina empieza, de 11:30 a 12:30 am, con una práctica general, donde el dirigente observa las falencias de cada aprendiz y las corrige en grupo. De ahí en adelante se centra en cada uno de los estudiantes para enseñarles, en su mayoría, coordinación con ambas manos, ya que, con la mano izquierda se toca el pingullo y con la derecha la caja.

El objetivo de Primer tono, es poder aprender, al final del taller, dos tonos, coordinación de ambas manos, posiciones y sonidos del pingullo y la caja.

Segundo tono, se basa en una práctica más avanzada de las personas que tienen el conocimiento básico en el pingullo, la caja y los tonos. La rutina empieza, de 1:00 a 2:00 pm, con una práctica general del grupo, para observar quienes han avanzado, quienes ya saben las tonadas y quienes aún tienen falencias. De ahí en adelante, en grupo mismo, cada participante comienza a practicar, y cada cierto tiempo, se vuelve a tocar en grupo.

El objetivo de segundo tono, es aprender un repertorio más amplio de tonos, teniendo en cuenta a las dos primeras del inicio, además de que cada integrante ya tiene sus respectivos instrumentos musicales.

A partir de estas observaciones, se evidencia la carencia de una metodología escolarizada en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, que se basa principalmente en la práctica de coordinación y afinación auditiva. Sin embargo, se destaca la existencia de una relación positiva entre el estudiante y el instructor. Durante las prácticas presenciales, se vislumbran indicios sobre la importancia de la identidad de los pingulleros, especialmente durante la celebración del Corpus Christi. En estas ocasiones, el tallerista suele compartir con los jóvenes el significado de tocar al ritmo de los latidos de la pachamama y su relevancia en la festividad ritual. No obstante, se advierte que no se profundiza completamente en toda la riqueza cultural que implica ser un pingullero. Al abordar este tema, es esencial comprender desde la historia y los orígenes hasta la enseñanza del valor tradicional de sus instrumentos y tonos. Además, se debe explorar la importancia y relevancia que el personaje del pingullero adquiere en la sociedad, no solo como músico, sino también como portador de un legado de liderazgo.

Asimismo, la práctica se extiende a los hogares mediante el intercambio de videos: Don Orlando envía videos explicativos sobre la posición de los dedos para entonar el pingullo y ejercicios de coordinación, mientras que cada estudiante comparte videos que ilustran su práctica de cada tono. Un ejemplo de estos videos está disponible en el anexo 1.

Continuando con la investigación se realizaron entrevistas estructuradas a los participantes, con la finalidad de conocer sus metas, objetivos, incentivos y demás temas relacionados con los talleres.



Resaltando en primer lugar que, la mayoría de los participantes tuvieron conocimiento de los talleres a través de fuentes externas a Casa Somos, destacando la difusión oral, también conocida como "boca a boca", como la fuente de información más efectiva. A pesar de que las actividades y prácticas de los Pingulleros tienen lugar en el espacio de Casa Somos, lamentablemente, no se encuentran respaldadas por folletos informativos ni material relevante, digital o impreso.

La plataforma web de Casa Somos ofrece acceso a una variedad de talleres en todas sus sedes, facilitando las inscripciones. Sin embargo, la ubicación del taller de Pingulleros se vuelve compleja debido a la carencia de una organización por sectores o categorías. Además, una vez encontrado, la información disponible es limitada, ya que la descripción esencial del taller, más allá de la inscripción, no se proporciona adecuadamente. Estos aspectos se destacan en la figura 4.

Figura 4
Sitio web Casa Somos Quito

The image shows two screenshots from the Casa Somos Quito website. The left screenshot displays search results for 'pingu', showing three workshop options: 'Taller de Tejido', 'Taller de Yoga', and 'Taller de Masajes Relajantes'. The right screenshot shows the login page for the 'Plataforma de Participación Ciudadana' with fields for 'Nombre de usuario o correo electrónico' and 'Contraseña', and a '¡Quito Cuenta contigo!' message.

Asimismo, en el entorno físico de Casa Somos, se encuentran carteles de determinados talleres; no obstante, debido a la diversidad de talleres y las limitaciones económicas de la institución, se observa una inclinación por priorizar proyectos urbanos en lugar de actividades culturales ancestrales, como el taller de los Pingulleros.



Figura 5

Afiches de algunos talleres existentes de Casa Somos Alangasí



La figura 5 muestra los folletos publicitarios de Casa Somos en la parroquia de Alangasí, caracterizados por su diseño sencillo con tonalidades azules y celestes sobre fondos blancos y grises. En términos de estructura visual, se aprecia una jerarquía que resalta la fotografía representativa de cada taller y la presencia de Casa Somos. La tipografía utilizada incorpora dos estilos diferentes: una sans serif que brinda detalles sobre los talleres, y una tipografía serifa manuscrita asociada al logotipo de Casa Somos. En cuanto a las imágenes, se combinan fotografías o ilustraciones representativas del taller con elementos abstractos que acompañan dichas imágenes. La utilización de formas orgánicas contribuye a crear una jerarquía visual que destaca los talleres ofrecidos. Estos folletos tienen como objetivo principal informar sobre la variedad de talleres disponibles.

En segundo lugar, se observa que el grupo más receptivo hacia estos talleres está conformado principalmente por niños de 8 a 11 años, seguido por adultos de 30 años en adelante, y finalmente, jóvenes entre 20 y 22 años. Prevalece la opinión de que sería beneficioso ampliar la cobertura de temas relacionados con la teoría musical y cultural. Además, se sugiere la creación de productos informativos que no solo beneficien al grupo que asiste a los talleres, sino que también contribuyan a que la identidad musical sea conocida por la comunidad en general, abarcando desde Alangasí hasta otras parroquias que comparten este legado y sus tradiciones culturales.

Por otro lado, se llevó a cabo un acercamiento al Grupo de Pinguleros de Alagansí mediante una entrevista con el grupo, teniendo a Don Orlando como su primer representante, con el objetivo de identificar los valores del grupo y las diversas problemáticas que enfrenta.



Figura 6

Grupo Pingulleros de Alangasí



Concluyendo que el primer desafío, radica en la carencia de medios de difusión propios, a pesar de haber estado conformado por más de un año, Don Orlando comenta que:

Los medios por los que el grupo se ha dado a conocer son por entrevistas, reportajes hechos por Universo, el cual podemos ver en el anexo 2, y conferencias a los que los han llamado, además de recientemente nos han pedido colaborar para tocar con una banda. Todo esto porque para ellos esto del pingullo es reciente (2023).

Como segunda observación, cabe destacar que, aunque los talleres carezcan de una presencia visual específica, el grupo sí la tiene. La marca identitaria fue establecida hace aproximadamente un año y ha experimentado una evolución, culminando en su forma actual, que se puede apreciar en la figura 7.

Figura 7

Identidad marcaria del Grupo Pingulleros de Alangasí



En síntesis, la carencia de una adecuada difusión tanto del grupo en general como de los talleres dirigidos a la comunidad de Alangasí y Quito se traduce en la incapacidad para despertar el interés tanto de los niños como de los jóvenes. Esta falta de información contribuye a que la rica tradición del pingullero no sea reconocida con el valor cultural que merece en nuestra sociedad contemporánea.

Finalmente se debe tomar en cuenta lo que la socióloga Adriana Aguilar nos comenta:



“De ahí por otro lado en la memoria local muchas melodías estarán existiendo años, pero no a todos los investigadores les interesa hacer este tipo de trabajos, a muchos músicos solo les interesa ser músicos, no investigadores, entonces ahí es en donde se pierde bastante porque hay muy poco interés por registrar, por recopilar, por viajar a estos lugares y estar ahí, conviviendo y entendiendo el porqué de estas músicas, su contexto, su ritualidad, su simbolismo”(2023).

Si bien existe una memoria musical en los niños y jóvenes, esta hace referencia solo a su melodía, lo que no implica un reconocimiento a fondo de lo que conlleva realmente estos géneros y como su historia forma parte de la historia local, así mismo, Adriana reafirma que esta memoria enfocada a los géneros tradicionales andinos se ha ido desvaneciendo gradualmente, en especial en la urbe de Quito.

1.3 Caracterización del usuario

Cuando se alude a la identidad, se habla de aceptar con orgullo la autenticidad arraigada en las raíces culturales. En el país y en todo el continente americano en general, la cultura indígena ancestral no ha recibido la atención que verdaderamente merece. Esto se atribuye al hecho de que, al haber sido conquistados por "culturas dominantes" de la época, se han priorizado más los elementos culturales de estas, relegando los propios.

A lo largo del tiempo, hemos depreciado nuestra propia realidad, llegando al punto de sentir vergüenza por nuestras raíces. La carencia de una identidad clara nos impide comprender y abrazar nuestra verdadera esencia, desestimando la riqueza inherente de nuestro país y permitiendo que lo externo guíe nuestras percepciones.

“En el mundo de hoy, decir qué música escuchar es una parte importante de decidir y anunciar a las personas no solo quién quieres ser, sino quién eres [...] La música es una palabra muy pequeña para abarcar algo que denota tantas formas como identidades culturales o subculturales existentes” (Cook,1998).

Lo que el autor nos intenta explicar en esta frase es que, la música forma parte fundamental en la identidad cultural de un colectivo, no solo por su organización de sonidos, si no también, porque alrededor de esta surgen prácticas sociales y espacios determinados para el desarrollo de la identidad personal, social y nacional.

Una vez recopilada la información acerca de la identidad cultural de los Pingulleros y sus diversas problemáticas, tanto a través de investigación secundaria como primaria, se evidencia que este tema ejerce una notable influencia en los niños. Esto se debe a que el niño se encuentra inmerso en un entorno que le proporciona una variada información a diario, principalmente a través del sentido auditivo. Así, va construyendo su bagaje musical, el cual resulta crucial en su desarrollo musical y educacio-



nal. La información, en muchas ocasiones, convierte al niño en un consumidor de tendencias y modas.

Por consiguiente, como padres y educadores, es imperativo presentar a los niños información de primera mano sobre la realidad que les rodea, la riqueza propia de su lugar de origen y su cotidianidad. Este enfoque inicial constituye su primer acercamiento a la música y contribuye a la formación de su fondo musical. Si el individuo se siente identificado con cualquier género musical quiere esto decir que forma parte de su identidad. La música tradicional ancestral está cargada de riqueza cultural puesto que esta actúa como huella, herencia, legado y narradora de un pasado y un presente en constante intercambio que representa la identidad verdadera de los pueblos.

Durante sus primeros años, el niño incorpora elementos de su comunidad o cultura, lo que le permite sentirse parte de un grupo y reconocerse culturalmente. De este modo, satisface una de las necesidades fundamentales de la pirámide de Abraham Maslow, específicamente la de "pertenencia", al integrarse a un grupo social como la familia o la comunidad. En este entorno real y tangible, el niño reconoce elementos compartidos y, al sentirse parte de él durante esta etapa formativa de su personalidad, experimenta este proceso de manera natural y positiva (Martín, 2011).

Con estos antecedentes, se llevó a cabo un acercamiento con los niños que participan en los talleres para convertirse en pingulleros. Permittiendonos entender que, en primer lugar, al menos el 60% de los participantes son niños con edades comprendidas entre los 8 y los 12 años. Además, un 10% de los participantes restantes son padres de familia que se han involucrado en los talleres para convertirse en pingulleros y acompañar a sus hijos.

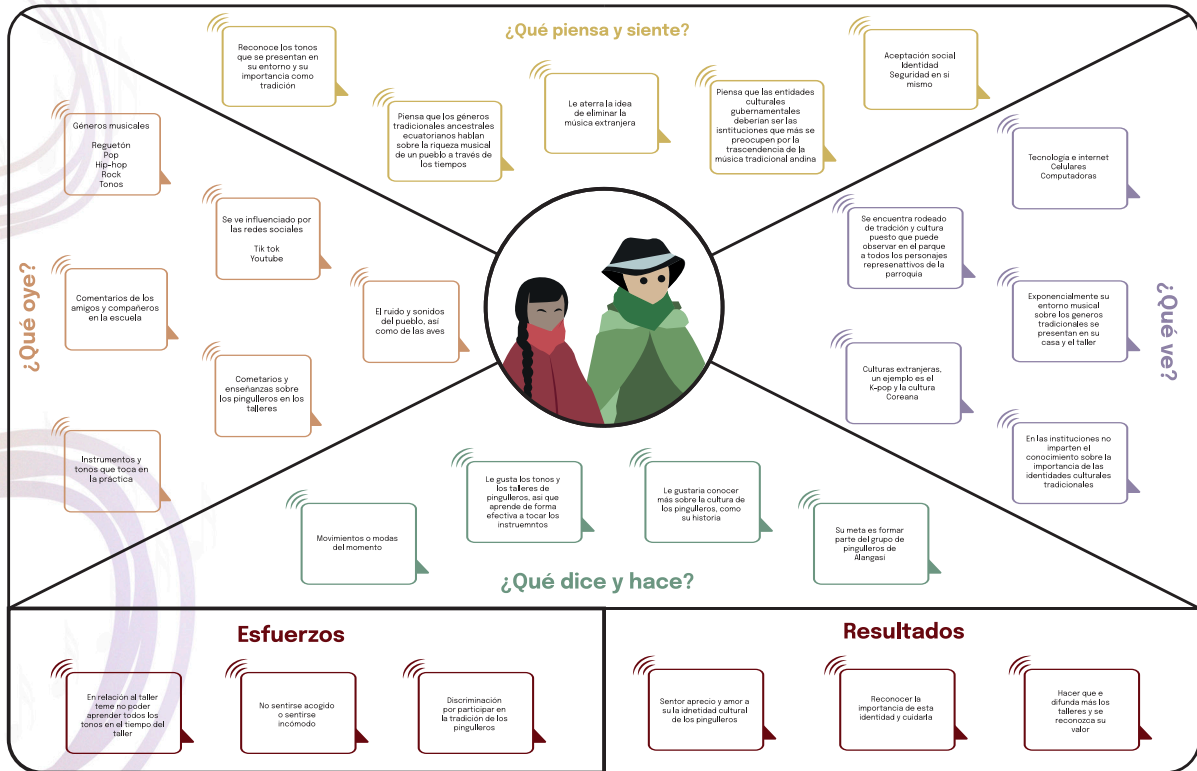
Esta dinámica se explica por el hecho de que los niños sienten una atracción natural hacia el personaje y su música tradicional, ya que han crecido inmersos en un entorno cultural que se refleja auténticamente en las festividades locales. Esto permite que los niños se conecten significativamente con su cultura y sientan la motivación de aprender más sobre esta, desde sus rasgos hitsóricos hasta los musicales.

A partir de esta información y con la intención de conocer los distintos matices que genera nuestra problemática en los niños se realizó un mapa de empatía, el cual se puede observar en la figura 8, y nos permite reflexionar significativamente sobre qué siente, hace, ve y escucha nuestro pequeño.



Figura 8

Mapa de empatía del usuario



En conclusión de este análisis, podemos apreciar que los niños valoran significativamente su identidad cultural musical y a los pingulleros. Como se ha mencionado anteriormente, los niños han crecido siendo testigos de estas expresiones culturales anualmente, destacando especialmente la celebración de la fiesta del Corpus Christi, donde el papel del pingullero adquiere especial importancia.

