



**Pontificia Universidad Católica del Ecuador
Sede Ibarra**

ESCUELA DE DISEÑO

INFORME FINAL DEL PROYECTO

TEMA:

**"DISEÑO DE MATERIAL GRÁFICO SOBRE LA HISTORIA DEL AUTÓDROMO
INTERNACIONAL JOSÉ TOBAR TOBAR, DIRIGIDO A LA POBLACIÓN INFANTIL DE LA
CIUDAD DE IBARRA"**

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN
DISEÑO GRÁFICO Y CONTROL DE PROCESOS**

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN:

**DISEÑO, INFRAESTRUCTURA Y SISTEMAS SOCIALES Y AMBIENTALES PARA
UN HÁBITAT SOSTENIBLE**

AUTOR: Felipe Cadena Terán

ASESOR: Mgs. Darío Arboleda

IBARRA, ABRIL – 2021

CERTIFICACIÓN DE ASESOR

Ibarra, abril, 2021

Mgs. Darío Arboleda

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final de investigación, el mismo que se ajusta a las normas vigentes en la Escuela de Diseño, de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI); en consecuencia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Darío Arboleda', with a large, stylized flourish on the left side.


Mgs. Darío Gabriel Arboleda Jordán
C.C.: 1714907233

PÁGINA DE APROBACIÓN

El jurado examinador, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI):



Mgs. Darío Gabriel Arboleda Jordán
C.C.: 1714907233

(f): 

Mgs. Guillermo Oswaldo Portilla Villamagua
C.C.: 0401006853

(f): 

Mtr. Alexandra Morales Garzón
C.C.: 1003132220

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, Henry Felipe Cadena Terán, declaro conocer y aceptar la disposición del Art.66 del Instructivo de Trabajo de Grado de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra (PUCESI), que en su parte pertinente manifiesta textualmente: “Forman parte del patrimonio de la universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través o con el apoyo financiero, académico o institucional de la universidad”

Ibarra, abril de 2021



C.C.: 100379952-3

AUTORÍA

Yo, Henry Felipe Cadena Terán, portador de la cédula de ciudadanía N°1003799523, declaro que la presente investigación es de total responsabilidad del autor, y que se ha respetado las diferentes fuentes de información realizando las citas correspondientes.



Henry Felipe Cadena Terán

C.C.: 1003799523

DECLARACIÓN y AUTORIZACIÓN

Yo: Henry Felipe Cadena Terán, con CC: 1003799523, autor del trabajo de grado intitulado: “Diseño de material gráfico sobre la historia del autódromo internacional José Tobar Tobar, dirigido a la población infantil de la ciudad de Ibarra”, previo a la obtención del título profesional de “Licenciado en diseño gráfico y control de procesos”, en la Escuela de Diseño:

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tiene la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede- Ibarra, de conformidad con el artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de graduación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ibarra a difundir a través de sitio web de la Biblioteca de la PUCESI el referido trabajo de graduación, respetando las políticas de propiedad intelectual de Universidad.

Ibarra, 26 de abril de 2021



Henry Felipe Cadena Terán

C.C. 1003799523

RESUMEN EJECUTIVO

Esta investigación se adentra en la historia de la ciudad de Ibarra, específicamente en la creación de la autopista y autódromo en la laguna de Yahuarcocha, en conjunto con el Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura; C.A.T.I, el cual, desde su creación, ha tenido por excelencia a las personas adultas como su público objetivo.

Por tal razón, este proyecto está enfocado en el público infantil. Siendo así, que el objetivo del presente estudio es la generación de un material gráfico para la población infantil de la ciudad de Ibarra, permitiendo por medio del mismo, la transmisión de la información histórica. En este sentido, por medio de encuestas y entrevistas, se logró encontrar respuestas muy alentadoras sobre el material y elementos gráficos de preferencia para una mejor comprensión de acuerdo a los estudiantes de quinto grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”. Aquellos resultados mostraron el afán y la urgencia por conocer la historia a través de un cómic digital, el mismo que aporta significativamente tanto al C.A.T.I como a la población en general.

En este contexto, se recomienda continuar elaborando materiales gráficos dirigidos al público infantil, mediante un diseño gráfico que ejemplifique de manera atractiva e impactante los contenidos. Para concluir, en base a este material, se podrían realizar investigaciones adicionales para la identificación de otros factores a tener en cuenta a la hora de seleccionar temas relacionados para dar continuidad o expandir la información histórica.

Palabras Claves

C.A.T.I, José Tobar Tobar, Fernando Madera, autódromo internacional de Yahuarcocha, historia, cómic digital, manga digital, automóviles, público infantil, ciudad de Ibarra.

ABSTRACT

This investigation is about the history of Ibarra city, specifically on the creation of the highway and racetrack of the Yahuarcocha lake, both with the Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura, C.A.T.I. Which since it's creation, it has had adults as their target audience for excellence. For that reason, this project is focused on children public. Thus, the objective of this study is the generation of graphic material for the child population of the city of Ibarra, allowing through it, the transmission of historical information.

In this sense, through surveys and interviews, it was possible to find very encouraging answers about the material and graphic elements of preference for a better understanding according to the students of fifth grade of the Unidad Educativa Fiscomisional "Sánchez y Cifuentes". Those results showed the eagerness and urgency to know the story through a digital comic, the same one that contributes significantly to both C.A.T.I and the general population.

In this context, it is recommended to continue developing graphic materials aimed to children, through a graphic design that exemplifies the contents in an attractive and impressive way. To conclude, based on this material, additional research could be carried out to identify other factors to take into account when selecting related topics to provide continuity or expand the historical information.

Keywords

C.A.T.I, José Tobar Tobar, Fernando Madera, International racetrack of Yahuarcocha, history, digital comic, digital manga, cars, children public, Ibarra city.

DEDICATORIA

A mi padre Félix y a mi madre Eugenia, por ser mis guías en el caminar de cada día, por sus consejos, sus oraciones y su amor incondicional en todo momento a pesar de todo. A mis hermanas queridas, Maritza y Daniela, por su resiliencia y acompañamiento. De igual manera a mis sobrinos Jhoan, Julián, Mathias, Emiliano, Emily y Camila, mis bonitos, los quiero muchísimo. En especial, a mi abuelita Carmen, a quien quiero como a una madre, por estar siempre dispuesta a escucharme y ayudarme en cualquier momento.

AGRADECIMIENTO

A Dios, por haberme brindado la vida y concedido la oportunidad de haber llegado a este momento tan importante de mi formación profesional. A nuestro señor Jesús, por siempre cuidarme y levantarme de cualquier adversidad. A mis padres, por siempre apoyarme y motivarme para concretar mis metas y a seguir por el camino del bien. A mis hermanas, por brindarme de su cariño. Éste logro también es suyo. A mis sobrinos, por el gran amor que me proporcionan y que encuentro en ustedes. A mi abuelita, por su tiempo, comprensión, confianza y por haber creado en mí un gusto enorme por las cosas de Dios. A mi asesor, por su paciencia y dirección en la elaboración de ésta tesis. A la Unidad Educativa "Sánchez y Cifuentes" por haberme abierto su puertas. Finalmente, a mis amigos por todas las experiencias vividas, las cuales han fortalecido nuestra amistad.

INDICE

CERTIFICACIÓN DE ASESOR	2
PÁGINA DE APROBACIÓN	3
ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS	4
AUTORÍA	5
RESUMEN EJECUTIVO	7
ABSTRACT	8
DEDICATORIA	9
AGRADECIMIENTO	10
ÍNDICE DE TABLAS	12
Introducción	13
1. CAPÍTULO I	15
1.1 Antecedentes	15
1.2 Problema	16
1.3 Justificación	18
1.4 Objetivos	19
1.4.1 Objetivo General	19
1.4.2 Objetivos Específicos	19
2. CAPÍTULO II	20
2.1 Estado del Arte	20
2.1.1 Proyectos sobre diseño de material gráfico para público infantil	20
2.1.2 Diseño Editorial	23
2.1.2.1 El Cómic	25
2.1.2.2 El Manga	26
2.1.2.3 Relación entre el cómic y el manga	27
2.1.2.4 Diferencias entre el cómic y el manga	28
2.1.2.2 Elementos del cómic o manga	30
2.1.2.2 Transiciones en el cómic o manga	33
2.1.3 Importancia del diseño gráfico en el público infantil	33
2.1.4 Referentes de diseño	34
3. CAPÍTULO III	36
3. Materiales y métodos	36
3.1 Antecedentes diagnósticos	36

3.3 Objetivo General	37
3.4 Objetivos Específicos	37
3.5 Variables diagnósticas	37
3.6 Indicadores	38
3.7 Matriz Diagnóstica	40
3.8 Mecánica Operativa	42
3.8.1 Identificación de la población (grupo objetivo)	42
3.8.2 Identificación de la población	43
3.8.3 Análisis e interpretación de resultados	44
4. CAPÍTULO IV	64
4. PROPUESTA Y EJECUCIÓN	64
4.1 Introducción	64
4.2 Objetivo	64
4.3 Propuesta	64
4.3.1 Concepto	64
4.3.2 Referencias de cómic y manga	65
4.3.3 Proceso de elaboración, hasta el producto digital gráfico final:	66
4.3.4 Producción del cómic (desglose)	67
4.3.5 Diseño de personajes	68
4.3.6 Diseño de entornos	69
4.3.7 Diagramación	70
4.3.8 Color	70
4.3.9 Tipografía	71
4.4 Elaboración del cómic	71
4.5 Validación de la propuesta	77
5. CAPÍTULO V	80
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	80
5.1 Conclusiones	80
5.2 Recomendaciones	81
REFERENCIAS	82
ANEXOS	85

ÍNDICE DE TABLAS

<i>Tabla 1 Matriz Diagnóstica</i>	40	<i>Tabla 2 Identificación de la población</i>	43
-----------------------------------	----	---	----

Introducción

El presente trabajo de investigación es el resultado de una serie de coordinaciones realizadas con el Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura, C.A.T.I; en donde hasta la fecha en que se presenta este documento, es gerente el licenciado Sr. Marcelo Endara. Este trabajo, tiene como principal propósito la generación de un diseño de material gráfico sobre la historia del autódromo internacional de Yahuarcocha. En tal sentido, para su realización se ha tomado en cuenta el método cualitativo y cuantitativo. Datos que fueron recogidos a partir de estudiantes que pertenecen al quinto grado de educación básica, en una Unidad Educativa perteneciente al sistema educativo en Imbabura, Ecuador. Al finalizar el estudio se consiguió, como producto gráfico final, un cómic, el cual, recopila la historia sobre la creación de la autopista y el autódromo en la laguna de Yahuarcocha.

En primera instancia, la información con la que cuentan los niños hasta los 9 y 10 años de edad, básicamente son las experiencias y conocimientos dados por su padres principalmente y su entorno en general. Esto, relacionando al cómic, se puede decir que en cierto grado, los estudiantes perciben y/o comprenden la gráfica que se expone ya sea en un cómic digital o físico, por las películas o series animadas realizadas a partir del mismo, esto quiere decir que, las imágenes mostradas en el cómic, ya han sido observadas previamente por los estudiantes en algún otro soporte multimedia. En tal sentido, se podría pensar que los estudiantes deberían conocer en gran parte, sobre lo acontecido en su propio lugar de nacimiento, en este caso sobre la historia del autódromo de Yahuarcocha; sin embargo, esto no es así, desconocían la historia que se había dado en su su propio terruño. Es así que, en este informe se muestra la cronología seguida para poder solucionar de manera óptima lo previamente mencionado.

En el primer capítulo, se desarrolló los aspectos introductorios del programa de investigación como: antecedentes, problema, justificación, objetivo general y objetivos específicos. En este capítulo se muestra toda la información necesaria para conocer y comprender el contexto en el que germinó y se expandió el proyecto de investigación. De igual manera, se exponen los factores asociados al problema, y la forma de promoción y publicidad abordada por el ente encargado del autódromo, el CATI.

En el segundo capítulo, se evidencia la información recopilada para brindar las bases necesarias para el proyecto y así poder respaldar los componentes directos de este estudio como: soportes gráficos, elementos de diseño gráfico, técnicas e instrumentos para la recopilación de datos idóneos en pro de los utilizados por los proyectos internacionales y nacionales presentados, y definiciones por excelencia, las cuales se respaldan por medio de las investigaciones realizadas con el pasar de los años, sobre el cómic y el manga.

En el tercer capítulo, se expone el proceso realizado paso a paso, desde el haber solicitado el poder realizar ésta investigación con la Unidad Educativa, pasando por los objetivos del diagnóstico, general y específicos, las variables, los indicadores, matriz diagnóstica, identificación de la población, mecánica operativa y resultados. Desde el inicio se desarrolló un cronograma de actividades con el propósito de cumplir con los tiempos establecidos de trabajo. Con ello, se valoró la apertura y tiempo brindado por todos los grupos, recibiendo una retroalimentación muy satisfactoria de acuerdo a los ítems presentados.

En el penúltimo capítulo, se ejemplifica todo lo relacionado al diseño de material gráfico, aquí se puede encontrar el objetivo, concepto, proceso de elaboración y producción desde la propuesta en boceto, hasta la propuesta digital. De hecho, es en este capítulo en donde se evidencia el árduo y complejo trabajo que se realizó para obtener el cómic.

Para terminar, en el último capítulo se expone las conclusiones y recomendaciones propias de esta investigación. Sin duda alguna, esta investigación servirá como punto de partida para la realización de posteriores diseños de material gráfico enfocado a la población infantil.

1. CAPÍTULO I

1.1 Antecedentes

Para conocer cuáles fueron los inicios del Autódromo Internacional José Tobar Tobar debemos retroceder alrededor de la década de los 60, cuando la idea de conformar una “pista” estaba en auge ante los pioneros para su creación.

En torno a la década antes mencionada, surgió una pregunta por parte del señor José Hidrobo en conjunto con Hernán Almeida, ¿Qué tal una autopista alrededor de Yahuarcocha? (Salas, 2011), la misma que después de cierto tiempo determinado empezaría a materializarse por la gestión e influencia que brindaría el Sr. José Tobar Tobar, en conjunto con el pueblo Ibarreño. Los habitantes de San Antonio de Ibarra y sus alrededores gracias a su organización y participación en las mingas realizadas desde el 16 de diciembre de 1961, ayudaron a la creación de la autopista (Salas, 2011). En lo que se refiere al camino que rodea la laguna en ese entonces de “tierra”; hoy camino asfaltado. Teniendo en cuenta que la pista pequeña se llegó a realizar mucho tiempo después de haber creado la pista grande alrededor de la laguna de Yahuarcocha.

Hasta el año de 1983 las carreras como tal se realizaban en la pista grande; y fue en este mismo año en dónde se empezó a construir la pequeña pista a la altura del extremo norte de la laguna. De modo que, es la pista pequeña a la que se conoce como el Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar.

Ahora bien, ¿por qué se le designó el nombre José Tobar Tobar?, la respuesta resulta muy inspiradora, pues, José Tobar fue el protagonista que logró conformar y fundar el C.A.T.I (Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura), en donde se le otorgó el cargo de presidente. Club creado con el objetivo de construir la autopista. Con ello, José Tobar inició una travesía que lo convertiría en el personaje principal mentor y ejecutor de una obra catalogada como titánica.

1.2 Problema

En la provincia de Imbabura, al norte de la ciudad de Ibarra se encuentra el Autódromo Internacional José Tobar Tobar. Un espacio destinado exclusivamente para la realización de válidas (carreras) de automóviles.

Ésta pista para su creación tuvo lugar desde el año 1961 aproximadamente hasta el 2 de mayo de 1970, día en el que se lo inauguró. Cabe recalcar que la pista del Autódromo fue asfaltada 3 meses antes de su inauguración. (El Comercio, 2011)

En esta investigación se tomó en consideración al Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura (CATI), ubicado en la Avenida Jaime Roldós Aguilera, al frente del Estadio Olímpico de Ibarra. Se realizó una entrevista preliminar con el Lic. Marcelo Endara, Gerente del CATI. Luego de varias visitas realizadas, se pudo determinar lo siguiente:

A lo largo del tiempo el Autódromo Internacional José Tobar Tobar, desde su creación ha venido siendo un ícono de la ciudad de Ibarra y por ende de la provincia de Imbabura. Para mostrar datos relevantes como lo de su creación, personajes que intervinieron, válidas a realizarse, máximos exponentes, nombres de los automóviles; se ha realizado una revista (Crónica de los 50 años del club de Automovilismo y Turismo de Imbabura), en donde se muestra toda la historia y trayectoria del Autódromo hasta el año 2011. Esta revista es dirigida a un público adulto, personas que pueden considerar a la misma como un producto amigable y de considerable aceptación por lo que contiene fotografías a blanco y negro, color, textos lineales y una diagramación muy rígida, básicamente un diseño editorial propio de aquella época.

Según Marcelo Endara gerente del CATI, manifiesta que el CATI como tal no tiene un material destinado para el público infantil, como libros, revistas o animaciones de vídeo. Es por ello que, de alguna manera los infantes no conocen sobre la historia del Autódromo, solamente poseen la información que los adultos les han transmitido por lo que vivieron en su momento en este espacio de carreras. En esa misma línea, la sociedad en general sabe y

conoce la historia del Autódromo y las experiencias acontecidas alrededor de él, las mismas que son recordadas y contadas de manera verbal a las próximas generaciones; aunque, en cierto grado ésta forma de transmisión no ayude a que el niño pueda retener lo que le han contado.

Es por esto que tener un material gráfico que pueda mostrar la historia, desarrollo y evolución del Autódromo es de mucha importancia, haciendo hincapié en que no existe un material gráfico en donde los contenidos del mismo tengan una relación más cercana y directa con el público infantil; puesto que la revista (Crónica de los 50 años del club de Automovilismo y Turismo de Imbabura) no favorece o no tiene alcance para con los infantes. El niño al evidenciar una diagramación rígida y muy convencional hace que pierda el interés de la misma; así como el uso de las fotografías a blanco y negro, a color, el texto ubicado en varias columnas de manera extensa, y sobre todo la formalidad con la que se muestra la revista, definitivamente no tiene el alcance para una audiencia menor.

En consecuencia, son las nuevas generaciones, las cuales están creciendo sin la información adecuada y concisa sobre la reseña histórica, importancia y beneficios que ha traído la creación del Autódromo en la ciudad de Ibarra. De modo que los niños al no contar con un material gráfico que ejemplifique de mejor manera todo lo acontecido sobre el ícono de la localidad, el Autódromo; hace que el interés de saber y querer conocer sobre éste, se vaya perdiendo con el pasar de los años.

