



**PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL ECUADOR
ESCUELA DE HÁBITAT INFRAESTRUCTURA Y CREATIVIDAD**

**TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR/TITULACIÓN PREVIO A LA
OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE RECURSOS VISUALES PARA REVITALIZAR MITOS Y LEYENDAS DE
IMBABURA EN ESTUDIANTES DE 2 BGU DE LA UNIDAD EDUCATIVA PARTICULAR
“EDUARD SPRANGER”.**

**ANDERSON JOEL ANDRANGO SIMBAÑA
TUTOR: DAVID ANDRÉS CAZCO MALDONADO
IBARRA – ECUADOR
JULIO 2026**

Ibarra, 20 de julio de 2026

CERTIFICACIÓN TUTOR

En mi calidad de Tutor del Trabajo de Integración Curricular titulado: Diseño de recursos visuales para revitalizar mitos y leyendas de Imbabura en estudiantes de 2 BGU de la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger”, presentado por el estudiante Anderson Joel Andrango Simbaña, con cédula de ciudadanía N° 1004987150, para obtener el Título de Licenciado en Diseño Gráfico.

Certifico que el trabajo cumple con todos los parámetros establecidos, mediante el cual el estudiante demuestra el desarrollo de competencias en el campo de conocimiento de su profesión con un nivel de argumentación coherente, para ser sometido a la evaluación por parte de los lectores.

Adicionalmente, se adjunta el certificado de porcentaje de originalidad de TURNITIN.

Tesis Anderson Andrando

INFORME DE ORIGINALIDAD

8%

INDICE DE SIMILITUD

8%

FUENTES DE INTERNET

0%

PUBLICACIONES

2%

TRABAJOS DEL ESTUDIANTE

(f):



Validar únicamente en Firma@C.

Firmado electrónicamente por:

DAVID ANDRES CAZCO

MALDONADO

Mtr. David Andrés Cazco Maldonado

TUTOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

C.C.: 1002421368

PÁGINA DE APROBACIÓN DEL TRIBUNAL

El tribunal examinador, aprueba el presente trabajo en nombre de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra:

(f):  Validar únicamente en FirmaRC.
Firmado electrónicamente por:
DAVID ANDRÉS CAZCO MALDONADO

Mtr. David Andrés Cazco Maldonado

C.C.: 1002421368

PAOLA
FERNANDA
JARAMILLO
BASTIDAS

Firmado digitalmente
por PAOLA FERNANDA
JARAMILLO BASTIDAS
Fecha: 2026.07.24
11:14:44 -05'00'

(f):.....

Mgs. Paola Fernanda Jaramillo Bastidas

C.C.: 1002501508

**Alexandra
Morales**

Firmado digitalmente
por Alexandra Morales
Fecha: 2026.07.24
10:37:42 -05'00'

(f):.....

Mtr. Elizabeth Alexandra Morales Garzón

C.C.: 1003132220

ACTA DE CESIÓN DE DERECHOS

Yo, *Anderson Joel Andrango Simbaña*, declaro conocer y aceptar la disposición del Art. 165 del Código Orgánico de Economía Social de los Conocimientos, Creatividad e Innovación, que manifiesta textualmente: “Se reconoce facultad de los autores y demás titulares de derechos de disponer de sus derechos o autorizar las utilidades de sus obras o prestaciones a título gratuito y oneroso, según las condiciones que determinen. Esta facultad podrá ejercerse mediante licencias libres, abiertas y otros modelos alternativos de licenciamiento o la renuncia”.

Ibarra, 26 de junio

Anderson
(f): **Andrango**

Firmado digitalmente
por Anderson Andrango
Fecha: 2026.08.06
10:09:37 -05'00'

Anderson Joel Andrango Simbaña

C.C.: 1004987150

AUTORIA

Yo, *Anderson Joel Andrango Simbaña*, portador de la cedula de ciudadanía NRO 1004987150, declaro que el presente trabajo de investigación es de total responsabilidad del autor, y eximo expresamente a la Pontificia Universidad Católica del Ecuador Ibarra de posibles reclamos o acciones legales.

(f): **Anderson
Andrango**  Firmado
digitalmente por
Anderson Andrango
Fecha: 2026.08.06
10:10:06 -05'00'

Anderson Joel Andrango Simbaña

C.C.: 1004987150

DEDICATORIA Y AGRADECIMIENTOS

En primer lugar, dedico este trabajo a mis padres, Livio Andrango y Esthela Simbaña, pilares fundamentales en mi vida. Su esfuerzo inquebrantable y los innumerables sacrificios que han realizado por mí son el verdadero motor de este logro. Admiro profundamente su historia de perseverancia y la fortaleza con la que han sorteado cada obstáculo, enseñándome que la constancia es la clave del éxito.

A mi hermana Cristina, por su respaldo incondicional en cada decisión; a mi hermano Rommel, por su confianza inquebrantable en mis capacidades; y a mi sobrina Emma, quien con su luz y alegría ilumina nuestro hogar.

Finalmente, quiero expresar mi más profundo agradecimiento a mi novia, Paola. Ella ha sido compañera, amiga y confidente desde los inicios de esta carrera. Su apoyo ha sido constante, brindándome aliento y compañía hasta en las largas noches de desvelo. Admiro su integridad y su carácter, su presencia ha sido fundamental para llegar a esta meta.

Por último, agradecer a quienes no pueden acompañarme pero que siempre tendrán un lugar en mi corazón, Elizabeth A.

ÍNDICE

1. CAPÍTULO I.....	19
1.1. Introducción	19
1.2. Problema.....	19
1.3. Justificación	21
1.4. Objetivos	23
1.4.1. Objetivo General.....	23
1.4.2. Objetivos Específicos.....	23
2. CAPÍTULO II	25
2.1. Estado del Arte.....	25
2.1.1. Diseño Aplicado para la Revalorización Cultural y el Fomento de la Lectura	25
2.1.2. Diagnóstico y Propuestas de Intervención Didáctica.....	27
2.1.3. Trabajos de Revisión Académica, Recopilación y Desarrollo Tecnológico.	29
2.1.4. Aporte de la Presente Investigación.....	29
2.2. Fundamentación Teórica.....	30
2.2.1. El Patrimonio Cultural Inmaterial.....	30
2.2.2. Taxonomía de las Formas Narrativas	31
2.2.2.1. El Mito.....	31
2.2.2.2. La Leyenda.	31
2.2.2.3. El Cuento.	32
2.2.2.4. La Novela.....	32
2.2.3. Características Lectoras y Preferencias Culturales de Adolescentes de 15 a 18 Años	33

2.2.4. Fundamentos Teóricos y Principios del Diseño.....	34
2.2.5. Diseño de Recursos Visuales como Fundamento Metodológico para la Motivación Lectora.....	35
2.2.6. Psicología del Color como Criterio Metodológico en Materiales Educativos Juveniles	36
2.2.7. Ilustración, Tipografía y Dosificación Textual como Criterios Metodológicos de Legibilidad	38
2.3. Referentes de Diseño.....	40
3. CAPÍTULO III.....	47
3.1. Materiales y Métodos.....	47
3.2. Tipo de Investigación	47
3.3. Enfoque de la Investigación	48
3.4. Población.....	48
3.5. Técnica de Recolección de Datos	50
3.6. Instrumentos de Recolección de Datos.....	50
3.7. Matriz de operacionalización.....	51
3.8. Técnica de Procesamiento de Datos	54
3.8.1. Análisis Documental de Mitos y Leyendas de Imbabura	54
3.8.2. Análisis Documental de Lineamientos del Plan Lector.....	61
3.8.3. Tabulación de Encuestas.....	63
3.8.4. Tabulación de Entrevistas	75
3.8.5. Interpretación de Datos	79
3.9. Herramienta para Procesamiento de Datos	81

4. CAPÍTULO IV	82
4.1. Resultados y Discusión	82
4.2. Propuesta	84
4.3. Metodología de Diseño.....	85
4.3.1. Investigación.....	87
4.3.2. Conceptualización.....	88
4.3.2.1. Selección de propuestas.....	93
4.3.3. Prototipado.....	95
4.3.3.1. Levantamiento y depuración de contenido.....	95
4.3.3.2. Maquetación de contenido.....	102
4.3.3.3. Arquitectura de la información.....	103
4.3.3.3.1. Árbol de contenidos para la navegación en la aplicación.....	104
4.3.3.3.2. Desarrollo de Wireframes de media calidad.....	105
4.3.3.4. Presentación de propuesta.....	110
4.3.3.5. Costos de Producción de la propuesta.....	116
4.3.3.6. Estrategia de comunicación.....	118
4.3.3.6.1. Introducción.....	118
4.3.3.6.2. Objetivos de la estrategia.....	119
4.3.3.6.3. Público objetivo.....	120
4.3.3.6.4. Tipo de estrategia: Narrativa.....	121
4.3.3.6.5. Canales y soportes de difusión.....	122
4.3.3.6.6. Promoción especial: figura 3D para primeros colegios.....	122
4.3.3.6.7. Cronograma de actividades.....	124

4.3.3.6.8. Validación y métricas.....	127
4.3.4. Evaluación.....	128
4.3.4.1. Evaluación línea gráfica.....	128
4.3.4.2. Socialización del Protipado.	130
4.3.4.3. Evaluación Heurística para app móvil.....	131
4.3.4.1. Recorrido cognitivo	143
5. CAPÍTULO V.....	151
5.1. Conclusiones	151
5.2. Recomendaciones	152
6. REREFERENCIAS.....	154
7. ANEXOS.....	166

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1 POBLACIÓN DE ESTUDIO	48
TABLA 2 MATRIZ DE OPERACIONALIZACIÓN	51
TABLA 3 ANÁLISIS COMPARATIVO DE FUENTES POR LEYENDA	54
TABLA 4 ANÁLISIS DOCUMENTAL CATEGÓRICA DE LINEAMIENTOS DEL PLAN LECTOR.....	61
TABLA 5 CATEGORÍAS TEMÁTICAS DE ENTREVISTAS	76
TABLA 6 INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE DATOS DIAGNÓSTICOS	79
TABLA 7 DE REQUERIMIENTOS DE DISEÑO	84
TABLA 8 DESCRIPCIÓN DE CADA ETAPA DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.....	86
TABLA 9 DESCRIPCIÓN DE CADA ETAPA DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.....	88
TABLA 10 RESULTADOS EVALUACIÓN DISEÑADOR GRÁFICO	94
TABLA 11 RESULTADOS EVALUACIÓN DOCENTE.....	94
TABLA 12 CRONOGRAMA DE ESTRATEGIA DE CONTENIDO.....	124
TABLA 13 COHERENCIA ESTILÍSTICA	128
TABLA 14 FUNCIONALIDAD COMUNICATIVA	129
TABLA 15 RESULTADOS DE SOCIALIZACIÓN.....	130
TABLA 16 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN CON MGS. DARIO ARBOLEDA	132
TABLA 17 RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN DE LA APLICACIÓN CON LIC. JOEY LÓPEZ.....	132
TABLA 18 RESULTADO DE RECORRIDO COGNITIVO CON ESTUDIANTE	143
TABLA 19 RESULTADO DE RECORRIDO COGNITIVO CON DOCENTE	146
TABLA 20 RESUMEN DE RESULTADOS DE LA EVALUACIÓN SUS	150

ÍNDICE DE FIGURAS

FIGURA 1 PORTADA DEL ÁLBUM NEON JUNGLE, DE CLOZEE (CHLOÉ HERRY).....	36
FIGURA 2 PÓSTER DE LA COLECCIÓN WILD ÁREA 2024 DE CB DESIGN.....	37
FIGURA 3 ILUSTRACIÓN DE UNA MUJER CON UN GATO BLANCO	38
FIGURA 4 ILUSTRACIÓN LINEAL DE UN CUERVO DE FANTASÍA	39
FIGURA 5 VERSIÓN COMIC DEL ALQUIMISTA DE PAULO COELHO	41
FIGURA 6 CONTENIDO DEL LIBRO EL ALQUIMISTA DE PAULO COELHO	42
FIGURA 7 INTERIOR DEL TERCER DIARIO DE GRAVITY FALLS.....	43
FIGURA 8 PORTADA DEL LIBRO CREEPYTAMEN	44
FIGURA 9 PÓSTER PROMOCIONAL DE LA TEMPORADA 1 DE AMERICAN HORROR STORY.....	45
FIGURA 10 REPRESENTACIÓN VISUAL DEL ESTADO DE LIMBO EN "CHIHITO"	46
FIGURA 11¿CUÁLES DE LOS SIGUIENTES MITOS Y LEYENDAS DE IMBABURA CONOCES?	64
FIGURA 12¿MEDIANTE CUÁL DE LOS SIGUIENTES MEDIOS APRENDIÓ ESTOS MITOS Y LEYENDAS? ..	65
FIGURA 13¿QUÉ TAN PREOCUPADO TE SIENTES AL RESPECTO DE LA PERDIDA CULTURAL?.....	66
FIGURA 14¿QUÉ TIEMPO LE DEDICAS A DICHAS ACTIVIDADES DIARIAMENTE?.....	67
FIGURA 15¿EN QUÉ PLATAFORMA PREFIERES LEER?	68
FIGURA 16¿QUÉ TIPO DE TEXTO TE GUSTA MÁS PARA LEER?	69
FIGURA 17¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES ESTILOS TE GUSTA MÁS PARA UN LIBRO DE MITOS Y LEYENDAS?	70
FIGURA 18¿QUÉ TIPO DE ILUSTRACIONES PREFIERES QUE PREDOMINEN?	71
FIGURA 19¿QUÉ LLAMA MÁS TU ATENCIÓN PARA EMPEZAR A LEER UN LIBRO?	72
FIGURA 20 SI EXISTIERA UN MATERIAL GRÁFICO QUE ADAPTE MITOS Y LEYENDAS LOCALES DE ACUERDO A SU EDAD ¿QUÉ TAN DE INTERESADO ESTARÍA EN APRENDER DE ÉL?	73

FIGURA 21 ¿LEES POR OBLIGACIÓN DEL COLEGIO O POR PLACER?	74
FIGURA 22 ¿CUÁL DE LOS SIGUIENTES GÉNEROS LE GUSTA EN ENTRETENIMIENTO?	75
FIGURA 23 PASOS DE LA METODOLOGÍA DE DISEÑO CENTRADO EN EL USUARIO.....	86
FIGURA 24 MOOD BOARD DE INSPIRACIÓN.....	89
FIGURA 25 PROPUESTA A, KIT PREMIUM.....	91
FIGURA 26 PROPUESTA B, KIT ESTÁNDAR	92
FIGURA 27 PROPUESTA C, KIT BÁSICO	93
FIGURA 28 ESQUEMA DE FLUJO DE TRABAJO	95
FIGURA 29 ESBOZO DE PORTADA	97
FIGURA 30 FOTOGRAFÍAS EDITADAS PARA POSIBLES ESCENARIOS	98
FIGURA 31 INTEGRACIÓN DE ILUSTRACIÓN Y FOTOGRAFÍA	99
FIGURA 32 INTEGRACIÓN DE DIBUJO EN EL FONDO	100
FIGURA 33 ILUSTRACIONES FINALIZADAS PARA LA NOVELA	101
FIGURA 34 MAQUETACIÓN DEL LIBRO EN INDESIGN	102
FIGURA 35 MACHOTE DEL LIBRO	103
FIGURA 36 ÁRBOL DE CONTENIDOS DE NAVEGACIÓN	104
FIGURA 37 WIREFRAMES DE MEDIA CALIDAD	105
FIGURA 38 DIAGRAMA DE NAVEGACIÓN	106
FIGURA 39 PROTOTIPADO EN FIGMA.....	106
FIGURA 40 PROTOTIPO FIGMA, REGISTRO	107
FIGURA 41 PROTOTIPO FIGMA, PERFIL, CAPÍTULO, INVENTARIO	107
FIGURA 42 PROTOTIPADO FIGMA, ACTIVIDADES.....	108
FIGURA 43 PROTOTIPO FIGMA, INTERFAZ DOCENTE.....	108