Por otro lado, es relevante señalar que los niños también tienen ciertas nociones de la importancia y el significado que estas tradiciones poseen en la sociedad y en la parroquia. Esto nos ofrece una perspectiva profunda que los niños tienen sobre lo que estos instrumentos representan para ellos: el pingullo simboliza a las aves y la caja resuena al ritmo del corazón de la Pachamama.

En tercer lugar, podemos entender que la mayoría de los niños conocieron el taller a través de amigos en sus escuelas o por medio de familiares. La propagación de la divulgación se da a través de la iniciativa de un niño que motiva a otros a unirse a los talleres.

Finalmente, es crucial destacar que para satisfacer las necesidades identificadas, se requieren, en su mayoría, medios informativos que les permitan comprender a fondo la rica historia cultural de los pingulleros. Además, se necesitan espacios que faciliten el desarrollo de su identidad y la interacción con los pingulleros locales, ya que es de suma importancia reconocer a los mama pingulleros ancianos que han permitido que esta tradición siga prevaleciendo.



1.4 Análisis tipológico

El análisis tipológico desempeña un papel crucial, ya que tiene la capacidad de examinar diversas soluciones gráficas aplicadas en un ámbito y problema similares a los que estamos abordando. Esto nos facilita la toma de decisiones de diseño más acertadas, al mismo tiempo que nos permite considerar los estilos necesarios.

A continuación, se expondrán y analizarán tres tipologías identificadas en proyectos de naturaleza cultural y musical llevados a cabo en Ecuador y Colombia. Estas tipologías están representadas en las figuras 9, 10 y 11, y se examinarán a través de la aplicación estructurada de preguntas extraídas del libro "Problem Solved" de Michael Johnson, las cuales se encuentran detalladas en las tablas 2, 3 y 4

Figura 9

E-books ilustrados orientados a fomentar el aprendizaje de la música ecuatoriana para los niños del primer año de educación básica de la Unidad Educativa Américo Vespucio.



Nota. Imágenes del proyecto E-book ilustrado. Rescatado de: <chrome-extension://efaidnbmnnpbpcapjpcglclefindmkaj/https://www.fadcom.espol.edu.ec/sites/edcom.espol.edu.ec/files/proyecto25.pdf>



Tabla 2
Análisis tipológico del proyecto: E-books

<p>Afectar a la percepción</p>	<p>¿Las formas de comunicación gráficas emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan intereses?</p>	<p>La tipología se presenta en formato de E-book, generando interés entre los usuarios. Sin embargo, se identifican problemas clave en el diseño de información y diagramación. En primer lugar, la abundancia de información resulta ser demasiado extensa para niños que están aprendiendo a leer, y se observan problemas de legibilidad debido a la presencia de ríos en los textos. En segundo lugar, en cuanto a la parte gráfica, se presentan tipologías claramente distintas en la iconografía y personajes, lo cual crea inconvenientes al no conformar una unidad gráfica consistente.</p>
<p>Innovación</p>	<p>¿El mercado está saturado de productos gráficos del mismo aspecto y es posible generar una idea que marque la diferencia para romper el paradigma?</p>	<p>En el sentido de aprendizaje sobre cultura y música, se puede apreciar que materiales como los E-books son un mercado muy poco explorado y el cual se podría explotar de mejor manera, sin embargo, se puede observar que la línea gráfica empleada tiene matices utilizados en cuentos para niños que se han visto muy presentes en materiales de esta índole. Se debería utilizar una línea gráfica uniforme que se acerque de mejor manera a la realidad de los niños, sin perder el toque mágico que llame la atención de los niños.</p>
<p>Educación</p>	<p>¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y qué problemas presentan?</p>	<p>El funcionamiento del material se expresa por medio de la interacción y la utilización de los sentidos de la vista y el oído, puesto consta de audios. Sin embargo, se puede destacar que los niños pueden llegar a frustrarse en la navegación y lectura, por los problemas mencionados en las preguntas anteriores.</p>
	<p>¿Qué nuevos medios se pueden emplear para este aprendizaje y qué son viables en el contexto?</p>	<p>Se podrían implementar videos en relación a la narrativa o los personajes que se presentan o pequeñas animaciones en lugares específicos para resaltar datos relevantes, puesto que los niños recién están aprendiendo a leer a esa edad, estos medios les puede ayudar a mejorar la recepción de la información, además de implementar más actividades manuales para que se sientan mas inmersos en la narrativa.</p>
	<p>¿Qué conceptos habilidades y destrezas se quiere mejorar su aprendizaje?</p>	<p>Se necesita motivar a los niños a ser entes activos en la protección y difusión de los conocimientos aprendidos por este proyecto.</p>
	<p>¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?</p>	<p>Uno de los inconvenientes en este caso radica en la narrativa, ya que carece de un hilo conductor impactante. Los personajes, géneros e instrumentos se presentan como simples tarjetas mnemotécnicas, sin establecer una conexión significativa con el niño. Esto resulta en un enfoque aburrido, similar a material escolarizado que no facilita que el niño desarrolle empatía hacia la esencia de este proyecto.</p>



Figura 10

La ilustración como técnica de comunicación en el fortalecimiento de la cultura popular en niños de sexto año de educación básica de la ciudad de Ambato



Nota. Imágenes del proyecto La ilustración como técnicas de comunicación. Rescatado de: [chrome-extension://efaidnbmninnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uta.edu.ec/bits-tream/123456789/27220/1/Ramos%20Fernanda.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bits-tream/123456789/27220/1/Ramos%20Fernanda.pdf)

Tabla 3

Análisis tipológico del proyecto: La ilustración

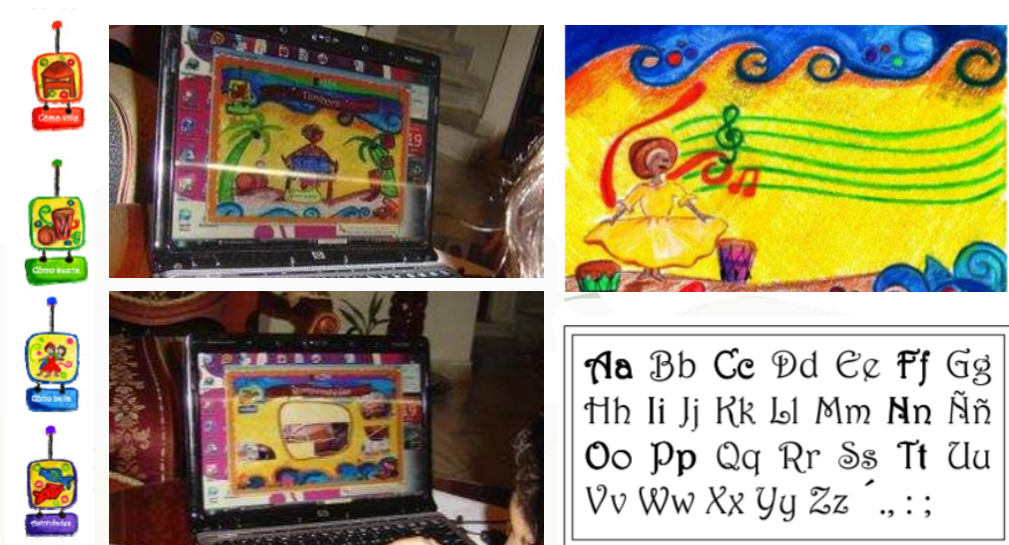
<p>Afectar a la percepción</p>	<p>¿Las formas de comunicación gráficas emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan intereses?</p>	<p>El proyecto es presentado como un libro pop up, lo cual genera interés en los niños, sin embargo, los pop ups son genéricos y no aportan en gran medida a las narrativas o los elementos, volviéndolos solo una herramienta que genera interactividad, más no utilizándolos para potenciar la finalidad del proyecto.</p>
<p>Innovación</p>	<p>¿El mercado está saturado de productos gráficos del mismo aspecto y es posible generar una idea que marque la diferencia para romper el paradigma?</p>	<p>Actualmente se ha podido presenciar el incremento que los libros pop up han tenido en el mercado, lo cual hace que este producto no resalte apropiadamente por lo dicho en la primera pregunta, y por otro lado la línea gráfica empleada y actividades no van más allá de lo común visto en proyectos de índole infantil y cultural.</p>



Educación	¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y qué problemas presentan?	El libro pop up funciona a manera de un cuento que narra los personajes realizando diferentes actividades guiados por un cóndor. El cual tiene, como su nombre lo indica, desplegables pop up para enfatizar cierta información y realizar ciertas actividades que lo vuelvan más dinámico. Sin embargo, se observaron en las validaciones del proyecto, que los niños tuvieron problemas al momento de utilizar ciertos pop ups, pues no entendían la mecánica de uso.
	¿Qué nuevos medios se pueden emplear para este aprendizaje y qué son viables en el contexto?	Se podría implementar el uso de dispositivos inteligentes u otros materiales que apoyen a crear una experiencia de usuario más sensitiva y lúdica, optando por ejemplo en colorar aromas o sonidos ayudados de realidad aumentada o virtual, además de mejorar la experiencia interactiva con los pop ups.
	¿Qué conceptos habilidades y destrezas se quiere mejorar su aprendizaje?	Se necesita motivar a los niños a ser entes activos en la protección y difusión de los conocimientos aprendidos por este proyecto.
	¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?	En este sentido se podría mejorar la experiencia del usuario de formas menos convencionales o un poco más complejas para que el niño empatice completamente con la narrativa se esta guiando, además de mejorar la narrativa, puesto que, la narrativa marco que utiliza a veces pierde el hilo conductor y quedan desvinculadas los demás culturales a tratar.

Figura 11

Diseño de multimedia interactivo para promover la cultura musical del pacífico entre niños/as de 7 a 11 años en la ciudad de Cali-Colombia



Nota. Imágenes del proyecto Diseño de multimedia interactivo. Rescatado de: <chrome-extension://efaidnbmninnkpcjpcglclefindmkaj/https://red.uao.edu.co/bitstream/handle/10614/2095/T0003677.pdf>



Tabla 4

Análisis Tipológico del proyecto: Diseño multimedia

<p>Afectar a la percepción</p>	<p>¿Las formas de comunicación gráficas emplean medios y formatos tradicionales y con estilos predecibles que no asombran ni generan intereses?</p>	<p>El formato presentado como una especie de juego interactivo en este ámbito, genera interés por parte de los niños, sin embargo, se debe tener cuidado en la navegación y la interactividad puesto que consta de varios botones para distintas cosas y eso puede llegar a confundir y cansar a los niños.</p>
<p>Innovación</p>	<p>¿El mercado está saturado de productos gráficos del mismo aspecto y es posible generar una idea que marque la diferencia para romper el paradigma?</p>	<p>En este ámbito existen pocos materiales que utilicen multimedia para generar estos espacios de aprendizaje, esto creando un valor agregado al proyecto. No obstante, las gráficas utilizadas se vuelven confusas y el tono de estas es infantil para el público al que se dirige. Asimismo, la tipografía utilizada en títulos y secciones no permite una buena legibilidad.</p>
<p>Educación</p>	<p>¿Cómo funcionan y son utilizados los materiales existentes y qué problemas presentan?</p>	<p>Funcionando como un videojuego, este proyecto multimedia nos transporta a diferentes relatos cortos de la cultura musical del pacífico con actividades que los niños deben realizar en torno a lo leído. Sin embargo, como se puede evidenciar en la validación, en algunos momentos los pequeños se perdían en la navegación por la falta de explicación de ciertos objetivos a realizar.</p>
	<p>¿Qué nuevos medios se pueden emplear para este aprendizaje y qué son viables en el contexto?</p>	<p>Se podrían implementar actividades de relevancia que apoyen al niño y motiven a seguir con las historias, además de generar más impacto, ya que se menciona que los niños a la edad de 7 a 11 años son más perceptibles, utilizar esto a favor del diseño y la educación del niño.</p>
	<p>¿Qué conceptos habilidades y destrezas se quiere mejorar su aprendizaje?</p>	<p>Se necesita motivar a los niños a ser entes activos en la protección y difusión de los conocimientos aprendidos por este proyecto.</p>
	<p>¿Es necesario conquistar los corazones y las mentes de quienes no pueden aprender un contenido con facilidad mediante carteles, exhibiciones o libros educativos de impacto gráfico por ejemplo?</p>	<p>Las historias que se narran no tienen un interés emotivo más allá de enseñar a los niños los elementos que se pueden observar en el proyecto, como las familias, los instrumentos, llegando, incluso, algunas a ser muy escuetas. Pese a que la utilización de las melodías fue positiva, pues en este contexto los niños las tarareaban y recordaban las canciones, no se permite jugar más allá de lo expuesto con la narrativa y generar una verdadera empatía con los usuarios.</p>





1.5 Definición del problema gráfico

Para poder generar el problema de Diseño se resolvieron las preguntas 2, 4 y 11 del libro de Michael Jhonson junto con el análisis de las tipologías, llegando a las siguientes afirmaciones:

En primera instancia, se observa que la información acerca de los pingulleros y su identidad cultural se encuentra en abundancia, siendo presentada predominantemente en formatos tradicionales, como documentos y libros impresos, destinados al público adulto dentro del ámbito académico. Este contenido se caracteriza por adoptar un tono técnico y complejo, ejemplificado por obras como el libro de Juan Carlos Franco "Memoria Ancestral Sonora-Los Pingulleros de Quito".

Asimismo, se puede denota que las tipologías empleadas para la difusión en este contexto se limitan mayormente a formatos tradicionales, como los previamente mencionados, o a noticias y reportajes de escaso impacto para los niños, presentados en medios de comunicación como la televisión o el internet. Esta observación indica que estos recursos no logran abordar de manera completamente efectiva la información, ya sea por su representación visual o por la falta de narrativas emotivas.

En segundo lugar, se destaca la persistencia de melodías en las memorias locales, las cuales suelen limitarse a ser meras piezas musicales sin un registro detallado de su contexto, ritualidad y simbolismo (Aguilar, 2023). Esta falta de interés en comprender y documentar estas expresiones culturales contribuye a una transmisión limitada de la herencia musical entre generaciones, careciendo de una explicación profunda y conexión personal. Para niños de 8 a 11 años, es esencial abordar la identidad de los pingulleros a través de narrativas atractivas y material gráfico, mejorando así la recepción de información en comparación con la instrucción escueta en los talleres. La adaptación de estos materiales al entorno comunitario y a la economía de los talleres se vuelve crucial, destacando la importancia de utilizar medios digitales que enriquezcan la enseñanza ofrecida en dichos espacios.

En el contexto de la información compleja sobre los pingulleros y su identidad cultural, actualmente dirigida a un público académico adulto en formatos tradicionales, se plantea la necesidad de transformar este contenido en material gráfico esencial y atractivo para niños de 8 a 11 años. Las formas actuales de comunicación gráfica emplean medios y formatos con estilos predecibles, lo que no despierta interés en el público infantil. Es crucial conquistar las mentes y corazones de estos niños para mejorar la recepción de la información, diseñando material lúdico gráfico que facilite el aprendizaje de conceptos complejos. Adaptarse al entorno comunitario y económico, así como aprovechar medios digitales, se presenta como un desafío esencial para lograr una enseñanza efectiva y atractiva en los talleres.