1.3 Justificación

Es necesario entender que la Ciudad de Ibarra al poseer un Autódromo de categoría Internacional, hace que la ciudad como tal sea reconocida a nivel de país y mundo. Ciertamente es este espacio en dónde está situado el Autódromo Internacional José Tobar Tobar (Yahuarcocha), el cual se ha elegido para la realización del proyecto. Éste desde su creación dinamizó el turismo en la ciudad de Ibarra, permitió la recreación entre los ciudadanos y por ende mejoró el comercio para la ciudad, esto haciendo referencia a los locales de comida, de estadía, de mecánica automotriz; básicamente fue éste espacio el que ayudó a brindar plazas de trabajo para los habitantes de Ibarra. “Teniendo en cuenta que la letra T de las siglas CATI, significa turismo”, explicó con sobriedad Endara.

Para el desarrollo de esta investigación se contará con el apoyo de las autoridades del CATI, quienes proveerán información necesaria sobre la historia del Autódromo. La misma que servirá para una actualización de contenidos en conjunto con entrevistas de preguntas abiertas y cerradas y encuestas destinadas a los destacados personajes del automovilismo, los cuales, por medio de su experiencia, aportarán ideas y sugerencias a desarrollar en el proyecto.

Esta investigación pretende que los niños a través del diseño de material gráfico se encuentren con un contenido más llamativo estéticamente y fácil de digerir a nivel visual, permitiendo así que el niño mediante el material gráfico pueda obtener una mejor comprensión y pueda también retener la información sobre la historia del Autódromo. Es muy importante y relevante realizar este proyecto ya que el diseño de material gráfico al estar destinado a los niños hace que sean ellos los encargados de refrescar la historia a sus padres, sobre el Autódromo; puesto que la investigación se pretende desarrollar con el público infantil de la ciudad de Ibarra, el cual arrojará el rango de edad para la respectiva validación del proyecto.

La cuestión visual en los roles pedagógicos son de suma importancia, como lo sabemos el impacto que genera una imagen puede ser muy representativa también

para la enseñanza, esto puede ser posible si se pretende generar también nuevas proyecciones de aprendizaje, con esto logramos entender que la postura lógica entre los elementos educativos y el diseño gráfico, tiende a una apertura de nuevas técnicas que favorezcan a grandes rubros sociales como lo es la educación. (Paredra, 2013)

A través de este proyecto se podrá aplicar conocimientos sobre ilustración, diagramación, teoría del color, planos, ángulos; la ayuda de estos recursos contribuirá a que mediante la gráfica, el niño pueda interesarse por la historia y eventos que se han llevado a cabo en el Autódromo; además que será un material que aportará para que el niño practique la lectura mediante el diseño de material gráfico.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Generar material gráfico sobre la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar, dirigido a la población infantil de la ciudad de Ibarra; para contribuir al conocimiento de este ícono nacional mediante los contenidos presentados en el proyecto.

1.4.2 Objetivos Específicos

- 1.** Recopilar información sobre toda la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar, así como del diseño gráfico enfocado a la población infantil, para construir el Estado del arte.
- 2.** Realizar entrevistas, encuestas al público objetivo y personajes representativos del automovilismo, para actualizar la información y poder establecer los requerimientos de diseño en el desarrollo de la propuesta.
- 3.** Diseñar un material gráfico sobre la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar con contenidos atractivos, dirigido al público infantil.
- 4.** Validar el diseño de material gráfico con expertos en diseño, público objetivo y autoridades del CATI.

2. CAPÍTULO II

2.1 Estado del Arte

2.1.1 Proyectos sobre diseño de material gráfico para público infantil

El diseño gráfico mediante el diseño editorial ha formado parte de variadas investigaciones tanto a nivel nacional como internacional. Por esta razón todos los estudios ya realizados sirven y ayudan a proyectos futuros, de modo que contribuyen para la solución del problema de una mejor manera.

Por ejemplo, en el proyecto titulado: Diseño gráfico de material educativo para niños y maestras del grado de seis años de las escuelas oficiales del nivel preprimario distrito escolar 03-005. Barrientos (2015) se centralizó en la creación de un material gráfico educativo para niños y maestras. Esto porque en la institución educativa se dictaba 3 idiomas, desde el español, pasando por el inglés, hasta el kaqchiquel. El problema residía en que las maestras no dominaban los idiomas en lo que compete a su pronunciación y escritura, simultáneamente el ministerio de educación brindaba un material educativo que no contenía una variedad de vocabulario para abarcar los 3 idiomas.

Para ello Barrientos (2015) se propuso diseñar gráficamente un material educativo para los contenidos del tema generador “Naturaleza inanimada” en español, inglés y kaqchiquel. El cual pretendió apoyar a la enseñanza-aprendizaje de los 3 idiomas para que desde el nivel preprimario se prepare a los estudiantes en el desarrollo de todas las habilidades y destrezas. El proyecto constó de varias fases, desde la ubicación de la institución hasta la impresión y presentación final del proyecto. Lo interesante de esta investigación es el hecho de que Barrientos al visitar cada semana a los estudiantes y maestras, sustentaba los datos requeridos para elaborar la propuesta mediante entrevistas con el público objetivo.

Consecutivamente Barrientos (2015) desarrolló una estrategia de comunicación que constaba con las siguientes preguntas: ¿qué?, ¿para qué?, ¿con qué?, ¿con quiénes?, ¿cuándo?, cómo? y ¿dónde?. Preguntas que favorecían a tener en cuenta en términos generales todo lo que era el proyecto como tal y cuánto se iba a llegar a efectuar. En esa misma línea, también resolvió un concepto creativo de diseño de acuerdo a la técnica “Do it” desarrollada por Roger Oslen que consiste en cuatro fases: definir, abrir, identificar y transformar.

Aquí vale la pena resaltar el concepto creativo “Divirtiéndome es como aprendo.” Con esta frase se le quiso brindar al grupo objetivo, un material en donde al divertirse es como se aprende y todas las actividades que contienen ambos materiales son dinámicas y creativas planeadas para la edad de seis años (Barrientos, 2015). De manera que los niños obtengan una mejor comprensión del material gráfico educativo mediante un anclaje entre los contenidos presentados y el concepto creativo. Seguidamente para que el material gráfico sea funcional y fácil de comprender se investigó sobre íconos visuales, tipografía, paleta de color, código lingüístico y formato. Esto para poder llevar a cabo la propuesta de una mejor manera, teniendo el control sobre las ilustraciones y el texto a ubicar como un buen contenido, digerible a nivel visual tanto para que los estudiantes y las maestras lo puedan entender fácilmente.

Además se elaboró un flujograma y un cronograma de trabajo para cumplir con los tiempos requeridos para cada actividad incluyendo las visitas a la institución, conceptualización, procesos de bocetaje, autoevaluación, coevaluación y validación, además de la entrega en sede (Barrientos, 2015). Esto, para no tener contratiempos y comprobar si lo propuesto en un inicio se estaba cumpliendo a medida que se desarrollaba la propuesta.

En el mismo campo de la ilustración, el proyecto titulado: Lo que me une a Colombia 2. Libro ilustrado e interactivo digital creado a partir de la idea de mostrar a los niños nacidos en Colombia pero radicados en otro país el hecho que de dónde vienen, su cultura, sus tradiciones y espacios geográficos del país; de manera que a su retorno encuentren una cercanía con su país de origen. El autor expone la historia sobre la familia Restrepo, una familia radicada en Sevilla, España; que pretende retornar a Colombia a la ciudad de Salento

en conjunto con sus dos hijos Julián y Marianita (Holguín, 2015). Ciertamente, la historia contiene un grado alto de patriotismo al poder mostrar el sentimiento que tiene esta familia por su tierra natal a la que se sienten ligados por unos determinados valores, afectos, cultura e historia.

La familia Restrepo que aparece en el libro es presentada mediante una metáfora, puesto que la familia “humana” es representada con “animales” propios del país; esto para que el contenido expuesto pueda verse más animado de una mejor manera con los niños. Para ello el autor investigó los animales más representativos del país y los vinculó en conjunto con la familia Restrepo y los demás personajes que aparecen en el libro.

Lo interesante de esta investigación es la calidad de sus ilustraciones, ya que los animales animados tienen bastante parecido con los reales, al igual que la redacción y concordancia del texto entre personajes que es considerablemente acertada. Holguín (2015) afirma el grado de satisfacción que obtiene el niño al poder comprender mediante las ilustraciones individuales página a página, los contenidos. Durante la investigación se realizaron entrevistas y encuestas para poder comprender las necesidades de los niños. Información que fue muy importante para la elaboración del libro.

Finalmente, se tratará la investigación sobre la propuesta de un libro álbum interactivo que contenga conocimientos culturales ecuatorianos para niños de 8 a 10 años de la ciudad de Quito. La autora expone que para la realización de esta propuesta, se tomó en cuenta a la cultura Otavaleña como medio de identidad para transmitir a los niños. Igualmente, en el desarrollo, Mosquera, elaboró los personajes desde una previa recolección de información, la misma que fue basada en la historia Otavaleña, de acuerdo a su geografía, características de su vestimenta, sus costumbres, el yamor, el pawkar raymi, en conjunto con sus habilidades en el campo de la artesanía. En consecuencia, la autora, logró la creación de personajes muy representativos. En esa misma línea, Mosquera, efectuó 3 propuestas según un story board como alternativas para la presentación de la información, por lo que, en cada una de ellas tanto los personajes como la narración de la historia, sufrieron cambios. Sin

embargo, existió una cuarta propuesta-alternativa, en la que la autora unificó los atributos más llamativos de cada alternativa; ésta última fue la aceptada.

En este sentido, al igual que en las investigaciones anteriores, el proceso para la realización gráfica de la propuesta, empezó desde los bosquejos, en lo que compete a las posturas y gestos faciales de los personajes más representativos de la cultura Otavalo., los mismos que fueron replicados tanto en camisetas como en el embalaje de ellas. De modo que la estrategia comunicacional estaba inmiscuida en cada una de las camisetas a ser utilizadas por los niños, siendo así que el nivel de estampado o serigrafía debía ser de buena calidad para que se pueda divisar al personaje como tal y el texto en el que se encuentran datos personales del mismo.

Cada uno de los procedimientos, resultados y aportes de las investigaciones anteriores se considerará al momento de dar respuesta a los objetivos de investigación propuestos. En conjunto con estos antecedentes también se tendrán en cuenta algunos postulados teóricos, cómo el de poder brindar un concepto creativo para que los niños aprendan divirtiéndose al observar la propuesta final.

2.1.2 Diseño Editorial

“El diseño editorial es el diseño de publicaciones periódicas: revistas impresas que salen a la venta en más de una ocasión y que, por lo general, tienen una apariencia y transmiten unas sensaciones características y únicas” (Frost, 2014). De modo que cada revista debe poseer un propio diseño, un propio distintivo que sobresalga ante la variedad de revistas que existen en el mercado. El primer paso para adentrarnos en la mente del consumidor es que la revista contenga un grado gráfico estéticamente alto.

Al momento de incluir ilustraciones dentro de un cuento se desarrolla la creatividad y el pensamiento del niño (Salisbury, Martin, 2005). Esto quiere decir que una ilustración brinda la posibilidad de conocer más detalles, a diferencia del texto, es más, el niño estará más interesado por la imagen ilustrada que por palabras que no captarán su atención. Montoya (2010) afirma:

En los últimos decenios, si en algo se pusieron de acuerdo los psicólogos, pedagogos, ilustradores y escritores, es en la presentación que debe ostentar la literatura infantil, no sólo en cuanto al formato, al tipo de letra y la encuadernación, sino, sobre todo, en cuanto a las ilustraciones que, además de enseñar a diferenciar los tamaños y colores, contribuyen a la comprensión del texto.

Por lo que tener en cuenta las ilustraciones es de vital importancia al momento de dirigirse al niño, éstas van más allá del texto. Así, la ilustración brinda apoyo a la lectura, por eso es este formato el que desean ver los niños plasmado en sus historias, ya que con las ilustraciones que observan ellos pueden interpretarlas de distintas maneras y consiguen aprender muchas cosas (Bermeo, 2013). Y no solamente los niños, sino también, adolescentes, adultos y/o personas que sufren de alguna deficiencia auditiva que no les permite escuchar las palabras o en su caso que no sepan leer.

La creación, manejo y uso de fotografías, ilustraciones o elementos gráficos es algo imprescindible para un diseñador gráfico, aunque a veces no se tenga claro qué utilizar en cada proyecto. A menudo existe la duda de no saber qué elemento añadir a un trabajo creativo: fotografía o dibujos. Esta decisión dependerá siempre de la función que se quiera dar al mensaje gráfico o a las exigencias y condiciones de un cliente. De todas maneras, ambas opciones son factibles siempre y cuando la composición, la imagen, la tipografía, el color y el propio mensaje cumplan la función de comunicar lo que se pretende. (Villagrán, 2014)

Así, se debe tener muy en cuenta la ubicación de las piezas gráficas según lo que se quiera comunicar ya sea con ilustraciones y/o fotografías; la tipografía debe ir acorde con los elementos a utilizar. Simultáneamente, para la creación del diseño de material gráfico,

previamente se deberá obtener los comentarios y sugerencias de los estudiantes para su realización.

2.1.2.1 El Cómic

Es el término utilizado en el idioma inglés, para referirse a la historieta, aunque su uso es internacional, lo que lo hace entendible en todos los idiomas. “Hay que señalar que el cómic se enmarca plenamente dentro de la cultura visual donde la imagen tiene un papel principal” (Enrique del Rey, 2013). En este sentido, la imagen, en muchos de los cómics logra comprenderse en la manera en que se quiere que sea comprendida, por la secuencia de las mismas. De hecho, el cómic es un conjunto de “imágenes pictóricas y de otros tipos, yuxtapuestas en secuencia deliberada, cuyo fin es transmitir información o producir una respuesta estética en el espectador” (McCloud, 1994). Así, se potencializa la retención del mensaje concreto de la historia y la capacidad para comprender de manera asertiva todas las imágenes como un conjunto.

El cómic es “uno de los textos multimodales por excelencia, ya que en su configuración se combinan dibujos y el código verbal, vehiculado, mediante una serie de recursos caligráficos y tipográficos” (Sáez Rivera, 2011). En esencia, la relación de estos recursos, brindan la posibilidad de encaminar de mejor manera al lector a través de cada página, para que este no pierda la línea de la historia que se está contando. “En concreto, la explotación intrínseca de la historieta sería el desarrollo de destrezas de comprensión lectora” (Enrique del Rey, 2013). Es por ello que, en el cómic se debe mantener una línea de historia-gráfica, la cual estará directamente relacionada al contenido que éste contiene, fortaleciendo así, la información que se procura transmitir.

Los cómics son productos culturales llevados a cabo en una sociedad y en un momento histórico determinado. Son portadores, por tanto, de un valor documental y un mensaje concreto que no puede perderse de vista. En este sentido, podrían contribuir también al desarrollo de las destrezas interculturales. (Enrique del Rey, 2013)

En efecto, el cómic es actualmente parte del convivir diario, en él se puede mostrar acciones cotidianas, lecciones aprendidas, enseñanzas del pasado que sirven para el día de hoy. Básicamente, es uno de los soportes más idóneos, el cual, facilita la comprensión del lector, permite potencializar la lectura por medio de los textos dentro de sus viñetas y ayuda a mejorar e incrementar la capacidad de imaginación.

2.1.2.2 El Manga

En la actualidad el término manga es la denominación que se le ha dado al cómic de origen japonés, el cual, se ha venido expandiendo y tomando mayor popularidad a nivel mundial, en plataformas como netflix, youtube, videojuegos, diferentes sitios de la internet y por supuesto en la versión impresa por excelencia. El manga como tal se traduce como “dibujos informales” o “garabatos”. En occidente el término manga hace única y específicamente referencia al estilo de ilustración que se utiliza en un cómic, propio de la cultura Japonesa. “Posee su propio formato de lectura, un diseño simple que puede ir desde el canon de belleza grecolatino a la deformidad más extrema. una narrativa fluida y un tratamiento de la composición, el ritmo y el montaje” (López y García, 2011).

Al ser el manga del país nipón, está relacionado directamente con el idioma japonés, el cual, se escribe de manera vertical y su lectura se la realiza de derecha a izquierda. Sin embargo, en latinoamérica, al utilizarse el idioma español, el cual, se escribe y se lee de izquierda a derecha; obligará a que en el manga, se deba realizar el cambio de idioma en los globos de texto y en el modo de lectura entre páginas. “Actualmente, el manga forma parte de la cultura popular global, dejando atrás las fronteras japonesas para convertirse en un pasatiempo universal, lejos de la exclusividad nipona de antaño” (Gil, 2020). Esto, gracias a la globalización que se ha venido dando por medio de la internet, por lo que el manga, actualmente, es consumido por una gran parte de infantes y jóvenes adolescentes alrededor del mundo, lo cual ha permitido un conocimiento mayor sobre él y el país nipón. Es así que, De Cabo (2014), afirma que:

Gracias a él comprendemos un poco mejor al japonés; su sentido del honor, su relación con el mundo y con otros seres humanos, aquello que empuja a los héroes, aquello que anima al protagonista japonés del manga a actuar tal y cómo actúa.

En efecto, el manga a través de sus páginas pretende mostrar una óptica relacionada al país que lo vio nacer y desarrollarse; Japón. En consecuencia, por medio de este, se muestra, la cultura, el modo de vida, las personalidades de los ciudadanos, los espacios y arquitectura propia del país. Sin embargo, “el manga refleja Japón pero el manga no es Japón, es una imagen, en muchos casos estereotipada o condicionada por las necesidades del mercado, de su cultura y su modo de vida” (De Cabo, 2014). Es por ello que, es de fundamental importancia conocer las características del manga, ya que, en sí mismo, tiene las suyas propias, desde el estilo estético de sus personajes, pasando por la manera en que se narra las historias, hasta su fin comunicacional; que es el de brindar una línea gráfica fácil de reconocer, la cual, hará referencia en conjunto con la información mostrada; a Japón y su cultura en general.

2.1.2.3 Relación entre el cómic y el manga

Así es, tanto el cómic como el manga, al ser un arte, son una forma de expresión muy particular, siendo su principal objetivo el compartir, a través de sus páginas, las muchas realidades sociales, culturales y deportivas del mundo. De hecho, López y Victoria (2015), afirman que:

El cómic tiende a ser repositorio de la cultura y situación social de su momento. Se vuelve pues un registro histórico de las inquietudes sociales de su momento y por tanto el hacer una crónica de estos elementos le confiere al cómic un estado de espejo social y medio de difusión de ideas, de expresión social.