FIGURA 44 FUNCIONAMIENTO DEL PROTOTIPO	109
FIGURA 45 QR DE LA APLICACIÓN.....	110
FIGURA 46 MOCKUP DEL LIBRO	111
FIGURA 47 CONTENIDO DEL LIBRO	112
FIGURA 48 MOCKUP DE LA APLICACIÓN	113
FIGURA 49 VENTANAS DE LA APLICACIÓN	114
FIGURA 50 TABLA DE COSTOS DE DESARROLLO	116
FIGURA 51 TABLA DE COSTOS POR LOTE.....	117
FIGURA 52 MANUAL DE MARCA, CONCEPTO, PALETA DE COLORES Y TIPOGRAFÍA	118
FIGURA 53 MANUAL DE MARCA, APLICATIVOS	119
FIGURA 54 BUYER PERSON DEL CLIENTE IDEAL.....	121
FIGURA 55 3D STL PARA IMPRESIÓN	123
FIGURA 56 PRELANZAMIENTO, TEASER Y TRAILER DEL LIBRO	125
FIGURA 57 LANZAMIENTO DEL LIBRO SOMBRAS DEL PÁRAMO.....	125
FIGURA 58 DIFUSIÓN DIGITAL DEL LIBRO SOMBRAS DEL PÁRAMO.....	126
FIGURA 59 INTERACCIÓN, TUTORIAL DE LA APLICACIÓN PARA INGRESO A CLASES	126
FIGURA 60 ERROR EN INTERFAZ, CAMBIO DE IDIOMA Y ELEMENTOS SIN TRADUCCIÓN	134
FIGURA 61 INTERFAZ ANTES DE LAS CORRECCIONES	135
FIGURA 62 FALTA DE INFORMACIÓN DESCRIPTIVA EN EL INVENTARIO.....	136
FIGURA 63 AUMENTO DE ADVERTENCIAS EN DECISIONES CRÍTICAS.....	137
FIGURA 64 INSTRUCCIONES AL INGRESAR A LA ACTIVIDAD EN LA APLICACIÓN	138
FIGURA 65 ANIMACIÓN AL ERRAR UNA PREGUNTA	139
FIGURA 66 ADAPTACIÓN DEL LIBRO A DISPOSITIVOS MÓVILES, ANTES Y DESPUÉS.....	140

FIGURA 67 TÍTULOS AGREGADOS A LA SECCIÓN DE INVENTARIO	141
FIGURA 68 TÍTULO DE LA ILUSTRACIÓN "LA CHIFICHA"	142

RESUMEN

Palabras clave: Mitos y Leyendas de Ecuador - Leyendas de Imbabura - Novela Gráfica - Plan Lector - Chificha - Familia Remaches - Chuzalongo.

La UNESCO advierte que más de la mitad del patrimonio oral mundial corre el riesgo de desaparecer. En Imbabura, la falta de materiales atractivos y actualizados ha generado desinterés en los adolescentes, quienes desconocen la mayoría de los mitos y leyendas locales. Esta investigación propone diseñar un producto gráfico que revitalice la memoria colectiva mediante lenguajes visuales contemporáneos, fomentando la identidad cultural y el hábito lector en estudiantes de 2 BGU.

El estado del arte evidencia la transición de formatos editoriales tradicionales hacia propuestas digitales e interactivas. Investigaciones previas demuestran que el diseño gráfico actúa como mediador entre narrativas ancestrales y audiencias juveniles. La fundamentación teórica aborda el patrimonio cultural inmaterial, la taxonomía narrativa, las preferencias lectoras de adolescentes y los principios del diseño visual, estableciendo las bases conceptuales para el desarrollo de la propuesta.

La investigación adoptó un enfoque cualitativo de alcance descriptivo. La población incluyó 13 estudiantes de 2 BGU, una docente y un profesional de diseño gráfico. Se aplicaron encuestas impresas, entrevistas semiestructuradas y análisis documental. Los resultados revelaron que los estudiantes conocen solo 2 de 11 leyendas, prefieren el terror, la narrativa madura, el formato físico y las ilustraciones realistas de alto contraste.

A partir de los requerimientos del diagnóstico, se desarrolló una novela gráfica con narrativa de terror y estilo semi realista, siguiendo los lineamientos del Plan Lector. Se empleó la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU). La propuesta fue validada con docentes y

diseñadores, seleccionando el Kit Básico por su costo accesible y potencial de masificación. Incluye libro, app con quiz y versión digital bilingüe.

ABSTRACT

Keywords: Myths and Legends of Ecuador - Legends of Imbabura - Graphic Novel - Reading Plan - Chificha - Familia Remaches - Chuzalongo

UNESCO warns that more than half of the world's oral heritage is at risk of disappearing. In Imbabura, the lack of attractive and updated materials has generated disinterest among adolescents, who are unaware of most local myths and legends. This research proposes designing a graphic product that revitalizes collective memory through contemporary visual languages, fostering cultural identity and reading habits in 2 BGU students.

The state of the art evidences the transition from traditional editorial formats to digital and interactive proposals. Previous research demonstrates that graphic design acts as a mediator between ancestral narratives and youth audiences. The theoretical framework addresses intangible cultural heritage, narrative taxonomy, adolescent reading preferences, and the principles of visual design, establishing the conceptual foundations for the development of the proposal.

The research adopted a qualitative approach with a descriptive scope. The population included 13 second-year BGU students, a teacher, and a graphic design professional. Printed surveys, semi-structured interviews, and documentary analysis were applied. The results revealed that students know only 2 out of 11 legends, preferring horror, mature narratives, physical format, and realistic high-contrast illustrations.

Based on the diagnostic requirements, a graphic novel with a horror narrative and semi-realistic style was developed, following the guidelines of the Institutional Reading Plan. The User-Centered Design (UCD) methodology was employed. The proposal was validated with teachers and designers, selecting the Basic Kit for its affordable cost and massification potential. It includes a book, a quiz app, and a bilingual digital version.

1. CAPÍTULO I

1.1. Introducción

Las leyendas son la memoria cultural de cada pueblo. No son meros relatos fantásticos; tienen un trasfondo de prevención, de cuidado y de transmisión de valores que han guiado a las comunidades durante generaciones, encierran advertencias sobre peligros reales, enseñanzas sobre el respeto a la naturaleza y lecciones sobre la convivencia humana. Sin embargo, este valioso legado corre el riesgo de perderse si no logra conectar con las nuevas generaciones.

La presente propuesta busca revitalizar los mitos y leyendas de Imbabura a través de una novela gráfica que representa un primer acercamiento a la salvaguarda de este patrimonio cultural. Su diseño, centrado en el terror y el suspenso, responde a las preferencias narrativas de los adolescentes, incentivando la lectura mediante un recurso visual atractivo y actualizado. Este producto no solo atiende una necesidad local, sino que se concibe como un modelo replicable para otras regiones, demostrando que los jóvenes se pueden reconectar con sus raíces a través de lenguajes visuales contemporáneos y accesibles.

1.2. Problema

La UNESCO advierte que más de la mitad del patrimonio intangible y la memoria oral del mundo corren el riesgo de desaparecer en las próximas generaciones, debido a factores como el proceso de globalización, migración y el interés creciente por culturas externas (UNESCO Helps Future Generations Safeguard Intangible Heritage, 2025). Esta situación afecta de manera particular a la memoria colectiva, provocando la pérdida de mitos y leyendas que forman parte esencial de la identidad cultural, la cual se transmite tanto de manera oral como escrita.

La pandemia de COVID-19 ha sido uno de los factores que más ha contribuido a la pérdida del patrimonio inmaterial en la actualidad. El aislamiento social afectó a toda la

población, pero especialmente a las personas mayores, quienes son los principales portadores de la memoria colectiva (Choi, Farina, Zhao & Ailshire, 2023). Como consecuencia, las interacciones familiares y comunitarias se redujeron, debilitando la práctica fundamental para la transmisión de mitos y leyendas. A esto se suman factores como la adicción a redes sociales entre los adolescentes, que no solo genera dependencia y afecta su salud mental (Montag, 2024), sino que también disminuye el tiempo dedicado a la convivencia familiar, agravando la pérdida de la comunicación oral de la memoria colectiva.

Dada esta situación los libros se vuelven el principal medio para conservar los mitos y leyendas, pero por la escasa práctica lectora especialmente en adolescentes, este medio se ve obstruido de manera indirecta, ocasionando un déficit en la transmisión de la memoria colectiva, sumado a esto la globalización ha inferido para que los adolescentes prefieran narrativas de culturas extranjeras y dándole menos relevancia a narrativas propias del país (Kumar, 2024), esto genera un escenario en el que el patrimonio cultural inmaterial corre el riesgo de desaparecer.

En este sentido, una de las causas principales es la inexistencia de fuentes de divulgación acerca de los mitos y leyendas, los libros físicos que rescatan estas historias se encuentran en mal estado debido al paso del tiempo o carecen de actualización, existiendo así, libros obsoletos para un público adolescente. Si bien es cierto, las versiones digitales resisten más el paso del tiempo, las opciones disponibles carecen de un factor que promueva su lectura por falta de un enfoque adolescente. La lectura en esta etapa de la adolescencia es parte fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico y la retención de información (Pérez, 2021). Existen investigaciones que recomiendan varios libros para este grupo etario, sin embargo, todos estos libros muestran una cultura ajena a Ecuador.

Existen diversas obras que recopilan leyendas y mitos del Ecuador, entre ellas se encuentra: Leyendas ecuatorianas (Varios autores, 1979), Cuentos, leyendas, mitos y casos del Ecuador (Ubidia, 1993), Leyendas del Ecuador (García, 2006) y Cuentos y leyendas de Imbabura (Cazco y Restrepo, 2020). Sin embargo, estos textos no se encuentran enfocados en un público adolescente y carecen de un estímulo que llame su atención, pues en su mayoría presentan narraciones organizadas en cuadros de texto muy grandes y en algunos casos un lenguaje poco amigable que abrume al lector, además, estos ejemplares son de difícil acceso o no están enfocados en los adolescentes, teniendo como resultado productos infantilizados o muy anticuados.

1.3. Justificación

El sistema educativo ecuatoriano promueve el aprendizaje de mitos y leyendas principalmente en el cuarto año de Educación General Básica (Romero Bunshe, 2025; Miketta, s.f.). Una vez superado este nivel, el abordaje de estas tradiciones a través de las materias regulares se vuelve limitado, por lo que su incorporación en niveles superiores depende de la inclusión de materiales complementarios mediante el Plan Lector institucional. Esta estrategia, promovida por el Ministerio de Educación, permite a las instituciones educativas organizar lecturas que respondan a los intereses de los estudiantes y a los objetivos curriculares (Ministerio de Educación, s.f.), ofreciendo así una vía pertinente para integrar el producto resultante de esta investigación en el aula.

La cultura tradicional constituye una herencia inmaterial que fortalece la identidad de las naciones, a nivel de Imbabura esta transmisión de mitos y leyendas se ha visto disminuido por la falta de interés de los jóvenes al no llamar su atención (Lyu, 2024). Por ello, resulta necesario

diseñar propuestas que integren la tradición con lenguajes visuales y tecnológicos contemporáneos, garantizando la continuidad y apropiación del patrimonio cultural local.

En este sentido hay material digital de la cultura, pero son escasas las investigaciones que exploran cómo el diseño gráfico puede actuar como un medio para revitalizar el patrimonio inmaterial a través de recursos visuales innovadores y narrativas transmedia en Ecuador. Dado el caso, la recopilación y reinterpretación de mitos y leyendas de Imbabura representa una oportunidad para fortalecer la identidad cultural juvenil mediante experiencias visuales y lectoras que dialoguen con su entorno digital. La presente investigación propone aplicar estrategias de diseño de comunicación visual contemporánea para promover el interés cultural en adolescentes, fomentando una relación activa entre el público y su herencia simbólica.

Por ende, la lectura más allá de ser una herramienta de información, constituye un proceso esencial para el desarrollo integral del ser humano que ayuda a preservar la memoria colectiva. Biesta (2017) señala que leer no debe imponerse como una obligación, sino despertar un deseo genuino, ya que de ello depende la disposición por aprender en la adolescencia. La lectura fortalece la construcción de criterios propios y la comprensión crítica de la realidad. Según Pérez Gómez (2021), este proceso permite transformar los datos en conocimiento significativo, por tanto, la vinculación de la lectura con los recursos visuales del diseño gráfico se vuelve una estrategia eficaz para estimular el pensamiento reflexivo y creativo en los jóvenes.

Este estudio aportará al campo del diseño gráfico al integrar la comunicación visual con la preservación del patrimonio cultural intangible, evidenciando el potencial que tiene como herramienta educativa y social. Desde la perspectiva práctica y social, permitirá crear materiales que aumenten el interés de los adolescentes por la cultura, generando un sentimiento de pertenencia y permitiendo preservar la memoria colectiva de Imbabura. La factibilidad se

respalda en el acceso a fuentes culturales locales y en la disponibilidad de plataformas digitales para la experimentación gráfica. Los beneficiarios directos serán los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger”, mientras que los indirectos incluyen a las comunidades locales e instituciones educativas interesadas en la revitalización cultural. Por todo lo anterior, esta investigación resulta pertinente y necesaria para fortalecer la identidad y revitalizar el patrimonio inmaterial mediante el diseño gráfico.

1.4. Objetivos

1.4.1. Objetivo General

- Desarrollar un producto gráfico destinado a estudiantes de 2 BGU de la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger” que revalorice la memoria colectiva del patrimonio cultural inmaterial de la provincia Imbabura.

1.4.2. Objetivos Específicos

- Recopilar y analizar información documental y bibliográfica existente sobre los mitos y leyendas de Imbabura y sus representaciones visuales en contextos culturales, gráficos y patrimoniales.
- Analizar, a través de fuentes bibliográficas y documentales, la situación actual de la transmisión y difusión de los mitos y leyendas locales, identificando carencias, necesidades y oportunidades para su preservación visual dirigida a los estudiantes de 2BGU.
- Sistematizar los referentes teóricos, culturales y visuales, obtenidos de los estudiantes de 2 BGU, para fundamentar el diseño de una propuesta de comunicación visual orientada a la revitalización de los mitos y leyendas de Imbabura.