1.6 Requerimientos del proyecto

Después de haber investigado los diversos aspectos relacionados con el problema gráfico, se toma en consideración los vectores de la forma delineados en la obra "Diseño: Estrategia y tácticas" de Luis Rodríguez Morales. El cual es una herramienta que permite delimitar los diversos factores y requerimientos que se tomarán en cuenta a la hora realizar el procesos de diseño.

—●— **Función:** Considerando la función como el conjunto que engloba la ergonomía visual y física, así como los mecanismos del proyecto, se contemplan cinco requisitos específicos. Es fundamental que el niño adquiera conocimientos sobre la riqueza de la identidad cultural de los pingülleros, ya que la finalidad del taller y el proyecto es conservar y propagar la importancia de esta identidad. Además, el material debe respaldar el aprendizaje en casa, ya que el tiempo de los talleres se dedica principalmente a la práctica de los instrumentos y los tonos. Proporcionar información sobre el grupo de pingülleros es esencial como motivación para que los niños se unan. El proyecto debe ser un recurso de apoyo tanto para la enseñanza de la identidad a los niños como para la difusión de los talleres. Buscar la participación activa de los padres es crucial, ya que fortalece los lazos familiares y actúa como motivador para la difusión.

—●— **Mecánica:** Al considerar la tecnología como el conjunto que abarca materiales, procedimientos y costos, se plantean las siguientes consideraciones: los materiales deben ser una combinación de recursos digitales y físicos para lograr una comprensión integral de la difusión y la usabilidad. No obstante, es crucial tener en cuenta que la implementación debe ser económicamente viable, ya que, al tratarse de talleres comunitarios, el tallerista recibe tan solo un dólar por persona al inicio de cada sesión. Dado que estos talleres cuentan con aproximadamente 15 personas, esta dinámica no genera beneficios económicos. Por lo tanto, los materiales y los procedimientos deben ser de fácil realización y asequibles.

—●— **Comercial:** Considerando lo comercial como el conjunto que incluye la distribución y las expectativas del usuario, es necesario tener en cuenta lo siguiente: la entrega del material didáctico debe realizarse a través del tallerista directamente a los niños. Asimismo, la distribución del material de difusión debe planificarse de manera que esté disponible en el espacio de Casa Somos, ya que esta entidad es la encargada de gestionar la distribución de los talleres.

—●— **Expresión:** Considerando la expresión como el conjunto que abarca lo perceptual y simbólico, es esencial tener presente que el lenguaje utilizado, la simbología, las líneas gráficas, entre otros elementos, deben estar dirigidos a los niños y transmitir un sentido de modernidad. Este enfoque debe alinearse con las directrices del concepto que se detallará en la siguiente sección. Además, se debe considerar con atención los símbolos que reflejan las expresiones culturales e identitarias de los pingülleros, como su vestimenta, instrumentación, ritualidad, etc.



2. DESARROLLO DE LA PROPUESTA DE DISEÑO



vencer al villano, sino que también transformará al niño en un héroe de identidad.

Esta narrativa será presentada mediante un librito entregado a cada niño, compuesto por 5 capítulos que representan los tonos enseñados en el taller de pingulleros. De esta manera, los estudiantes no solo aprenderán sobre su cultura, sino que también contarán con un método de repaso para el pingullo y el tambor. Además, se planea proporcionar al tallerista stickers que representan los distintos personajes del Corpus Christi, con la intención de brindar una recompensa a los aprendices al completar cada capítulo. Finalmente, el librito contendrá un código QR que redirigirá a la página de Facebook del grupo de pingulleros de Alana-gasí, motivando a los estudiantes a conocerlo y unirse a este grupo.

Malabarista de saberes

Para desarrollar nuestro segundo concepto, empleamos la herramienta de "asociaciones forzadas", que nos permite crear conceptos frescos, llenos de vida y con aplicaciones innovadoras (Lupton, 2012). El objetivo es expandirnos más allá de la realidad cotidiana en la que los niños están inmersos, estableciendo conexiones más fuertes con el concepto.

Considerando la fiesta del Corpus Christi como un acto teatral, donde el pingullero cobra relevancia, asociamos este personaje con un malabarista. Ambos requieren destrezas y coordinación de las manos. El concepto juega con elementos como el pingullo, el tambor, la coordinación y la cultura, fusionando la profundidad telúrica de los latidos de la tierra con la ligereza del canto de las aves en el cuerpo del músico que lidera las estaciones del acto festivo (Rosalino Bautista, 2021).

Figura 13

Bocetos realizados para el concepto y propuesta 2



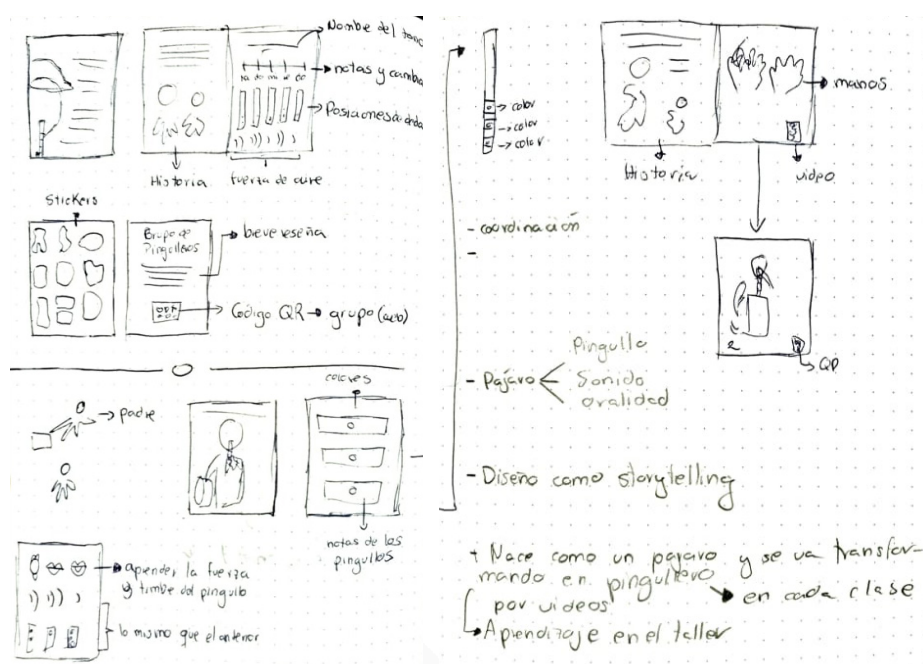
Tras la implementación de la metodología e investigación, se concluyó que el concepto debe atender a dos grupos específicos: el tallerista y los estudiantes, dando lugar a dos Kits. El primero está diseñado como una herramienta de apoyo didáctico destinada a ayudar al profesor en la enseñanza de las posiciones del pingullo y los ritmos del tambor. El segundo, por su parte, desarrolla material de refuerzo para las actividades y conocimientos impartidos en clase, dirigido a los estudiantes. Este incluye un librito de actividades vinculadas a temas del Corpus Christi y los pingulleros, un horario para la práctica en casa y tarjetas de actividades.

Huaricchuro de Identidad

En el desarrollo de nuestro tercer concepto, empleamos las figuras retóricas de personificación y comparación para vincular el ave huaricchuro con los pingulleros. Se eligió específicamente esta ave no solo porque se encuentra en peligro de extinción en Alagansí, sino también porque forma parte del patrimonio de la parroquia, e incluso la encontramos representada en su bandera.

Figura 14

Bocetos realizados para el concepto y producto 3



Este concepto, al igual que el primero, propone una narrativa lúdica que sigue la historia de un pequeño huaricchuro. A lo largo de 5 talleres, esta ave experimentará una transformación para convertirse en pingullero. Durante estos talleres, no solo aprenderá a entonar melodías como ave, sino que también explorará el mundo cultural, experimentando una transformación significativa. La participación de los padres será fundamental en este proceso.

La narrativa se presentará inicialmente a través de un libro que incorporará juegos de repetición y de percusión corporal. En este contexto, los padres desempeñarán el papel de maestros pingulleros, enseñando la



posición de las manos para tocar el pingullo y juegos de ritmos corporales para abordar la coordinación con la caja. Además, se abordará la importancia de la identidad musical y de los pingulleros en la fiesta del Corpus Christi, motivando a los estudiantes a aspirar a convertirse en maestros pingulleros.

El concepto continuará con la inclusión de un código QR que dirigirá a los participantes al canal de YouTube de los pingulleros, donde podrán acceder a los diferentes tonos enseñados durante los talleres.

2.2 Exploración de la forma

La exploración de la forma se produce una vez se ha abordado el concepto del proyecto, con el propósito de analizar y definir qué expresión gráfica se empleará en el proyecto. En este proceso se consideran aspectos como la paleta de colores, la elección de tipografía, las formas, las imágenes, la composición y el estilo.

Es así como, se hace uso de la herramienta “Herramientas insólitas, kit de piezas y esprintar” propuestas en el mismo libreo de Ellen Lupton (2012) “Intuición, Acción, Creación”, para cada uno de los tres conceptos que se detallaron en el capítulo previo.

Procediendo, en primera instancia, con la exploración de la forma del primer concepto a través de la aplicación de “Herramientas insólitas”, con el objetivo de producir formas poco convencionales que pudiesen ser empleadas en el desarrollo de la identidad gráfica. Siguiendo la perspectiva de Lupton (2012), la utilización de enfoques distintos, al alterar la manera en que materializamos nuestros conceptos, puede liberarnos de las restricciones que suponen nuestras propias rutinas y anticipaciones gráficas. Con este enfoque en mente, se procedió a crear texturas mediante la incorporación de elementos cotidianos para los niños, como pinturas, colores, marcadores y acuarelas. Estos componentes contribuyen a establecer una conexión empática con el niño a través del resultado visual obtenido (Figura 14).

Como punto de partida, se intentó crear personajes orgánicos y exagerados en ciertos aspectos para generar este acercamiento visual que normalmente tienen los niños en sus cuentos de lectura o libros preferidos. Para la cromática se plantearon paletas monocromáticas cálidas para guiar los capítulos de lectura y las ilustraciones. Por el lado de tipografías, se seleccionaron dos sans serif que juegan entre lo pesado y redondo de la caligrafía utilizada en libro infantiles, con lo ligero de la lectura para los párrafos de texto. Finalmente, se colocaron formas y trazos orgánicos.



Figura 15

Exploración de la forma y propuesta de línea gráfica 1



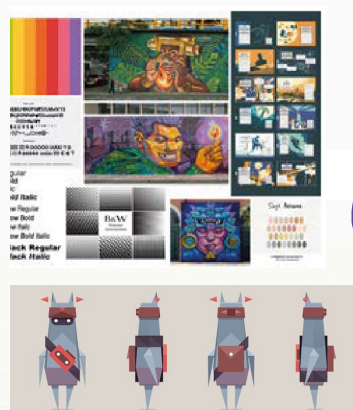
Por otro lado, en el segundo concepto se exploró la forma mediante la herramienta "Kit de piezas" con el objetivo de crear una estética cohesiva tanto para los personajes como para los escenarios del librito, utilizando componentes visuales de la cultura andina, lo ancestral y la identidad del pingullero. Esta técnica de diseño se basa en la teoría de sistemas según Lupton (2012), proponiendo un conjunto de elementos que, al combinarse, originan formas más elaboradas.

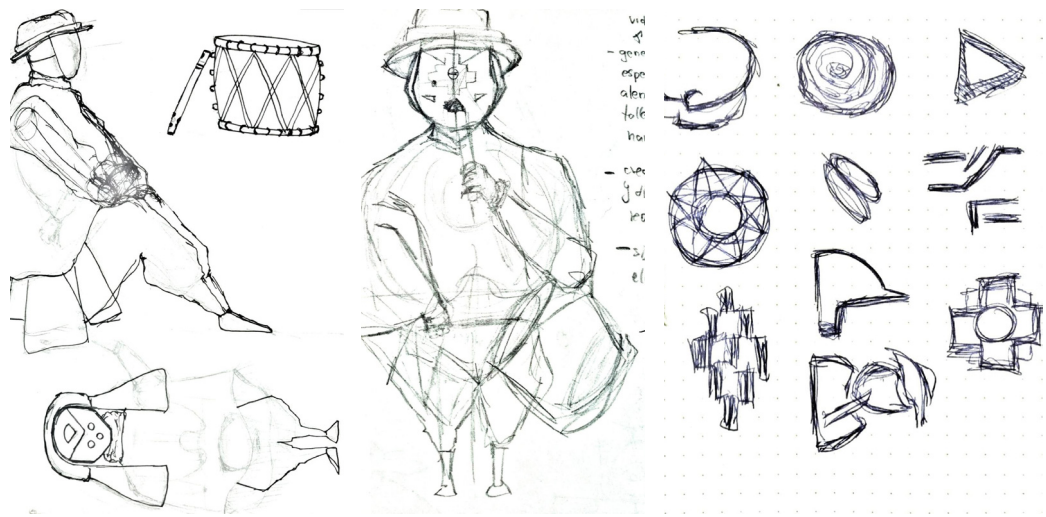
En el primer acercamiento al estilo, se eligió una gráfica similar al arte urbano de los murales indígenas de Sebastián Aguirre. Este enfoque no solo incorpora los colores brillantes presentes en la fiesta del Corpus Cristi, sino también utiliza un estilo caricaturizado que cautiva al espectador.

En cuanto a la tipografía, se seleccionó pensando en su percepción amigable pero pesada y gruesa, comunicando así el malabarismo de objetos del concepto. Finalmente, se enriqueció el conjunto incorporando formas y disposiciones geométricas que posibilitaran la creación de un diseño visual lúdico, no necesariamente simétrico, sino con un toque de desorden.

Figura 16

Exploración de la forma y propuesta línea gráfica 2



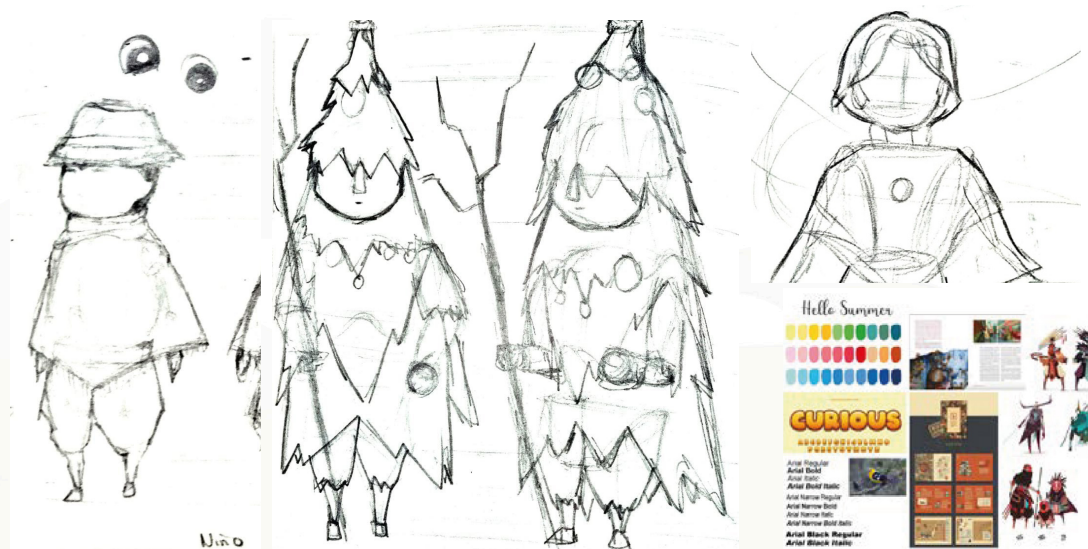


En última instancia, la expresión del tercer concepto se realizó con la herramienta “Esprintar”, la cual consiste en recopilar elementos que giran en torno al concepto, sirviendo para trazar rumbos visuales en periodos cortos de tiempo (Lupton, 2012).