De modo que, el cómic puede concebirse como un medio de comunicación, el cual, hace alarde de las situaciones sociales que en él se exponen. Básicamente se trata de la ejemplificación gráfica del diario vivir, en dónde se aglutinan las historias acontecidas en el momento presente o pasado.

Así como otras formas artísticas y/o culturales reflejan los valores propios de su sociedad, el cómic nipón nos acerca a la mente japonés, comprendiendo un poco mejor la relación del japonés con el mundo, su filosofía y la importancia de sus tradiciones”. (Gil, 2020)

El cómic y el manga, son por excelencia el soporte ideal para mostrar y transmitir al mundo lo que es en cierto grado y lo que tiene por tradición, cada lugar; en él, se encuentran rasgos propios de dibujo, lo cuales, son su identificador, es decir que, es una gráfica que trasciende de un espacio a otro; haciéndose reconocible. Al igual que los superhéroes americanos reflejan los valores propios de la sociedad americana, el cómic japonés nos acerca a la mente japonesa, a su ideología, a aquello que los inspira y los empuja (De Cabo, 2014). Por lo tanto, la relación entre cómic y manga es directa, ya que cada uno expone la narración de historias, formadas a partir de rasgos propios o condicionados de acuerdo a su país de origen y exigencias del mercado. Por consiguiente, es oportuno mencionar que en la unión de estos, se puede encontrar un material editorial que obtenga una transmisión de la información y gráfica espectacular, brindando un mensaje que aporte a la sociedad a través de sus contenidos.

2.1.2.4 Diferencias entre el cómic y el manga

Sin duda alguna, la corriente del noveno arte, cómic y manga; en sus páginas, cuentan con características específicas, las cuales, diferencian al uno del otro. Es así que, Santiago (2010) afirma lo siguiente:

Los personajes en los cómics a nivel estético cuentan con una gran similitud a la apariencia física del ser humano, sin embargo, en el manga, esto no es así; sus personajes cuentan con ojos grandes, peinados extravagantes y cuerpos estilizados.

En otras palabras, ésta es una de las primeras diferencias con las que un lector puede llegar a encontrarse, la de cómo se muestran a los personajes estéticamente, por un lado tenemos el cómic, dónde aparecen con rasgos y proporciones realmente parecidas a las del ser humano, y por el otro; el manga, el cual, expone a sus personajes con facciones un poco alejadas en relación a las del ser humano como tal. Así mismo, a diferencia del cómic, el cual contiene una variedad de detalles en sus espacios en donde se desarrolla cada escena; el manga se caracteriza por una mayor simplicidad en sus dibujos (Victoria, 2020). Por tanto, otro punto diferenciador, es el de la gráfica o estilo que utiliza cada uno, siendo así que, son los detalles los predominan en las escenas del cómic, una característica propia de este, considerando que en el manga, estos mismos detalles son realizados con una mayor simplificación en sus trazos. Por consiguiente, una de las principales diferencias respecto al cómic estadounidense radica en el uso que los autores japoneses hacen del cuadro: “el modo en el que usan la viñeta, no tienen miedo de romperla” (Santiago, 2010). Así pues, se hace referencia a la diagramación que es utilizada por cada uno, en el cómic por ejemplo, las viñetas son más rígidas, es decir, mantienen un orden en su forma, ya sea ésta cuadrada o rectangular en dirección vertical u horizontal. A diferencia de la diagramación utilizada en el manga, la cual, es más flexible, teniendo viñetas cortadas por una esquina e inclinadas, teniendo en cuenta que en el cómic también pueden constar éstas viñetas, sino que con una relación menor. Igualmente, Gil (2020) afirma que:

Los manga tienen mayor número de páginas que las producciones occidentales debido a que cuentan con mayor libertad editorial por parte de la industria y que la historia se centra en el personaje y necesita más cantidad de páginas para mostrar sus expresiones y sentimientos. Por el contrario, los personajes occidentales carecen de este alarde de expresividad y por motivos editoriales presentan alrededor de dieciséis

a treinta y dos páginas frente a las más de doscientas que tiene una revista de manga.
(Gil, 2020)

En tal sentido, ésta diferencia a modo de extensión de acuerdo al número de páginas, se considera que es la más notable entre el cómic y el manga, puesto que, en el primero la narración establecida por medio de sus viñetas en conjunto con sus transiciones, son más rápidas, es decir, que la historia se cuenta de un modo breve y por tanto el número de páginas es menor en relación al segundo respectivamente, el cual, hace hincapié en la secuencialidad de movimiento y gestualidad del personaje; por hacer una comparación, si en el cómic un personaje se demora 1 página (5 a 7 viñetas) en realizar una acción, en el manga, el mismo personaje se demoraría unas 2 y hasta 3 páginas (18 a 21 viñetas) hasta terminar dicha acción. Es así que, Santiago (2010), menciona, “una acción que en un cómic americano o europeo fuese descrita con una o dos viñetas, podría ocupar varias páginas en el tebeo japonés, las viñetas son terriblemente descriptivas. En conclusión, el cómic y el manga si tienen sus diferencias a nivel gráfico y secuencial, sin embargo, las razones que han sido expuestas, no desfavorecen la particularidad, identidad y capacidad que tiene el noveno arte para la transmisión de la información a través de sus páginas.

2.1.2.2 Elementos del cómic o manga

La viñeta

Éste primer elemento del cómic, es el conector entre las páginas, es decir que, es el hilo conductor de la historia, este elemento puede variar en su forma y tamaño. En esa línea, la viñeta toma un rol muy importante en la diagramación y composición por cada página.

La viñeta es un recuadro en cuyo interior hay imágenes y, muy a menudo, texto; es una especie de ventana que nos permite ver pedazos del mundo ficcional representado en el cómic. Dado que ninguna imagen puede ser ilimitada, la viñeta

tiene como función primaria marcar las fronteras de cada una de las imágenes que componen las secuencias de una historieta. (Zapata, 2010, p.23)

De hecho, la viñeta como tal tiende a ser limitada, de acuerdo a sus bordes; los cuales, delimitan el espacio entre una viñeta y otra. Así, se obtiene una composición que refuerza el mensaje a transmitir mediante cada una y en la unión de todas las viñetas por página.

La viñeta, primera unidad del discurso del cómic con que se enfrenta el lector, se convierte entonces en el primer elemento que se debe aprender a leer y a analizar. Al escoger un encuadre —es decir, una distancia y un ángulo de observación— la viñeta delimita un campo de visión, pero también determina un fuera de campo que es tan importante (y a veces más) que lo que se ve. (Zapata, 2010, p.23)

En este sentido, los límites que se establecen por cada viñeta, permiten al lector dar paso a su imaginación en relación a la historia. Esto, al guiarse de acuerdo a lo que se puede observar denotativamente hasta los límites de cada viñeta. Los planos indican el cómo se presentan las imágenes en el cómic, se puede decir que indican la distancia de estas, las cuales determinan lo que quiere expresar o dar a entender esa viñeta. (Dueñas y León, 2018). Es por ello que, la utilización correcta de ángulos, planos, colores, tipografías y posiciones son parte fundamental en la secuencia.

En este mismo sentido, “la palabra, además de conferir una “voz” a los personajes y al narrador, da una dimensión temporal precisa a cada viñeta” (Román Gubern, 1973). De modo que, es un refuerzo a la imagen visual que se expone, obteniendo así una comprensión en un grado mayor y cercano a lo que cada viñeta pretende decir.

La yuxtaposición de imágenes altera irremediablemente el significado individual de cada viñeta y lo inscribe dentro de una secuencia narrativa; es decir, dentro de una

sucesión de eventos que se desarrollan en el espacio y en el tiempo, y están organizados en relaciones causa-efecto. (Zapata, 2010, p.25)

Por lo tanto, el significado principal o individual de cada viñeta siempre y cuando ésta se encuentre en una secuencia con otras, motiva al lector a entender al conjunto de viñetas, como un sistema.

Cartucho o cartela

El cartucho suele ser rectangular e incluye por lo general la voz de un narrador en tercera persona (omnisciente o no). Puede estar ubicado dentro de la viñeta o entre dos viñetas.

Globo o bocadillo

Sirven para presentar diálogos o pensamientos de los personajes; hacen parte de la imagen y, a pesar de ser una convención puramente gráfica, añaden una dimensión sonora al cómic, que es crucial.

Delta

Es la extensión del bocadillo o globo, el cual apunta al personaje que emite el texto.

Onomatopeya

Consisten en imitar sonidos a través de las palabras. Pueden estar dentro o fuera del bocadillo y suelen estar formadas por texto e imágenes.

Líneas cinéticas

Se presentan como descripción haciendo énfasis a lo que algún personaje está hablando o para brindar movimiento en cierta dirección.

Metáforas Visuales

Expresan un estado físico o psíquico de los personajes, representado por un único símbolo entendido por el público en general.

2.1.2.2 Transiciones en el cómic o manga

Es muy importante el poder comprender cómo funciona un cómic visualmente, de acuerdo al orden en el que deberá y será leído. Las transiciones entre viñeta-viñeta son un punto muy relevante para brindar una mejor comprensión al lector; por ello, McCloud (1994) expone 6 tipos de transiciones, algunas más precisas que otras:

- 1. MOMENTO A MOMENTO:** Un lapso breve de tiempo. La acción es inmediata. No hay un cambio considerable en lo que se está contando. Es una continuidad.
- 2. ACCIÓN A ACCIÓN:** Una acción que cambia el sentido de lo narrado. Hay una situación de causa/efecto.
- 3. TEMA A TEMA:** Dos momentos que separados tienen un significado, pero que se completan al estar encadenados juntos.
- 4. ESCENA A ESCENA:** Es similar a la anterior, pero tienen una mayor distancia sea de espacio o de tiempo.
- 5. ASPECTO A ASPECTO:** Hay asociación por imagen.
- 6. NON SEQUITUR:** Ninguna relación aparente.

2.1.3 Importancia del diseño gráfico en el público infantil

Es necesario integrar el diseño gráfico con los aspectos pedagógicos, en especial el autoaprendizaje (Garbarini, 2005). Ya que al ser el diseño editorial una parte muy importante del diseño gráfico, hace que el niño pueda obtener hábitos de lectura por medio de ilustraciones, hasta llegar al texto. Peña (2011), afirma:

El diseño exterior es la llave de acceso al contenido, por ello es de gran importancia obtener una gráfica que responda al mensaje que se transmite en el texto. Si esto no es así se corre el riesgo de malograr la ardua tarea que supone escribir un libro, o llevar a cabo una revista o periódico. Es decir que tener una portada coherente entre gráfico y gráfico es muy primordial para dar a comunicar lo que realmente se quiere.

Básicamente, la estética que tiene un material gráfico es el puente que une el canal visual con la atracción hacia el contenido que se presenta página a página, es por esto que se debe tener en cuenta que el diseño externo a visibilizarse sea de agrado para el público objetivo, en este caso los niños. Es así que Paredra (2013), afirma:

En el diseño editorial, también se deberán tomar en cuenta aspectos didácticos, recuerdas tus libros de texto en la primaria, todas esas imágenes son con base a la ilustratividad de un diseño, hay una gran gama de labores a lo que como diseñadores nos podemos enfocar para poder visualizar el diseño como activación estrecha en la educación.

De hecho el vínculo del aprendizaje para los niños es muy estrecho con el diseño gráfico, puesto que un diseño gráfico o editorial se basa en la representación gráfica sobre una pieza bidimensional que ayuda y fortalece el aprendizaje. A diferencia de un diseño formal, serio y únicamente con textos, características que no ayudan a retener la información mostrada al infante y que por ende no mejorará su aprendizaje, lo cual se debe tener muy en cuenta al momento de elaborar un diseño gráfico o editorial.

2.1.4 Referentes de diseño

A continuación se menciona a un exponente del cómic y el manga respectivamente, los mismos que han sido elegidos por su gran trayectoria, estilo de ilustración y narración por medio de imágenes yuxtapuestas.

Jeffrey Scott Campbell, es un dibujante, ilustrador, guionista de cómics de nacionalidad americana, el cual, se ha destacado en el mundo de la ilustración desde muy pequeño. Entre sus grandes logros alcanzados, cuenta con el cómic Gen 13, un cómic que muestra en sus personajes y entornos, el estilo de ilustración americano, evidenciándose pues, las características anteriormente mencionadas sobre el cómic. Campbell también es un

ilustrador de cuentos y de portadas en los cómics de Marvel. De hecho, cuenta con su propio sketchbook “The Ruff Stuff”, produciendo 4 volúmenes, es una especie de cómic-boceto en el que muestra un sin número de personajes realizados a lápiz en diferentes posiciones, planos, ángulos y gestos; básicamente es una guía visual que reúne todo el material de Campbell.

Seguidamente, Tekashi Obata, es un artista japonés que se ha destacado en la creación de mangas, contiene un material muy extenso, por nombrar, entre sus obras mayormente reconocidas, *Death Note* y *Bakuman*. Es así que David M. (2017), afirma:

Con muchos años de experiencia, Takeshi Obata destaca gracias a sus habilidades de dibujo. Sus ilustraciones cuentan con un estilo único y totalmente reconocible, destacando la versatilidad con la que se adapta al carácter de la historia; desde el ambiente oscuro y sobrio de *Death Note*, hasta el estilo más puramente shonen de *Bakuman*, Obata es capaz de enfrentarse a cualquier trama, ofreciendo siempre ilustraciones excelentes. También han de mencionarse la manera particular de disponer las viñetas y los personajes en sus series, un trabajo impresionante y expresivo. Sus ilustraciones a color son cuidadas hasta el mínimo detalle, encargándose de colorearlas con rotuladores copic durante muchas horas.

Indudablemente, Obata, es un mangaka (ilustrador de mangas) con una amplia trayectoria en el campo de la ilustración, lo más interesante es que su estilo es muy reconocible a simple vista, no cabe duda de que su gran capacidad para el dibujo, reside en el poder brindar un estilo de manga con diferentes aspectos, de acuerdo al orden de sus historias y el diseño de sus personajes; Obata con sus obras demuestra que un artista-ilustrador puede adentrarse en la realización de varios estilos propios de ilustración.

3. CAPÍTULO III

3. Materiales y métodos

La presente investigación se plantea desde el enfoque cualitativo y cuantitativo, esto para poder recolectar información general y específica de acuerdo al público objetivo, representantes del CATI y diseñadores; en lo que compete a sus preferencias y conocimientos que tienen sobre el autódromo y el diseño gráfico por medio de un test, encuestas y entrevistas respectivamente.

3.1 Antecedentes diagnósticos

Para obtener un diagnóstico acertado y poder realizar la propuesta de mejor manera se utilizó la investigación descriptiva y documental, métodos que permitieron recopilar información cuantificable para ser utilizada en la realización de la propuesta y en el análisis estadístico de la muestra de población, en este caso de los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”.

3.2 Técnicas e instrumentos de la investigación

3.2.1 Test

Como instrumento de investigación se utilizó un cuestionario de preguntas de opción múltiple dirigidas al público objetivo. Con ello, se consiguió encaminar de manera óptima a la propuesta a nivel gráfico.

3.2.2 Encuesta

Como instrumento de investigación se utilizó un cuestionario de preguntas dirigidas al público objetivo, padres de familia y docentes. El uso de preguntas de opción múltiple, permitió establecer las respuestas de manera concreta ya que sólo se debía seleccionar una de las opciones dadas.

3.2.3 Entrevista

Como instrumento de investigación se utilizó un cuestionario con preguntas abiertas y cerradas dirigidas a los representantes del CATI, automovilistas, diseñadores y personas de Yahuarcocha. Las preguntas realizadas fueron inherentes al tema de importancia sobre la historia del autódromo y de cómo los conocimientos aplicados al diseño de material gráfico ayudarían a los estudiantes para que puedan desarrollar una excelente comprensión y retención lectora.

3.3 Objetivo General

Realizar un diagnóstico del conocimiento que tienen los niños sobre el Autódromo Internacional José Tobar Tobar y personajes representativos del automovilismo, que facilite el desarrollo de la investigación.

3.4 Objetivos Específicos

1. Identificar el nivel de conocimiento que tiene el público infantil sobre el Autódromo Internacional José Tobar Tobar y sus personajes representativos.
2. Indagar a los representantes del automovilismo y autoridades del CATI mediante entrevistas informales para recopilar anécdotas sobre el autódromo.
3. Identificar los contenidos y elementos gráficos más apropiados para el diseño del material gráfico dirigido al público infantil.
4. Estructurar el diseño de material gráfico más apropiado para el público infantil.

3.5 Variables diagnósticas

Variable 1: Conocimiento de los niños

Variable 2: Información del CATI

Variable 3: Material gráfico

Variable 4: Contenidos

Variable 5: Elementos gráficos

3.6 Indicadores

Variable 1: Conocimiento de los niños

Indicadores:

Historia

Representantes

Automovilistas reconocidos

Laguna de Yahuarcocha

Variable 2: Información del CATI

Indicadores:

Relatos

Recuerdos

Anécdotas

Experiencias

Biografías

Historia

Variable 3: Material gráfico

Indicadores:

Tipos

Clasificación

Soportes

Estructura

Función

Variable 4: Contenidos

Indicadores:

Historia

Cultura

Tradición

Biografías

Laguna de Yahuarcocha

Variable 5: Elementos gráficos

Indicadores:

Ilustración

Fotografía

Diagramación

Colores

Tipografía

3.7 Matriz Diagnóstica

Tabla 1 Matriz Diagnóstica

OBJETIVO	VARIABLE	INDICADOR	TÉCNICA	FUENTE
1. Identificar el nivel de conocimiento que tiene el público infantil sobre el Autódromo Internacional José Tobar Tobar y sus personajes representativos.	1. Conocimiento de los niños	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Representantes Automóviles - Automovilistas famosos - Laguna de Yahuarcocha 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista - Encuesta 	- Público Infantil
2. Indagar a los representantes del automovilismo y autoridades del CATI mediante entrevistas informales para recopilar anécdotas sobre el autódromo.	2. Información del CATI	<ul style="list-style-type: none"> - Relatos - Recuerdos - Anécdotas - Experiencias - Biografías - Historia 	- Entrevista	- Autoridades CATI

<p>3. Identificar los contenidos y elementos gráficos más apropiados para el diseño del material gráfico dirigido al público infantil.</p>	<p>3. Contenidos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Historia - Cultura - Tradición - Biografías - Laguna de Yahuarcocha 	<ul style="list-style-type: none"> - Encuesta - Entrevista 	<ul style="list-style-type: none"> - Expertos en diseño - Autoridades CATI
<p>3. Identificar los contenidos y elementos gráficos más apropiados para el diseño del material gráfico dirigido al público infantil.</p>	<p>3. Elementos gráficos</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Ilustración - Fotografía - Diagramación - Colores - Tipografía 	<ul style="list-style-type: none"> - Entrevista 	<ul style="list-style-type: none"> - Expertos en diseño - Autoridades CATI
<p>4. Estructurar el diseño de material gráfico más apropiado para el público infantil.</p>	<p>4. Material gráfico</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Tipos - Clasificación - Soportes - Estructura - Función 	<ul style="list-style-type: none"> - Test - Entrevista 	<ul style="list-style-type: none"> - Expertos en diseño - Autoridades CATI

Fuente: Miguel Posso Y.