- Socializar la propuesta de comunicación visual con expertos en diseño gráfico y estudiantes, con el fin de determinar su pertinencia y su aporte a la revitalización cultural de los mitos y leyendas de Imbabura.

2. CAPÍTULO II

2.1. Estado del Arte

En este apartado se desarrolla la investigación sobre el diseño de recursos visuales para revitalizar mitos y leyendas, los cuales evidencian una transición significativa desde formatos editoriales tradicionales hacia propuestas digitales e interactivas adaptadas a los nuevos hábitos de consumo cultural. La revisión de investigaciones recientes demuestra que el diseño gráfico actúa como un mediador estratégico para conectar narrativas ancestrales con audiencias juveniles, mitigando el desinterés lector mediante el uso de tecnologías y lenguajes visuales contemporáneos. Este contexto valida la pertinencia de adaptar el patrimonio oral de Imbabura para estudiantes de Bachillerato, integrando pedagogía y cultura para fortalecer la identidad local frente a los desafíos de la era digital.

2.1.1. Diseño Aplicado para la Revalorización Cultural y el Fomento de la Lectura

El desarrollo de recursos visuales orientados a revitalizar mitos y leyendas, particularmente dirigidos a estudiantes de Bachillerato General Unificado (BGU), muestra una tendencia en el uso del diseño gráfico, editorial y digital como herramienta para fortalecer la identidad cultural y estimular el hábito lector en un contexto marcado por el uso de medios tecnológicos (Cajamarca, 2022; Morocho, 2024; Quillay, 2025). Las investigaciones analizadas constituyen antecedentes fundamentales en la intersección entre diseño, revalorización cultural y pedagogía; su organización cronológica permite observar la evolución metodológica, técnica y conceptual que ha acompañado a estas propuestas en la última década.

En 2014, el estudio de Páez (2014), titulado *Diseño de una novela gráfica para fomentar la lectura en adolescentes*, se enfocó en transformar la historia del espadachín Zabala mediante una novela gráfica que aplicó principios de diseño editorial e ilustración para promover la

narrativa ecuatoriana entre jóvenes de 12 a 14 años. El proyecto demostró que la integración equilibrada de texto e imagen constituye un recurso factible y atractivo para incentivar la lectura. Un año después, Álvarez (2015) profundizó en la creación de experiencias lectoras lúdicas para niños de 7 a 9 años mediante un libro analógico-interactivo con mecanismos *pop-up* y pegatinas. Su propuesta respondió a la necesidad de distanciar la lectura infantil del carácter académico-obligatorio, reforzando el valor del juego y la fantasía.

Posteriormente, López y Sanmartín (2020) diseñaron un libro ilustrado de mitos de la cultura shuar como elemento de conservación del patrimonio cultural, dirigido a niños de 4 a 6 años mediante un formato digital interactivo. La investigación adaptó mitos ancestrales con el propósito de preservar el patrimonio oral intangible e inculcar valores como el respeto a la naturaleza. Entre sus resultados destaca que el 19.6% de los niños manifestó sentirse atraído por los GIFs animados, recurso que facilitó la apropiación narrativa.

La producción académica de 2022 marcó un punto de inflexión en los estudios vinculados con audiencias juveniles. Cajamarca (2022) desarrolló una novela gráfica digital basada en la adaptación del cuento *Un idilio bobo*, dirigida a estudiantes de segundo año de BGU. El proyecto demostró que la novela gráfica es un recurso idóneo para revalorizar la literatura ecuatoriana al ofrecer una narrativa visualmente estimulante. Los resultados evidenciaron que, aunque el 78.7% de los estudiantes mostró interés por la asignatura de Lengua y Literatura, más de la mitad percibía las imágenes de los textos tradicionales solo como “buenas”, revelando una demanda de materiales visuales de mayor calidad.

Ese mismo año, Hernández y Reyes (2022) incorporaron una perspectiva multimedia mediante la creación de una herramienta interactiva para fortalecer la identidad cultural en adolescentes. Su propuesta integró contenidos de arte, historia y música mediante recursos

digitales dinámicos. El estudio confirmó que el carácter interactivo de estos medios contribuye a contrarrestar el desconocimiento cultural y promueve la apropiación identitaria.

En 2023, Carvajal y Espinosa (2023) desarrollaron una propuesta integral de ilustración infantil sobre leyendas otavaleñas mediante un sistema de libro digital, audiolibro y libro impreso bilingüe (español y kichwa). La investigación reafirmó el valor de los recursos gráficos en la preservación cultural y destacó al audiolibro como un medio inclusivo. Sus hallazgos demostraron que la propuesta gráfica incrementó la interacción y comprensión narrativa gracias al uso articulado de la cromática y la composición.

En 2024, Samaniego et al. (2024) presentaron un *Entrevista-book* ilustrado sobre la fiesta de Navidad en la cultura Saraguro. El estudio enfatizó la necesidad de reinterpretar contenidos tradicionales conforme a los hábitos de consumo juvenil y confirmó que el cómic, por su naturaleza híbrida, potencia la apropiación de contenidos complejos. En la misma línea, Morocho (2024) desarrolló el libro personalizable *Mi Monigote*, basado en la tradición del Año Viejo. Su investigación evidenció que la personalización es un recurso eficaz para fortalecer la conexión emocional con la identidad nacional frente a los efectos de la globalización.

Finalmente, Quillay (2025) diseñó un cómic sobre leyendas de la provincia de Zamora Chinchipe. Su propuesta, concebida para difusión digital gratuita, se centró en revitalizar narrativas ancestrales mediante un estilo gráfico contemporáneo. El estudio resaltó el alto impacto del formato cómic en la comprensión cultural y la importancia de mantener la fidelidad simbólica y estética a las narrativas originarias.

2.1.2. Diagnóstico y Propuestas de Intervención Didáctica

Los estudios de diagnóstico ofrecen un panorama integral sobre los cambios en los hábitos de consumo cultural. En 2017, la Encuesta Nacional de Consumos Culturales reveló una

migración acelerada de lo analógico a lo digital, con un descenso en la lectura de libros, mientras que el acceso diario a internet en jóvenes superó el 70% (Sistema de Información Cultural de la Argentina, 2017). Estos hallazgos exigen que las estrategias culturales incorporen formatos visuales atractivos que respondan a los nuevos modos de acceso a la información.

En 2020, Heredia y Sánchez (2020) propusieron el uso del *book-trailer* como recurso para fomentar la lectura. Los autores destacaron que su naturaleza audiovisual genera un vínculo emocional con el texto, facilitando la motivación en jóvenes que suelen leer por obligación académica. Además, se evidenció que la educación virtual postpandemia dejó falencias en la fluidez lectora, sugiriendo el uso de láminas visuales y estrategias lúdicas para reactivar el interés crítico.

Arizaga y Vines (2024) investigaron la influencia de la lectura comprensiva en adolescentes, confirmando que la falta de estímulo es el principal obstáculo para el hábito lector. No obstante, el 94% de los estudiantes reconoció que mejorar su comprensión impactaría positivamente en su futuro, justificando la implementación de materiales didácticos visuales. En un contexto geográfico similar al presente estudio, Proaño-Arellano et al. (2024) resaltaron la urgencia de adoptar pedagogías activas que no limiten la lectura literaria a una sola asignatura, sino que la integren mediante recursos que promuevan experiencias culturales enriquecedoras en la provincia de Imbabura.

Finalmente, Gavilanes et al. (2025) demostraron que los jóvenes universitarios ecuatorianos dedican menos de dos horas semanales a la lectura recreativa, frente a más de cuatro horas diarias de consumo digital. Esta brecha revela oportunidades para intervenciones pedagógicas apoyadas en recursos gráficos capaces de competir en el ecosistema mediático contemporáneo.

2.1.3. Trabajos de Revisión Académica, Recopilación y Desarrollo Tecnológico

Los trabajos de recopilación y revisión documental proporcionan el marco simbólico necesario para la creación visual. *Entre nieblas: Mitos, leyendas e historias del páramo*, compilado por Mena et al. (2009), constituye un antecedente vital al reunir relatos como el “Taita Imbabura”. La obra propone que estos relatos articulan la relación espiritual entre las poblaciones andinas y su entorno, funcionando como una guía para la continuidad cultural.

En 2024, Aparna et al. (2024) identificaron la influencia persistente de la mitología en el diseño gráfico moderno, sugiriendo que la iconografía tradicional puede ser adaptada exitosamente a lenguajes visuales actuales como la animación. Asimismo, Tenezaca (2024) profundizó en el *storytelling* como estrategia para generar conexiones emocionales y facilitar el aprendizaje significativo mediante narrativas multimodales.

Por último, la recopilación cultural continúa consolidándose como tendencia formativa en *Cuentos ñutos*, publicado por la Universidad Nacional de Educación (UNAE, 2024). Esta obra reúne microrrelatos que confirman la vigencia de los mitos andinos como espacios de creación, validando la integración de símbolos como la Pachamama o la Diablada en propuestas educativas destinadas a fortalecer la conexión simbólica de los estudiantes con su patrimonio inmaterial.

2.1.4. Aporte de la Presente Investigación

A diferencia de los estudios analizados, que se enfocan en diagnósticos generales o en formatos específicos para públicos infantiles, esta investigación propone un abordaje situado en la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger” de la provincia de Imbabura. El aporte fundamental radica en el diseño de recursos visuales específicos que no solo pretenden documentar el mito, sino revitalizarlo funcionalmente dentro del 2do de BGU. Al integrar la

riqueza iconográfica de las leyendas locales con estrategias de diseño gráfico contemporáneo, este proyecto cierra la brecha entre el patrimonio oral ancestral y las competencias digitales de los adolescentes actuales, ofreciendo una solución visual que responde directamente a la crisis de identidad cultural y desinterés lector identificada en el contexto imbabureño y la falta de recursos acordes a esta edad.

2.2. Fundamentación Teórica

En este apartado se desarrolla la investigación que busca comprender la convergencia entre el patrimonio oral de Imbabura y las narrativas visuales contemporáneas. Para que la revitalización de los mitos y leyendas sea efectiva en el contexto educativo actual, es imperativo analizar, en primer lugar, las características psicográficas y hábitos de consumo de los adolescentes de 15 a 18 años, cuya identidad está profundamente ligada a la cultura digital y visual.

2.2.1. El Patrimonio Cultural Inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial de la provincia de Imbabura se fundamenta en un sistema de conocimientos ancestrales y tradiciones orales que definen la identidad de sus habitantes. Según Catucuamba Patricia (2025), las leyendas locales, como las de la comunidad de Peguche, no son meros relatos fantásticos, sino vehículos de saberes que fortalecen la identidad cultural y lingüística de los estudiantes indígenas y mestizos. Estos relatos actúan como mecanismos de transmisión de valores y normas sociales que explican la relación espiritual entre el ser humano y la naturaleza, personificada en elementos geográficos como el Taita Imbabura. No obstante, la globalización y el consumo de una cultura visual efímera han provocado una desconexión en las nuevas generaciones hacia este legado. Por ello, la etnoliteratura surge como

una herramienta pedagógica que reconoce los imaginarios sociales y permite revalorizar los mitos y ritos propios de la literatura oral ecuatoriana en el aula

2.2.2. *Taxonomía de las Formas Narrativas*

La clasificación de los géneros narrativos responde a divergencias ontológicas, funcionales y estructurales que determinan cómo una cultura interpreta la realidad, transmite valores o explora la condición humana.

2.2.2.1. El Mito.

El mito se define como un relato oral que trata sobre acontecimientos sagrados y primordiales ocurridos en el pasado, protagonizados por seres sobrenaturales (Taípe Campos, 2004). A diferencia de la ficción, el mito posee una intencionalidad sagrada que se relaciona a la cultura y paradigmática que establece cambios en la conducta, funcionando como una “historia verdadera” dentro de la comunidad que lo sustenta (Cruz Cruz, 2007).

El mito no ocurre en el tiempo histórico lineal, sino en un tiempo circular o “sagrado” y según su función explicativa, los mitos se clasifican en: cosmogónicos (origen del universo), teogónicos (origen de los dioses), antropogónicos (origen del ser humano), etiológicos (origen de elementos naturales) y escatológicos (fin del mundo) (López Natalia, 2021.; Taípe Campos, 2004).

2.2.2.2. La Leyenda.

La leyenda se distingue del mito por su vínculo con la historia y la geografía concretas. Se define como una narración que, aunque incorpora elementos fantásticos o sobrenaturales, mantiene un núcleo de veracidad histórica o topográfica. Sirviendo para fortalecer la identidad cultural y explicar fenómenos regionales (Pomar, 2025).

En la leyenda, según Carvalho-Neto (2001) lo sobrenatural no constituye la totalidad de la realidad, sino que irrumpe en la vida cotidiana de personajes humanos, generando una incertidumbre sobre la veracidad de los hechos. Sus protagonistas suelen ser seres humanos con características admirables o trágicas (héroes, santos), o seres espectrales (como La Llorona) que sancionan conductas morales.

2.2.2.3. El Cuento.

El cuento moderno, según estableció Edgar Allan Poe, debe poseer una unidad de efecto o impresión. Esto implica que la obra debe ser lo suficientemente breve para leerse en una sola sesión, evitando que las interrupciones del mundo real rompan el efecto hipnótico sobre el lector (Bolaños Ramírez, 2003).

Estructuralmente, el cuento se centra en un único conflicto y limita el número de personajes, los cuales suelen ser definidos por trazos rápidos o pinceladas funcionales a la trama, sin la profundidad psicológica progresiva de la novela (Cortázar, 1970). En la tradición latinoamericana, autores como Julio Cortázar han teorizado que el cuento, a diferencia de la novela, debe ganar por knockout y no por puntos (Peña Bossano, 2024).

2.2.2.4. La Novela.

La novela se define por su extensión y su capacidad para desarrollar tramas complejas, múltiples conflictos y una profunda exploración de la condición humana (Cortázar, 1970). A diferencia del cuento, que tiende a la síntesis, la novela es un género “polimorfo” que admite digresiones, descripciones detalladas y una evolución psicológica de los personajes a lo largo del tiempo (Vargas Llosa, 1997).

En la novela, la trama a menudo se subordina al desarrollo de los personajes, permitiendo una introspección que revela sus motivaciones y contradicciones internas. Asimismo, su

estructura permite la manipulación compleja del tiempo y el espacio, creando un “macrocosmos” ficcional en el que el lector se sumerge de manera prolongada.

2.2.3. Características Lectoras y Preferencias Culturales de Adolescentes de 15 a 18 Años

Jara López (2022) evidencia que los adolescentes ecuatorianos manifiestan una clara preferencia por géneros narrativos vinculados con lo fantástico, lo misterioso y lo aventurero: el 48 % se inclina por relatos de terror y fantasía, mientras que el 40 % muestra afinidad por la aventura. Estos datos permiten establecer que las temáticas relacionadas con el suspenso, lo sobrenatural y la exploración simbólica generan mayor disposición hacia la lectura, especialmente cuando conectan con emociones intensas y narrativas no convencionales.