Al hablar de Huaricchuro de Identidad, se escoge una paleta cromática que no solo tenga presente los colores del ave, representativos también del pingullero, si no que, además se escogen colores de transformación, de misticismo y magia.

Se pensó la idea con un estilo más contemporáneo y digital partiendo de una encuesta realizada a los niños, las cuál nos propicia una idea más centrada de sus gustos y estilos gráficos. Las fuentes tipográficas escogidas, se característizan, como las mencionadas con anterioridad, en ser sueltas y un poco desordenadas, propio de una idea de transformación. Por último, se propusieron formas simples que fusionan elementos orgánicos y simétricos, con el propósito de lograr una composición más fluida y enriquecida.

Figura 17
Exploración de la forma y propuesta línea gráfica 3



2.3 Evaluación del concepto y estilo gráfico

Una vez consolidadas las ideas, conceptos y propuestas de diseño, es crucial realizar validaciones en colaboración con el comitente y profesionales especializados en Diseño, quienes aportarán su experiencia para enriquecer el proyecto.

El proceso de validación contó con la participación activa de Orlando Mejía, tallerista y representante de los Talleres y Grupo de Pingulleros de Alangasí, junto con Mariana Lozada y Lourdes Montaña, docentes y profesionales con experiencia en el campo del Diseño Gráfico. La metodología utilizada consistió en la presentación de las tres ideas del producto a nivel conceptual, gráfico y de pertinencia. Posteriormente, se registraron las conclusiones obtenidas mediante entrevistas y cuestionarios, detalladas en las tablas presentadas en el anexo 4.

Los resultados de estas validaciones ofrecen una comprensión más profunda de la necesidad de que los conceptos y productos cumplan con los requerimientos y objetivos establecidos.

Dentro de este contexto, se sugiere adoptar el primer concepto a "Voces Ancestrales de la Identidad". Este concepto encapsula de manera precisa el propósito del proyecto, delineando claramente el papel de los niños y del tallerista en relación con la tradición del pingullero. Asimismo, se propone utilizar y adaptar las líneas gráficas de los conceptos 1 y 3, unificando criterios clave y realizando las modificaciones correspondientes tanto en la línea gráfica como en la propuesta del proyecto.

2.4 Desarrollo de la propuesta

El material didáctico es, en la enseñanza, el nexo entre las palabras y la realidad. Lo ideal es que todo aprendizaje se lleve a cabo dentro de una situación real de vida, como no es posible, el material didáctico debe sustituir la realidad o servir como un elemento valioso cuando las palabras y el uso del tablero no son idóneos para la explicación de algo (Nerici, 1973)

Para construir la propuesta de diseño, partiendo de los requerimientos mencionados en la primera sección de este documento y basándose en la validación del concepto, se toma la propuesta de un sistema gráfico de material didáctico que apoye la enseñanza que recibe el niño en el taller de pingulleros.

Identificamos que el sistema se compone de una serie de cuentos infográficos que permiten al niño, a través de una narrativa principal, no solo aprender los tonos del taller, sino también entender la historia, importancia y riqueza cultural de los pingulleros. Estos cuentos están diseñados para ser utilizados como material de apoyo en el hogar, ya que al final de cada cuento se incluyen actividades que deben llevarse a cabo con la participación de los padres. Teniendo finalmente cuatro cuentos,

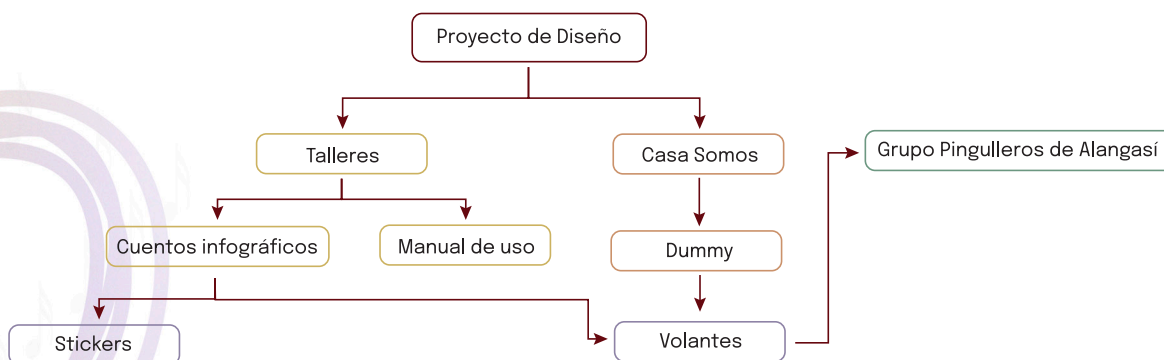


correspondientes a la duración del taller.

Además, se proporcionará al tallerista una guía detallada sobre cómo utilizar estos cuentos durante las sesiones del taller, junto con cuatro plantillas de stickers, cada una representando a los personajes guías de los cuentos. Como complemento, se entregará un dummy publicitario al taller, con el objetivo de invitar a la comunidad local a conocer más sobre el grupo de pingulleros, los talleres disponibles y cómo inscribirse en ellos.

Figura 18

Función del sistema gráfico



Cuentos infográficos

Los relatos ostentan un significado profundo en la experiencia humana, dado que remontan sus raíces a períodos tan remotos como la propia existencia de la humanidad. Desde las pinturas rupestres en las paredes que narraban historias hasta las novelas contemporáneas, los cuentos han constituido una parte crucial e ineludible de la vida humana.

Han posibilitado el desarrollo del conocimiento cultural en el contexto social, la reafirmación de la identidad y la estimulación del pensamiento divergente. En este contexto, los cuentos adquieren una importancia considerable en la esfera educativa y en el desarrollo infantil, ya que desempeñan el papel de una herramienta poderosa que motiva al niño a adquirir conocimientos en diversas áreas (Escalante de Urrecheaga & Caldera, 2008). Los cuentos poseen la capacidad de transmitir valores y enseñanzas de manera sutil y atractiva, convirtiéndolos en recursos invaluable para la educación de los niños.

Es por estas razones que el componente principal del sistema consiste en los cuentos. Su finalidad, como se ha mencionado previamente, radica en enseñar al niño a través de la narrativa, proporcionándole conocimientos sobre la historia, identidad e importancia cultural que el pingullero ha tenido a lo largo de la memoria y legado de la cultura andina hasta la actualidad.

Además, estos cuentos se presentan como materiales didácticos de apoyo para las clases del taller, incorporando enlaces que dirigen al niño directamente a los videos del tallerista. Esto se realiza con el objetivo de facilitar un aprendizaje más inmersivo y motivador, que inspire al niño



no solo a leer, sino también a aprender los tonos de manera activa.

Finalmente, los cuentos se presentan en formato de infografía, ya que este medio posibilita la aprehensión de la información de manera asertiva, permitiendo que las personas comprendan con mayor claridad los diversos temas que se pueden presentar. Lankow, Ritchie y Crooks mencionan que:

"Desde hace mucho tiempo, las personas han aceptado la noción de que una imagen puede reemplazar mil palabras, y de manera similar, que un simple gráfico puede sustituir una tabla llena de números. La visualización básica nos brinda la capacidad de comprender de inmediato un mensaje al identificar patrones notables, tendencias y valores atípicos en los datos" (2012).

Teniendo en cuenta esta última introducción, se generó cuatro cuentos infográficos, distribuidos cada uno en cuatro secciones, los cuales son transmitidos de manera periódica a los niños. Esto con la finalidad de, en primer lugar y como se ha mencionado con anterioridad, instruir, mediante datos históricos intrínsecos a la narrativa, acerca de la historia del pingullero y su significado en la cultura andina y Alangasense. En segundo lugar, se busca estimular al niño a continuar la lectura de los relatos, ya que, al dejar al niño inmerso en la incertidumbre de los acontecimientos por venir en la historia, se genera una expectativa y un deseo por continuar el proceso de aprendizaje. En tercer lugar, se fomenta la práctica continua, a lo largo de las semanas, de los tonos y las prácticas impartidas en el taller.

Figura 19
Inicio de los 4 cuentos infográficos



Se sugiere que el formato del cuento infográfico adopte la configuración de un dispositivo celular, dado que, conforme a las exigencias de usabilidad, resulta considerablemente más práctico y eficiente para los niños visualizar la información a través de sus teléfonos móviles, los cuales constituyen sus principales herramientas para repasar los instrumentos y tonos aprendidos en el taller.



Este planteamiento se fundamenta en la facilidad que proporciona el celular para ampliar o reducir la pantalla táctil, brindando al niño la posibilidad de navegar verticalmente a lo largo de la pantalla y, de este modo, apreciar de manera más detallada los elementos presentes en la infografía. Esta adaptabilidad no solo facilita la experiencia visual, sino que también contribuye a la inmersión del niño de manera más efectiva en la narrativa, optimizando así la ambientación y comprensión de la historia.

Secciones de los cuentos infográficos

Cada cuento se divide en cuatro secciones con el objetivo de organizar la información clave del cuento infográfico y facilitar la fluidez en la lectura.

Historia

La sección de la historia narra el cuento que informará a los niños sobre los diversos aspectos culturales del pingullero. El propósito es que, a través del relato, los niños se informen y se sientan motivados a continuar leyendo la historia, descubriendo así los eventos históricos que integran la identidad de los pingulleros. Se incluyen palabras o frases subrayadas cuyos significados se presentan más adelante en las siguientes partes del cuento infográfico.

Figura 20

Inicio de los cuentos infográficos o sección de la historia



Ritual Copus Cristi
Primera semana - Parte 1

Historia

Había una vez, en la mágica parroquia de Alangasi, un anciano pingullero que dedicó toda su vida a la música ancestral. Su nombre era Kulturi y desde niño, se sumergió en la tradición musical de su abuelito, aprendiendo con alegría los tonos que resonaban en su corazón.

Con el tiempo, construyó sus propios pingullos y tambores, convirtiéndose en el mama pingullero y alma de la fiesta del Corpus Christi. Una celebración que tenía raíces profundas en las antiguas tradiciones de los kitu kara y las yumbadas.

Durante la festividad, la posición del pingullero era crucial. El anciano siempre decía que la música y el zapateo eran como la danza de la naturaleza, la espiritualidad y la identidad. Pero lo que pocos sabían es que ese sería el último Corpus Christi de Kulturi, pues sus manos cansadas por el tiempo ya no le permitían tocar bien los instrumentos y el pingullero no sabía que hacer...

Simbología histórica

En esta sección, como se mencionó anteriormente, se presenta el significado histórico de las palabras presentes en la narrativa. Esto facilita que el niño comprenda los diversos términos esenciales para entender la identidad de los pingulleros.

Figura 21

Segunda sección o sección de la simbología histórica



Simbología narrativa

En esta sección, al igual que la anterior, se presenta el significado de las palabras subrayadas, pero en este caso, se enfoca en la narrativa. Se abordan aspectos como los personajes y los escenarios en los que se desarrollan los cuentos, con el propósito de facilitar la comprensión y conexión emocional del niño con la historia narrada.

Figura 22

Tercera sección o sección narrativa



Indicaciones

Al concluir cada cuento infográfico, se presentará el personaje narrador, quien animará al niño a continuar con las lecturas de las próximas semanas y lo guiará hacia los videos prácticos del tallerista mediante un ícono que, al hacer clic, redirige directamente al niño al video. El objetivo es motivar al niño a practicar los tonos en casa.

Figura 23

Sección final de los cuentos infográficos o sección de indicaciones y presentación del personaje



Narrativa

En el arte de contar historias, se presenta al storytelling como la herramienta cardinal en la creación de relatos. En la fase de desarrollo infantil, los niños manifiestan una inclinación hacia narrativas fantásticas, y la introducción de personajes cautivadores, con los cuales puedan identificarse, facilita un proceso educativo más efectivo en lo que respecta a conocer sobre la historia, identidad e importancia de la cultura de los Pingulleros.

En este contexto, la estructura narrativa del cuento sigue un patrón clásico de tres momentos: inicio, nudo y desenlace. La propuesta de esta disposición narrativa por parte de Ellen Lupton en su obra "El diseño como storytelling" se erige como un valioso referente que aporta coherencia y solidez a la trama del relato.

La esencia del storytelling radica en brindar al lector una experiencia emocional similar a la de una montaña rusa, ascendiendo desde un punto álgido hasta descender para luego retornar a un momento culminante. Un relato comienza con un desencadenante o una llamada a la acción (Lupton, 2017, pág. 24), estableciendo de manera clara el propósito de la historia.

En consonancia con lo expuesto, Jerome Bruner en su libro: La fabrica de histortias postula que la redacción de un relato de calidad requiere la observancia de ciertas reglas fundamentales. Estas reglas, enumeradas a continuación, contribuyen a la eficacia narrativa:

1. Todo relato precisa de una trama definida.
2. Las tramas se benefician de la introducción de obstáculos que dificulten la consecución de un objetivo.



3. La presencia de obstáculos incita a la reflexión en las personas involucradas en la historia.
4. Es pertinente exponer únicamente el pasado que posea relevancia directa para la trama.
5. Se debe dotar a los personajes de aliados y relaciones para enriquecer la historia.
6. Los personajes deben experimentar un desarrollo a lo largo del relato.
7. A pesar del desarrollo, la identidad de los personajes debe permanecer inalterada.
8. La continuidad de los personajes debe ser clara y coherente.
9. Los personajes deben integrarse en el entorno social que los rodea.
10. La exposición de información sobre los personajes debe ser equilibrada y necesaria.
11. Se recomienda que los personajes experimenten cambios de humor para aportar complejidad y autenticidad.
12. Los personajes deben demostrar preocupación cuando sus acciones parezcan inverosímiles. (Bruner,2013)

En virtud de lo anterior, la construcción de una narrativa efectiva implica contar la historia de manera adecuada desde la primera página, siguiendo las reglas y los momentos narrativos que conferirán calidad al relato. Este enfoque busca generar recuerdos significativos que motiven a los niños a explorar y comprender su identidad cultural de manera más profunda.

Nuestra narrativa-marco exhibe una secuencia de eventos que, aunque no están extrínsecamente vinculados, sí guardan una relación intrínseca. Esto se debe a que, a pesar de que los cuentos incorporan diversas historias, todas convergen en una única narrativa que aborda los orígenes del pingullero, los instrumentos y tonos, la celebración en la que el pingullero adquiere una relevancia y protagonismo, y finalmente, la aspiración de integrarse al grupo de pingulleros de Alangasí y convertirse en líderes.