Elaborado por: Autor.

3.8 Mecánica Operativa

3.8.1 Identificación de la población (grupo objetivo)

Esta investigación pretende que los niños a través del diseño de material gráfico se encuentren con un contenido más llamativo estéticamente y fácil de digerir a nivel visual, permitiendo así que el niño mediante el material gráfico pueda obtener una mejor comprensión y pueda también retener la información sobre la historia del Autódromo. Para lo cual se ha hecho un acercamiento a la Unidad Educativa Fiscomisional Sánchez y Cifuentes, mediante un oficio para poder establecer el espacio de trabajo en horas curriculares del establecimiento y así realizar testeos, saber criterios, y acoger sugerencias que tanto los niños como los padres de familia y docentes pueden proveer sobre los posibles prototipos que se generen como parte del proyecto.

El proyecto como tal se pretende desarrollar con los estudiantes de quinto año de Educación General Básica de la “Unidad Educativa Fiscomisional Sánchez y Cifuentes”, los mismos que están entre los 9 y 10 años de edad. En esa misma línea de desarrollo, también incluye a los representantes del CATI, entre ellas autoridades. Además de los automovilistas que han sido una parte esencial en las carreras e historia del autódromo. Los diseñadores no pueden faltar, ya que son ellos los especialistas en el campo gráfico por lo que pueden establecer los parámetros más óptimos para el material y también para poder realizar una propuesta que se relacione directamente con los niños. De igual manera se tomará en cuenta a las personas propias del lugar de la Laguna de Yahuarcocha, quienes han vivido la mayor parte de su vida en este espacio de carreras y mantienen un espacio de comercio en el lugar.

3.8.2 Identificación de la población

Tabla 2 Identificación de la población

POBLACIÓN	NÚMERO	UBICACIÓN
- Público infantil	- 108 niños de quinto año de educación básica.	- Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”
- Padres de familia	- 108 padres de familia.	- Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”
- Docentes	- 3 docentes.	- Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”
- Representantes CATI	- 2 representantes.	- Oficinas CATI - Domicilios
- Automovilistas	- 2 automovilistas.	- Domicilios
- Diseñadores	- 4 diseñadores.	- Domicilios
- Personas de Yahuarcocha	- 3 personas.	- Yahuarcocha - Domicilios

Fuente: Miguel Posso Y.

Elaborado por: Autor

3.8.3 Análisis e interpretación de resultados

Las encuestas fueron realizadas del 31 de enero al 5 de febrero del 2020 a 108 estudiantes de quinto año de educación básica, a sus padres de familia y a 3 docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes” del cantón de Ibarra, obteniendo los siguientes resultados:

Resultados del test realizado a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”

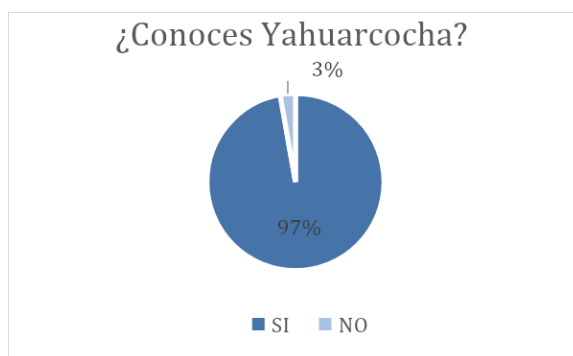
En primera instancia, se detallan los datos arrojados por el test aplicado a 108 estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”; entre las preguntas formuladas, la primera: De estos soportes, ¿Cuál prefieres? Se determinó que a 72 estudiantes equivalente al 67% de la muestra, optaron por el cómic como el soporte ideal para la incorporación de la propuesta gráfica. Por otro lado, alrededor de 18 estudiantes equivalentes al 17% de la muestra eligieron al cuento como el soporte preferido para ubicar la propuesta. De igual manera, con un porcentaje menor de 17 estudiantes equivalentes al 16% de la muestra, votaron por el libro como su soporte. Consecuentemente, alrededor de 1 estudiante equivalente al 1% de la muestra optó por la revista. En esta misma línea, la segunda pregunta: De estos dibujos, ¿Cuál te gusta más? Se demostró que alrededor de 33 estudiantes equivalentes al 33% de la muestra, votaron por el personaje de Goku, esto para determinar el tipo de ilustración por medio de los personajes, 31 estudiantes equivalentes al 29% a Batman, 24 estudiantes equivalentes al 22% al Capitán Tsubasa y 20 estudiantes equivalentes al 19% a El Hombre Araña. Seguidamente, en la tercera pregunta: De estos tipos de letras, ¿Cuál te gusta más? Se evidencia que la mayor parte de los estudiantes encuestados, alrededor de 78 equivalentes al 72%; optaron por la última opción, la de tipo palo seco, 11 estudiantes equivalentes al 10% eligieron la de tipo decorativa, 10 estudiantes equivalentes al 9% seleccionaron la de tipo egipcia y por último 9 estudiantes equivalentes al 8% votaron por la de tipo cursiva, como su tipografía de preferencia para la propuesta respectivamente. En consecuencia, en la penúltima pregunta: Los libros que utilizas actualmente te llaman la atención porque tienen, se demuestra que alrededor de 69

estudiantes equivalentes al 64% de la muestra eligieron los dibujos como preferencia en los libros, seguidamente 17 estudiantes equivalentes al 16% optaron por los gráficos, 12 estudiantes equivalentes al 11% seleccionaron los textos y 10 estudiantes equivalentes al 9% prefieren por las fotos. Y en la última pregunta: ¿Qué te gustaría saber sobre el autódromo? Se determinó que alrededor de 56 estudiantes equivalentes al 52% optaron por la historia, 24 estudiantes equivalentes al 22% les gustaría saber sobre los autos, unos 17 estudiantes equivalentes al 16% eligieron la pista, y un número menor, de 11 estudiantes equivalentes al 10% votaron por los automovilistas.

Entonces, al relacionar y agrupar los datos de la encuesta previamente mencionados, se determina que los niños y niñas de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes” prefieren tener un material gráfico de tipo cómic como el soporte idóneo para poder conocer sobre la historia del autódromo. De igual manera, para establecer el estilo de ilustración y poder incorporarla en el cómic, se evidencia que en los datos arrojados no existe mucha diferencia entre las opciones (personajes) por lo que se determinó utilizar un estilo de ilustración de tipo manga en conjunto con la utilizada en el cómic americano. Por otra parte, con una gran diferencia de porcentajes de acuerdo al tipo de letra ideal para utilizar, la más votada fue la de tipo palo seco en relación a las demás, pasando por la decorativa, egipcia y cursiva; las cuales contenían un porcentaje similar. Llegando a la conclusión de que la propuesta se desarrollará con una tipografía palo seco por excelencia teniendo en cuenta los demás tipos de letras. Y por último y no menos importante, los dibujos-ilustraciones como fuente principal para llamar la atención de los estudiantes.

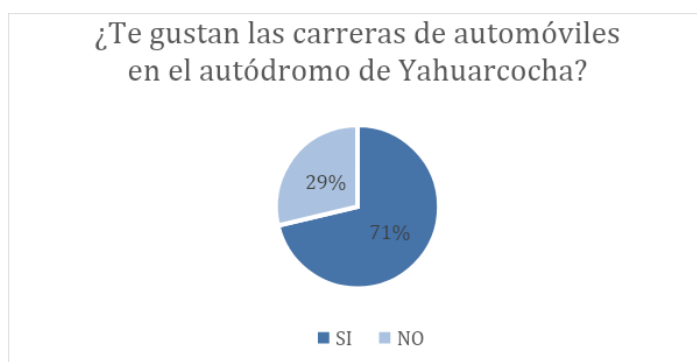
Resultados de las encuestas realizadas a los estudiantes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”

PREGUNTA 1



Se demostró que el 97% de los niños encuestados si conocen Yahuarcocha porque la mayoría son propios de la ciudad de Ibarra y se acercan a este sitio de recreación ya sea por deporte o turismo, y un 3% que no conoce por razones personales.

PREGUNTA 2



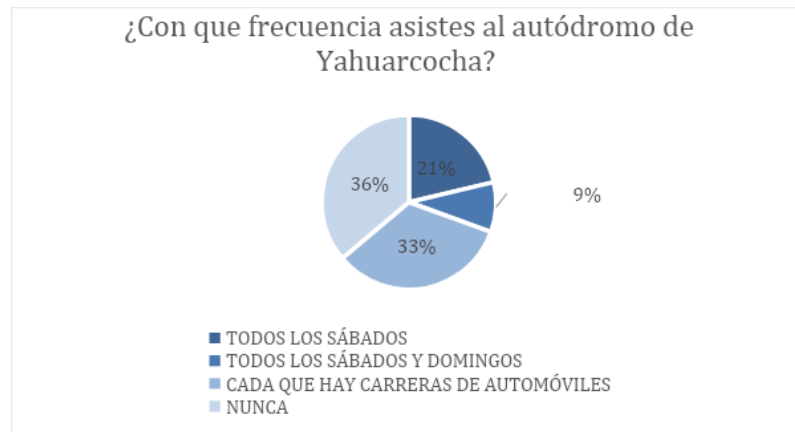
Se comprobó que al 71% de los niños encuestados si les gusta las carreras de automóviles, por la velocidad y sonido que brinda el automóvil cuando éste se encuentra en repaso o competencia, mientras que a un 29% no les gusta por el ruido permanente que produce el automóvil y también porque no les parece un deporte atractivo.

PREGUNTA 3



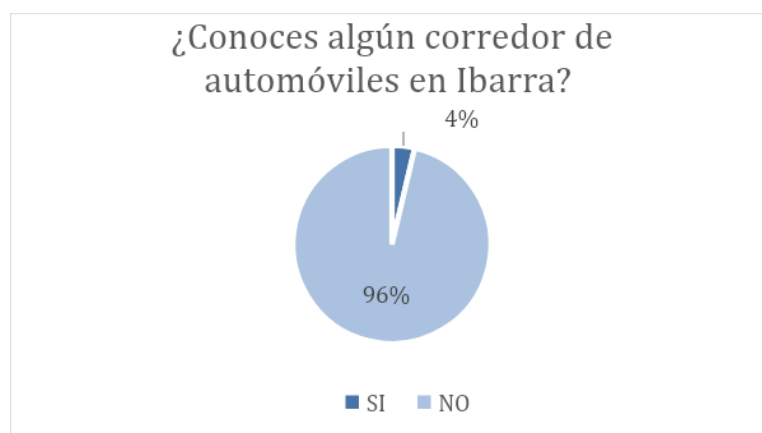
Se comprobó que al 56% de los niños encuestados si les han llevado a ver las competencias por el gusto propio o de sus papás y por curiosidad mientras que al 44% restante no los han llevado porque en la actualidad no existe un corredor que despierte el interés para acercarse a las competencias en el autódromo.

PREGUNTA 4



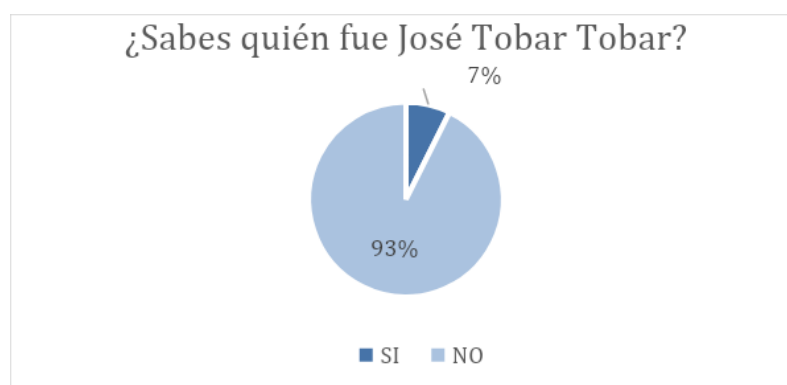
Se comprobó que el 36% de los niños encuestados asisten todos los sábados, un 33% que asiste todos los sábados y domingos, un 21% que asiste cada que hay carreras de automóviles y un 9% que nunca lo hace, es decir que, los estudiantes se acercan al autódromo de acuerdo al día que sus padres mejor dispongan respectivamente.

PREGUNTA 5



Se comprobó que el 96% de los niños encuestados conocen algún corredor, porque se los mencionaron o vieron en las redes sociales, mientras que un 4% no conocen a ninguno por el desconocimiento de sus padres.

PREGUNTA 6



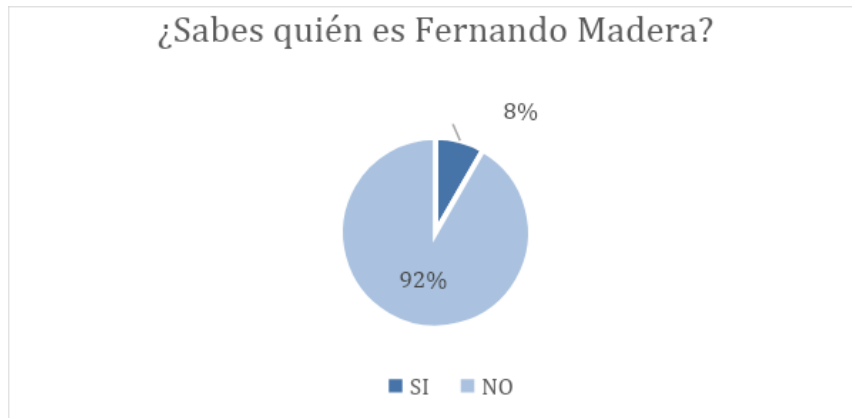
Se comprobó que el 93% de los niños encuestados no lo saben por la falta de promoción sobre la biografía del Sr. José Tobar, y que un 7% si lo saben por los comentarios realizados por sus abuelos.

PREGUNTA 7



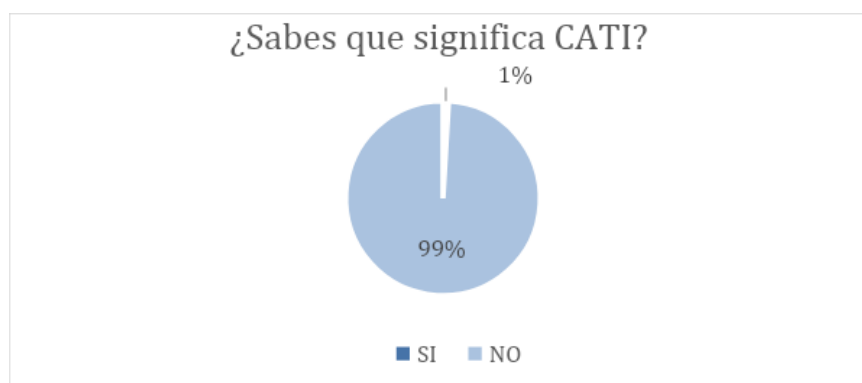
Se comprobó que el 100% de los niños no lo saben, porque en la mayoría de los casos cuando se refiere al autódromo, se menciona; Autódromo de Yahuarcocha, omitiendo el nombre “José Tobar Tobar”.

PREGUNTA 8



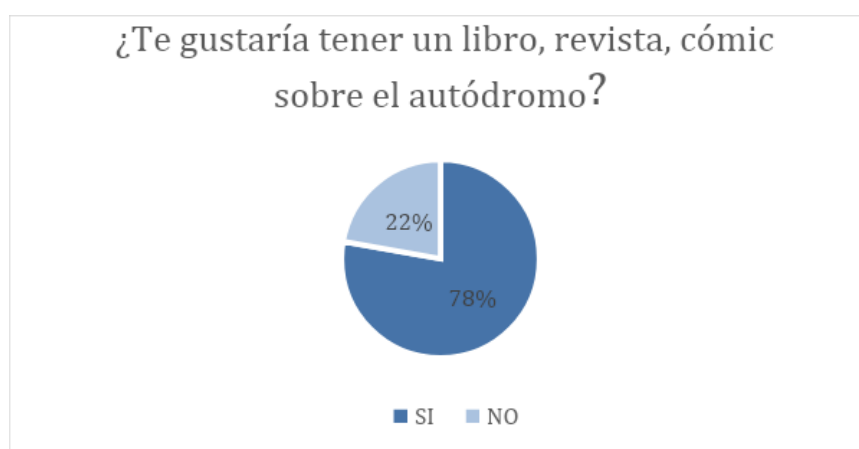
Se demostró que el 92% de los niños encuestados no lo saben, porque el Sr. Fernando Madera es uno de los automovilistas que inauguró el autódromo, llegando a ser reconocido por su gran trayectoria, y que en la actualidad al encontrarse retirado, razón por la cual los estudiantes desconocen de su historia. Un 8% si lo saben.

PREGUNTA 9



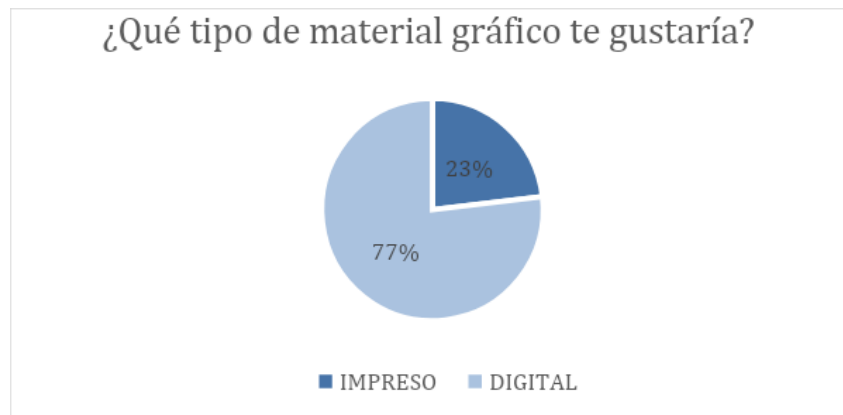
Se comprobó que el 99% de los niños encuestados no lo saben, por falta de interés, mientras que un 1% si lo saben porque vieron la inscripción en el logo o lo escucharon en la radio.