Desde esta perspectiva, Castillo-Torres y Bastardo-Contreras (2021) afirman que la desmotivación lectora en adolescentes se origina principalmente en la falta de correspondencia entre los textos escolares y los intereses socioculturales del alumnado, lo que limita la apropiación significativa de los contenidos. En consecuencia, cualquier propuesta metodológica orientada a la revitalización de la lectura debe partir del reconocimiento de dichas preferencias, integrándolas de forma estratégica en los recursos educativos.

Asimismo, el comportamiento de la Generación Z en entornos digitales refuerza la importancia de los lenguajes visuales como mediadores del aprendizaje. Aquino (2024) sostiene que los adolescentes utilizan la imagen como un instrumento central de comunicación, validación social y construcción identitaria, confiando en estímulos visuales compartidos por sus pares más que en discursos normativos de carácter institucional. En este sentido, la lectura debe replantearse metodológicamente como una experiencia que incorpore narrativas visuales y estéticas contemporáneas, permitiendo transformar el acto lector en una práctica cultural cercana y significativa (Fundamentos teóricos y metodológicos..., s. f.).

2.2.4. *Fundamentos Teóricos y Principios del Diseño*

Robin Williams (2015), en su obra *Diseño gráfico: principios y tipografía*, establece los cuatro principios fundamentales del diseño: alineación, proximidad, repetición y contraste. Estos principios, aunque aparentemente simples, constituyen la base sobre la cual se construye cualquier pieza de comunicación visual efectiva. La alineación crea unidad y orden visual; la proximidad agrupa elementos relacionados facilitando la lectura; la repetición genera consistencia y refuerza la identidad visual; y el contraste permite destacar elementos clave y crear jerarquía (Williams, 2015). Para la presente investigación, estos principios resultan fundamentales para analizar y justificar la maquetación del libro o revista que recopilará los mitos y leyendas de Imbabura, asegurando que la información sea clara, jerarquizada y visualmente atractiva para los estudiantes de segundo año de Bachillerato.

Por su parte, Ellen Lupton y Jennifer Cole Phillips (2016), en su obra *Diseño Gráfico: Nuevos Fundamentos*, ofrecen una guía esencial contemporánea que actualiza y expande los principios tradicionales del diseño. Las autoras abordan temas como la tipografía, la percepción visual, la retícula, el ritmo, la escala y la experimentación con medios digitales, combinando teoría y práctica de manera ejemplar. Su enfoque resulta especialmente valioso para esta investigación, ya que proporciona herramientas conceptuales para pensar el diseño no solo como un conjunto de reglas fijas, sino como un campo de exploración que puede adaptarse a los lenguajes visuales contemporáneos propios de la Generación Z.

En el ámbito hispanohablante, Joan Costa (2003, 2008) es un referente en el diseño de comunicación visual con sus textos sobre la imagen, la marca y la ergonomía de la comunicación ofrecen una base sólida para comprender cómo los adolescentes procesan la información visual

en contextos de saturación mediática. Costa (2003) sostiene que el diseñador debe comprender los mecanismos perceptivos del espectador para poder comunicar eficazmente.

2.2.5. Diseño de Recursos Visuales como Fundamento Metodológico para la Motivación Lectora

El diseño de recursos visuales constituye una estrategia metodológica clave para la revitalización de mitos y leyendas, especialmente en contextos educativos donde la tradición oral ha perdido presencia frente a los discursos digitales contemporáneos. La imagen no solo cumple una función ilustrativa, sino que actúa como un mediador cognitivo y emocional que facilita la comprensión, la apropiación simbólica y la memoria cultural.

Viñansaca (2025) sostiene que la ilustración digital, particularmente aquella desarrollada desde enfoques expresionistas, permite reinterpretar narrativas tradicionales mediante códigos visuales actuales, favoreciendo la reconexión intergeneracional con relatos ancestrales que han quedado relegados en el currículo escolar. Desde un enfoque metodológico, esto implica que el diseño visual no debe limitarse a acompañar el texto, sino asumir un rol protagónico en la construcción del significado.

En esta línea, Pomar (2025) argumenta que la adaptación de mitos y leyendas al formato de narrativa gráfica o cómic no representa una reducción del contenido cultural, sino un proceso de resignificación que dota de dinamismo y corporeidad visual a personajes y escenarios tradicionalmente transmitidos por vía oral o escrita. Por tanto, la propuesta metodológica del presente proyecto debe priorizar recursos visuales donde la imagen lidere la secuencia narrativa y el texto funcione como apoyo informativo, estrategia coherente con la capacidad de los adolescentes para procesar información visual compleja y simbólica (Joan Costa, 2003).

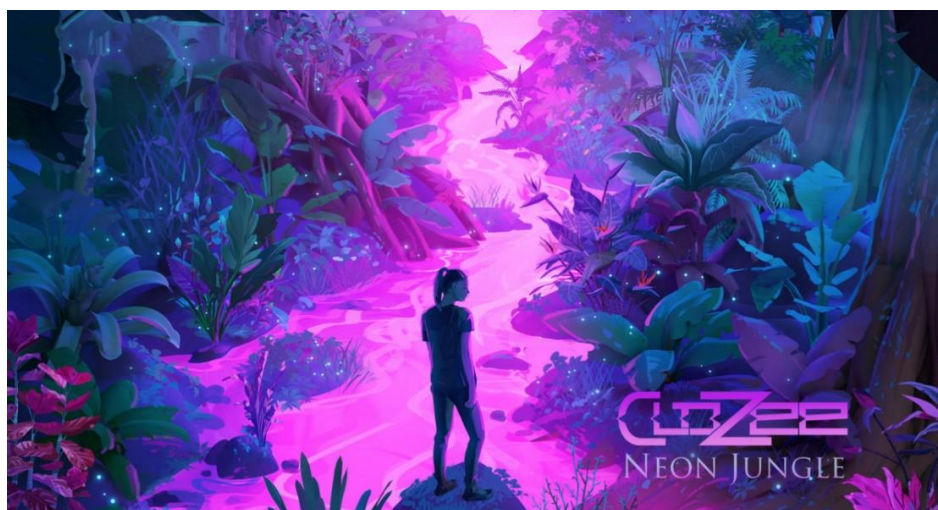
2.2.6. *Psicología del Color como Criterio Metodológico en Materiales Educativos Juveniles*

Dentro del diseño metodológico de recursos visuales dirigidos a estudiantes de bachillerato, el color debe entenderse como un elemento comunicativo y emocional, capaz de influir en la percepción, la atención y la interpretación del contenido. Reinoso Calle (2025) identifica que los adolescentes de la Generación Z muestran una marcada preferencia por paletas cromáticas asociadas a la modernidad y la tecnología, destacándose el uso de fondos oscuros combinados con acentos luminosos o neón.

Esta tendencia resulta especialmente pertinente para el abordaje de mitos y leyendas, cuyas narrativas suelen estar asociadas al misterio, lo sobrenatural y lo simbólico. Desde un enfoque metodológico, el uso del negro como base cromática ayuda a reforzar sensaciones de profundidad y enigma; el rojo para enfatizar emociones intensas como el peligro o la tensión; y tonalidades como el cian o el verde neón para introducir contrastes contemporáneos que conecten con la estética digital juvenil (Joan Costa, 2003).

Figura 1

Portada del álbum Neon Jungle, de CloZee (Chloé Herry)



Nota. Tomado de Perfect [Canción], por Odyzey Music, 2026, Amazon Music

(<https://www.amazon.es/Perfect/dp/B0C34NN58K>). Copyright 2020 por Odyzey Music.

Adicionalmente, Goschenko (2025) identifica tendencias visuales emergentes como el “Neo Jungle” (Figura 1) y el “Cyber Bloom” (Figura 2), las cuales integran elementos naturales con lenguajes digitales, ofreciendo un marco metodológico adecuado para representar la cosmovisión andina y la naturaleza simbólica de Imbabura desde una estética contemporánea. Estas tendencias fundamentan la selección cromática y conceptual aplicada en el diseño de los recursos visuales del proyecto.

Figura 2

Póster de la colección Wild área 2024 de CB DESIGN



Nota. Tomado de Wild Area [Diseño gráfico], por CB Design, 2026, Behance (<https://www.behance.net/cb625>).

Copyright 2024 por CB Design.

2.2.7. Ilustración, Tipografía y Dosificación Textual como Criterios Metodológicos de Legibilidad

La eficacia de los recursos visuales educativos depende, en gran medida, de su legibilidad, ergonomía y coherencia gráfica. En cuanto a la ilustración, las tendencias actuales proyectadas para 2025, como el “historicismo extraño”, que fusiona lo gótico y lo ancestral con lo digital, o el estilo “Chicken Scratch” que se puede observar en la Figura 3, caracterizado por trazos expresivos e imperfectos, responden a la búsqueda de autenticidad y emocionalidad propia de los adolescentes (Shopify en español, 2025.).

Figura 3

Ilustración de una mujer con un gato blanco



Nota. Tomado de [Ilustración blanco y negro] [Fotografía], por weyruwi [@weyruwi], 2026, Pinterest

(<https://pin.it/4z7K8jTNg>). Copyright 2025 por weyruwi.

Desde una perspectiva psicológica, Roas (2011) sostiene que la representación visual de lo oscuro o lo monstruoso permite a adolescentes explorar emociones complejas en entornos simbólicamente seguros, lo que refuerza la pertinencia metodológica de no censurar los aspectos sombríos inherentes a los mitos y leyendas como se puede ver en la Figura 4.

Figura 4

Ilustración lineal de un cuervo de fantasía



Nota. Tomado de WhitEntrevista: raven with 9 wings [Ilustración digital], por Hanna Hetmanchuk [Alaiaorax], 2026, DeviantArt (<https://www.deviantart.com/alaiaorax/art/WhitEntrevista-raven-with-9-wings-508990668>).

Copyright 2015 por Hanna Hetmanchuk.

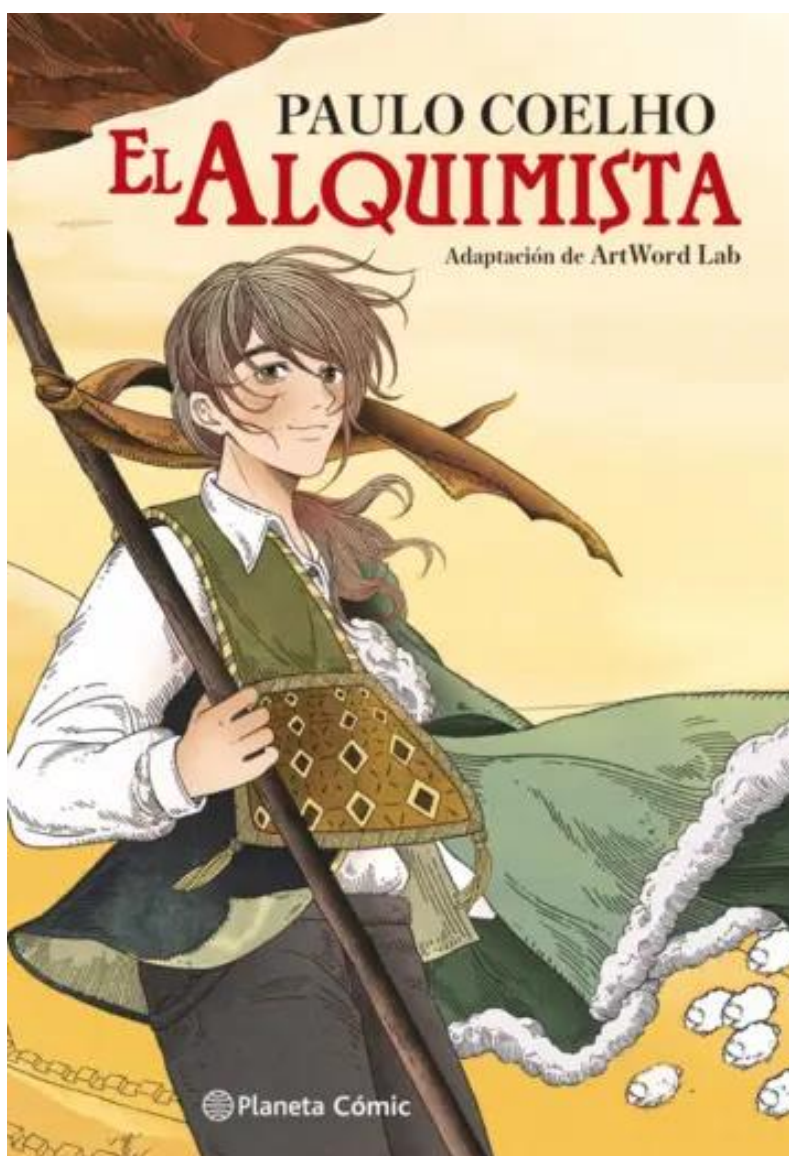
En el diseño de novelas gráficas impresas, la legibilidad es un criterio fundamental. Woodman-Maynard (2025) sostiene que la legibilidad del lettering es prioritaria, ya que un texto difícil de leer saca al lector de la historia y rompe la inmersión narrativa. Asimismo, recomienda mantener un tamaño de fuente consistente para los diálogos, ajustándolo según el público objetivo, en el caso de adolescentes, se sugiere un tamaño generoso que facilite la lectura sin esfuerzo (Woodman-Maynard, 2025). Friesens Corporation (2025) advierte que, para garantizar la legibilidad en impresos, debe evitarse el uso de tamaños de fuente inferiores a 12 puntos, especialmente en textos sobre fondos oscuros, y recomienda el uso de tipografías sans-serif por sus formas más simples y claras. A estos criterios se suman los principios de diseño editorial de Lupton (2014) y Costa (2003), quienes establecen que las líneas de texto deben contener entre 45 y 75 caracteres para mantener un ritmo de lectura adecuado, y que las tipografías sans serif son las más legibles para el cuerpo del texto, mientras que las tipografías display refuerzan la jerarquía visual y la identidad de la obra.

2.3. Referentes de Diseño

En este apartado se analiza el levantamiento de información de proyectos similares pertinentes, que sirven como punto de partida para el proyecto de investigación que se está desarrollando, enfocado en material gráfico para adolescentes de 15 a 19 años. Los referentes analizados aportan con el estilo gráfico, maquetación, tipografía y paleta de colores para el producto que compila los mitos y leyendas de Imbabura.

Figura 5

Versión Comic del Alquimista De Paulo Coelho



Nota. Tomado de El alquimista [Portada del libro], por P. Coelho, 2026, Planeta Cómics

(<https://www.elcorteingles.es/libros/A51038706-el-alquimista-tapa-blanda-con-solapas/>). Copyright 2024 por

Planeta Cómics.