Representando en una metáfora narrativa el crecimiento que el niño tiene que realizar, no solo musicalmente, si no también culturalmente en el tiempo del taller. Destacando que el pingullero siempre ha representado mucho más que un simple músico, ya que encarna valores y significados más profundos en la cultura local.

Storyboard

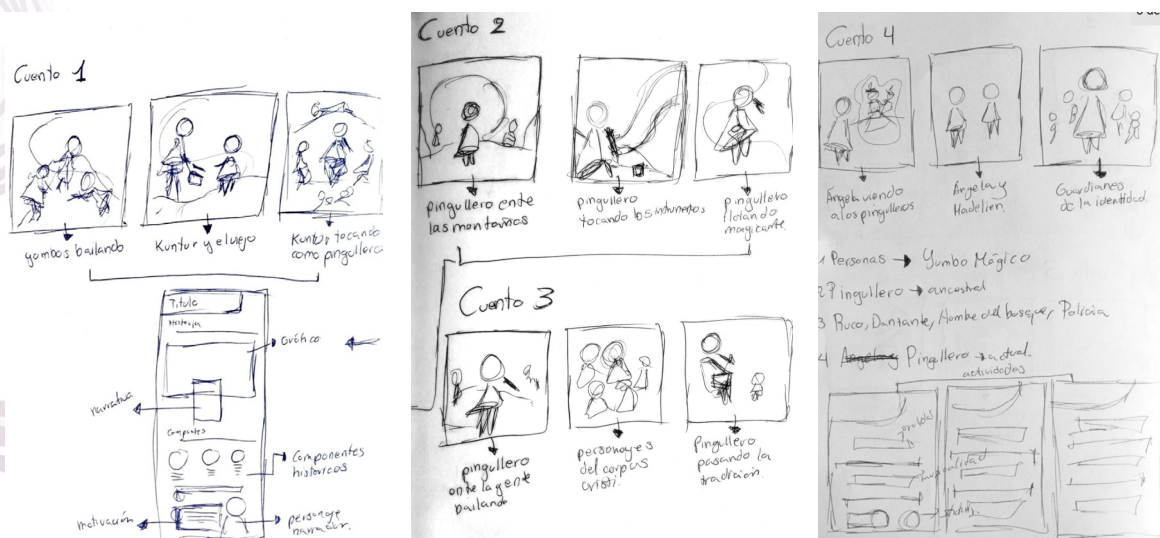
El storyboard emerge como una herramienta esencial en la planificación de la narrativa. Conforme a la afirmación de Lupton (2017, pág. 36), "En unos pocos planos, un buen storyboard es capaz de expresar una progresión que incluya principio, nudo y desenlace".

En aras de estructurar la continuidad y el desarrollo de los cuentos, se elaboraron diversos storyboards con el propósito de anticipar las acciones que los personajes llevarían a cabo durante la presentación del relato. Estos storyboards no solo contemplaron los elementos gráficos y datos históricos que se incorporarían, sino que también fungieron como herramientas clave en la composición de cada página, la disposición de textos y la identificación precisa de los tres momentos distintivos que la narrativa debe abarcar.



Figura 24

Storyboard de los distintos cuentos y su composición



Distribución de los cuentos

Como se mencionó al inicio de esta sección, la narrativa-marco se distribuye en 4 cuentos impartidos a lo largo de los 4 meses que dura el taller de pingulleros. Teniendo al final de cada uno de estos cuentos actividades relacionadas con la participación de los niños en la creación de una narrativa propia, un compartir de conocimiento y enseñanza que tuvo el niño, y finalmente, una evaluación del tono aprendido.

Tabla 5

Distribución esquemática de los cuentos mensualmente, junto con las actividades que se realizan en el taller

Primer Mes			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Presentación del taller	Práctica de posiciones	Práctica del primer tono	Presentación primer tono
Primera parte del cuento	Segunda parte del cuento	Tercera parte del cuento	Cuarta parte del cuento
Video de las posiciones y video del primer tono	Video primer tono	Video primer tono	Compartir lo aprendido y entrega de sticker

Segundo Mes			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Presentación del segundo tono	Práctica segundo tono	Práctica segundo tono	Presentación segundo tono
Primera parte del cuento	Segunda parte del cuento	Tercera parte del cuento	Cuarta parte del cuento
Video segundo tono	Video segundo tono	Video tercer tono	Compartir lo aprendido y entrega de sticker



Tercer Mes			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Práctica del tercer tono	Práctica del tercer tono	Práctica del tercer tono	Presentación tercero y cuarto tono
Primera parte del cuento	Segunda parte del cuento	Tercera parte del cuento	Cuarta parte del cuento
Video tercer tono	Video tercer tono	Video tono trozacaña	Compartir lo aprendido y entrega de sticker

Cuarto Mes			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
Retroalimentaciones de los tonos	Práctica de los cuatro tonos	Práctica de los cuatro tonos	Concierto
Primera parte del cuento	Segunda parte del cuento	Tercera parte del cuento	Cuarta parte del cuento
Videos de los cuatro tonos	Difusión de la presentación	Compartir lo aprendido y entrega de sticker	Entrega de diplomas

Diseño de personajes y forma

La trama de la presente narrativa viene complementada de personajes que ejercen el papel de narrador en cada cuento, esto con la finalidad de complementar el concepto, dado que, como ya se ha mencionado, la herencia oral se encuentra muy presente en la localidad, desempeñando un papel fundamental en la comunicación del mensaje, y finalmente son materializados en los stickers entregados al niño como incentivo.

De acuerdo con Zuñiga (2013), la excelencia en las historias reside en el equilibrio entre la calidad de los personajes y la calidad de la trama. Este equilibrio resulta esencial para el éxito del proyecto, ya que la falta de atención en este aspecto podría comprometer la experiencia global de la historia.

En la conceptualización de los personajes, se han explorado dos fuentes, siguiendo las directrices del Manual de creación de personajes de Guillermo Zuñiga.

La primera fuente se arraiga en la realidad, permitiendo que el autor encuentre inspiración en individuos cercanos a su contexto real, condensando sus características en figuras únicas. Por otro lado, la segunda fuente se sumerge en el ámbito de la fantasía. La creación de personajes fantásticos ofrece la posibilidad de distanciarse de la realidad, otorgando al autor una libertad ilimitada en la construcción de estos elementos. Bajo esta premisa, los personajes propuestos para el cuento surgen de una amalgama entre elementos de fantasía y aspectos de la realidad que resguarda la identidad de los pingulleros.

En consecuencia, se presentan personajes como Kuntur, narrador del primer cuento, quien personifica un Yumbo mate ancestral y es el protagonista de esta historia.

Como segundo narrador, presente en el segundo cuento, tenemos a Illayuk, que representa un pingullero ancestral, narrando la importancia de los instrumentos característicos del pingullero.

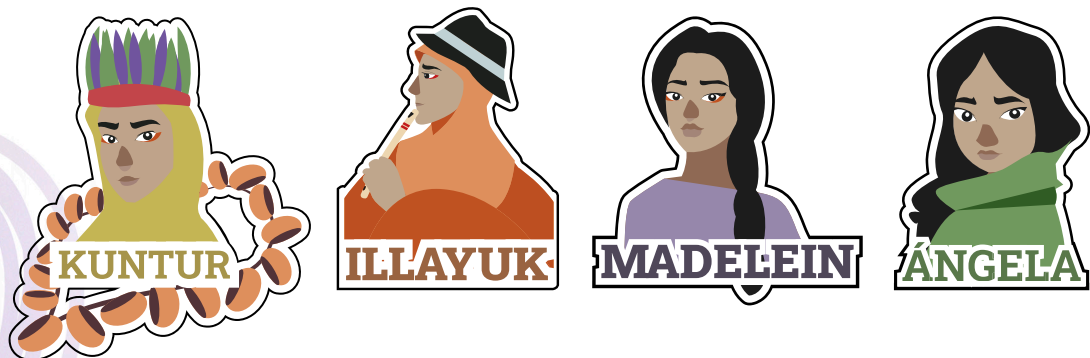


Madelein, co-protagonista del tercer cuento, es la narradora que se presenta en este, describiendo los cambios positivos que ha experimentado la cultura del pingullero a lo largo del tiempo.

Finalmente, conocemos a Ángela, narradora del tercer cuento y protagonista de este, quien representa el llamado a los niños para que continúen protegiendo, cuidando y preservando la identidad de los pingulleros.

Figura 25

Personajes narradores de los cuentos presentados



Por otro lado, al considerar a la forma como el conjunto de figuras, líneas, texturas, palabras e imágenes que forman una composición, estas adquieren un gran significado para la audiencia. Tomando como referencia el libro "Los elementos del Diseño" de Timothy Samara, este nos proporciona información valiosa sobre la importancia de la forma, independientemente de su abstracción, y cómo se integra con el espacio para brindar información relevante y significativa.

En este sentido, y partiendo del concepto, para las formas presentadas en este proyecto se considera el uso de formas y colores representativos y significativos de la identidad cultural del pingullero y la cosmovisión andina.

Para la gráfica, a través de una encuesta realizada a los niños de los talleres, se tiene en cuenta una línea gráfica moderna que incorpora texturas de granulado en esta, donde se sincretizan los gustos gráficos modernos que tienen los niños y las gráficas antiguas que se pueden observar en las representaciones de la cosmovisión andina.

Mediante el uso de referentes, se acoplan los símbolos (vestimenta, instrumentación, colores y símbolos) de la cultura del pingullero para complementar visualmente la metáfora de la evolución y el crecimiento del niño, mencionada anteriormente.

De esta manera, los elementos distintivos de la vestimenta de los pingulleros, como los ponchos, capas y sombreros de paño, desempeñan un papel relevante en los gráficos presentados en los cuentos. Estos elementos no solo contribuyen a la representación visual de los personajes, sino que también ofrecen a los niños la oportunidad de establecer una conexión identitaria con los protagonistas. Aunque tradicionalmente la



indumentaria de los pingulleros se caracteriza por prescindir del uso de capas, optando por una camiseta amarilla, pantalón negro y el sombrero distintivo, la introducción de la capa se justifica por la práctica donde los danzantes las ofrecen a los mama como símbolo de respeto, según lo indicado por el tallerista y respaldado por una fotografía de los pingulleros portando capas, disponible en la figura 15. Esta elección se aprecia como una manifestación de adaptación, simbolizando la transición de ponchos a capas. Se argumenta que esta adición, además de su atractivo visual, establece una conexión con la modernidad y los héroes familiares para los niños. La perspectiva de Univision aporta una dimensión simbólica, asociando la capa con el poder y la nobleza de los emperadores, lo cual refuerza la coherencia del nombre del cuento, "Guardianes de la Identidad". Este título sugiere la participación activa de los niños como guardianes comprometidos con la preservación y seguridad de la identidad cultural y musical de los pingulleros.

Con el objetivo de enriquecer la representación visual y la iconografía, se han integrado símbolos asociados a la cultura musical, como pentagramas y notas musicales. Esta adición busca capturar la esencia mágica presente en los cuentos, respaldando así el concepto general del proyecto. Un ejemplo de esta implementación se aprecia en el diseño de las secciones de los cuentos y el manual de uso, donde se representan las ondas sonoras como símbolo de las voces de las montañas, brindando una conexión visual metafórica y representativa del concepto, como se puede observar en la figura 22.

Figura 26

Grupo Pingulleros de Alangasí portando las capas de los danzantes



Nota. Fotografía del Grupo Pingulleros de Alangasí, realizada por: Grupo de Pingulleros de Alangasí

Figura 27

Lineas de corte, de las diferentes secciones de los materiales del proyecto

 **Historia**

 **Actividad oral**



Figura 28

Línea gráfica empleada en la composición de los cuentos, la iconografía y las ilustraciones



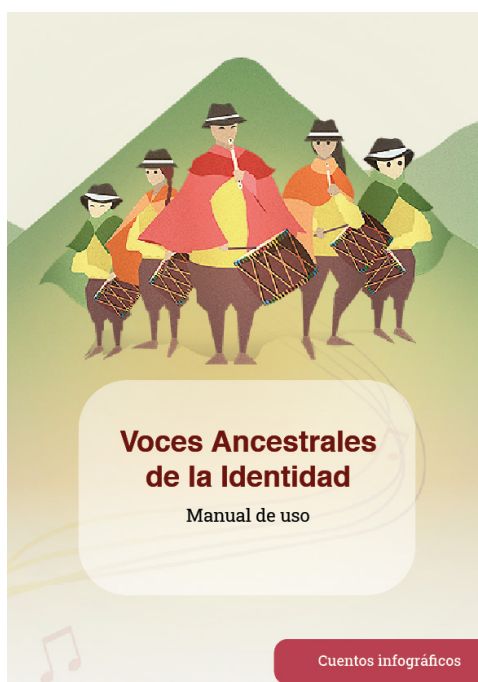
Manual de uso

El manual, diseñado para el tallerista a cargo, se estructura en siete partes, que incluyen la introducción, los cuentos, las secciones de los cuentos, la última semana de cada mes, la distribución de los cuentos, la premiación de los niños y las recomendaciones.

La introducción ofrece una breve explicación sobre la importancia de los cuentos infográficos como herramienta lúdica para estimular la creatividad y desarrollar habilidades clave en los niños participantes. La sección de cuentos proporciona instrucciones sobre la descarga y compartición de los cuentos a través de WhatsApp, la plataforma utilizada por el tallerista para interactuar con los estudiantes. Además, se detalla el contenido del drive con materiales como cuentos, stickers y volantes. La sección sobre la última semana de cada mes aclara las actividades que los niños deben realizar para avanzar en los cuentos y recibir stickers de premiación, incluyendo actividades orales y musicales que fomentan la participación y colaboración. La sección de distribución de cuentos detalla cómo se distribuyen los cuentos en relación con las actividades mensuales propuestas. En la premiación de los niños, se destaca la entrega de stickers representativos de los cuentos al final de cada mes para motivar la participación y lectura. La última sección ofrece recomendaciones específicas para las actividades de: cuentos, orales y musicales, como la atención a la gestión de archivos en el Google Drive, la participación activa de los padres para fortalecer el aprendizaje colaborativo. Y sugerencias como la difusión de volantes, entregados en Casa Somos, por parte de los niños, para fortalecer las actividades orales y la difusión del taller.



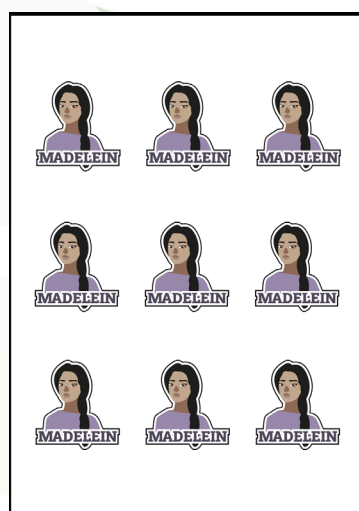
Figura 29
Portada del Manual de uso



Stikers

A lo largo del tiempo, se ha constatado que los stickers han desempeñado un papel significativo en la vida de los niños, convirtiéndose en un recurso gráfico valioso y divertido. Este fenómeno se refleja en el sitio web de OT Toolbox, donde se destaca que jugar con pegatinas puede ser beneficioso para los niños en diversas áreas de habilidades. La simple acción de extraer una nueva hoja de pegatinas del bolso de OT puede generar grandes sonrisas en niños de todas las edades. Lo más notable es que los niños, al disfrutar de esta actividad, no son conscientes de que están trabajando en áreas importantes de desarrollo. Este fenómeno revela que los stickers se han consolidado como un material de apoyo fundamental en el desarrollo de diversas habilidades infantiles.