PREGUNTA 10



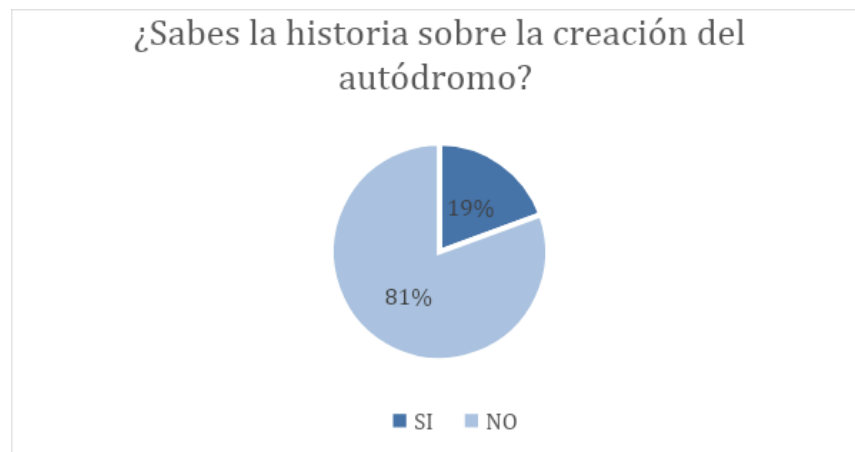
Se determinó que al 78% de los niños encuestados les gustaría tener un libro ya que lo relacionan con el material utilizado en sus aulas. Un 22% que no les gustaría porque no les gusta ningún soporte.

PREGUNTA 11



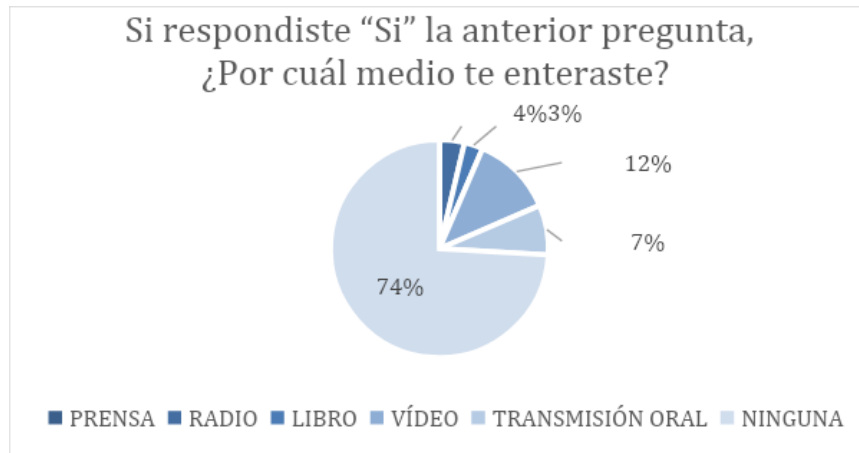
Se comprobó que al 77% de los niños encuestados les gustaría tener de tipo digital, ya que les resultaba más fácil de revisar el contenido y la calidad gráfica del texto e ilustraciones, mientras que al 23% restante de tipo impreso ya que su preferencia reside en tener al libro en sus manos.

PREGUNTA 12



Se comprobó que el 81% de los niños encuestados no lo saben, por el desconocimiento de sus padres y por la falta de un material gráfico para niños. Mientras que el 19% restante si lo sabe, por la transmisión oral que recibieron de sus padres.

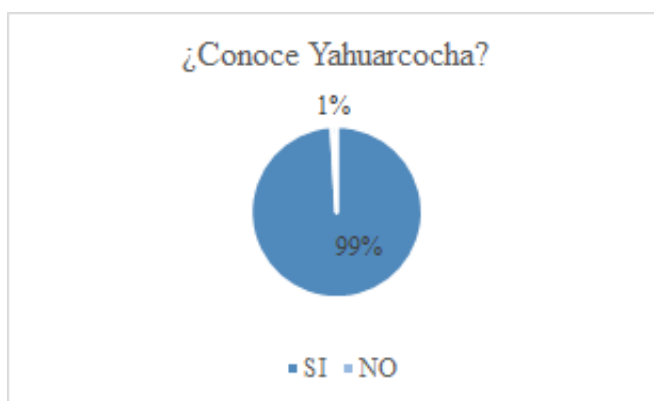
PREGUNTA 13



Se comprobó que el 74% de los niños encuestados no seleccionó ninguna opción, un 12% se enteró por vídeo, un 7% por transmisión oral, un 4% por la radio y un 3% por un libro. Llegando a la conclusión de que los estudiantes carecen de medios masivos que ayuden a la difusión de la información de acuerdo a la historia del autódromo.

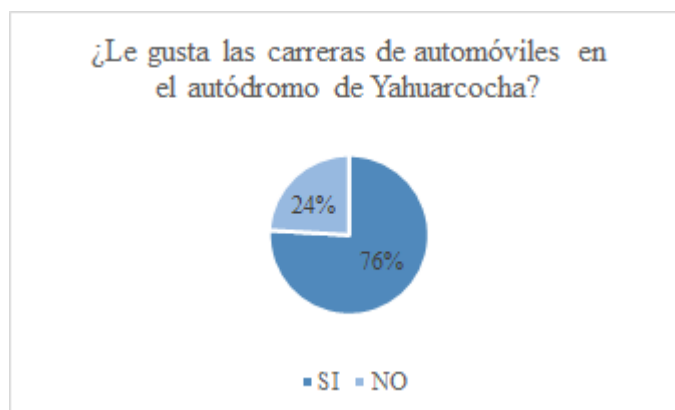
**Resultados de la encuesta realizada a los padres de familia de la Unidad Educativa
Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”**

PREGUNTA 1



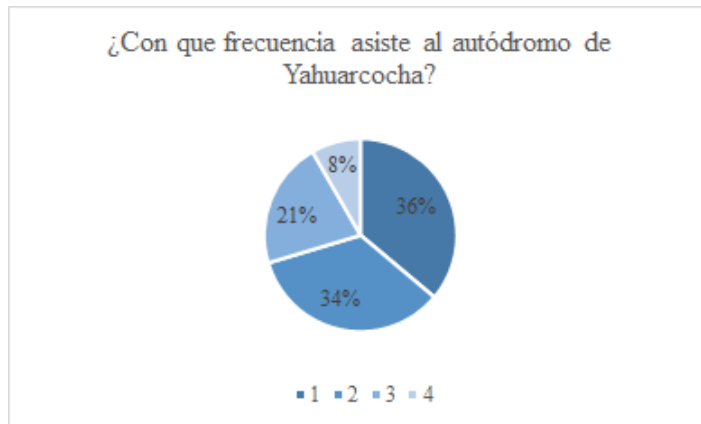
Se comprobó que el 99% de los padres de familia encuestados si conocen Yahuarcocha, por lo que la mayoría son de la ciudad de Ibarra. Un 1% de los padres de familia no conocen por razones personales.

PREGUNTA 2



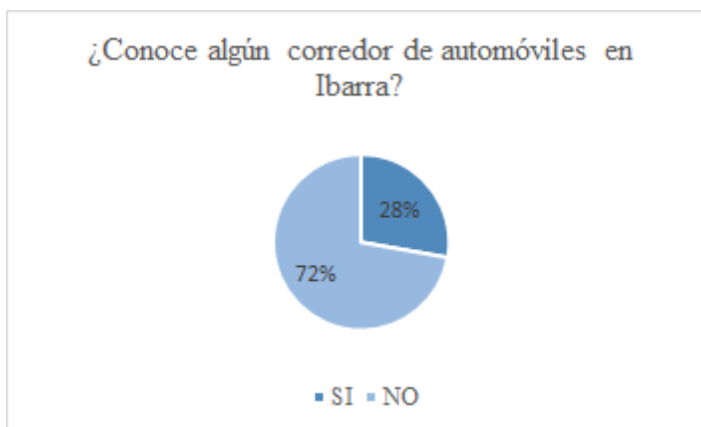
Se determinó que al 76% de los padres de familia sí les gusta las carreras de automóviles en Yahuarcocha, porque sus papás también los llevaron. Y a un 24% de los padres de familia no les gusta porque no consideran atractivo a este deporte.

PREGUNTA 3



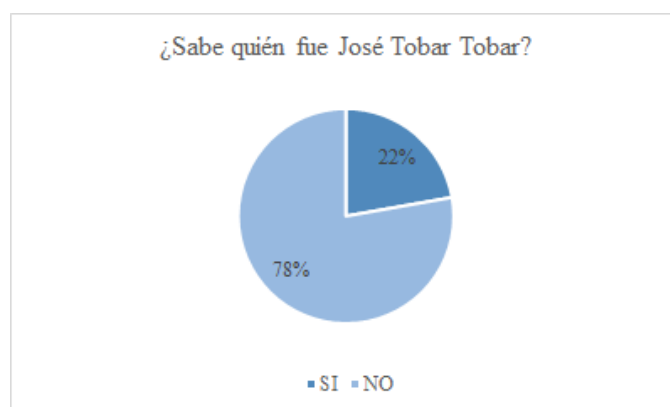
Se determinó que el 36% de los padres de familia asisten cada vez que hay carreras en Yahuarcocha, un 34% que nunca asiste, un 21% que asiste los sábados y domingos y un 8% que asiste todos los sábados. En conclusión, la mitad de los encuestados no asisten por razones de trabajo o preferencia hacia otros lugares. Y la otra mitad que si asiste por tener un buen hábito para mirar el automovilismo o realizar deporte.

PREGUNTA 4



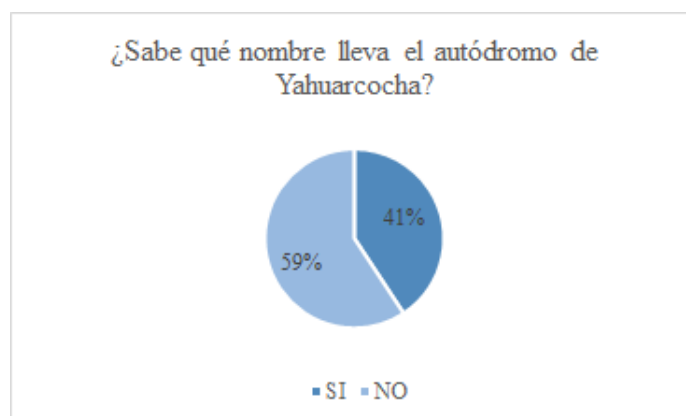
Se comprobó que el 72% de los padres de familia si conocen algún corredor de automóviles, en su gran mayoría mencionaron a Fernando Madera. Y un 28% de los padres de familia que no conocen a ningún corredor por falta de información.

PREGUNTA 5



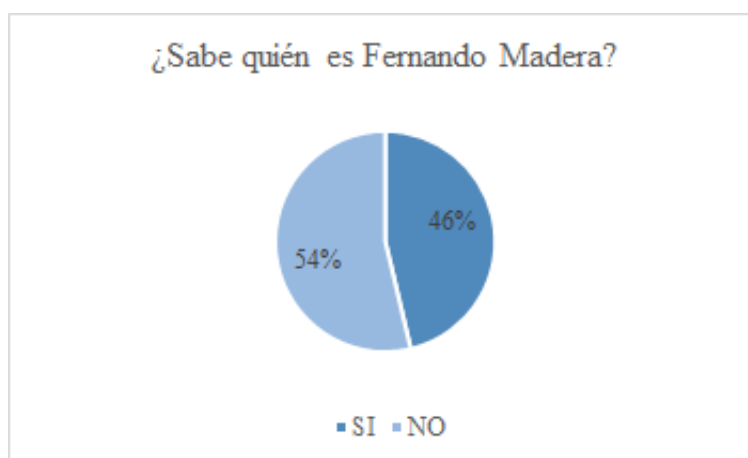
Se comprobó que el 78% de los padres de familia si saben quién fue José Tobar Tobar. Y un 22% de los padres de familia que no lo saben. Los primeros, porque están muy relacionados con Yahuarcocha y los segundos porque desconocen totalmente el lugar y por ende a la persona.

PREGUNTA 6



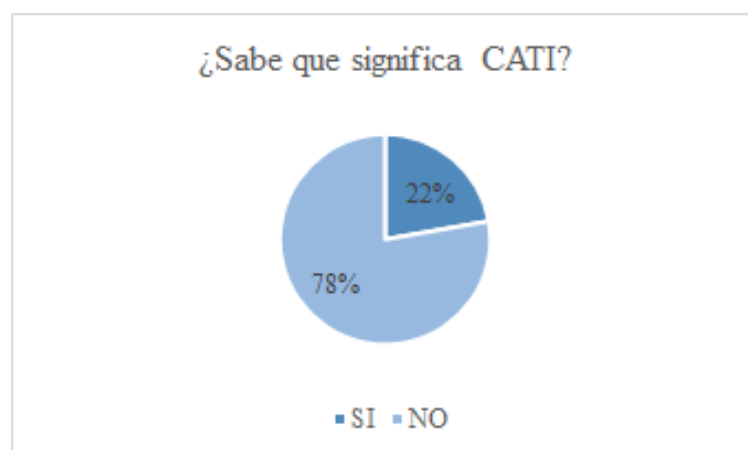
Se determinó que el 59% de los padres de familia si saben el nombre del autódromo. Y un 41% de los padres de familia que no lo saben. Ya que el conocimiento y desconocimiento del nombre del autódromo proviene de la frecuencia con la que visitan este lugar o por la falta de interés respectivamente.

PREGUNTA 7



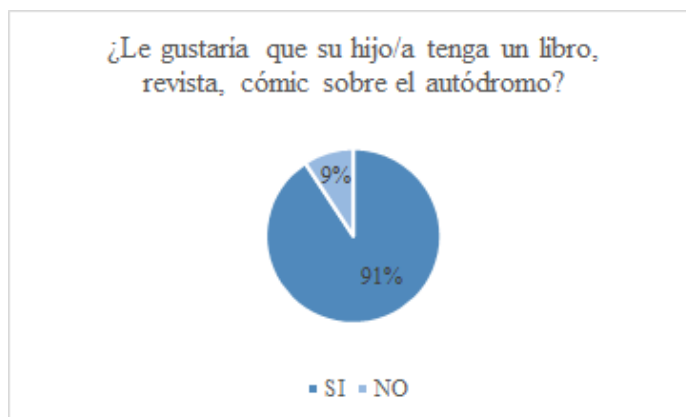
Se determinó que el 54% de los padres de familia si saben quién es Fernando Madera. Y un 46% de los padres de familia que no lo saben. Esto reside en el grado de cultura que puedan tener para conocer o desconocer a este gran personaje del automovilismo.

PREGUNTA 8



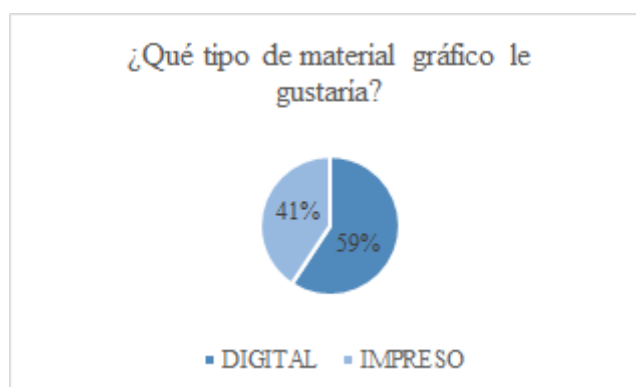
Se comprobó que el 78% de los padres de familia si saben el significado de las siglas CATI. Y un 22% de los padres de familia que no lo saben. A causa de que son propios de la provincia de Imbabura.

PREGUNTA 9



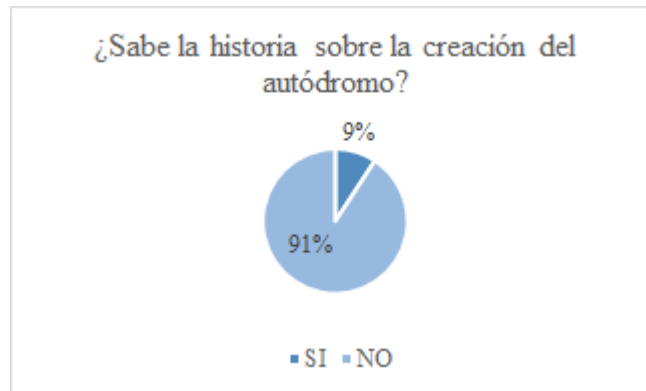
Se determinó que al 91% de los padres de familia si les gustaría tener un material gráfico sobre el autódromo. Debido a que, sus niños aprenderían sobre la historia de lo que ellos pudieron haber vivido. Sin embargo, existe un 9% de los padres de familia a los que no les gustaría. Ya que de alguna manera no consideran necesario e importante la transmisión de esta información.

PREGUNTA 10



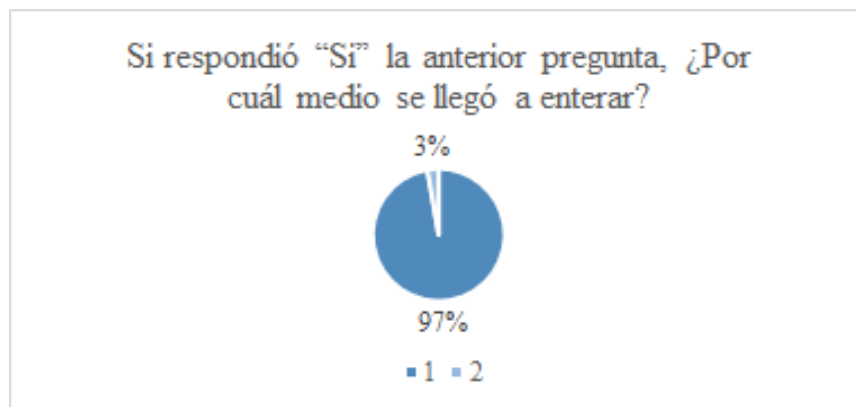
Se determinó que al 59% de los padres de familia les gustaría tener un material de tipo digital. Con la intención de que sus niños tengan el material gráfico en sus dispositivos tecnológicos. Y un 41% de los padres de familia a los que les gustaría de tipo impreso, por tradición o por falta de acceso a un dispositivo tecnológico.