Figura 6

Contenido del libro *El Alquimista* de Paulo Coelho



Nota. Tomado de *El alquimista* [Interior del libro], por P. Coelho, 2026, Planeta Còmic

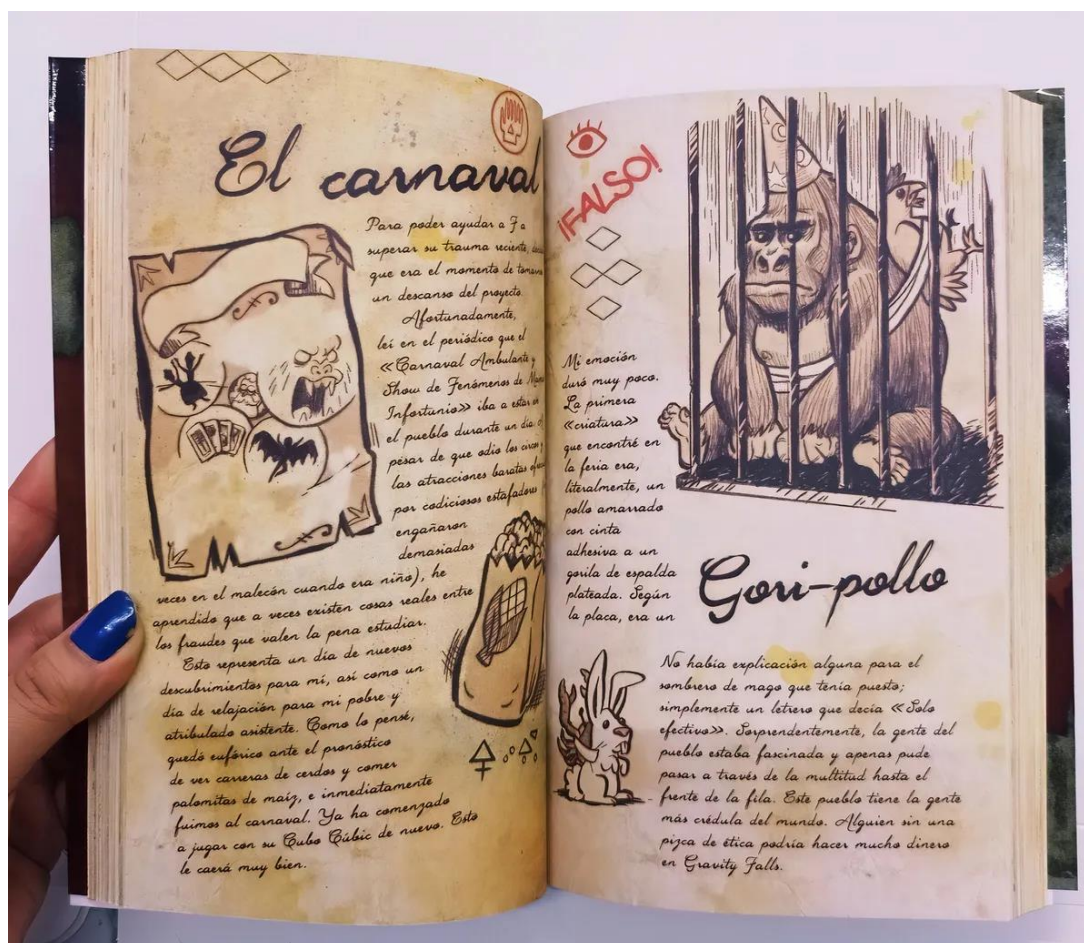
(<https://www.elcorteingles.es/libros/A51038706-el-alquimista-tapa-blanda-con-solapas/>). Copyright 2024 por

Planeta Còmic.

El *Alquimista* de Paulo Coelho es un libro muy famoso y reconocido que muchas personas han leído, pero se empezó a sentir algo anticuado y difícil de entender para un público más joven, por ese mismo motivo se realizó una nueva versión que busca un estilo manga que lo vuelve más digerible para lectores adolescentes, estética evidenciada en la Figura 5 y Figura 6.

Figura 7

Interior del tercer Diario de Gravity Falls

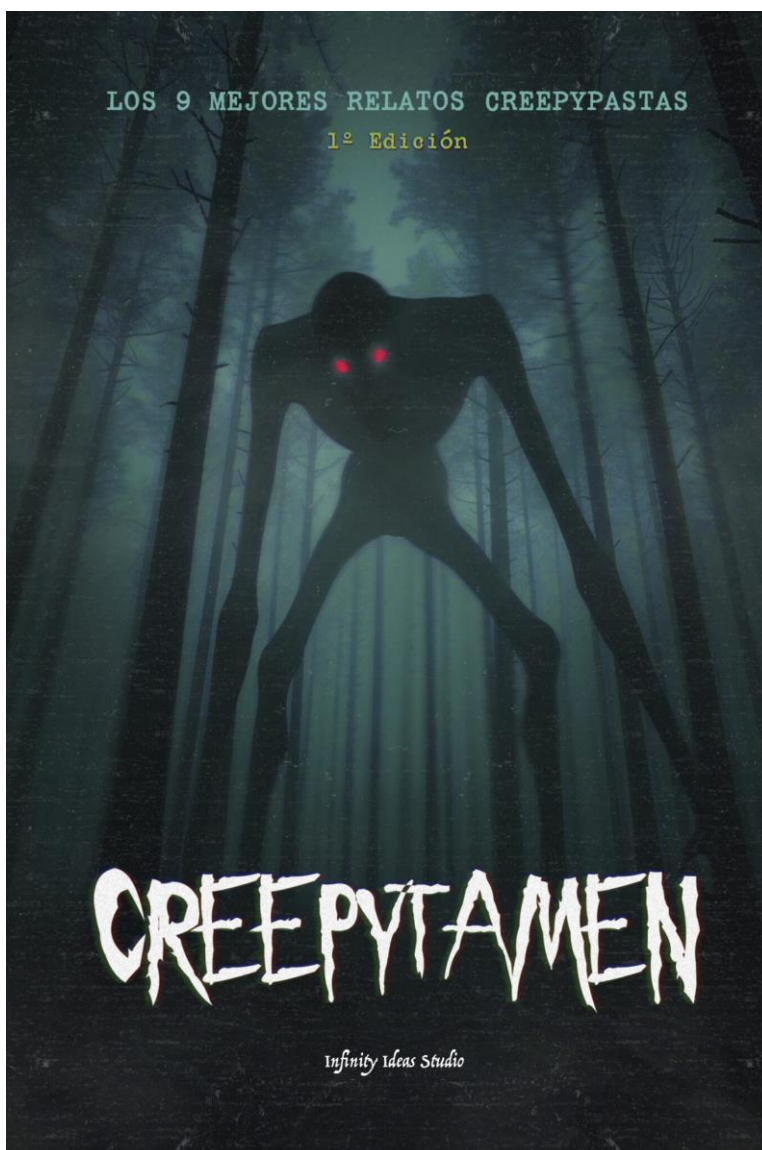


Nota. Tomado de Gravity Falls: Diario 3 [Interior del libro], por A. Hirsch y R. Renzetti, 2017, Editorial Planeta Junior.

La serie *Gravity Falls* alcanzó un éxito mundial gracias a su enfoque narrativo centrado en lo sobrenatural y el misterio. Si bien puede ser clasificada formalmente al género infantil por su aspecto visto en la Figura 7, su cuidada maquetación y el acompañamiento de ilustraciones resultan visualmente atractivos para un público más amplio. A ello se suma la calidad del material de sus páginas, que refuerza la experiencia de inmersión del lector, generando la sensación de encontrarse ante un diario auténtico, elaborado por alguien que documentó meticulosamente criaturas fantásticas a lo largo de su exploración.

Figura 8

Portada del libro Creepytamen



Nota. Tomado de CREEPYTAMEN - Ganadores del Certamen Creepypastas [Portada del libro], por Infinity Ideas Studio, 2026, Amazon (<https://www.amazon.es/CREEPYTAMEN-Ganadores-del-Certamen-Creepypastas/dp/B0G5GDWN3F>). Copyright 2025 por Infinity Ideas Studio.

El libro *CREEPYTAMEN* que se puede ver en la Figura 8, surge como una iniciativa orientada a la recopilación de *creepypastas* provenientes de internet.

Los *creepypastas* constituyen un género narrativo breve de terror que ha encontrado en el medio

digital su principal espacio de difusión. Estas narraciones suelen fundamentarse en leyendas urbanas, personajes enigmáticos y situaciones inquietantes, con el propósito de generar una atmósfera de tensión y temor en el lector.

Las historias, escritas por diversos autores, participan en un concurso de carácter internacional que admite creadores mayores de dieciséis años. Las narraciones más destacadas son seleccionadas para formar parte de la publicación impresa, y los ganadores reciben un premio de cien dólares, incentivo que fomenta tanto la lectura como la producción escrita desde edades tempranas. No obstante, entre sus principales limitaciones se advierte la ausencia de material ilustrativo y una difusión restringida, dado que su comercialización se realiza exclusivamente a través de la plataforma Amazon.

Figura 9

Póster Promocional de la Temporada 1 de American Horror Story.



Nota. Tomado de American Horror Story: Murder House [Carátula del DVD], por R. Murphy y B. Falchuk, 2026, Amazon (<https://www.amazon.com/-/es/American-Horror-Story-Season-1/dp/B005LAJ1O0>). Copyright 2011 por

20th Century Fox Television.

De acuerdo con TheGevy (2023), la serie *American Horror Story*, portada que podemos ver en la Figura 9, se ha consolidado como un referente dentro de la cultura popular contemporánea debido a su particular aproximación narrativa a fenómenos de carácter enigmático y sobrenatural. La producción televisiva articula de manera efectiva los géneros del terror, el drama y el misterio, logrando establecer una significativa conexión con audiencias juveniles y adultas jóvenes.

Figura 10

Representación visual del estado de limbo en “CHIIHIRO”



Nota. Tomado de CHIIHIRO [Video musical], por Billie Eilish, 2026, YouTube

(https://www.youtube.com/watch?v=BY_X0v_DIm0). Copyright 2024 por Darkroom/Interscope Records.

Dentro de la música en Spotify se ha visto una tendencia por canciones del género trap, reguetón y pop urbano, en los cuales destaca Bad Bunny, Billie Eilish y Sabrina Carpenter. Siendo Billie Eilish una referencia en sus video clips que tienen un estilo cercano al misticismo como se puede apreciar en la Figura 10. Otro factor a tomar en cuenta es la acogida que tiene la música en los adolescentes ya que los hace sentir parte de una comunidad al sentirse identificada por la letra de las canciones.

3. CAPÍTULO III

3.1. Materiales y Métodos

En este capítulo se detallan las estrategias metodológicas empleadas para determinar la situación actual de la transmisión y difusión de los mitos y leyendas locales en los estudiantes de 2 BGU de la Unidad Educativa Eduard Spranger, identificando carencias, necesidades y oportunidades para la preservación de la cultura. Se estableció un acercamiento con los estudiantes para comprender el contexto cultural y las características de la audiencia, culminando con el análisis de los datos. Este enfoque garantiza que la propuesta de diseño final no sea arbitraria, sino que responda directamente a los gustos y necesidades de los estudiantes, generando un resultado acorde a su edad que revitalice la cultura.

3.2. Tipo de Investigación

La presente investigación se enmarca dentro del tipo descriptivo, cuyo propósito fundamental es especificar las propiedades, características y perfiles de un fenómeno, situación o grupo específico, tal como se presenta en su contexto natural (Hernández, Fernández y Baptista, 2014). Este alcance resulta el más pertinente para el presente estudio, ya que el objetivo central no es explicar las causas de la pérdida de la memoria cultural, cuestión que ya ha sido abordada por la literatura revisada en el estado del arte, sino caracterizar en profundidad la situación actual de los estudiantes de 2.º BGU de la Unidad Educativa "Eduard Spranger" en relación con su conocimiento, hábitos, preferencias y necesidades respecto a los mitos y leyendas de Imbabura.

A diferencia de una investigación explicativa o correlacional, que buscaría establecer relaciones causales o medir el grado de asociación entre variables, el enfoque descriptivo permite levantar un diagnóstico situado y detallado que sirva como insumo directo para el diseño de una propuesta gráfica pertinente. En este sentido, la investigación no manipula ninguna variable, sino

que se limita a observar y registrar las percepciones, conocimientos y preferencias de los estudiantes, así como las valoraciones de la docente y del profesional en diseño gráfico, mediante técnicas como encuestas y entrevistas semiestructuradas.

3.3. Enfoque de la Investigación

Esta investigación tiene un enfoque cualitativo ya que se inició por el diagnóstico del conocimiento de los participantes con respecto a los mitos y leyendas de Imbabura, para identificar su nivel de comprensión y el tiempo que ocupan en sus pasatiempos, para así encontrar el medio más adecuado de transmisión de los mitos y leyendas, de una manera que promueva su interés y llame su atención por la cultura local.

3.4. Población

La población de estudio está conformada por los 13 estudiantes matriculados en el periodo 2025-2026 de Segundo de Bachillerato, docente de Lengua y Literatura de la Unidad Educativa Eduard Spranger, y profesional en diseño gráfico que diagnostique el estado actual del material visual disponible para la enseñanza de mitos y leyendas de Imbabura.

Tabla 1

Población de estudio

Grupo de estudio	Descripción	Propósito
Repositorio Digital	Plataformas digitales que contienen documentos, recopilaciones y registros etnoliterarios sobre el patrimonio oral de Imbabura.	Exploración de fuentes primarias y secundarias para revisión documental de los mitos y leyendas de Imbabura.

Estudiantes de Segundo BGU	13 adolescentes pertenecientes a la Generación Z, nativos digitales, matriculados en el periodo 2025-2026 en la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger” de Ibarra.	Identificar su nivel de conocimiento sobre mitos y leyendas de Imbabura, sus hábitos de consumo cultural, preferencias visuales y factores que motivan su interés por la lectura, mediante una encuesta impresa
Mgs. Flor María Narváez, docente de Lengua y Literatura	Profesora encargada de la asignatura en Segundo BGU, con experiencia en la enseñanza de literatura y en la implementación del plan lector institucional.	Explorar su percepción sobre el uso de materiales culturales en el aula, la recepción de los estudiantes hacia los recursos existentes y la viabilidad de integrar nuevas propuestas visuales que fortalezcan la identidad local.
Lic. Joey López, profesional de Diseño Gráfico	Diseñador gráfico con experiencia en comunicación visual, ilustración y/o diseño editorial, preferentemente	Obtener un juicio experto sobre la calidad gráfica, pertinencia y atractivo de los materiales visuales disponibles para

vinculados a proyectos	adolescentes, así como
culturales.	recoger recomendaciones
	sobre criterios de diseño
	contemporáneo aplicables a
	la propuesta de
	revitalización de mitos y
	leyendas.

3.5. Técnica de Recolección de Datos

Para la recolección de datos se aplicó una encuesta a estudiantes de Segundo BGU (Anexo A); una entrevista semiestructurada a la docente de Lengua y Literatura (Anexo B); entrevista semiestructurada con un profesional de Diseño Gráfico (Anexo C); ficha de análisis documental para repositorio digital (Anexo D); ficha documental de los lineamientos para el plan lector (Tabla 4).

3.6. Instrumentos de Recolección de Datos

Se emplearon cuestionarios con preguntas cerradas organizadas en categorías para medir conocimiento cultural, consumo visual e intereses de los estudiantes (Anexo A, encuesta de 12 preguntas); guion de entrevista semiestructurada a la docente para diagnosticar el uso de material cultural en el plan lector (Anexo B, entrevista de 7 preguntas); guion de entrevista semiestructurada para diagnosticar la pertinencia del material existente con profesionales de Diseño Gráfico (Anexo C, entrevista de 4 preguntas). Los instrumentos fueron validados por un experto en diseño gráfico que aprobó la implementación de los instrumentos.