Figura 30
Plantilla de stickers del personaje Madelein



Dummy publicitario y volantes

Según Brendon, el diseño gráfico desempeña un papel fundamental en la publicidad al transmitir mensajes de manera efectiva, crear identidades de marca reconocibles y generar emociones en el público objetivo. Es un arte que fusiona la creatividad con la estrategia y tiene el poder de influir en nuestras decisiones como consumidores. En este contexto, el dummy publicitario y los volantes fueron concebidos con la intención de realizar publicidad explícita de los talleres, dirigida específicamente a las personas de las comunidades. Este material publicitario se encontraría en Casa Somos, ya que no genera conflictos al formar parte de los talleres. Asimismo, los volantes actúan como herramienta publicitaria para captar la atención de los lectores e informarles más sobre el grupo Pingueros de Alangasí. Es importante destacar que los volantes incorporan un código QR que redirige hacia la página de Facebook del grupo, facilitando así el acceso a información adicional, de estos.

Figura 31

Dummy y volante publicitario de los talleres



Cromática

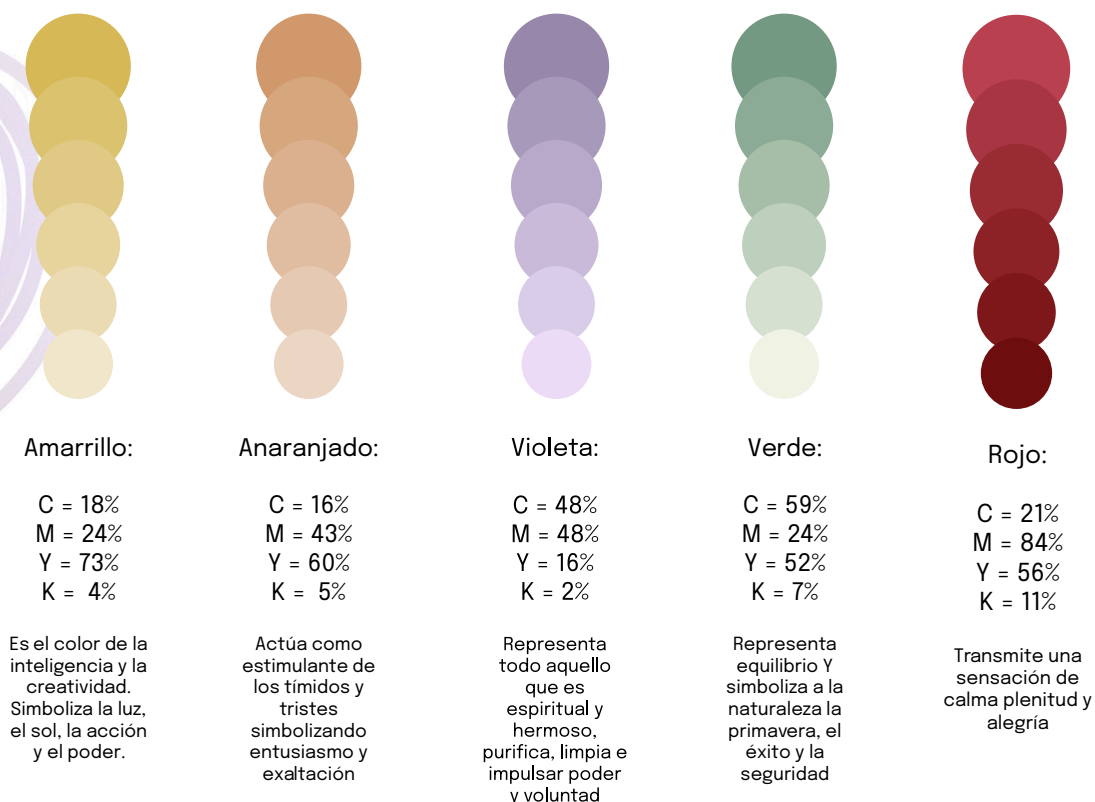
En la selección de la paleta cromática, se emplea como referencia el libro "Color como herramienta para el diseño infantil" de Jesús Alberto Peña, donde se destaca la importancia de la psicología del color en el contexto de los niños. "Los colores despiertan respuestas emocionales específicas en las personas. El factor psicológico está formado por las diferentes impresiones que emanan del ambiente creado por el color, que pueden ser de: calma, recogimiento, plenitud, alegría, opresión o violencia" (Peña, 2010).



Dado que el entorno en el que nuestros niños se desenvuelven es la parroquia de Alangasí, un lugar repleto de simbolismos y colores. Se consideran los siguientes colores: amarillo, naranja, morado y verde, en tonalidades brillantes pero poco saturadas, puesto que estos colores en un 100% de saturación en espacios pequeños llegan a afectar la concentración de los niños y promueven el cansancio visual. Estos mismos colores se emplean en un sentido de tonalidad clara para los fondos tomando en cuenta la información proporcionada en el libro. Asimismo, se emplea el rojo brillante en baja saturación para los gráficos y en un tono más oscuro para contrastar y darle dramatismo a la iconografía.

Figura 32

Cromática empleada en el proyecto junto con sus porcentajes en CMYK



Tipografía

En la elección tipográfica, se consideraron diversos conceptos extraídos del libro "Fundamentos de la tipografía" de Ambrose Harris y de la página web "Gloobs Design", redactada por Omar Benyakhlef.

Se exploró la anatomía de la tipografía, buscando una familia tipográfica que se adaptara al concepto, tanto para productos digitales como impresos, y que ofreciera facilidad de lectura.

En este sentido, se optó por la tipografía Helvética para los titulares de los cuentos, los encabezados y cuerpos del manual de uso, así como para los productos impresos. Esta familia, conocida por su estilo sans-serif, presenta un diseño limpio y minimalista que la hace altamente legible, gracias a sus proporciones equilibradas permitidas por la altura de



su x. Además, ofrece una amplia variedad de pesos, lo que la hace versátil en el diseño. En última instancia, la Helvética representa valores fundamentales como simplicidad, legibilidad y elegancia atemporal.

Figura 33

Familia tipográfica Helvética y sus pesos

Helvetica Neue 25 Ultra Light
Helvetica Neue 35 Thin
Helvetica Neue 45 Light
Helvetica Neue 55 Roman
Helvetica Neue 65 Medium
Helvetica Neue 75 Bold
Helvetica Neue 85 Heavy
Helvetica Neue 95 Black

Para el cuerpo de los cuentos, se seleccionó la tipografía Roboto Slab, una variante de la familia tipográfica Roboto. Esta tipografía se caracteriza por su modernidad, legibilidad y claridad, lo que reduce la fatiga visual y facilita la lectura en pantallas. Al ser una tipografía con serifa, complementa perfectamente a la Helvética, creando armonía visual entre ambas. Esta tipografía también ofrece versatilidad de pesos y los valores que representa son: confianza, fiabilidad y pensamiento creativo.

Figura 34

Familia tipográfica Roboto Slab y sus pesos

16 Roboto Slab
24 Roboto Slab
36 Roboto Slab
48 Roboto Slab
60 Roboto Slab
72 Roboto Slab
84 Roboto Slab
100 **Roboto Slab**



Retícula

La retícula, como herramienta para organizar la información, posibilita que el diseño sea proporcionado, jerárquico y, en nuestro caso, dinámico, haciendo alusión al sentido de ondas sonoras, simbolizando así nuestro concepto.

Ellen Lupton y Jennifer Cole, en su libro "Diseño Gráfico - Nuevos Fundamentos", señalan que:

Las líneas de guía ayudan al diseñador a alinear los elementos correlativamente. La consistencia de márgenes y columnas crea una estructura subyacente que unifica las páginas de un documento y optimiza el proceso de maquetación. Además de organizar el contenido activo de la página (texto e imágenes), la retícula estructura también los espacios en blanco, que dejan de ser un vacío pasivo para participar en el ritmo del sistema completo. (2016)

Para la creación de nuestra retícula, hemos tenido en cuenta los parámetros establecidos en el libro mencionados anteriormente, incluyendo, así mismo, el libro "Los Elementos del Diseño" de Timothy Samara. Esto nos ha permitido establecer parámetros y formar una retícula modular para los distintos productos. Este tipo de retículas nos da la flexibilidad de jugar con los módulos, permitiendo una mayor adaptación de los contenidos presentados en cada caso respectivamente.

Es así como, se ha establecido una retícula modular para los cuentos, el manual de uso y los volantes publicitarios respectivamente como se puede observar en las figuras 35,36 y 37.

Figura 35

Retícula establecida para el manual de uso de 4 columnas x 10 filas

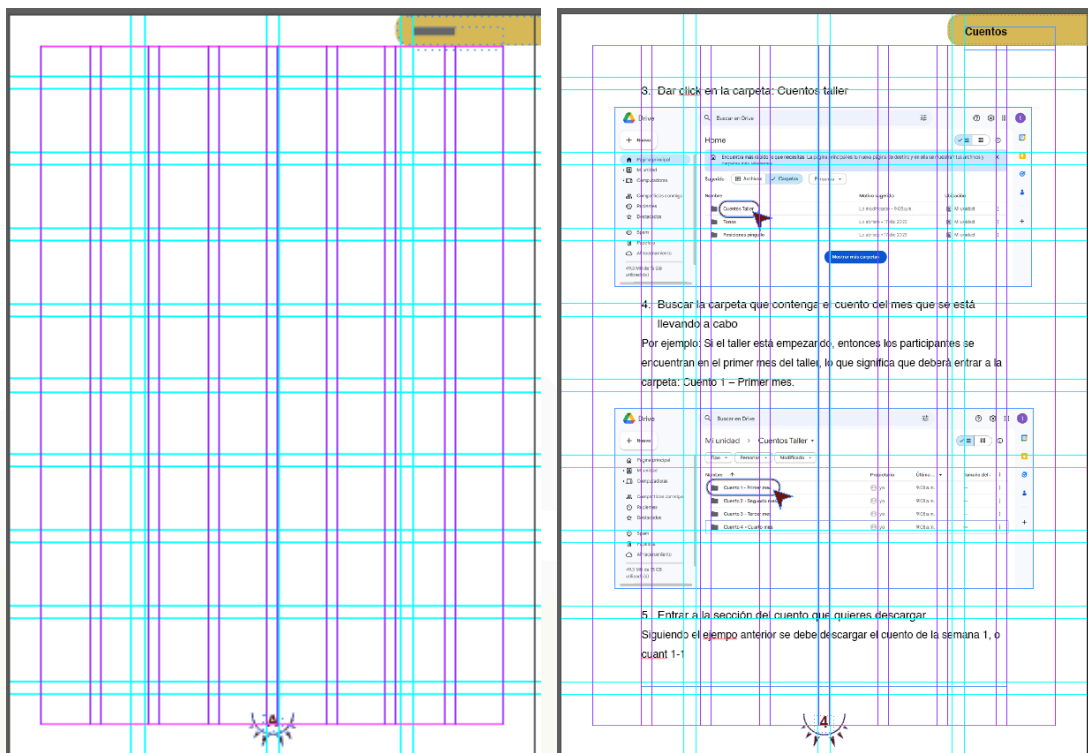


Figura 36

Retícula establecida para los cuentos de 8 columnas x 32 filas



Figura 37

Retícula establecida para los volantes de 9 columnas x 13 filas



2.5 Detalles técnicos y de producción

Al finalizar el diseño y la elaboración del material que compone el sistema de información, resulta crucial detallar las dimensiones y los materiales específicos en los cuales se aplicarán cada uno de los elementos.

Manual de uso

21 cm



29,7 cm

Características:

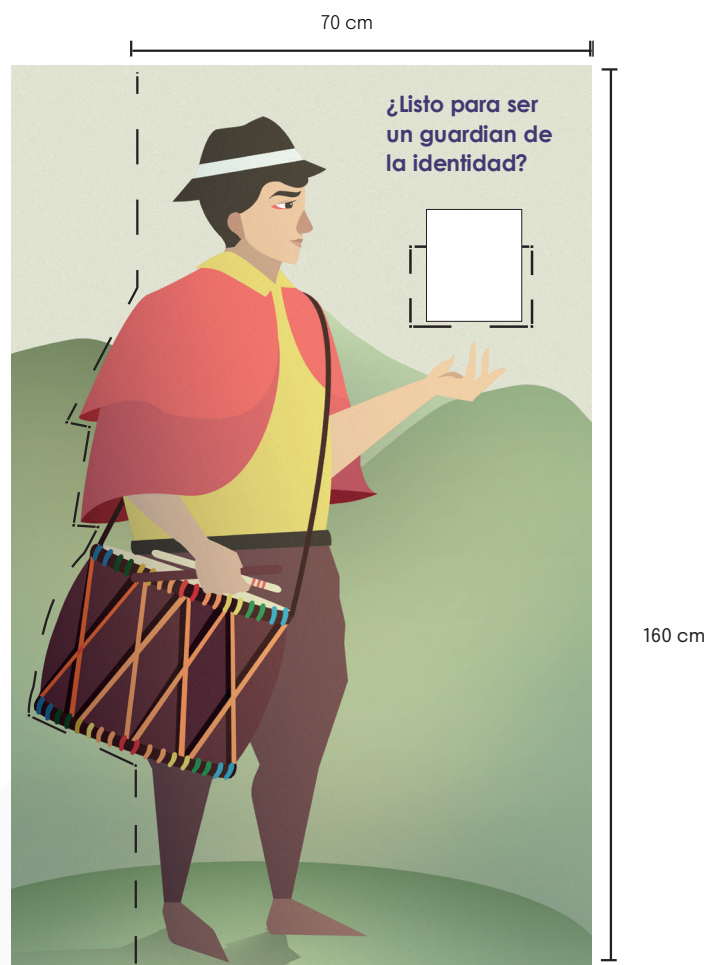
Medidas: 21 cm x 29,7 cm

Material: Pdf

Figura 38
Mockup del manual de uso



Dummi



Características:

Medidas: 160 cm x 88 cm

Material de la base: MDF 6

Material del impreso: Vinil con protección

Base: Metal

Porta volantes: Acrílico

Proceso de impresión: Impresión láser

Proceso de armado: Trokel con espacio para brochure



Cuentos

1242 px

Voces Ancestrales

Primera semana - Parte 1

Historia



Hace mucho tiempo, en una tierra rodeada por majestuosas **montañas** y volcanes imponentes, existió un niño llamado **Yumbo**. Él vivía en una comunidad especial, descendiente de los **Yumbos**, un pueblo ancestral que se comunicaba con las montañas a través del baile. Bailaban en agradecimiento a la naturaleza por las cosechas en el famoso ritual de la **Yumbada**.

Kuntur ese año iba a ser el **Yumbo mate**, uno de los guías de la danza-ritual, pero escondía un secreto en su corazón, a él no le gustaba bailar, pues adoraba hacer música, ya que se identificaba con esta.