PREGUNTA 11



Se determinó que el 91% de los padres de familia no saben sobre la historia de la creación por desinterés personal. Mientras que un 9% de los padres de familia que si lo saben, porque sus padres les transmitieron.

PREGUNTA 12



Se determinó que el 97% de los padres de familia no eligieron ninguna opción. Debido a la falta de difusión de la información a través de los medios digitales o convencionales. Mientras que un 3% de los padres de familia que se enteraron por transmisión oral, al haber escuchado la historia a través de sus antecesores.

Resultados de la encuesta realizada a los docentes de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”

En el desarrollo de la encuesta realizada, se pudo determinar que los 3 docentes de la Unidad, conocen Yahuarcocha, han asistido, saben su nombre y les gusta las carreras de automóviles en el autódromo. De igual manera, conocen a algunos corredores, saben quién fue José Tobar Tobar y Fernando Madera; además de estar al tanto de lo que significa las siglas CATI. En consecuencia, se evidenció que a los docentes les encantaría que sus estudiantes contengan un material gráfico sobre la historia del autódromo, esto, de preferencia en un material digital. Para finalizar, se determinó que los docentes no conocían sobre la historia, puesto que los medios convencionales de comunicación no habían mostrado información relacionada.

Resultados de la entrevista realizada a los representantes del CATI

La entrevista fue realizada el 26 de Julio del 2019 a 2 representantes del Club de Automovilismo y Turismo, entre ellos el Gerente Sr. Marcelo Endara y la Secretaria Sra. Patricia Garzón, obteniendo los siguientes resultados:

Desde la primera pregunta ¿Quién creó el CATI? su gerente el Sr. Marcelo Endara, se mostró muy abierto para realizar la entrevista. Explicó que, el CATI fue formado a partir del Sr. José Tobar Tobar con la finalidad de unir un grupo de personas interesadas en realizar carreras automovilísticas. Mencionó que José Tobar con su grupo de amigos, se dirigían hacia Yahuarcocha ya sea para hacer deporte o para mirar la laguna. Relata que un día, este grupo de amigos se quedaron viendo el camino alrededor de la laguna y se preguntaron ¿Por qué no hacemos una pista?. Idea que el Sr. José Tobar, al ser una persona muy influyente en la ciudad de Ibarra, dueño de la Hostería Chorlaví y al haber llegado a ser a ser Alcalde de Ibarra, inmediatamente la puso en marcha. De hecho fue también el primer presidente del CATI. En esa misma línea, Renato Portilla fue el primer gerente del autódromo y gobernador de Imbabura en la época del presidente Velasco Ibarra. Siendo que, al tener a un Alcalde y

a un Gobernador como los promotores para la creación de la pista, formaron el Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura “CATI”. Marcelo Endara, recalcó que todo lo de Yahuarcocha ha sido con voluntades de todas las personas en general, refiriéndose a la pista grande. Entre sus recuerdos, comentó que se utilizaron volquetas, tractores, mingas, campañas de aporte; de 1 ladrillo, de 1 cemento, lo cual cada persona y familia respectivamente, llevó para la creación de la pista. En la actualidad, El CATI es accionista, administrador, copropietario del autódromo (pista pequeña), accionista del 21% de la empresa de Economía Mixta propietaria de la pista grande y pequeña. El CATI se encarga del mantenimiento del autódromo, limpieza de la pista, instalaciones, sistemas eléctricos, sistema de alcantarillados; entre otras actividades. Así mismo, entre las carreras mayormente conmemorativas están, Carrera Caney 500 en septiembre 1987, Competencia GT Marlboro de las Américas en 1996, Final de la Fórmula 3 Mexicana de 1997 y de la prueba Internacional Yahuarcocha 500 en 1999. Igualmente, se dió una de renombre en especial, la cual se denominó “12 HORAS MARLBORO” en el año 1971. Ésta gran válida, captó la atención de todos los ciudadanos imbabureños, los cuales asistieron a Yahuarcocha, llenando la pista. Es importante mencionar también que las válidas de antaño con respecto a la actualidad, se vivían de una manera muy eufórica, tanto en las mecánicas al arreglar los carros como en la pista misma. Esto, porque con el auge de la pista grande y las carreras, las personas en general se sentían expectantes ante tal evento masivo. Sin pasar por alto que Ibarra tenía un gran exponente automovilista, el mismo que era el espectáculo de las válidas, el reconocido Sr. Fernando Madera. Por otro lado, en la actualidad las carreras son vividas con menos presencia de público, ya que no existe un referente automovilista local de talla internacional que promueva el interés para que la sociedad en general se dé cita al autódromo. Hoy por hoy, el autódromo es sede y promotor de carreras de automóviles, cabezales, motocicletas. Además de ser utilizado por las personas para realizar deporte. En consecuencia, el nivel de aceptación actual que tienen estas carreras, es menor en relación a las antiguas, cuando se realizaban las válidas en la pista grande y el automovilismo en la ciudad de Ibarra y en Ecuador como tal estaba en su máximo apogeo. Asimismo, la adecuación del autódromo ha variado con el transcurso de los años, por mencionar, los denominados pianos (curvas-salida de escape) por donde el automóvil logra mantenerse en la pista y sigue su camino, en lo que compete a sus dimensiones. Igualmente, el cableado

eléctrico, instalaciones de luz y de agua. Del mismo modo, de acuerdo a Patricia Garzón, existe un plan de contingencia para realizar una válida, teniendo en cuenta los permisos del municipio, intendencia, bomberos y el aval del fedak. El autódromo es considerado de categoría internacional desde que se realizaban las válidas en pro de contar con corredores internacionales, porque cumplían con las normas establecidas por la FIA (Federación Internacional del Automóvil). El CATI cuenta con el departamento de relaciones públicas, encargado de la promoción, ventas y difusión de los eventos. Realmente, el único material gráfico impreso que se ha realizado sobre la historia del Autódromo de Yahuarcocha ha sido la revista “Crónica de los 50 años del Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura”; la cual, es dirigida al público adulto. Por ese motivo, al CATI si le interesaría cautivar al público infantil porque los niños necesitan ser educados y empoderados en este aspecto tan importante como es la historia de Ibarra con relación al autódromo desde cuando se inició, como se inició, porqué y para qué. Teniendo en cuenta lo que generó el autódromo en todo ámbito; social, cultural y deportivo para Ibarra y Yahuarcocha. Por lo tanto según Marcelo Endara, es necesario que la propuesta gráfica a realizar, contenga todo lo que los niños necesitan conocer y aprender sobre la historia del autódromo y el automovilismo.

Resultados de la entrevista realizada a los automovilistas

La entrevista fue realizada entre marzo y mayo del 2020 a 2 automovilistas, entre ellos el reconocido automovilista Sr. Fernando Madera, obteniendo los siguientes resultados:

En la entrevista, los personajes reconocidos del automovilismo manifestaron que entre sus recuerdos constan los autos, la pista grande y pequeña, las carreras mayormente conmemorativas y también los accidentes, que no pudieron faltar. De hecho Carlos Oña De La Bastida mencionó que en el año 70 hubo un incendio del vehículo de Herman Lazcano en los pits. De igual manera mencionaron que los automovilistas más reconocidos fueron; Fernando Madera, Guillermo Ortega, Fausto Merello, Luis Larrea, Marco Vivanco, Henry Taleb, Alfonso Darquea, Pascal Michelet, Hugo Sosa, Hermanos Villagómez, entre otros. En esa misma línea de recuerdos, las carreras que recuerdan con mayor satisfacción y euforia

fueron; las “12 Horas Marlboro”, “500 Km Caney”, “GP3 Panam” y las “6 horas de Yahuarcocha”, como las más relevantes. Por otro lado, en sus inicios, las carreras de automóviles tenían una gran atracción, ya que antes contaban con mucho más pilotos nacionales e internacionales, autos propios de carreras, y por ende más público. A diferencia de la actualidad, en donde existe un porcentaje muy menor de audiencia, autos preparados y pilotos que se están formando para brindar el espectáculo que se necesita para que la sociedad en general asista al autódromo. Por consiguiente, es muy importante implementar recursos gráficos que contextualicen lo acontecido, específicamente con ilustraciones a través de soportes impresos o digitales. Esto, porque los niños aprenden con mayor facilidad con imágenes y con letras grandes para que puedan ver y leer.

Resultados de la entrevista realizada a los diseñadores

La entrevista fue realizada entre marzo y mayo del 2020 a 4 diseñadores, obteniendo los siguientes resultados:

En el desarrollo de esta entrevista se realizó un acercamiento a 3 diseñadores de Quito y 1 de Ibarra; Pablo Gómez, Julio Cesar Troya, Gabriel Carpio y Felipe Jácome López respectivamente. Entre las preguntas formuladas sobre sus campos ocupacionales, los 4 son diseñadores gráficos. Teniendo en cuenta su especialidad, para realizar un diseño de material gráfico dirigido a niños, recomiendan tener una temática definida y simple para que puedan asimilar la información más rápido. Además de ser colorido, con formas simples, lúdico y divertido. En ésta misma línea, los colores a utilizar serían los primarios, como el amarillo, rojo y azul; pasando por los secundarios, violeta, rosado, naranja y verde. Básicamente, tonos intensos, que exista un contraste entre ellos. De igual manera, en lo que se refiere a tipografía y tamaños de letra, mencionan que lo ideal es utilizar de 16 a 20 puntos, de acuerdo al formato y la diagramación. En lo que compete al material gráfico utilizado por las unidades educativas para un mejor aprendizaje del niño/a, manifiestan que los cuentos, historietas y carteles ilustrados proporcionados son los que mayormente ayudan para una óptima comprensión de los niños/as sobre los contenidos. Entonces, las características más

esenciales para el diseño de material gráfico es que debe indudablemente ser simple y práctico, de acuerdo al formato, material, lenguaje y contenidos. Recalcando que el formato debería ser digital para que sea utilizado en sus celulares, tablets y computadoras; con una dimensión cuadrada.

Resultados de la entrevista realizada a las personas de Yahuarcocha

La entrevista fue realizada en Julio del 2020 a 3 personas propias del lugar de Yahuarcocha, obteniendo los siguientes resultados:

Se realizó un acercamiento a la laguna de Yahuarcocha, específicamente al pueblo. Aquí los habitantes se mostraron prestos a brindar información relacionada al Autódromo y cómo este influyó en los negocios locales. Se entrevistó a 3 personas del lugar. Mencionaron que todos los ciudadanos de Imbabura siempre tendrán presente las 12 horas Marlboro, según sus recuerdos, las lomas de Yahuarcocha se encontraron repletas por personas aficionadas al deporte del automovilismo. De hecho, fue este deporte el cual permitió un desarrollo comercial mayor. Así que, este sitio desde su creación fue de beneficio para la provincia como tal. Por tal motivo, hoy en la actualidad Yahuarcocha es conocida en el Ecuador como un sitio de turismo, ideal para visitar. Si bien es cierto, el comercio y turismo ha disminuido en cierto grado, sin embargo, Yahuarcocha se mantiene brindando el mejor servicio de comidas y espacios de recreación. Sin lugar a dudas, el autódromo motiva a realizar deporte sobre su autopista, los niños, jóvenes y adultos debemos aprovechar asistiendo a este gran espacio de carreras automovilísticas. En efecto, un material gráfico que ayude a ejemplificar lo acontecido en el autódromo es de suma importancia, especialmente para los niños. Teniendo en cuenta los dibujos y colores, para que les guste a los infantes, y puedan aprender a través de los recuerdos.

4. CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA Y EJECUCIÓN

4.1 Introducción

En el desarrollo de esta investigación, a través de encuestas y entrevistas, se logró determinar el soporte gráfico mayormente viable e ideal para la realización sobre la Historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar. Es así que, los datos arrojados permitieron indicar el soporte que los niños tenían como preferencia; el cómic. Teniendo en cuenta que, en la encuesta se encontraban más opciones a elegir; un cuento, un libro o una revista. Sin embargo, la mayor parte de los estudiantes, más del 75% eligieron el cómic. En esa misma línea, de manera particular, por medio de la entrevista realizada al Sr. Marcelo Endara, Gerente del CATI, supo manifestar que en principio, es decir, antes de consultar a los estudiantes sobre el soporte idóneo, fue el Sr. Endara quien manifestó, que para los niños, el cómic, debería ser el soporte por excelencia para poder transmitir la información sobre la historia del autódromo. Esto, porque, si bien es cierto tanto por medio del cuento como por el libro y la revista se puede transmitir la información, sin embargo, es el cómic, aquel soporte por el que los niños de 9 a 10 años se sienten mayormente atraídos, por la facilidad que tiene para la comprensión de ellos a través de la secuencia de imágenes.

4.2 Objetivo

Diseñar un material gráfico sobre la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar con contenidos atractivos, dirigido al público infantil.

4.3 Propuesta

4.3.1 Concepto

Ésta propuesta nace a partir de la idea de brindar el conocimiento necesario a los niños de la provincia de Imbabura, sobre la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar. Por

parte de ciudadanos que trabajaron con ahínco en su construcción, para enseñar a la niñez el patriotismo, altruismo, entrega, generosidad y amor que se debe dar y tener a su tierra natal. Esto, a través de un cómic digital, el cual permita mostrar todo lo acontecido en relación al autódromo, de una manera recreativa y dinámica. Logrando un gran impacto en su ser con valores éticos y morales, propios de un buen ciudadano.

4.3.2 Referencias de cómic y manga

Para la ejecución de esta propuesta, fue necesario investigar sobre autores de cómics o mangas que ejemplifiquen de mejor manera el estilo de ilustración utilizada en cada una de las regiones, americana y japonesa. Pudiendo así, encontrar el punto de inflexión entre estos dos estilos para poder unificarlos, permitiendo la elaboración de la propuesta con una relación, balance y equilibrio entre ellos, hasta llegar al producto gráfico digital final.

El cómic “ACTIONS COMICS”, haciendo referencia a su primera editorial. En él, se muestra por primera vez al superhéroe denominado “Superman”, el cual, realiza su primera intervención como el personaje protagonista de la historia, el salvador. De este modo, se puede evidenciar una relación directa entre este personaje previamente mencionado y el Sr. José Tobar Tobar, personaje principal en el cómic de esta investigación.

El manga “CAPETA”, haciendo referencia a todos sus capítulos. Este manga trata sobre la historia de un niño, el cual, tiene el sueño de ser un corredor de Fórmula 1; es decir que, los escenarios y trajes de los personajes en los que se desenvuelve esta historia, de alguna manera están directamente relacionados con la historia sobre el autódromo de Yahuarcocha. Pues, en este manga se puede apreciar el asfalto de una autopista, su trazado, las gradas para los espectadores, el sitio de Pits, banderas y por supuesto los autos de carreras. Para la elaboración estética de los personajes y entornos, haciendo hincapié en este estilo de ilustración, se tomó en cuenta desde el capítulo 20 en adelante.

4.3.3 Proceso de elaboración, hasta el producto digital gráfico final:

- 1.- Lectura de la revista, Crónica de los 50 años del Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura.
- 2.- Investigar y corroborar la información en medios digitales, sobre la historia del autódromo.
- 3.- Investigar todo lo relacionado al Cómic y Manga. Revisando la teoría y ejemplares.
- 4.- Generación y estructura del guión. Escribiendo en orden jerárquico la secuencia de los acontecimientos dados.
- 5.- Realización en boceto de personajes principales y secundarios. Respecto a su estética y gestos faciales.
- 6.- Elaboración de un machote, tamaño A5.
- 7.- Inicio y desarrollo del cómic. Teniendo en cuenta las preferencias obtenidas por parte del público objetivo. Estableciendo las bases gráficas.
- 8.- Realización de viñetas, bocadillos, textos, onomatopeyas. En conjunto con los personajes, ubicándolos en diferentes planos y ángulos.
- 9.- Utilización del espacio. Diagramación de viñetas; horizontales, verticales y diagonales. Equilibrando las páginas.
- 10.- Finalización del cómic en el machote.
- 11.- Utilización de un scanner para obtener el machote en formato digital.
- 12.- Validación del machote (cómic en boceto) con expertos en diseño.

- 13.- Digitalización de los bocetos por cada página. En Softwares de diseño. Procreate e Ilustrador.
- 14.- Brindar mejores acabados, color y detalles en las ilustraciones de cada viñeta.
- 15.- Finalización y revisión de la digitalización, identificando posibles errores a enmendar.
- 16.- Validación de la propuesta digital con expertos de diseño.
- 17.- Realización de las correcciones dadas.
- 18.- Validación del material gráfico final (cómic) con los niños.
- 19.- Maquetación del cómic en formato pdf.
- 20.- Transformación a pdf interactivo.

Cabe recalcar que si bien es cierto, la elaboración de la propuesta fue a partir de un guión escrito, la secuencia de la historia entre viñetas y páginas se la realizó a medida que se avanzaba en cada una de ellas de acuerdo a lo acontecido a través de la historia.

4.3.4 Producción del cómic (desglose)

Referencias visuales

Como referencias visuales para poder relacionar de mejor manera el cómic y el manga, tomé a Action Comics y Capeta, respectivamente. En ellos se puede observar la utilización de las viñetas, diagramación, colores, tipografías. Básicamente, estos dos cómics fueron la base para poder enlazar la gráfica y encontrar un equilibrio visual entre estos dos estilos, salvaguardando la esencia de cada uno.



Imagen extraída de internet.



Imagen extraída de internet.

4.3.5 Diseño de personajes

La realización de personajes sirve para que el lector pueda identificarse con cada uno de ellos, dependiendo de su condición física, social y de su estado emocional al momento de leer un cómic. Es por ello, que es fundamental poder dibujarlos con la mayor claridad posible en lo que compete a su fisonomía y gestualidad cuando se trata de que lleven a cabo un gesto o movimiento. Además de poder mostrar características específicas que faciliten al lector a saber más sobre el personaje; cómo es, cómo habla, cómo se viste, cómo actúa. En consecuencia, los personajes del cómic sobre la historia del autódromo, han sido creados

mediante fotografías obtenidas en materiales gráficos, web y redes sociales; siendo así que, ha sido fácil su elaboración, ya que los datos encontrados, los describen muy bien.