3.7. Matriz de operacionalización

Para determinar la situación actual de la transmisión, difusión de los mitos y leyendas locales y oportunidades para su preservación visual dirigida a los estudiantes de 2BGU, es necesario establecer una matriz que contenga variables e indicadores de los cuales se derivarán las preguntas para la aplicación de los diferentes instrumentos. (Tabla 2)

Tabla 2

Matriz de operacionalización

Variable	Indicadores	Técnica/Instrumento	Población
Mitos y leyendas	Documentos digitales	Técnica: Análisis documental web	Repositorio Digital
		Instrumento: Ficha de análisis documental	
Conocimiento de Mitos y Leyendas	Nivel de conocimiento previo de mitos y leyendas de Imbabura		
	Fuentes de transmisión de mitos y leyendas locales	Técnica: Encuestas	13 estudiantes de 2 BGU
	Nivel de interés hacia la cultura local	Instrumento: Cuestionarios con preguntas cerradas	
	Percepción de la importancia de la preservación visual y		13 estudiantes de 2 BGU y Docente de Lengua y Literatura

	revitalización de la		
	cultura		
	Existencia de material		
	gráfico respecto a		
	Mitos y Leyendas		Docente de Lengua y
	locales		Literatura
	Calidad narrativa de las		
	adaptaciones existentes		
Calidad de	Grado de atractivo	Técnica: Entrevista	Diseñador gráfico y
materiales	visual de los materiales	Instrumento: Guion de	Docente de Lengua y
editoriales	para la Generación Z	entrevista	Literatura
	Nivel de actualización	semiestructurada	
	y calidad gráfica de los		
	recursos educativos		Diseñador gráfico
	Pertinencia de los		
	materiales para un		
	producto editorial		
Canales de	Tipología de		
consumo	actividades de ocio y	Técnica: Encuestas.	
cultural y	pasatiempos	Instrumento:	13 estudiantes de 2
hábitos de	Frecuencia y horas de	Cuestionarios con	BGU
entretenimiento	dedicación al	preguntas cerradas	
	entretenimiento		

			Documento:
	Requisitos de una novela gráfica según el Plan Lector	Técnica: Análisis documental Instrumento: Ficha de análisis documental	Lineamientos para orientar la selección de libros de lectura para el Plan lector de estudiantes y docentes
Interés en recursos literarios	Frecuencia de lectura recreativa vs. obligatoria. Géneros narrativos de mayor consumo	Técnica: Encuestas. Instrumento: Cuestionarios con preguntas cerradas	13 estudiantes de 2 BGU
	Uso de material cultural local en el plan lector institucional	Técnica: Entrevista Instrumento: Guion de entrevista semiestructurada	Docente de Lengua y Literatura
	Preferencia de formatos para el consumo de historias	Técnica: Encuestas.	
Preferencias de los estudiantes	Preferencias por estilos de diseño y elementos visuales Factor de atracción inicial	Instrumento: Cuestionarios con preguntas cerradas	13 estudiantes de 2 BGU

3.8. Técnica de Procesamiento de Datos

3.8.1. *Análisis Documental de Mitos y Leyendas de Imbabura*

Se realizó una búsqueda en diversas fuentes digitales con el objetivo de identificar los mitos y leyendas de mayor recurrencia en la tradición oral de Imbabura. Posteriormente, se procedió a comparar las similitudes y diferencias presentes en las distintas versiones documentadas por los autores consultados, con la finalidad de desarrollar el contenido del recurso gráfico propuesto en esta investigación (Tabla 3).

Tabla 3

Análisis comparativo de fuentes por leyenda

Leyenda	Fuentes	Resumen Narrativo Según Aportes de Cada Autor
La Caja	Juan Carlos	Morales Mejía (s.f.) sitúa la historia en el barrio San Felipe
Ronca	Morales Mejía	de Ibarra a finales del siglo XIX, en torno a un higo mítico.
	(s.f.); Espinosa	La “Caja Ronca” es una procesión de almas en pena.
	Apolo, M.	Carlos y Manuel, al quedarse de noche cerca del higo, son
	(2007); Morales	testigos de “espectrales sonidos” de un “monótono flautín”
	Mejía, J. C.	y un “retumbo”. Espinosa Apolo (2007) define la Caja
	(2015, 7 de	Ronca como un tambor que emite un sonido ronco y lejano,
	noviembre);	anunciando la procesión de almas condenadas. Es tocado
	Morales Mejía,	por dos espectros vestidos de rojo. Se recomienda pellizcar
	J. C. (2019, 8 de	a un niño bautizado para alejar el sonido. Morales Mejía
	mayo); Morales	(2015) detalla que en Ibarra la procesión acontecía en el
	Mejía, J. C.	barrio de San Felipe y que antes del terremoto de 1868

	(2019, 5 de diciembre); Visit Ibarra (s.f.)	existía una cruz, un probable sitio sagrado o pacarina. Describe al líder de la procesión como un “diablo” con ojos como carbones, cuernos, uñas y capa escarlata. Morales Mejía (2019, 8 de mayo) narra la historia de un chiquillo curioso que quería saber en qué sueñan los fantasmas, y sitúa el recorrido por el Quiche Callejón. Morales Mejía (2019, 5 de diciembre) presenta una microleyenda: dos chiquillos, Mateo y Juan Alfonso, van al Quiche Callejón a medianoche, ven a Lucifer en una carroza y reciben veladoras verdes que al día siguiente se convierten en canillas de muerto. Visit Ibarra (s.f.) narra la historia de Carlos y Juan José, quienes van al regadío en el Quiche Callejón y, al dormirse, son despertados por un “ruido imperceptible” que parece entrar por el portón.
Taita Imbabura y Mama Cotacachi	Redacción El Telégrafo (2023); Redacción La Hora (s.f.); Ministerio de Cultura y Patrimonio (s.f.)	El Telégrafo (2023) narra que Imbabura era un padre sabio que vigilaba que todos cumplieran su función. Se levantaba temprano a admirar el sol y un día declaró su amor a Cotacachi con flores de campo. Ella aceptó, se dejaban nieve en las cumbres, y de su unión nació Yanaurcu. Imbabura envejeció y por eso se cubre de nubes. La Hora (s.f.) los nombra como “Taita Manuel Imbabura” y “Mama María Isabel Cotacachi”. Cuenta que Imbabura, joven, caminaba de noche y se encontró con Cotacachi; se

declararon y tuvieron un hijo, Yanaurcu. Ministerio de Cultura (s.f.) describe al Imbabura como un padre sabio que cuidaba el río y el viento. Un día de agosto se presentó ante Cotacachi con flores, le declaró su amor y ella aceptó. Nació Yanaurcu. El viento que sopla al anochecer son los “besos de buena noche” que se envían.

El Gigante y la Ventana del Imbabura	Leyendas de Ecuador (2020); El Telégrafo – Redacción País Adentro (2016, 19 de noviembre); Carlos Benavides Vega (s.f.); Aníbal Buitrón (s.f.)	Leyendas de Ecuador (2020) describe a un gigante tan alto que tocaba las nubes. Recorrió las lagunas de Imbabura: San Pablo (agua hasta las rodillas), Mojanda (tobillos), Cuicocha (muslos), Yahuarcocha (pies). Orgulloso, se metió en una pequeña laguna en la cima del Imbabura y se hundió; al intentar sujetarse, perforó la montaña creando la Ventana. El Telégrafo (2016) precisa que la laguna se llamaba Cunrru y que la ventana existió hace décadas. Benavides Vega (s.f.) narra que el gigante, en la Laguna de Cunrro, “no solo con confianza sino con arrogancia” se metió en las “aguas frías y negras” y al hundirse perforó la roca. Buitrón (s.f.) describe poéticamente el paisaje y la Ventana como “una especie de túnel en la roca negra del cerro”.
El Aya Huma (Diablo Huma)	Xalima Blog (2014); Casa de la Cultura	Xalima Blog (2014) narra el origen: un hombre viudo, triste y solitario, durante el Inti Raymi vio bailar a unos seres con dos caras, cabellos desordenados y pies al revés.

Ecuatoriana (s.f.); El Telégrafo (2016); El Comercio (2017)	Los imitó y desapareció, llevado por los AYA. Casa de la Cultura (s.f.) explica que Aya Uma significa “cabeza de espíritu”, el guía que organiza la comunidad. Su máscara de dos caras representa la dualidad (hombre-mujer, día-noche, bien-mal) y los doce flecos simbolizan los meses del año. Lleva un axial como símbolo de autoridad. El Telégrafo (2016) define Aya Uma como “fuerza, energía, poder de la naturaleza” y “cabeza, líder”. Describe a los danzarines como criaturas de dos rostros que danzan en éxtasis, y aclara que no son diablos europeos sino deidades andinas. El Comercio (2017) lo presenta como líder del Inti Raymi, quien “pone orden y miedo” con su doble cara y axial. La máscara coronada por 12 puntas (serpientes) simboliza fertilidad y renacimiento.
Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha) Orbe (recopilación Dorys Rueda, 1983); Ángel	Programa “Por los caminos” (2016); Torres, W. (2000); Gonzalo Rubio “Por los caminos” (2016) narra la leyenda de la campana: un terremoto destruyó la iglesia de San Luis en Otavalo; los sobrevivientes viajaron a Quito por una campana nueva. En el camino, cerca de Caricocha, fueron sorprendidos por un aguacero y durmieron; a medianoche la laguna se tragó la campana. Desde entonces se escucha su tañido. Torres (2000) introduce el concepto de “mitogonías”: las lagunas son “representaciones gráficas naturales” de los mitos. Analiza Caricucha (laguna macho), Huarmicucha (laguna

Rueda Encalada (recopilación Dorys Rueda, 1992)	hembra) y Yanacucha (laguna negra) como correlatos geográficos sagrados. Gonzalo Rubio Orbe (1983) narra el mito de los amantes: dos jóvenes de caciques rivales se enamoraron, huyeron al Fuya-Fuya y, al ser cercados, se apuñalaron y se transformaron en las lagunas grande y chica. Ángel Rueda Encalada (1992) narra la historia de un grupo de jóvenes que acampó en la Laguna Grande y escuchó el tañido de una campana a medianoche. Uno de ellos, atraído por un collar de diamantes flotante, casi se ahoga al intentar atraparlo.
La Dama Tapada	El Telégrafo (2020); Gaby Rubio (s.f.) El Telégrafo (2020) sitúa la leyenda en Ibarra con el músico Miguel Sánchez y su amigo Idelfonso Rentería. La Dama era una silueta de “ceñido vestido negro” y mantilla que atrae a Sánchez hasta la Paccha, cerca del río Tahuando. Al aceptar el brindis, la Dama revela un “esqueleto lustroso” y un “olor de tumba”. Sánchez huye. Gaby Rubio (s.f.) describe a la Dama como una mujer de “cuerpo esbelto y andar garboso” que se hacía seguir por los hombres. Cuando se detenía y alzaba el velo, revelaba una calavera y un olor a cementerio, dejando al perseguidor paralizado de terror, loco o muerto.
El Chuzalongo	Juan Carlos Morales Mejía Morales Mejía (2012) define al chuzalongo como “pequeño joven” y protector del Taita Imbabura, deidad dadora de

(2012); Tesis de la UCE (s.f.); Marcelo Naranjo / CIDAP (citado en El Telégrafo, 2020); Centro de Documentación CIHAC-CALAS (s.f.); El Telégrafo (2017); Wikipedia (2024) La Chificha	agua. Tesis UCE (s.f.) narra que los chuzalongos de Mojanda e Imbabura se enfrentaron por el amor de Cotacachi, lanzándose rocas con sus cabellos. Las rocas cayeron formando sitios sagrados con vertientes de agua (Achil Pachakamac). Marcelo Naranjo (CIDAP) explica que los chuzalongos son “símbolos fálicos que protegen las montañas” y que los elementos naturales están animados y realizan actos intencionados. CIHAC-CALAS (s.f.) señala que el chuzalongo representa el espíritu del Imbabura. El Telégrafo (2017) incluye el chuzalongo entre los seres míticos junto al cuichi y los aya humas. Wikipedia (2024) recoge múltiples versiones: podría ser hijo del cerro, fruto de incesto, o un mito de la colonización. Físicamente es un ser pequeño, rubio, de ojos celestes, con pies al revés y pene enorme. En-Otavalo (2024); El Mundo de la Reflexión (2019); Kichwa-Otavalo (s.f.); Universidad Politécnica	agua. Tesis UCE (s.f.) narra que los chuzalongos de Mojanda e Imbabura se enfrentaron por el amor de Cotacachi, lanzándose rocas con sus cabellos. Las rocas cayeron formando sitios sagrados con vertientes de agua (Achil Pachakamac). Marcelo Naranjo (CIDAP) explica que los chuzalongos son “símbolos fálicos que protegen las montañas” y que los elementos naturales están animados y realizan actos intencionados. CIHAC-CALAS (s.f.) señala que el chuzalongo representa el espíritu del Imbabura. El Telégrafo (2017) incluye el chuzalongo entre los seres míticos junto al cuichi y los aya humas. Wikipedia (2024) recoge múltiples versiones: podría ser hijo del cerro, fruto de incesto, o un mito de la colonización. Físicamente es un ser pequeño, rubio, de ojos celestes, con pies al revés y pene enorme. En-Otavalo (2024) explica que “Chificha” proviene del kichwa y significa “silbido lastimero y agudo”. Es el espíritu de una mujer traicionada que vaga en busca de hombres infieles y borrachos para castigarlos. El Mundo de la Reflexión (2019) la presenta como una criatura maligna que se transforma en niño o joven para atraer a los niños y devorarlos en su cueva. Kichwa-Otavalo (s.f.) la describe como un ser mitológico que vive en la basura; atrae a niños
---	--	---

	Salesiana – Tesis (2008)	para que le saquen los piojos, pero tiene una boca en la nuca con la que los devora. UPS – Tesis (2008) cuenta la historia de una madrastra cruel que abandona a sus dos hijastros en el páramo de Yanahurco, colgando un “puro” que sonaba como un hacha para engañarlos.
Familia Remaches	Dorys Rueda (relato del Dr. Gonzalo Rubio Orbe, 1983); Hugo Garcés Paz (s.f.); Manuel Espinoza Apolo (2008); Leyenda del pueblo Otavaleño (2013); El Mundo de la Reflexión (2019)	Dorys Rueda (1983) narra la historia del tambo de los Remaches en el camino Otavalo-Quito. Mataban con hacha a huéspedes solitarios y convertían su carne en fritada. Un mercader sobrevivió al esconderse debajo de la cama y colocar un cadáver en su lugar. Escapó y denunció; los Remaches fueron fusilados en la plaza de Otavalo. Hugo Garcés Paz (s.f.) contextualiza el peligro de los viajes en el siglo XIX y la fama de la fritada de los Remaches. Espinosa Apolo (2008) detalla que el mercader encontró un cadáver debajo de la cama y lo colocó en su lugar; los Remaches descargaron el hacha sobre el muerto sin notar el engaño. Leyenda del pueblo Otavaleño (2013) y El Mundo de la Reflexión (2019) repiten la misma versión, añadiendo que la familia fue fusilada ante el pueblo y sus “dos tiernos hijos”.