El pequeño, en busca de respuestas, a pesar del temor al rechazo de su padre, pero guiado por el amor a la música, subió a la cumbre del **Illaí**, el volcán guía de su familia y se sacó su **collar de pilches**. Allí, entre la brisa y el silencio, buscaba paz y orientación para enfrentar el desafío de la Yumbada y, fue en ese momento cuando el volcán le habló a través de un anciano...

Simbología histórica



Kuntur

Kuntur significa Cóndor en Quechua y mantiene una profunda conexión con la cosmovisión Andina, ya que conecta al mundo del cielo con el mundo de la tierra.



Yumbos

Considerados seres mágicos, fueron una cultura caracterizada por ser pacífica y comunicativa, pues ellos establecieron el comercio entre la costa y sierra.



Yumbada

Es una danza, en la que las personas persiguen a las montañas, buscando el nombre del volcán al que representaban y buscando bendecir la naturaleza.

Narrativa



Yumbo mate

Unzante músico que silenciosamente se aleja del mundo de su collar a los espíritus en la yumbada.



Montañas

Las montañas y volcanes son los guías espirituales de los yumbos, y entre se comunican que ellos a través del baile-ritual.



Collar de pilches

Accesorio de suma importancia que acompaña al Yumbo mate. Hecho con calabares secos o mates que pulsan el acedente.

Illaí Mi nombre es Illaí y soy el narrador de esta primera historia.

No te pierdas el siguiente capítulo y practica tu pingüito para estar más conectado con la historia.

Da click en las siguientes notas musicales amarillas para ver los videos de las posturas del pingüito y en la nota musical roja para ver el video del primer capítulo. ¡Mejora tus habilidades!



Momentos de la Danza-ritual

Los momentos de la Yumbada son todos los actos que realizan las personas para llevar a cabo la festividad.

- **Rezo:** Inicio de la yumbada, los personajes se reúnen en grupo.
- **Antifaena:** Los danzantes se juntan entre ellos y bailan.
- **Visita a los génesis:** Los danzantes van a las casas del pueblo a saludar.
- **Salve:** Respondo a las figuras que representan a sus Santos.
- **Viajes:** Los danzantes encienden en el centro de la danza fogatas.
- **Matazo:** Acto teatral en donde un yumbo muere para besar un nuevo renacer.
- **Carilóngueo:** Se reúnen los danzantes alrededor del momento.
- **Despedida:** Entre cantos los danzantes se despiden y se van.



5000 px

Características:

Medidas: 1242 px x 5000 px

Material: Pdf's interactivos



Figura 39
Mockup de los cuentos



Volantes



Características:

Medidas: 14,8 cm x 21 cm

Material: Papel bond

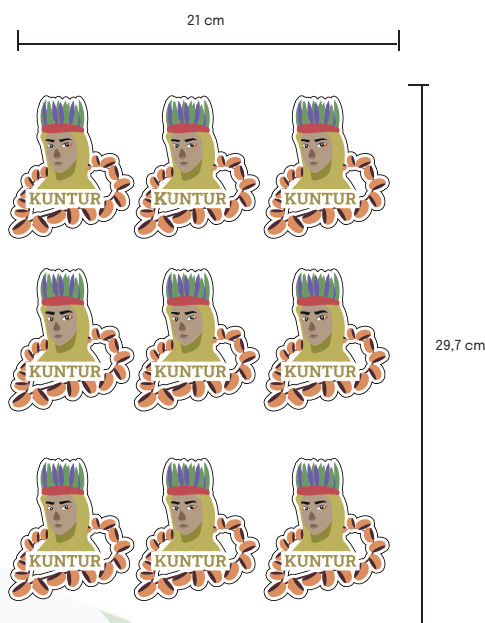
Proceso de impresión: Impresión digital



Figura 40
Mockup de los volantes



Plantilla de stickers



Características:

Medidas: 21 cm x 29,7 cm

Medidas de los stickers: 5 cm x 6 cm

Material: Vinyl adhesivo

Proceso de impresión: Impresión digital con troquel



Figura 41
Mockup de los stickers



Costos

Después de abordar minuciosamente los aspectos técnicos del proyecto, se procedió a realizar un análisis exhaustivo de costos. El objetivo principal consiste en evaluar la viabilidad del proyecto para el taller de pingullero, simultáneamente, identificar el presupuesto necesario para llevar a cabo su implementación. Es relevante destacar que la organización: Talleres de pingulleros de Alagansi, asume la responsabilidad de cubrir la totalidad de los costos asociados con la propuesta.

En el proceso de determinación del precio del proyecto, se diseñaron tres tablas específicas. La primera de ellas se centró en establecer el costo por hora de trabajo de diseño, desglosando las horas dedicadas a la gestión, el trabajo creativo y el operativo. Posteriormente, se elaboró una tabla que detalla los costos de producción de los productos impresos realizados para el proyecto y finalmente, se realizó una tabla de resumen de las tablas anteriores.

Tabla 6
Presupuesto de gestión, el trabajo creativo y el operativo

GESTIÓN	VALOR HORA	\$ 6,41	DISEÑO
Horas estimadas de trabajo de gestión		64	
Valor bruto por Gestión		\$ 410,42	
CREATIVO	VALOR BASE PARA EL CALCULO	\$ 4,81	
Horas estimadas de trabajo creativo		50	
Valor bruto por Diseño Creativo		\$ 240,48	
OPERATIVO	VALOR BASE PARA EL CALCULO	\$ 3,21	
Horas estimadas de trabajo operativo		88	
Valor bruto por trabajo operativo		\$ 282,16	
VALOR BRUTO POR DISEÑO		\$ 933,06	
DIAS LABORABLES		26 día(s)	



Tabla 7
Presupuesto de material e impresión

Producción, modelos, prototipos *	Cantidad	V.U.	Subtotal
Machote, modelo, prototipos	1	\$ 7,17	\$ 7,17
Impresiones (papel, cartulina)	1	\$ 8,40	\$ 8,40
Terminados gráficos	1	\$ 8,40	\$ 8,40
Digitalización	1	\$ 15,00	\$ 15,00
Planos impresos	1	\$ 5,00	\$ 5,00
Láminas de presentación	1	\$ 8,00	\$ 8,00
Empaques	4	\$ 3,50	\$ 14,00
Empaques	30	\$ 0,25	\$ 7,50
Empaques	1	\$ 12,00	\$ 12,00
SUB TOTAL IMPRESIÓN Y PRODUCCIÓN DE MODELOS			\$ 85,47

Tabla 8
Resumen de tablas

RESUMEN			
1 Honorarios profesionales		\$	933,06
2 Mano de Obra directa		\$	-
3 Transporte		\$	1,04
4 Producción, modelos, prototipos		\$	85,47
5 Equipos de oficina		\$	-
6 Materiales e insumos de oficina		\$	-
7 Muebles y enseres		\$	-
8 Arriendo		\$	-
9 Servicios básicos		\$	-
10 Otros		\$	-
SUB TOTAL PRESUPUESTO			\$ 1.019,57
Experiencia del diseñador	0 % - 50 %	0% \$	-
Impacto del proyecto (Bajo - Medio - Alto)	0% - 100 %	0% \$	-
Imprevistos		5%	50,98
TOTAL PRESUPUESTO			\$ 1.070,55

2.6 Evaluación de la propuesta

En el proceso de validación, se consideraron los usuarios directos (niños), los usuarios indirectos (comitente) y especialistas en diseño gráfico. Se llevaron a cabo diversas entrevistas y encuestas, donde los participantes brindaron sus respuestas al finalizar la revisión del prototipo.

La realización de esta validación es crucial, ya que proporciona información sobre si los requisitos establecidos se implementaron correctamente en los productos de este proyecto. Además, permite evaluar si se cumplen los objetivos del proyecto y si los productos funcionan de manera efectiva en el contexto del taller de pingulleros.

Esta validación se llevó a cabo con la colaboración del Tallerista Orlando Mejía y la participación activa de 5 niños que asistieron al taller, además de las opiniones de las profesionales en el área del Diseño: Mariana Lozada y Lourdes Montaña.

La primera fase de validación se centró en los niños. Evaluando aspectos como el contenido del cuento, la forma de los elementos, el tiempo de duración y la pertinencia de las actividades. Se utilizó un cuestionario de preguntas (ver Anexo 10) que permitió comprender las respuestas y



sugerencias de los niños con respecto a la utilización de los cuentos en el taller y sus contenidos. Los resultados obtenidos tras esta validación de los cuentos se presentan detalladamente en la Tabla 10.

Tabla 9
Resultados de la validación final con el usuario

Preguntas	Respuestas	Observaciones
¿Considera que el diseño de la estructura y organización de los cuentos son adecuados?	Cuatro de los 5 niños considera muy buena la estructura y organización de los cuentos	
¿Considera que el diseño de la interacción y navegación del cuento son adecuados?	Tres de los 5 niños considera muy buena la interacción y navegación	Los niños no tuvieron problema en entender los iconos que representan los tonos y la interacción en estos, sin embargo dos de ellos tuvieron problemas en la visualización de los videos
¿El cuento y los contenidos son de su agrado? ¿La información que encontró en estos le pareció relevante?	Los 5 niños consideran muy buena la información presentada en los cuentos infograficos	
¿Consideras que se ha controlado la sobrecarga informativa?	Tres de los 5 niños considera muy bueno el porcentaje de información presente en los cuentos	Los niños consideran que en algunos aspectos la información es un poco larga
¿El lenguaje utilizado en los cuentos infográficos es claro?	Tres de los 5 niños consideran muy bueno el lenguaje utilizado en los cuentos puesto que no tuvieron ningun problema en entender los temas que se topan	Dos de los niños encontraron palabras o frases que no entendían y que consideran debería explicarse también
¿La lectura es sencilla de realizar?	Tres de los 5 niños consideran que la lectura es sencilla de realizar	Por el problema mencionado anteriormente, dos de los niños tuvieron problemas al momento de leer.
¿La línea gráfica (tipografía, ilustración, cromática, etc), iconografía, fondos e interactividad son adecuados?	Cuatro de los 5 niños consideran muy buena la línea gráfica	Si embargo si se recomienda la utilización de más ilustraciones.
¿Cómo evaluarías los cuentos infográficos en cuanto a utilidad dentro de los talleres?	Cuatro de los 5 niños considera importante la utilización de estos cuentos en los talleres para poder conocer y entender la importancia de los pingülleros	

Considerando que las encuestas utilizaban una escala del 1 al 5, donde uno representa muy malo y cinco muy bueno, las respuestas, como se evidencia en el cuadro anterior, se presentan de manera satisfactoria. De los cinco niños, cuatro o cinco consideraron en el rango de bueno o muy bueno los diferentes aspectos preguntados en la encuesta.

Además, se llevó a cabo una validación de observación, donde se presentó a los niños la primera parte del cuento número uno. El objetivo era comprender cómo experimentaban la navegación y si les resultaba sencillo interactuar, especialmente al tocar el icono de los tonos, que los dirigiría a los videos. Esta validación arrojó una respuesta positiva en cuanto a la navegación del cuento y la interacción con los iconos frente a los videos.

Es relevante destacar que esta validación permite evaluar si se cumple de manera satisfactoria el objetivo planteado en el proyecto. Dicho objetivo se centra en la presentación de la información recopilada para abordar el problema, el caso de estudio y otros temas relacionados con la identidad cultural del pingüllero. Se puede afirmar que la respuesta ha sido satisfactoria, ya que la información recopilada aborda el problema de manera efectiva, ofreciendo a los niños una solución que les permite conocer más sobre la identidad de los pingülleros, generando así una conexión y comprensión de su importancia.



Figura 42

Fotografías de la validación realizadas con los niños



La segunda validación se llevó a cabo con el tallerista Orlando Mejía, durante la cual se presentaron todos los productos relacionados con este proyecto. El objetivo principal era determinar si se cumplían de manera satisfactoria las expectativas que él tenía con respecto a la problemática abordada. A través de una entrevista detallada, cuyo contenido se encuentra en el anexo 15, se evidencia que se logró satisfactoriamente resolver la problemática de que los niños y las personas que asisten al taller comprendan la importancia de la identidad cultural de los pingülleros.

Además, se presentó de forma virtual la propuesta diseñada para abordar el problema de la difusión de los talleres, donde el dummi publicitario se destacó como la respuesta a este desafío. El tallerista expresó su acuerdo y consideró muy positivo contar con este dummi publicitario para la promoción de los talleres. Cabe destacar que esta propuesta se entregaría a al taller, lo que significa que se presentaría en Casa Somos. El tallerista sugirió hacerlo, indicando que no habría ningún problema y, de hecho, afirmó que mejorarían la divulgación de los talleres.

No obstante, se reconoció que existen detalles en la propuesta gráfica y en la propuesta de contenidos de los cuentos que pueden mejorarse. En este sentido, se destacó la importancia de comprender mejor los símbolos del vestuarios de los personajes, proponiendo la idea de desarrollar personajes más directamente relacionados con el contexto de Alangasí.



Figura 43

Fotografías de la validación realizadas con el comitente



Finalmente, la última etapa de validación se llevó a cabo con las profesionales del área de diseño, Mariana Lozada y Lourdes Montaña. En este proceso, se obtuvieron valiosas observaciones que proporcionan pautas claras para mejorar aspectos específicos del diseño.

Las consideraciones para la mejora incluyen la sugerencia de incorporar más información visual y gráfica en las infografías. Se resalta la importancia de reducir en mayor medida los tamaños de ciertos textos para favorecer la legibilidad y centrar la atención en los elementos visuales clave. Además, se destaca la necesidad de otorgar mayor relevancia a los gráficos e ilustraciones presentadas, ya que se perciben como elementos fuertes que representan de manera efectiva el tema del concepto y, por ende, de los pingülleros.

Estas valiosas aportaciones se detallan en los anexos 10, 11, 12 y 13, proporcionando una guía específica para perfeccionar la propuesta de diseño, garantizando así un producto final más impactante y alineado con los estándares y expectativas de los usuarios.



3. Conclusiones y recomendaciones



3.1 Conclusiones

Conclusión general

Tras la exhaustiva investigación, desarrollo del producto y su posterior validación, emerge con claridad la crucial relevancia del diseño gráfico como agente activo y de impacto en la resolución de problemáticas sociales ligadas a la cultura y patrimonio del Ecuador. Este enfoque se erige como una herramienta esencial para la difusión, apoyo y reconocimiento de la identidad cultural e histórica del pingüero, trascendiendo las fronteras de Alangasí para abarcar todo el territorio quiteño.

Es imperativo subrayar la necesidad de gestionar el diseño gráfico de manera eficiente y consciente, especialmente al abordar temas complejos que requieren un entendimiento profundo. Los proyectos resultantes deben aspirar a complementar, completar y desarrollar la narrativa en torno a estas cuestiones, generando motivación para que las personas se involucren activamente en la preservación de la identidad cultural ancestral que funge como un distintivo para toda la sociedad.

Asimismo, se destaca la importancia de sensibilizar a las nuevas generaciones sobre la riqueza de la identidad musical ecuatoriana y la diversidad de géneros que enfrentan la amenaza de la pérdida. En este contexto, se reconoce que las generaciones emergentes deben asumir el papel de protectores y voces ancestrales de estas tradiciones, garantizando así la continuidad y trascendencia de la herencia musical del país.