En la propuesta-cómic de esta investigación, el personaje principal es José Tobar Tobar. Y cómo no serlo, si fue la persona que “Amó a Ibarra, honró a Imbabura y enalteció al país”. Por mencionar algunas de sus características, entre sus rasgos faciales destacan trazos suaves que representan su buen temperamento, una vestimenta bien arreglada, que brinda seguridad y confianza. Y por sobre todo, su capacidad de gestión que se muestra a medida que se narra la historia y cuando se interrelaciona con los personajes secundarios.

En principio, los rostros de los personajes fueron realizados a lápiz en el estilo americano, manteniendo la fisonomía propia de cada persona de acuerdo a fotografías obtenidas de la revista, después, a sus rasgos faciales y generales se los simplificó al estilo manga, obteniendo el equilibrio requerido por los diseñadores entre estos dos estilos a nivel rostro y cuerpo. Esto realicé antes de la creación del machote.



José Tobar Tobar



José Hidrobo



Hernán Almeida



Fernando Madera

Elaboración: Autor.

4.3.6 Diseño de entornos

Cuando se pretende contar una historia, es inevitable tanto situarse en el tiempo en el que sucedió cómo contarla sin mostrar un territorio específico sobre la acción o situación que se desarrolla en cada escena. Por consiguiente, ha sido necesario situarse desde los años 60 en adelante, cuando Yahuarcocha aún no contaba con la pista a construir. Básicamente un ambiente lleno de helechos y con menor población. Entorno que cambiaría radicalmente por la construcción en principio de la autopista; para después, mediante el autódromo, ser el

lugar atractivo; el cual, incentivaría el turismo y el comercio en la ciudad de Ibarra e Imbabura como tal.

4.3.7 Diagramación

Una buena diagramación impacta y produce en quien la mira, una sensación de atención que promueve la observación jerárquica y en orden de la composición. Es por ello que, la diagramación entre y por cada página en el cómic, se la realizó de manera equilibrada; esto, para poder brindar al público objetivo, una estabilidad visual, la cual, permita seguir la secuencia de la historia con el enfoque debido.

4.3.8 Color

Un cómic a color, siempre captará una mayor atención en relación a uno en blanco y negro. En este caso, el color ha sido una parte muy fundamental en cada ilustración-viñeta, pues, ha permitido relacionar a nivel gráfico los personajes, los entornos y la diagramación por medio de las paletas de color, colores primarios y secundarios en conjunto con sus variantes de tono, ya sean estos, más claros o más oscuros.



Imagen extraída de internet.

La gama de colores utilizada fue extraída a partir del tono azul y rojo propios del logo de CATI. De igual manera, se utilizó el blanco y negro en las primeras páginas para hacer referencia al manga y a los antecedentes de la historia. Para la piel se buscó una paleta de color relacionada al test de cada personaje. Y para los entornos, se ubicó los colores propios de las casas y exteriores de la ciudad de Ibarra.

4.3.9 Tipografía

El tipo de letras utilizadas, han sido ubicadas en el cómic de acuerdo a los tamaños más óptimos, en lo que compete a títulos, subtítulos y textos, para que los niños las alcancen a leer. Con la utilización del tipo de letra Palo Seco, tipografía preferida por los estudiantes, en conjunto con las demás. Las tipografías utilizadas fueron:

HEADING PRO BOLD

HEADING PRO BOLD ITALIC

HEADING PRO EXTRA BOLD ITALIC

Utilizadas para títulos y subtítulos.

CC WILD WORDS

Utilizada para la narración de la historia y diálogos.

MAGNOLIA SCRIPT

Utilizada en la frase final del cómic.

4.4 Elaboración del cómic

Para empezar, debo indicar que revisé la revista “Crónica de los 50 años del club de automovilismo y turismo de Imbabura”, leyendo y volviendo a leer cada capítulo para obtener una mejor comprensión y así poder encontrar la línea secuencial ideal entre cada acontecimiento. Seguidamente indagué mucho en medios digitales, páginas web y redes sociales para corroborar la información sobre la historia del autódromo.

De igual manera, investigué sobre el estilo de ilustración que caracteriza tanto al cómic americano como al manga, para establecer la línea gráfica entre los dos estilos expuestos. Consecuentemente, al realizar el guión, lo estructuré de manera escrita, ya que la línea

histórica ya estaba dada, y para dinamizar el proceso, lo más óptimo era plasmar y ubicar los gestos, poses, entornos, planos y ángulos más idóneos en cada viñeta según mi criterio personal.

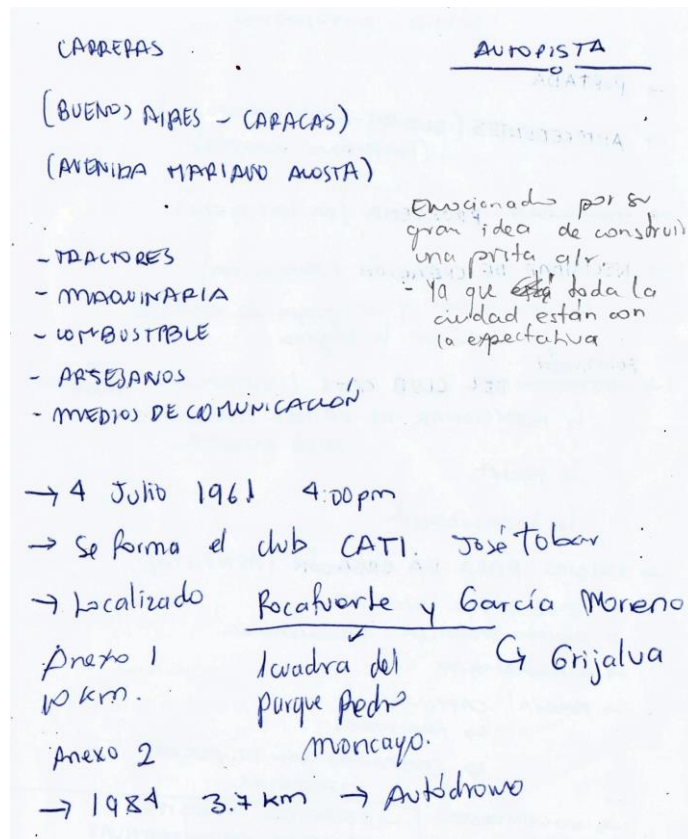
CÓMIC AUTÓDROMO
ORDEN (APTO PARA CAMBIOS)

- IDEA CENTRAL
 - DAR A CONOCER LA CREACIÓN DE LA PISTA GRANDE Y EL AUTÓDROMO.
 - MOSTRAR LOS QUE INTERVINIERON (PERSONAJES)
 - DESDE ANTES DE LA INAUGURACIÓN HASTA LA ACTUALIDAD. (BUENOS AIRES - CARACAS) (MARIANO ACOSTA)
 - MOSTRAR LAS CARRERAS MÁS REPRESENTATIVAS
 - PRIMER CIRCUITO (GRANDE)
 - SEGUNDO CIRCUITO (AUTÓDROMO)
 - BENEFICIOS QUE TRAJÓ SU CREACIÓN (LOCALES DE CUYO, HOTELS)
 - ITINERARIA CON LA QUE SE CREÓ
 - RELIEVE DE LA PISTA (PLANOS) (DIMENSIONES)
 - TIPOS DE CARRERAS - COMERCIO EN YAHUACUCHA
 - CARRERAS
 - USOS ACTUALES
 - PERSONAJES DE ESTADO (VISITACION)
 - AUTOMOVILISTAS (RECONOCIDOS)

CÓMIC AUTÓDROMO

- PORTADA
- ANTECEDENTES (BUENOS AIRES - CARACAS) (MARIANO ACOSTA)
- NECESIDAD PROBLEMA (NO HAY PISTA)
- NECESIDAD DE CREACIÓN (AUTÓDROMO)
 - ↳ JOSÉ TOBAR y su grupo de amigos al observar la laguna.
- FORMACIÓN
 - ~~PRESENCIA~~ DEL CLUB CATI. (INSTALACIÓN CLUB IMBABURA)
 - ↳ MENCIONAR EL PRIMER PRESIDENTE JOSÉ TOBAR.
 - ↳ FECHA
 - ↳ LOCALIZACIÓN CAPITULO FITAC FEDAF FIA
- INICIOS PARA LA CREACIÓN (AUTÓDROMO)
 - ↳ JOSÉ TOBAR, ALCALDE
 - ↳ RENATO PORTILLA GOBERNADOR INICIOS PARA LA CONSTRUCCION E INAUGURACION
 - ↳ ITINERARIA
 - ↳ ABRÍA CAMINO
 - ↳ TRACORES
 - ↳ (PAPAÑA) CON EL PUEBLO
- VOLUNTARIEDAD
 - ↳ MATERIAL
 - ↳ BENEFICIOS TURISMO
 - ↳ CARRERAS COMEMORATIVAS & AUTOMOVILISTAS (14 AUTOS)
 - ↳ AUTOS
 - ↳ GANADORES DE LA PRIMERA COMPETENCIA
- ANEXO 2
19 diciembre 1984

Elaboración: Autor

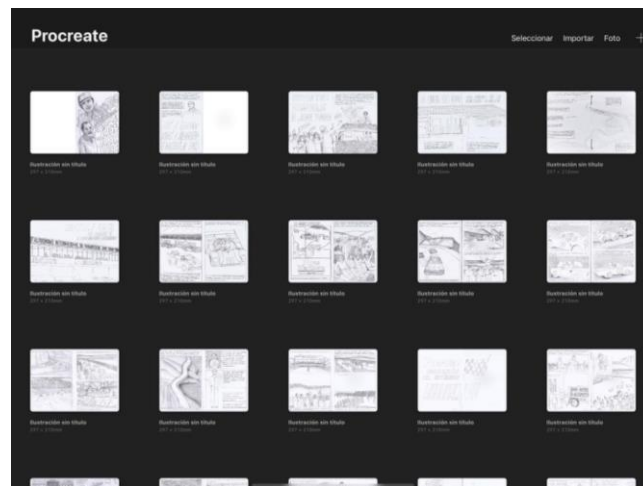


Elaboración: Autor.

Por consiguiente, para iniciar con la propuesta gráfica, realicé un machote con hojas de papel bon A4, dobladas por la mitad y cosidas entre sí, esto, para obtener el formato A5 en el que empecé a dibujar.

Después de elaborar el machote, realicé en hojas aparte los bocetos de los personajes los mismos que fueron basados de acuerdo a las fotografías encontradas en la revista para salvaguardar su fisonomía. En conjunto con el guión escrito y los personajes tanto principales como secundarios previamente boceteados, empecé con los bosquejos viñeta-viñeta, página-página; en todo el desarrollo siempre tuve presente las preferencias de los estudiantes con referencia al estilo de ilustración y tipografías. Cabe recalcar que por medio de una diagramación armónica, traté de brindar equilibrio a cada una de las páginas y en la unión de éstas; teniendo en cuenta los elementos del cómic, planos, ángulos, textos, color y sombras. Es preciso señalar que, la propuesta en el machote fue realizada únicamente a lápiz, es decir sin pintar.

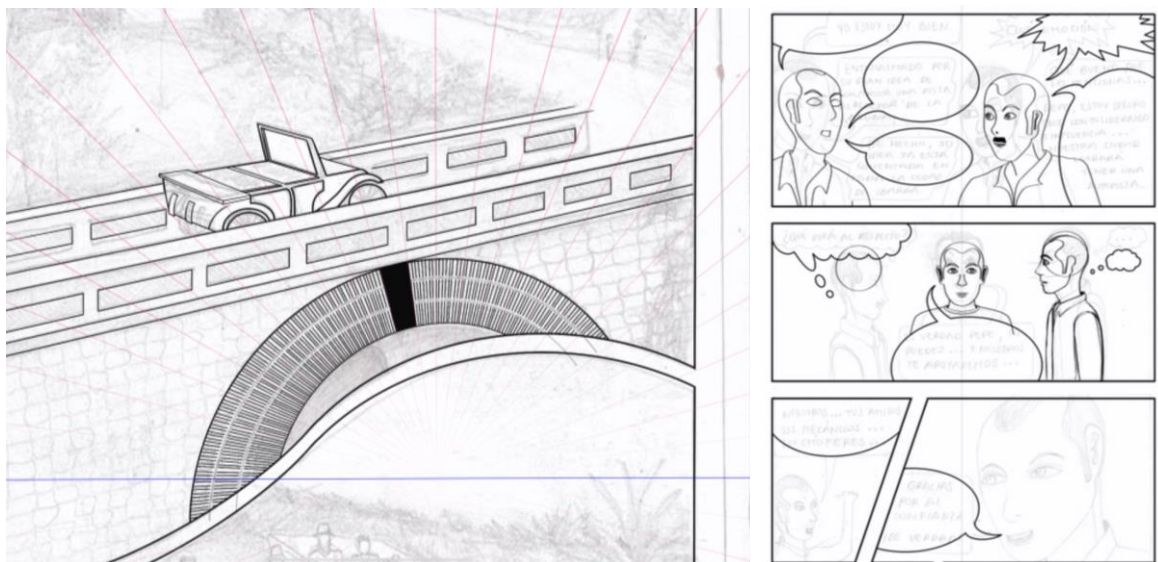
Una vez terminada la propuesta, inmediatamente la escanee para tenerla en formato digital, este proceso de unir las páginas escaneadas lo hice en el programa de diseño, Ilustrador. En este proceso, continué con la respectiva validación de la propuesta digital con los diseñadores. Los cuales me supieron brindar comentarios y sugerencias muy valiosas y concretas para mejorar la propuesta gráfica. Con esto, inicié el proceso de digitalización en softwares de diseño, refiriéndome a Procreate. Ubiqué las hojas de la propuesta en boceto en el programa "Procreate"; una a una, siendo archivos individuales. Considerando que en cada mesa de trabajo realicé varias capas, es por ello el haber optado por trabajar de esta manera, para obtener mayor facilidad.



Elaboración: Autor.

El proceso fue el mismo, empezando por la reducción de la opacidad de la capa BOCETO, creando nuevas capas para el delineado, en lo que compete a viñetas, entornos, personajes, textos, globos, onomatopeyas; todo por separado, esto, para poder tomar los elementos con mayor facilidad en el caso que necesite de su referencia, duplicación o copia. Los pinceles que utilicé vinieron en el programa Procreate, variaba en su textura, inicio y terminación de su trazo, duro o suave con opacidad. El programa, al contar con la herramienta perspectiva, me ayudó mucho para mejorar la composición y proporciones mediante los puntos de fuga. Cabe recalcar que, la digitalización del cómic en boceto, desde su inicio hasta el final, lo realicé únicamente con el delineado. Al haber terminado este paso, proseguí a ubicar los textos en Ilustrador, con la tipografía elegida por los estudiantes, y en conjunto con la

utilizada en el cómic y el manga, para luego brindar detalle, mejores acabados y colorización mediante una paleta de colores por cada desde la primera página. En el desarrollo de entintado, también tuve en cuenta la ortografía y la redacción.

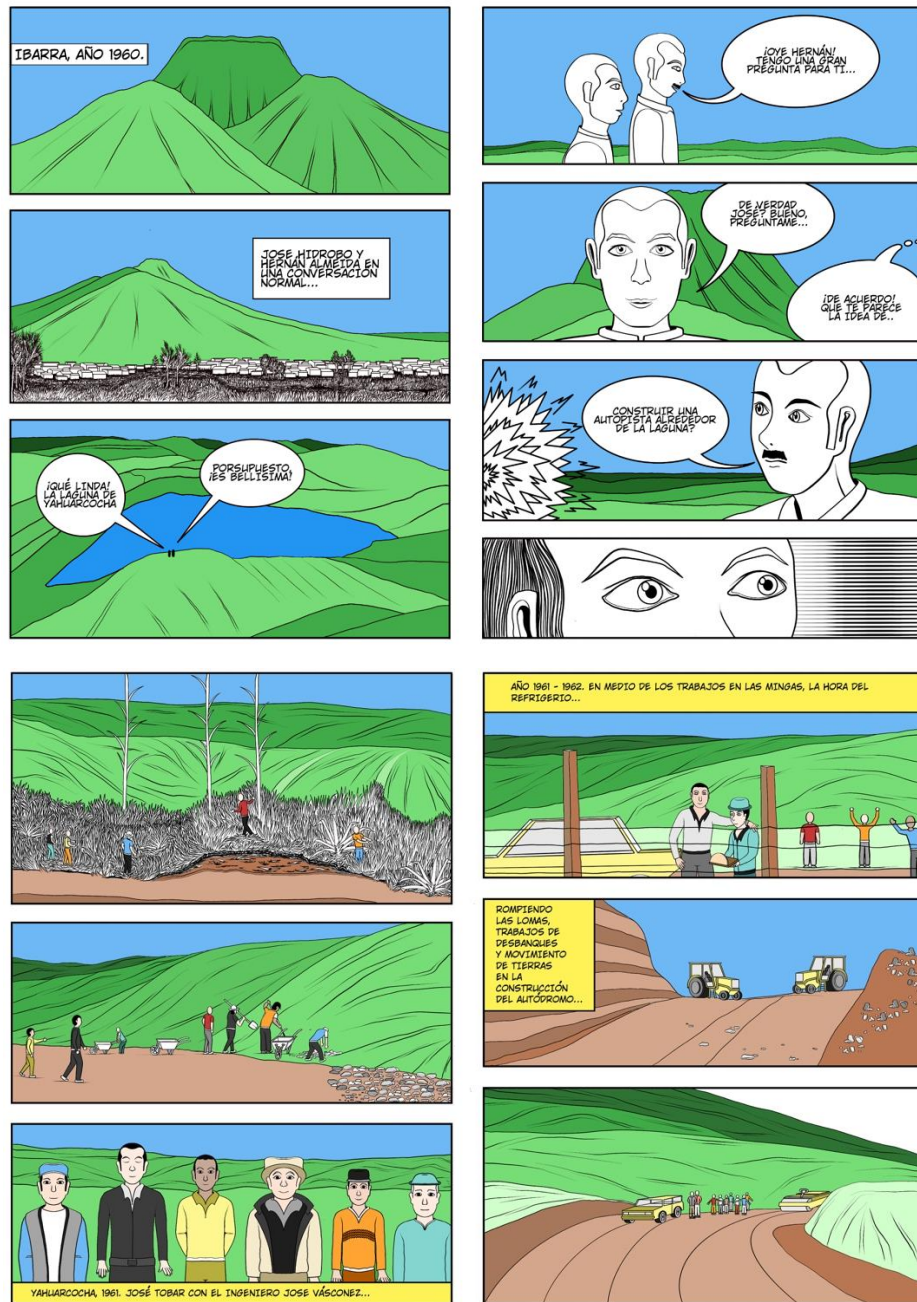


Elaboración: Autor.