Laguna de	Juan Carlos	Morales (s.f.) narra que Taita Imbabura tendió un puente de
Cuicocha	Morales (s.f.);	colores (arcoíris) para iniciar sus amoríos con Mama
(Cuycucha)	Dorys Rueda /	Cotacachi. De estos amores nacieron Yanaurcu y las
	Diario El Norte	“chiquillas” Putujura y la Negra (los islotes de Cuicocha).
	(s.f.); El	Cotacachi, por capricho, las rodeó con una laguna. Cuando
	Telégrafo –	Imbabura intenta verlas, el río Ambi le corta el paso y sus
	Redacción El	pies se transforman en rocas. Dorys Rueda presenta una
	Tiempo (2019)	versión distinta: el volcán Rucu Pichincha se enamoró de
		Cotacachi, tuvieron un hijo (Guagua Pichincha), pero Rucu
		se alejó. Cotacachi lloró tanto que sus lágrimas formaron la
		laguna de Cuicocha. También narra historias de estudiantes
		que se volcaron en la laguna y de un conductor que se
		lanzó al agua. El Telégrafo (2019) explica que Cuicocha
		tuvo tres nombres: “Kuychi Kucha” (laguna del arcoíris),
		“Hachi Kucha” (laguna de las diosas) y “Tsuisch Kucha”
		(laguna de los dioses). El nombre actual significa “laguna
		de los cuyes”, porque los indígenas ofrecían cuyes en los
		islotes.

3.8.2. *Análisis Documental de Lineamientos del Plan Lector*

Tabla 4

Análisis documental categórica de lineamientos del plan lector

Categoría	Texto original	Hallazgo
-----------	----------------	----------

Objetivo del Plan Lector	“El objetivo central de todo Plan lector es crear lectores críticos a partir del desarrollo de distintas competencias y habilidades, al tiempo que se lo acerca al disfrute de una lectura interesante, retadora y atractiva.” (p. 4)	El material debe promover la lectura crítica y el disfrute personal.
Criterio de selección temática	“Para segundo año, desarrollar la apreciación del contexto sociocultural” (p. 5)	La obra debe ayudar a comprender el entorno social y cultural del estudiante.
Géneros recomendados	“Leyendas, cómic, novela gráfica, novela corta, crónica y poesía” (p. 12)	La novela gráfica y la leyenda son formatos válidos y sugeridos.
Calidad literaria	“La calidad literaria se verá reflejada en temas relevantes, historias atractivas, lenguaje rico y personajes que permiten la identificación con el lector.” (p. 11)	El material debe tener una narrativa atractiva, lenguaje adecuado y personajes con los que el adolescente pueda identificarse.
Calidad estética	“Priorizar la calidad estética y editorial.” (p. 11)	El diseño gráfico, la ilustración y la edición deben ser de alta calidad.

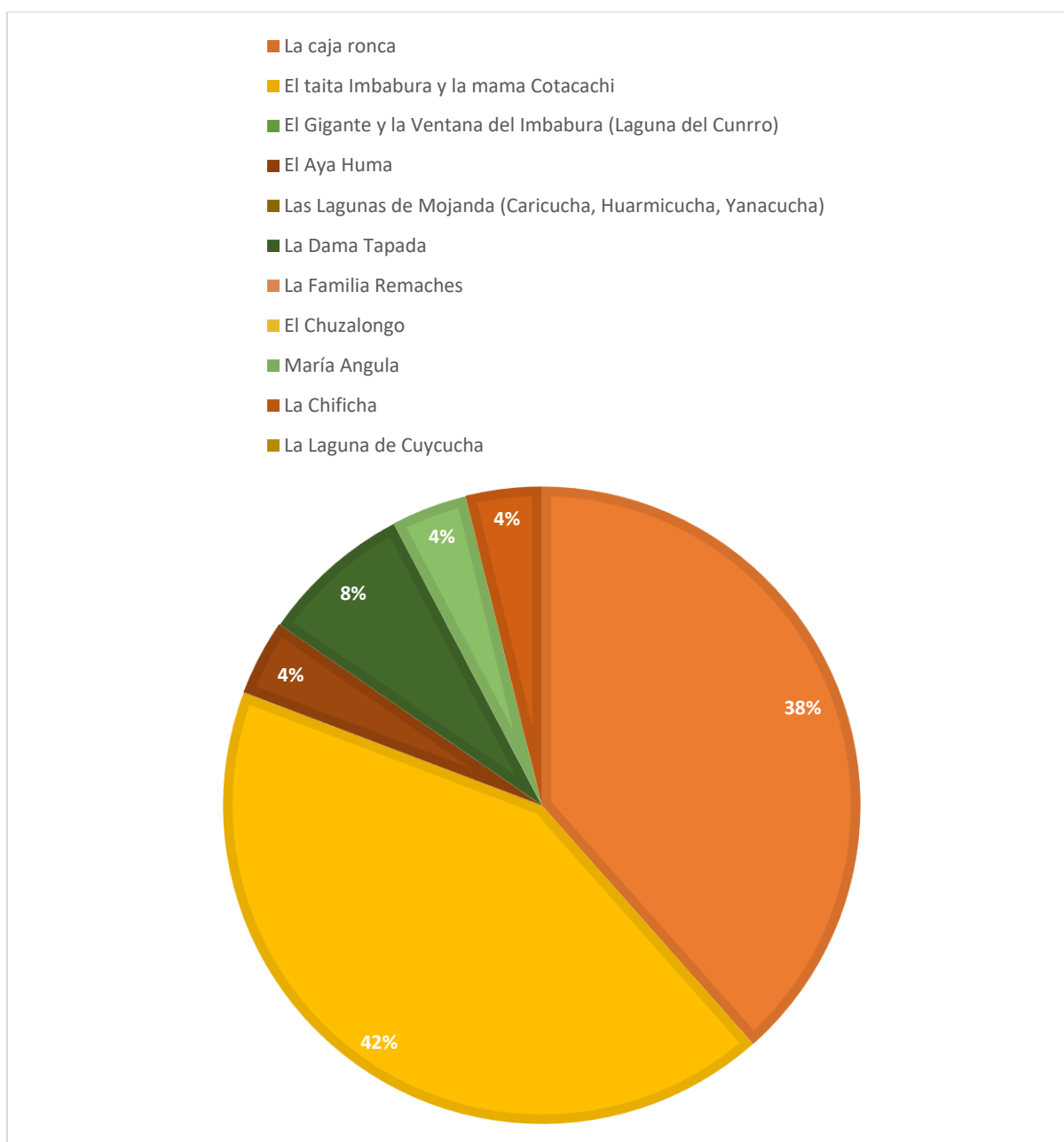
Adecuación al grupo etario	“Tomar en cuenta la edad, comprensión, competencia lectora, intereses y contexto de cada grupo etario.” (p. 11)	El contenido y el diseño deben adaptarse específicamente a adolescentes de 15-17 años.
----------------------------	---	--

3.8.3. Tabulación de Encuestas

Para las encuestas aplicadas a los 13 estudiantes de 2 BGU se utilizó un análisis estadístico descriptivo. Las respuestas de preguntas cerradas se tabularon en una hoja de cálculo, permitiendo calcular frecuencias absolutas y relativas. Los resultados se presentan mediante diagramas de pastel, lo que permitió identificar tendencias generales en cuanto a conocimiento de mitos y leyendas, hábitos de consumo visual y preferencias de diseño.

Figura 11

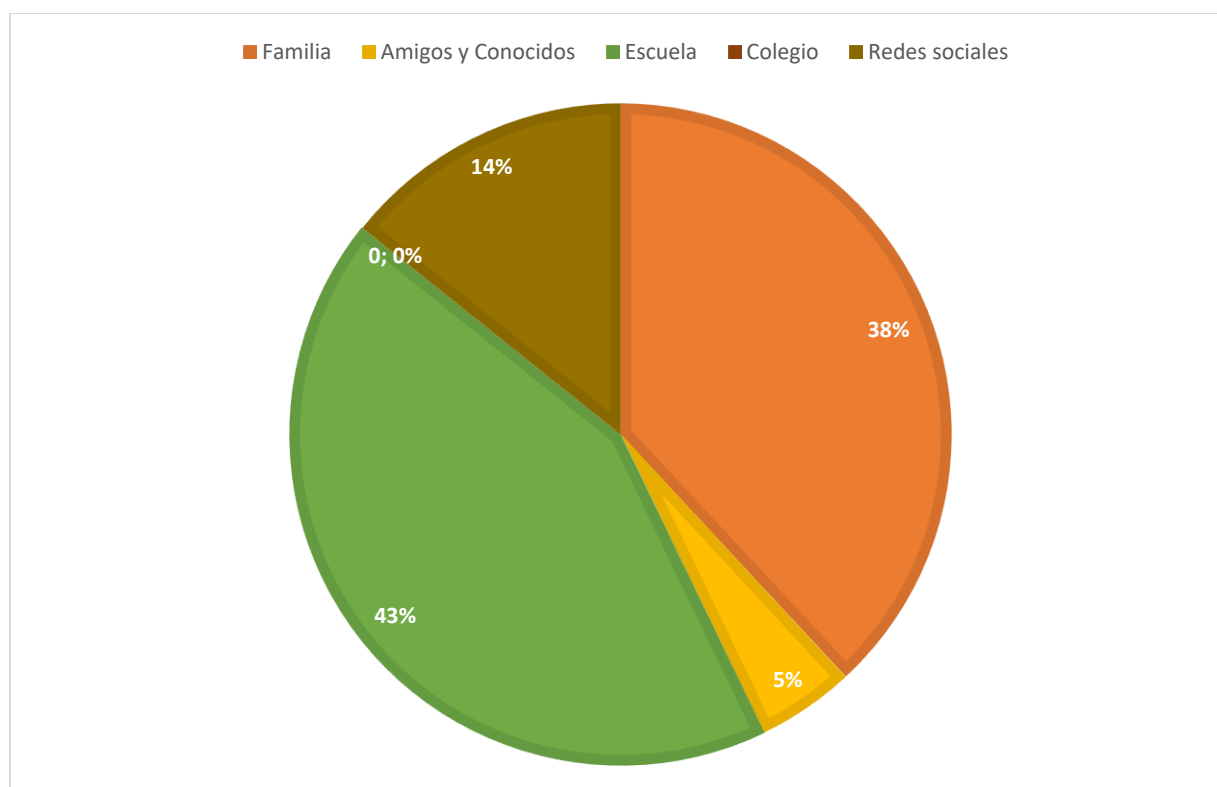
¿Cuáles de los siguientes mitos y leyendas de Imbabura conoces?



De acuerdo a la Figura 11, los estudiantes conocen muy pocos mitos y leyendas de la provincia, siendo la más popular leyenda del Taita Imbabura y la Mama Cotacachi seguida por la leyenda de la Caja Ronca, dando espacio a 9 leyendas desconocidas para la mayoría del grupo, esto nos da la posibilidad de reforzar estos relatos menos conocidos y volverlos populares.

Figura 12

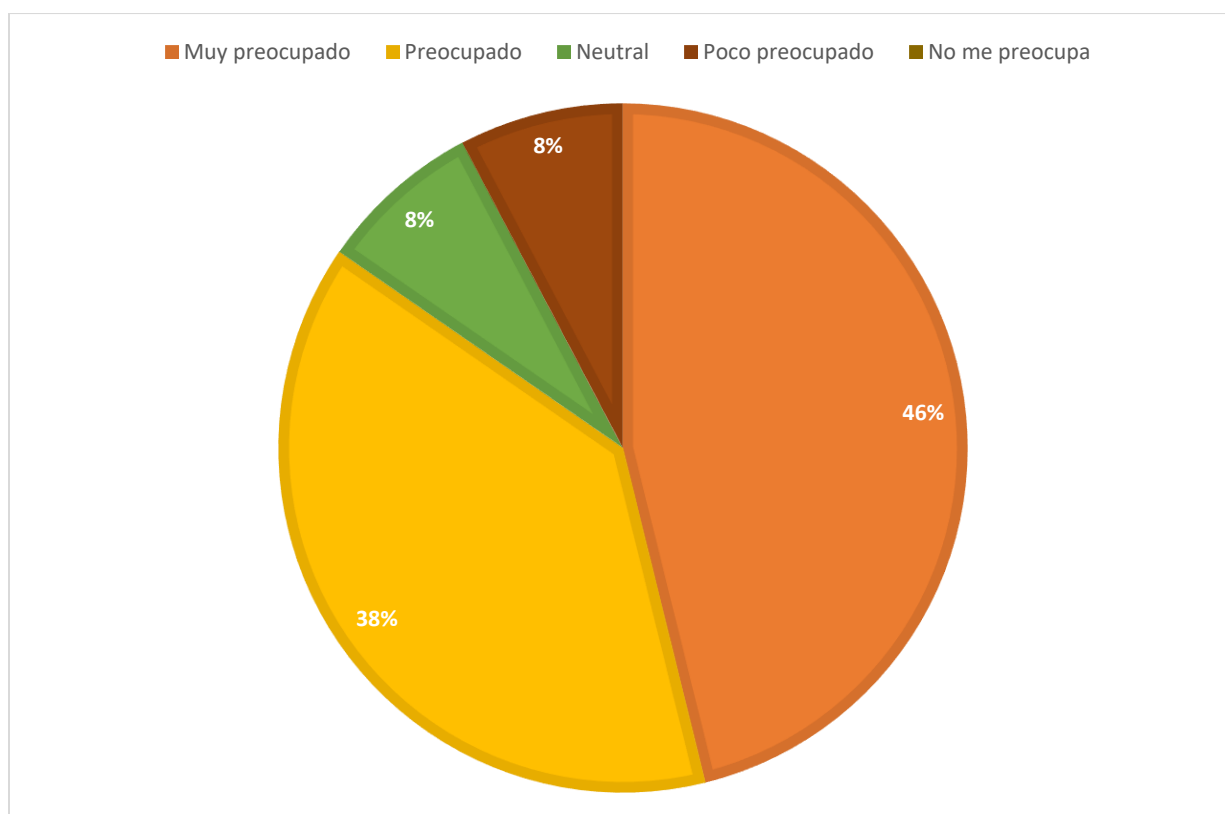
¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendió estos mitos y leyendas?



La fuente de aprendizaje de estos mitos y leyendas es variada como se puede evidenciar en la Figura 12, pero predomina el aprendizaje en la escuela y familia, lo que permite entender el motivo de conocer pocos mitos y leyendas, el conocimiento se pierde si no se practica o no tuvo el suficiente impacto para quedarse grabado en la memoria.