Conclusiones específicas

El sistema informativo ha demostrado un desempeño efectivo, reflejando que el proceso llevado a cabo en conjunto con los talleres de pingülleros y la recopilación de diversas fuentes de información a lo largo de la investigación ha resultado altamente beneficioso para el desarrollo del material gráfico. Al presentar estos productos a los usuarios, la respuesta ha sido mayormente positiva, evidenciando la demanda y necesidad de integrar los cuentos y el dummi publicitario en los entornos de desarrollo de los talleres.

La concepción del sistema de información surgió a partir de un estudio lógico exhaustivo, que abarcó el análisis de diversas necesidades de los usuarios, las directrices del comitente y una investigación profunda en el ámbito del diseño gráfico. Se ideó una propuesta educativa con el objetivo de fomentar el conocimiento y aprecio por la identidad cultural de los pingülleros. La información proporcionada por el taller hacia los niños y otras audiencias era limitada, generando así la necesidad de contar con una fuente de información que les permitiera explorar más a fondo esta tradición y facilitara un aprendizaje más efectivo de los diversos tonos enseñados en el taller.

A través de las validaciones, se confirmó que el producto gráfico desarrollado no solo cumple eficientemente con su función, sino que también se integra de manera efectiva con la metodología de enseñanza



empleada en los talleres. Además, los contenidos fueron elaborados y diseñados de manera que los niños pudieron comprender fácilmente los temas presentados en este proyecto.

3.2 Recomendaciones

Se sugiere recopilar información de vital importancia y relevancia, específicamente en lo que respecta a la identidad cultural de los pingulleros. Se identificó como una limitación para el desarrollo del proyecto la falta de información directamente relacionada con la cultura de Alangasí. En este sentido, resulta crucial reunir documentación escrita o visual que destaque eventos significativos en la historia de la parroquia de Alangasí y su conexión con los pingulleros. Se recomienda, por ejemplo, recopilar información sobre los pingulleros ancianos presentes en la parroquia, tanto en formato visual como escrito.

Se sugiere proponer actividades que inspiren a los niños a explorar la rica cultura identitaria de los pingulleros, ya que al participar en los talleres, se integran a esta valiosa tradición. Por esta razón, se considera esencial diseñar actividades que permitan a los niños conocer a los distintos pingulleros locales, fomentando la interacción con figuras relevantes para comprender la importancia de esta identidad cultural. Además, se recomienda encarecidamente incentivar la participación activa de los padres en los repasos que se llevan a cabo dentro del hogar, promoviendo su involucramiento en el proceso educativo de los niños.

Finalmente, se sugiere mejorar la difusión del taller de pingulleros a través de Casa Somos, dado que este espacio alberga el desarrollo de los talleres. Se ha identificado ciertas deficiencias en la divulgación actual, por lo que se recomienda una exhibición más efectiva de los talleres ofrecidos en Casa Somos Alangasí. En este contexto, se propone integrar elementos reales atractivos en el dummy publicitario, tales como instrumentos auténticos, con el fin de captar la atención de los niños y del público en general. Esto contribuirá a motivar su participación en los talleres de pingulleros, permitiéndoles así comprender de manera más profunda la importancia de la identidad cultural encarnada por estos personajes.

3.3 Bibliografía

Adriana, M. (Julio de 2016). Construcción de la Identidad a través de la música con personas con dependencia a sustancias psicoactivas . Obtenido de chrome-extension://efaidnbnmnibpcjpcglclefindmkaj/https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/19495/TFG-L1374.pdf?sequence=1

Asamblea Nacional. (2008). Código Orgánico Organización Territorial Autonomía Decentralizada.



Barona, C., Paola, D., & Valencia, A. (2008). Diseño de multimedia interactivo para promover la cultura musical del pasífico entre niños/as de 7 a 11 años en la ciudad de Cali-Colombia. Cali.

Benyakhlef, O. (2017). Gloobs Design. Obtenido de Guía tipográfica para el diseño web móvil: <https://www.gloobs.com/blog/guia-tipografica-para-el-diseno-web-movil/>

Brumer, J. (2003). La fábrica de Hitorias. Buenos Aires.

Casamen, W., & Rodríguez, M. (2018). El pasillo como vínculo en la identidad ecuatoriana. Quito.

Ecuador Debate. (2011). La música nacional: una metáfora de la identidad nacional ecuatoriana. Quito: Consejo Editorial.

El Comercio. (24 de Agosto de 2022). Reguetón: género musical más escuchado en Ecuador. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/tendencias/entretenimiento/genero-musical-escuchado-ecuador-regueton.html>

El Universo. (25 de Octubre de 2019). Obtenido de Cuántas nacionalidades y pueblos indígenas hay en Ecuador: <https://www.eluniverso.com/noticias/2019/10/25/nota/7575452/cuantas-nacionalidades-pueblos-indigenas-hay-ecuador/>

El Universo. (2 de Agosto de 2023). El Universo. Obtenido de El latir de la Pachamama, la historia de la primera pingullera del Ecuador en la parroquia de Alangasí: <https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/quito-ecuador-valle-de-los-chillos-grupos-tradicionales-de-quito-pingulleros-de-alangasi-la-primera-nina-pingullera-del-ecuador-nota/>

F, G. (2009). Manual de creación de personajes .

Harris, P. (2009). Fundamentos de la tipografía. Parramón.

Hewitt, C. (2019). El diseño como storytelling. Gustavo Gili, SL, Barcelo, 2019.

Jhonson, M. (2004). Problem Solved. Phaidon Press.

Manzano, I. (29 de Mayo de 2018). almanatura. Obtenido de <https://almanatura.com/2018/05/por-que-importante-trabajar-identidad-cultural-cada-pueblo/>

Melo, D. (Junio de 2020). Pérdida de identidad cultural: Un retroceso para las comunidades indígenas y, por ende, para el turismo. México.

Molano, L. (2008). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Bogotá: Revista Opera.

Mullo, J. (2009). Música patrimonial del Ecuador. Quito: Fondo Editorial Ministerio de Cultura.



Peña, J. (2010). Color como herramienta para el diseño infantil. Princeton Architectural Press. (2011). Graphic Design Thinking: Beyond Brainstorming.

Robert, M. (1972). Principios y Métodos en la Educación Secundaria. Buenos Aires : Troquel.

Samara, T. (2008). Los elementos del diseño. Editorial Gustavo Gili, S.L.

Silva, E. (2004). Identidad Nacional y Poder. Quito: Ediciones Abya Yala.

The OT Toolbox. (22 de Diciembre de 2021). The OT Toolbox. Obtenido de 10 razones por las que todos los niños necesitan jugar con pegatinas: <https://www.theottoolbox.com/10-razones-por-las-que-todos-los-ninos-necesitan-jugar-con-pegatinas/>

Univision. (2 de Abril de 2018). Univision. Obtenido de ¿Por qué los superhéroes usan capa?: <https://www.univision.com/entretenimiento/geek/por-que-los-superheroes-usan-capa>

V, B. (5 de Octubre de 2023). Medium Multimedia. Obtenido de El impacto del diseño gráfico en la publicidad: una perspectiva analítica y detallada: <https://www.mediummultimedia.com/disenio/como-influye-el-disenio-grafico-en-la-publicidad/>

Wiley, J. (20102). The Power of Visual Story Telling. Canada: simultaneously.

3.4 Anexos

Anexo 1

Pingulleros: Reportaje de Teleamazonas

<https://www.youtube.com/watch?v=0v3iHfcnNy0>

Anexo 2

El latir de la Pachamama: Reportaje del Universo

<https://www.eluniverso.com/noticias/ecuador/quito-ecuador-valle-de-los-chillos-grupos-tradicionales-de-quito-pingulleros-de-alangasi-la-primera-nina-pingullera-del-ecuador-nota/>

Anexo 3

Videos de los Tonos de los talleres

https://drive.google.com/drive/folders/1PTYC_ABR0IY9t78LnVdhoQ6a1CCr6VK_?usp=sharing

Anexo 4

Validaciones del concepto con los expertos y el comitente



Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Evaluado por: Mariana Lozada				
Fecha: 17-10-2023				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
1) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Medianamente	Medianamente	Medianamente	C1. Es necesario cambiar un poco el primer concepto por voces o música ancestral para que se cumpla plenamente los objetivos y necesidades. C2. El segundo concepto no se vincula mucho a los objetivos planteados. C3. Medianamente por el hecho de la oralidad
2) ¿El concepto responde a las	Medianamente	Medianamente	Medianamente	En general, como los conceptos tienen los mismos productos, habría que pensar como motivar a los niños de otras formas, para que ellos sean los difusores.
3) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema	Bastante	Bastante	Medianamente	Los mismos comentarios de la primera pregunta
4) ¿El concepto propone una experiencia de uso adecuada?	Medianamente	Poco	Medianamente	Plantear el uso de otros métodos como la implementación de manualidades o realización de pingullo para generar en los niños una motivación a ir al taller.
5) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Bastante	Poco	Bastante	
6) ¿El estilo gráfico propone una	Bastante	Poco	Bastante	
7) ¿El concepto y estilo proponen un grado de	Bastante	Bastante	Bastante	
8) Elaborar				Cambiar un poco la frase del concepto y proponer un producto de motivación y difusión.



Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Evaluado por: Lourdes Montaña				
Fecha: 18-10-2023				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias
9) ¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?	Medianamente	Poco	Medianamente	Es necesario que los conceptos sean lúdicos y divertidos para los niños. Que cuenten historias y que se diviertan aprendiendo
10) ¿El concepto responde a las	Medianamente	Medianamente	Medianamente	En general, como los conceptos tienen los mismos productos, habría que pensar como motivar a los niños a aprender más lúdicamente el tocar los instrumentos.
11) ¿El concepto responde de forma novedosa al problema	Bastante	Bastante	Medianamente	Los mismos comentarios de la primera pregunta.
12) ¿El concepto propone una	Medianamente	Poco	Medianamente	
13) ¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?	Bastante	Poco	Bastante	Los estilos gráficos deben ser muy llamativos y con formas y figuras no completamente proporcional a la realidad, que estén fuera del ámbito académico
14) ¿El estilo gráfico propone una	Bastante	Poco	Bastante	
15) ¿El concepto y estilo proponen un grado de	Bastante	Bastante	Bastante	

Tabla de evaluación del concepto y estilo gráfico para los conceptos y estilos gráficos propuestos				
Evaluado por: Orlando Mejía				
Fecha: 20-10-2023				
Preguntas	Concepto y estilo 1	Concepto y estilo 2	Concepto y estilo 3	Observaciones/sugerencias



16) <i>¿El concepto responde al objetivo general del trabajo?</i>	Bastante	Bastante	Bastante	Los tres conceptos cumplen con el objetivo del taller
17) <i>¿El concepto responde a las</i>	Medianamente	Medianamente	Medianamente	En general, como los conceptos tienen los mismos productos, habría que pensar como motivar a los niños de otras formas.
18) <i>¿El concepto responde de forma novedosa al problema</i>	Bastante	Bastante	Bastante	
19) <i>¿El concepto propone una</i>	Medianamente	Poco	Medianamente	Plantear el uso de otros métodos como la implementación de manualidades o realización de pingullo para generar en los niños una motivación a ir al taller.
20) <i>¿El estilo gráfico es adecuado para el/los usuarios a los que se dirige el trabajo?</i>	Bastante	Poco	Bastante	Al momento de plantearse la gráfica, hacerlo teniendo en consideración los personajes con los que los niños se sientan identificados, como los danzantes, los rucos, los diablos huma, etc.
21) <i>¿El estilo gráfico propone una</i>	Bastante	Poco	Bastante	
22) <i>¿El concepto y estilo proponen un grado de innovación o novedad con relación a las soluciones existentes?</i>	Bastante	Bastante	Bastante	

Anexo 5

Cuentos Infográficos



<https://drive.google.com/drive/folders/1ejC1Uk3MI8Eygzv2ryWwPNJAPpnTKfA3?usp=sharing>

Anexo 6

Manual de uso

<https://drive.google.com/drive/folders/144bffd8ldoAbHQ-FQxHSGX05qQG9NSEL?usp=sharing>

Anexo 7

Dummi

<https://drive.google.com/drive/folders/1RTEznDxtY6FUyRPNnRMUpejQtpmFQA4d?usp=sharing>

Anexo 8

Volantes

<https://drive.google.com/drive/folders/1UvHFtkyZ1VTMEf9QyZzM56KISeBM8kJw?usp=sharing>

Anexo 9

Plantillas de Stikers

<https://drive.google.com/drive/folders/1DdctBoFlsLPa6TbkKfUrfS0rG9PT4tZ?usp=sharing>

Anexo 10

Validación final: Niños

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EdzFngJsz0BNjG2R1S_eVdYBCwVyaepVle9YAr2P9Y8R3Q?e=yRcZqf&nav=eyJyZWZlcn-JhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAIiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAIiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOi-JTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYilsInJlZmVycm-FsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EaNO31AUhUpCi6qwSYN3lgsBcJSrAl2phVA_WQ67hrGICg?e=pEReFn&nav=eyJyZWZlcn-JhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAIiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAIiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOi-JTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYilsInJlZmVycm-FsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EcH_WsnjPaxloh_TMmRh3NQBZLFhFNqE-Q1Kzi0DWgfyZg?e=qlXQgt&nav=eyJyZWZlcn-JhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAIiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAIiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOi-JTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYilsInJlZmVycm-FsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D



https://puceeduec-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EcH_WsnjPaxloh_TMmRh3NQBZLFhFnqE-Q1Kzi0DWgfyZg?e=qIXQgt&nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D

Anexo 11

Validación final: Comitente

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/ERRG89M_F9tNnxExHBODlgQB7Mo6s9Cu00FDuTF_5Al4Nw?e=oYE2LU&nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:v:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EaBrNKxSR-R0rUwCvH88cToBntEcSdqjFPjgcTAF604fhg?e=GebSse&nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJTdHJlYW1XZWJBcHAiLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJTaGFyZURpYWxvZy1MaW5rliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXcifX0%3D

Anexo 12

Validación final: Docente Mariana Lozada

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EaCLVLCgFRZlrfEJgPhRLsQB1Tghp4C0DXtCGz78cmg00g?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeU-ZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=IDNuM6

Anexo 13

Validación final: Docente Lourdes Montaña

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:u:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EdJ6p0KTBmJBkyQ5RIBswlIBQKcKW8Dcrt6sJOV9skg5Xw?nav=eyJyZWZlcnJhbEluZm8iOmsicmVmZXJyYWxBcHAiOiJPbmVEcmI2ZUZvckJ1c2luZXNzliwicmVmZXJyYWxBcHBQbGF0Zm9ybSI6IldlYiIsInJlZmVycmFsTW9kZSI6InZpZXciLCJyZWZlcnJhbFZpZXciOiJNeU-ZpbGVzTGlua0NvcHkifX0&e=xXsMCd

Anexo 14

Encuesta realizada a los niños para la validación de los cuentos

<https://forms.gle/zYQCe1nzqTcZKJY86>

Anexo 15

Videos, audios y fotografías realizadas a lo largo de este proyecto

https://puceeduec-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/sadelatorre_puce_edu_ec/EuRYrSr5pH1Bqs88ZvyrdlwB7jZRyhPbsArMW-YJRaP9gA?e=L9nbKT