Elaboración: Autor.

Por último, brindé una revisión general de manera minuciosa, en donde encontré ciertos trazos para corregir, de acuerdo a las proporciones de la figura humana y contrastes entre colores, esto, para que exista mayor armonía. Con ello, pulí la propuesta a nivel visual para que pueda tener un grado mayor de impacto en relación a cada uno y al conjunto de los elementos propios por cada viñeta. A nivel personal, considero que los trazos en los entornos realizados con minusiosidad, y mediante el degradado de cada color, la propuesta se enaminó de una manera muy particular, llegando a cautivar visualmente por medio de la colorización.



Elaboración: Autor.

Posteriormente, la propuesta digital fue enviada a los diseñadores, quienes pudieron evaluar y validar el diseño de material gráfico, emitiendo observaciones, sugerencias y las felicitaciones respectivas por tan impactante, interesante e importante cómic. Las cuales, fueron muy alentadoras y recibidas de la mejor manera, para mejorar el diseño de material gráfico.

Finalmente, este proceso concluyó con la validación por parte del público objetivo, los estudiantes de 5to grado de la Unidad Educativa Fiscomisional “Sánchez y Cifuentes”.

Obteniendo nuevamente una retroalimentación muy satisfactoria, pues, los niños validaron de manera muy positiva la propuesta que realicé en pro de lo que habían contestado previamente en las encuestas y entrevistas realizadas. En esta misma línea, realicé la unión de todas las páginas en formato pdf, para que el cómic pueda ser leído digitalmente de manera interactiva, es decir, con la transición de las páginas como si fuera un libro físico.

4.5 Validación de la propuesta

Primera validación (cómic-propuesta en boceto, machote)

Se elaboró una rúbrica con varios puntos a tener en cuenta para la evaluación de la propuesta en boceto, los mismos que varían de acuerdo al gerente del CATI y los diseñadores. (Anexo)

En lo que compete a esta primera validación, el Sr. Marcelo Endara, gerente del CATI; valoró la propuesta con la puntuación más alta, de acuerdo al orden, funcionalidad, estilo de ilustración y tipografía. Con ello, se logró una retroalimentación muy buena, mencionó que el cómic para los niños sobre la historia del autódromo, está muy bien realizado, ya que es fácil de comprender a través del diálogo que se da entre personajes con la ayuda de un narrador omnisciente. En esa misma línea, los diseñadores por su parte valoraron la propuesta con variación de acuerdo a cada ítem, obteniendo una retroalimentación muy buena y buena, siendo así que todos mencionaron que existe una buena composición y narración visual entre imágenes, lo que hace que sea muy entendible. Además, recomendaron ubicar el sello personal en cada página mejorando el equilibrio entre el estilo de ilustración (americano-manga).



Portada boceto

Portada digital

Elaboración: Autor.

El gerente del CATI hizo hincapié en la portada, mencionó que se debe incluir el logo del CATI.

Segunda validación (cómics-propuesta en digital)

Se elaboró una rúbrica con varios puntos a tener en cuenta para la evaluación de la propuesta en digital, por parte de los diseñadores y a modo de preguntas orales hacia el público objetivo. (Anexos)

Esta segunda validación, también fue realizada en modalidad virtual, los diseñadores por su parte, validaron la propuesta digital como buena y muy buena, recomendando mejorar el degradado como punto de inflexión para brindar mayor profundidad y volumen, además de sugerir, el incluir más elementos y cuadros de textos para que la narrativa escrita y visual pueda llegar a ser mayormente fluida. Teniendo en cuenta las respectivas felicitaciones por

el estilo gráfico utilizado, el cuál ayuda significativamente a entender fácilmente el contenido. Entonces, una vez realizadas las correcciones y mejoras debidas en la propuesta digital digital, se llevó a cabo la validación con los estudiantes, a los cuales, se les compartió el cómic digital en horario curricular. En este sentido, el cómic fue narrado por el autor hacia los estudiantes, mismos que estuvieron atentos desde un inicio, observando y escuchando. Al final de la presentación, el espacio de preguntas o comentarios por parte de los estudiantes. Aquí, muy puntualmente, mencionaron que el cómic como tal es muy interesante, colorido e informativo, de acuerdo a la historia del autódromo de Yahuarcocha, varios estudiantes manifestaron algo muy particular, que asisten regularmente a Yahuarcocha, pero que asistían desconociendo la historia, y que ahora por el cómic, ya la conocen. En esa misma línea, algunos estudiantes reconocieron los entornos ilustrados de la ciudad de Ibarra, brindaron comentarios muy halagadores como; *“Es verdad que la estatua que está dibujada en el cómic, está ubicada en la entrada principal a la laguna de Yahuarcocha”*, y también reconfortantes como; *“Yo normalmente utilizo lentes, exclusivamente para leer, sin embargo, hoy que no me los he puesto, he podido leer y comprender tranquilamente todo”*.

Por lo tanto, se puede decir que el diseño de material gráfico final, cómic, ha obtenido una aceptación en un gran porcentaje por parte del público objetivo, los estudiantes.

5. CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones

La investigación realizada determina que a partir de la información recopilada mediante el material gráfico proporcionado por el CATI, en conjunto con las búsquedas en la web, sobre la historia del Autódromo Internacional José Tobar Tobar. En el problema inicial encontrado mediante las encuestas realizadas a los niños de la Unidad Educativa Fiscomisional Sánchez y Cifuentes, se pudo evidenciar la falta de conocimiento que tienen sobre la historia del autódromo; antes, durante y después de su creación. En esa misma línea, también se logró obtener datos imprescindibles sobre sus preferencias a nivel gráfico para poderlos incluir en la propuesta. Así mismo, en conjunto con las entrevistas dirigidas a las autoridades del CATI, automovilistas y diseñadores se pudo contemplar el tema en cuestión, de una manera más cercana, relacionando las respuestas obtenidas tanto con la información expuesta en la revista “Crónica de los 50 años del Club de Automovilismo y Turismo de Imbabura” como con los conocimientos adquiridos en las aulas. Gracias a todo esto, la realización de la propuesta “cómic” se facilitó, generando la comprensión idónea de los niños por medio de cada ilustración, en cada viñeta y en el conjunto de las mismas. Por lo que, en la validación se encontró una aceptación rotunda hacia el cómic por parte de los estudiantes. En definitiva, considero que el aporte brindado por medio de esta investigación, soluciona el problema inicial de manera atractiva y amigable.

5.2 Recomendaciones

En primera instancia, la principal recomendación es referente a la elaboración del cómic; puesto que, debe ser llevado a cabo a conciencia, desde el inicio; su construcción, de acuerdo a un guión, ya sea escrito o como story board, pasando por la realización de un machote y por los tiempos establecidos para la realización de cada capítulo, hasta la digitalización final; pues, al ser un medio para transmitir la información, se debe analizar punto a punto los contenidos a presentar en él. Esto, para que la secuencia de ideas, acontecimientos y gráfica; tengan entre sí, una relación directa que permita la comprensión y aprendizaje que se pretende brindar.

Ahondando un poco por cada punto mencionado, en el guión, se recomienda establecer una estructura que sea lo más cercana a la secuencia de lo acontecido, teniendo siempre en cuenta el problema a solucionar y las preferencias del público objetivo; desde el tipo de ilustración, diagramación, formas de las viñetas, planos, ángulos, globos, texto y color; para que la relación entre viñeta-viñeta y página-página, logre ser una composición armónica, capaz de comunicar asertivamente el contenido.

En lo que compete al tiempo, se recomienda indudablemente terminar los procesos en los tiempos establecidos, para evitar la realización del trabajo a presión, el cual, incentiva a tener menos capacidad de enfoque y tranquilidad; obteniendo resultados de trabajo de menos calidad. Por lo que, si se utiliza bien los tiempos establecidos, se cumple con el proyecto como se lo planteó en un inicio, con todas las normas, y la posibilidad de dar revisiones y detalles a pulir. Básicamente se trata del orden y la disciplina con la que se ha propuesto trabajar, logrando la finalización correcta e ideal de la investigación y propuesta gráfica.

REFERENCIAS

Arévalo Calderón, J. M. (2013). *Tesis*. Recuperado a partir de <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5308>

Barraza, E. (2006). *La historieta y su uso como material didáctico para la enseñanza de la historia en el aula*. Recuperado a partir de <https://www.redalyc.org/pdf/3333/333328828005.pdf>

Baudet, J. (2001). *La historieta como medio para la enseñanza*. Recuperado a partir de <http://biblioteca2.ucab.edu.ve/anexos/biblioteca/marc/texto/AAP4190.pdf>

Bermeo (2013) La ilustración.

David, M. (2017). Análisis de Tekashi Obata. Recuperado a partir de <https://estudiodemanga.wordpress.com/2017/02/11/analisis-de-takeshi-obata/>

De Cabo, M. (2014): “El manga, su imagen y lenguaje, reflejo de la sociedad japonesa”, Espacio, Tiempo y Forma.

Del Rey, E. (2013). *El cómic como material en el aula de e/le: Justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación*. Recuperado a partir de <file:///C:/Users/pc/Downloads/Dialnet-ElComicoComoMaterialEnElAulaDeELE-4597570.pdf>

Dindis, A. (2015). *La sintaxis de la imagen*. Barcelona: Editorial Gustavo Gili.

Dueñas, A., & León, M. (2018). *Usos del cómic como estrategia pedagógica*. Recuperado a partir de https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/6603/1/2019_Comic_Estrategia_Pedagogica.pdf

Enrique del Rey Cabero. (2013) El cómic como material en el aula de e/le: justificación de su uso y recomendaciones para una correcta explotación. La Trobe University, Melbourne, Australia.

Flores, C. (2010). *El Cómic en el Ecuador y una propuesta de Cómic*.

Recuperado a partir de

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/3209/1/tm4av12.pdf>

Garbarini. (2005) Escritos en la facultad, Buenos Aires, Argentina.

Garbarini, (2005) Diseño y pedagogía.

García, J. A. y López, F. J. (2011), “Arquetipos iconográficos femeninos en el cómic y la animación japonesa para adolescentes masculinos”, en I. Vázquez (ed.), Investigación y género, logros y retos: III Congreso Universitario Nacional Investigación y Género, Sevilla: Universidad de Sevilla.

Gil, E. (2019), El manga: de la tradición a la cultura de masas. Recuperado a partir de

https://www.researchgate.net/publication/339618193_El_manga_de_la_tradicion_a_la_cultura_de_masas

Holguín (2015) Libro digital Colombia nos une, Bogotá, Colombia.

López, J. J. y Victoria, R. (2015), El Noveno arte y la sociedad. El cómic como medio de expresión cultural de tópicos sociales. Universidad Autónoma del Estado de México.

M. G. David (2017), Análisis de Takeshi Obata. Recuperado a partir de

<https://estudiodemanga.wordpress.com/2017/02/11/analisis-de-takeshi-obata/>

Martín, A. (2008). *Entender el Cómic: El arte invisible*. Recuperado a partir de

http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-885X2008000200013#f9

- Martín, E. (1995): *Composición Gráfica. Del diseño a la impresión*. Barcelona, Edebé.
- Montoya (2010) *La importancia de la ilustración*.
- Müller-Brockmann, J. (1990): *Sistema de retículas*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Munarriz, J. (2013). *La Imagen Fotográfica*, Madrid, Akal.
- Nda, E. (2009). *La Historia del Cómic en el Ecuador*. Recuperado a partir de <http://eddyndasolitariopez.blogspot.com/2009/05/en-nuestro-país-el-comic-empezó-tomar.html>
- Ortega, S. (2010). *Cómic y filosofía*. Recuperado a partir de https://filotecnologa.files.wordpress.com/2011/06/comic-y-filosofia_silvia-ortega.pdf
- Ruder, E. (1992): *Manual de diseño tipográfico*. Barcelona, Gustavo Gili.
- Santiago, J. (2010). *Del cuadro flotante a la viñeta japonesa*. Santiago de Compostela. Editorial 5 Digital y Graphic.
- Senplades. (2017). *Plan Nacional del Buen Vivir*. Quito: Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo.
- Satué, E. (1988): *El diseño gráfico*. Madrid, Alianza Editorial.
- Villagrán (2014) *La tipografía*.
- Victoria, (2020) *Elementos semióticos que distinguen al manga y anime*. Recuperado a partir de <https://steemit.com/spanish/@victoria97/elementos-semioticos-que-distinguen-al-manga-japones>
- Zapata, F. (2010). *El cómic invitado a la biblioteca pública*. Recuperado a partir de https://cerlalc.org/wp-content/uploads/publicaciones/olb/PUBLICACIONES_OLB_El-comic-invitado-a-la-biblioteca-publica_v1_01012010.pdf

ANEXOS

**ENCUESTAS A LOS NIÑOS DE LA “UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL
SÁNCHEZ Y CIFUENTES”**





PRIMERA VALIDACIÓN (PROPUESTA EN BOCETO) CON EL GERENTE DEL CATI Y DISEÑADORES



Pontificia Universidad Católica del Ecuador | Sede Ibarra

Instrumento de validación para la propuesta boceto-cómic sobre la "Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar" para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Lcdo. Marcelo Endara, gerente del CATI.

Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Malo

VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de la historia, capítulos)	✓			
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	✓			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)	✓			
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)	✓			

OBSERVACIONES

NINGUNA


 Firma Lcdo. MARCELO ENDARA
 GERENTE - CATI.
 28-01-2021.

Instrumento de validación para la propuesta boceto-cómic sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Pablo Gómez.

Instrucciones

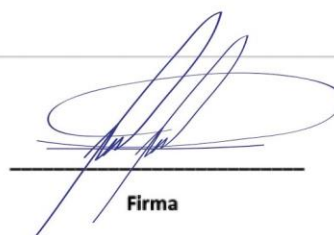
Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Malo

VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)	✓			
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	✓			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		✓		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)	✓			
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)		✓		
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)	✓			

OBSERVACIONES

La historia se entiende muy bien, enfatizar más el estilo gráfico en la mezcla del comic americano y manga.



Firma



Instrumento de validación para la propuesta boceto-cómic sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Julio César Troya.

Instrucciones


Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Malo

VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)		X		
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	X			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		X		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)	X			
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)		X		
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		X		

OBSERVACIONES

El comic fluye en la historia y es muy entretenido, mejorar el equilibrio el estilo de ilustración para que tenga un estilo propio.



Firma

Instrumento de validación para la propuesta boceto-cómic sobre la "Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar" para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Gabriel Carpio.

Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Malo

VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)		●		
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	●			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		●		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)	●			
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)		●		
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		●		

OBSERVACIONES

La composición de la historieta esta bien lograda se comprende todas la ilustraciones pero es importante poner el sello personal y tener un buen equilibrio en los estilos americano y manga.



Firma

Instrumento de validación para la propuesta boceto-cómic sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Felipe Jácome López.

Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno 3= Bueno 2= Regular 1= Malo

VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)	x			
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	x			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		x		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)		x		
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)	x			
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		x		

OBSERVACIONES



Firma

SEGUNDA VALIDACIÓN (PROPUESTA EN DIGITAL)

RÚBRICA DE LOS DISEÑADORES



Instrumento de validación para la propuesta cómic-digital sobre la "Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar" para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Pablo Gómez.

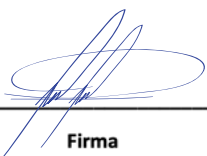
Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

	4= Muy bueno	3= Bueno	2= Regular	1= Malo
VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)	x			
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	x			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		x		
Calidad digital (Formato A5)	x			
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)	x			
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)	x			
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		x		
Color (Tono, contraste, saturación, luminosidad)		x		

OBSERVACIONES

El estilo gráfico es muy bueno y se entiende muy bien, pero utilizando un poco de degradados y con más elementos se podrá crear un estilo más pulido.



Firma



Instrumento de validación para la propuesta cómic-digital sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Julio Cesar Troya.

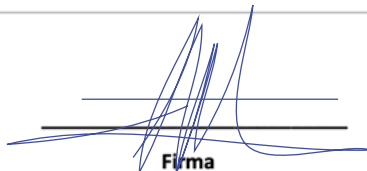
Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

	4= Muy bueno	3= Bueno	2= Regular	1= Malo
VALORACIÓN	4	3	2	1
PARÁMETROS				
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)		x		
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)		x		
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		x		
Calidad digital (Formato A5)		x		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)		x		
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)		x		
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		x		
Color (Tono, contraste, saturación, luminosidad)		x		

OBSERVACIONES

La narrativa puede mejorar si lo haces más fluida y con más cuadros de textos.



Firma



Instrumento de validación para la propuesta cómic-digital sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Felipe Jácome López.

Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

4= Muy bueno

3= Bueno

2= Regular

1= Malo

VALORACIÓN PARÁMETROS	4	3	2	1
	Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)	x		
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)		x		
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)			x	
Calidad digital (Formato A5)		x		
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)		x		
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)	x			
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)				x
Color (Tono, contraste, saturación, luminosidad)			x	

OBSERVACIONES

- Preparar una paleta de colores con analogías y contrastes
- Manejar semitonos de color para generar volumen, luz y sombra.
- Destacar los principales elementos característicos del manga y del cómic americano.
- Revisar minuciosamente la ortografía en todas las hojas del comic.

Firma



Instrumento de validación para la propuesta cómic-digital sobre la “Historia del Autódromo Internacional de Yahuarcocha José Tobar Tobar” para la población infantil de la ciudad de Ibarra. Dirigido al Diseñador Gráfico Gabriel Carpio.

Instrucciones

Valore del 4 al 1 el grado de relevancia que otorga a los siguientes parámetros de evaluación.

	4= Muy bueno	3= Bueno	2= Regular	1= Malo
VALORACIÓN				
PARÁMETROS	4	3	2	1
Orden (Secuencia de viñetas, páginas y capítulos)		X		
Funcionalidad (Comprensión de la historia, narración)	X			
Estilo de ilustración (Mezcla de cómic americano y manga)		X		
Calidad digital (Formato A5)	X			
Composición (Globos y cuadros de texto, onomatopeyas)		X		
Diagramación (Equilibrio, espaciado, interlineado)		X		
Tipografía (Ortografía, redacción, legibilidad)		X		
Color (Tono, contraste, saturación, luminosidad)		X		

OBSERVACIONES

Manejar mejor los degradados para dar más profundidad y volumen a los gráficos.

Firma

CON LOS ESTUDIANTES (REUNIÓN VIRTUAL POR LA PLATAFORMA ZOOM)