Figura 13

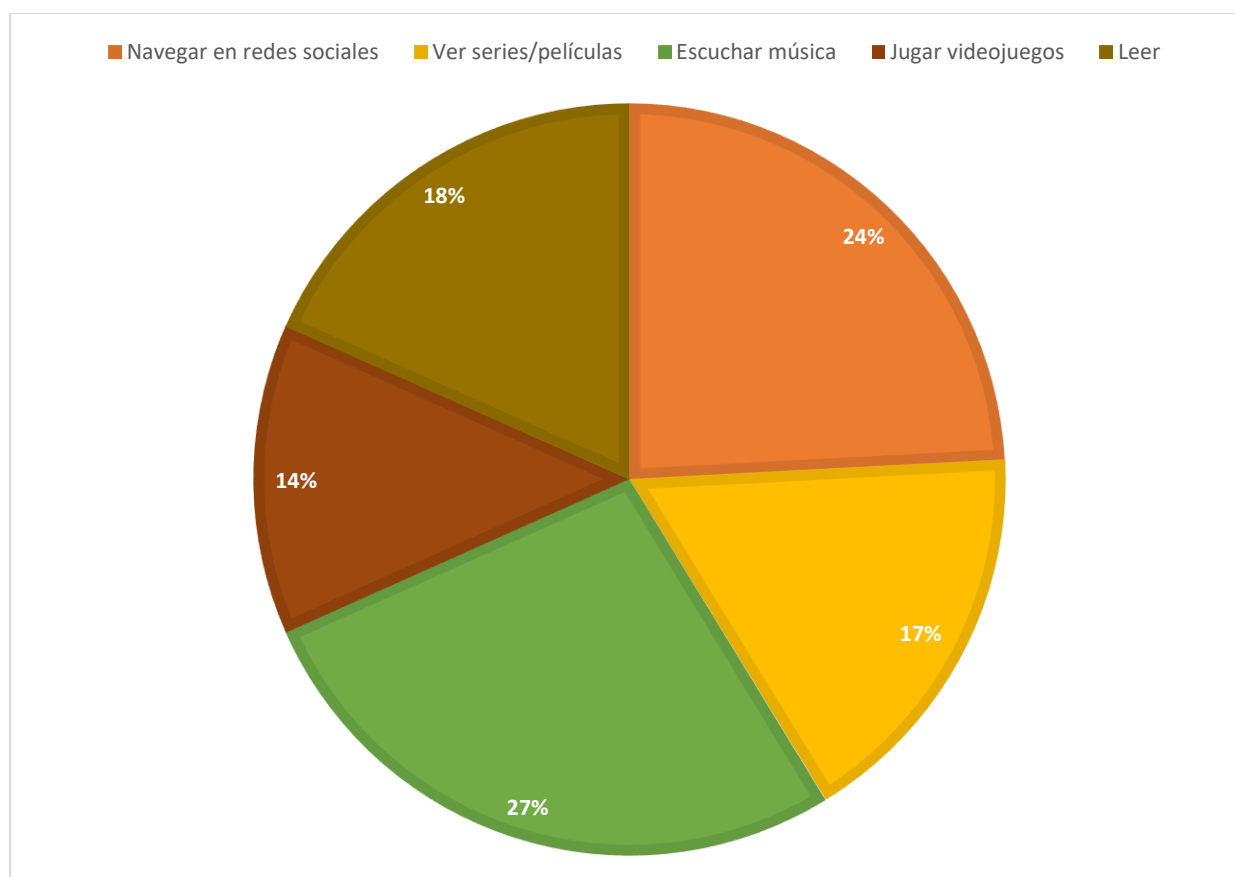
¿Qué tan preocupado te sientes al respecto de la perdida cultural?



Como podemos ver en la Figura 13, el promedio general de los estudiantes muestra un gran interés por la preservación de la cultura, lo que demuestra el impacto de este proyecto y la aceptación que tiene el mismo en el grupo objetivo.

Figura 14

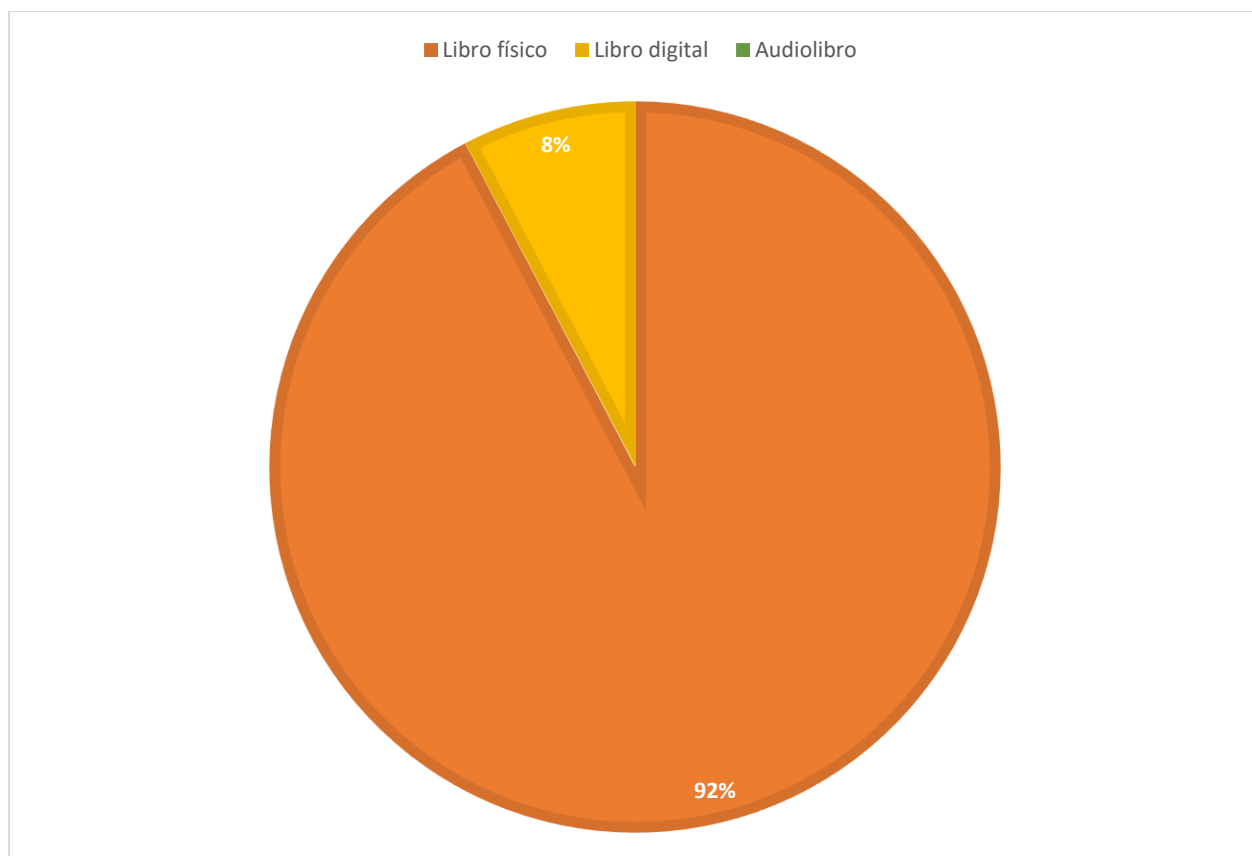
¿Qué tiempo le dedicas a dichas actividades diariamente?



En la Figura 14, la población demuestra en promedio tener un alto interés por la música seguido de las redes sociales, libros y series o películas, lo que da una gran apertura para experimentar con la creación del material gráfico y promoverlo mediante diferentes estrategias como la mezcla de la lectura con la música ambiental que mejore la inmersión o utilizar ejemplos populares de estos medios para aumentar su interés en el producto.

Figura 15

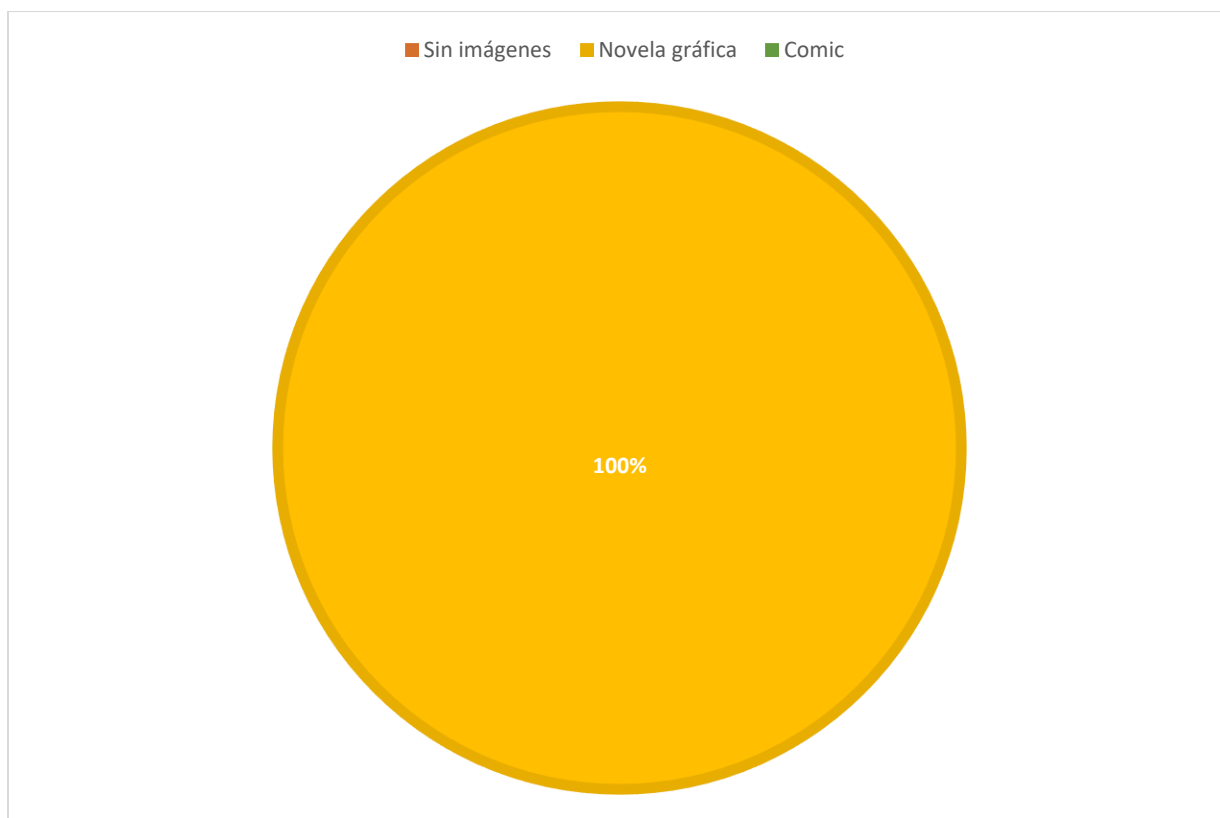
¿En qué plataforma prefieres leer?



Como podemos ver en la Figura 15, el grupo de estudio prefiere la lectura en recursos físicos por sobre los libros digitales y audiolibros, lo que demuestra su apego con libros más académicos que generalmente tienen una narrativa más desarrollada y con cierto grado de criterio para entender.

Figura 16

¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

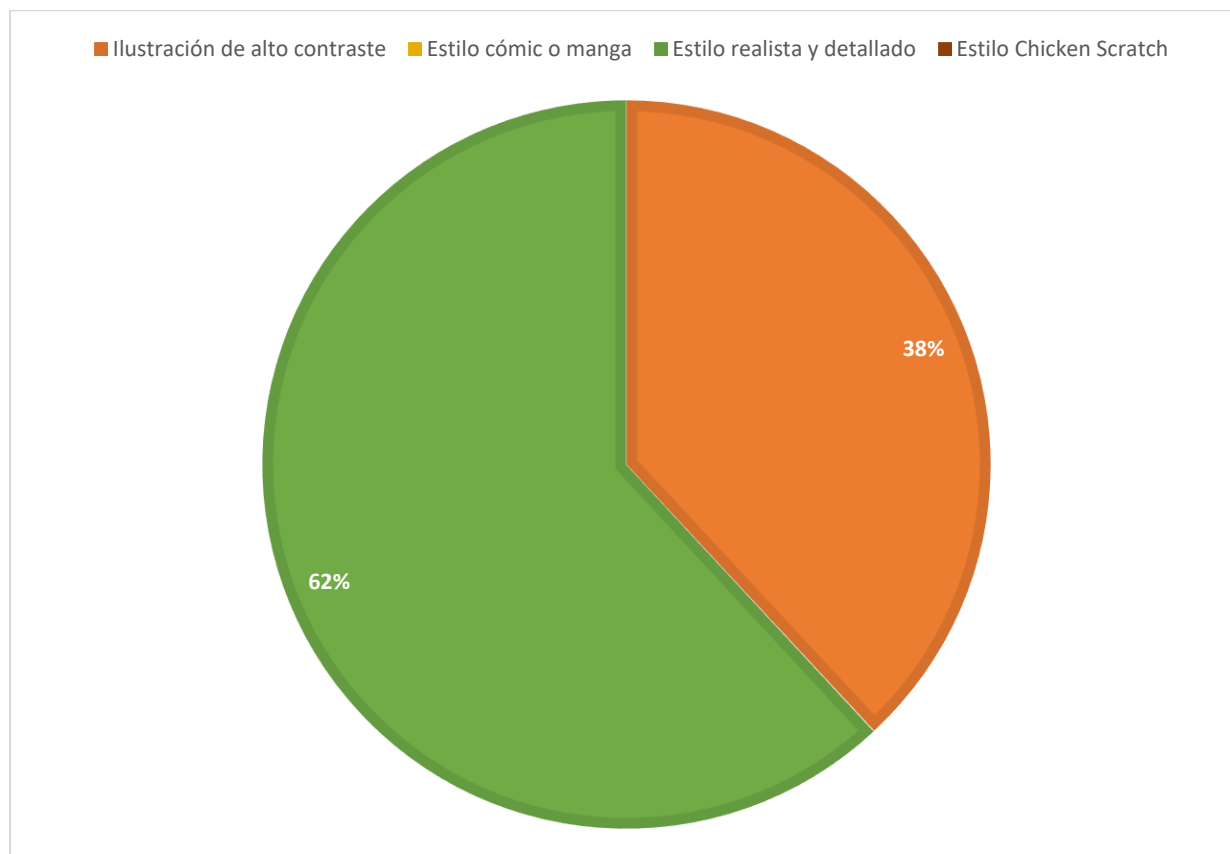


Acorde a las encuestas, la población prefiere un libro impreso que se encuentre acompañado de ilustraciones, como se puede ver en la Figura 16, también conocido como novela gráfica, que les permite experimentar una lectura que estimula la creatividad. Según el principio de la imaginación de Mayer (2021), las personas aprenden y comprenden más profundamente cuando se les proporciona un apoyo visual, como ilustraciones o imágenes, para formar representaciones mentales de lo que leen. Este apoyo es especialmente útil para imaginar conceptos abstractos o seres nunca antes vistos, como los monstruos de una leyenda poco conocida, ya que los dibujos ofrecen un marco para recordar y elaborar la información textual. Además, permite experimentar con algo completamente nuevo dado el poco material gráfico

existente. Como extra, el uso de un libro impreso abre la posibilidad de usar diferentes tipos de papel que mejoren la experiencia.

Figura 17

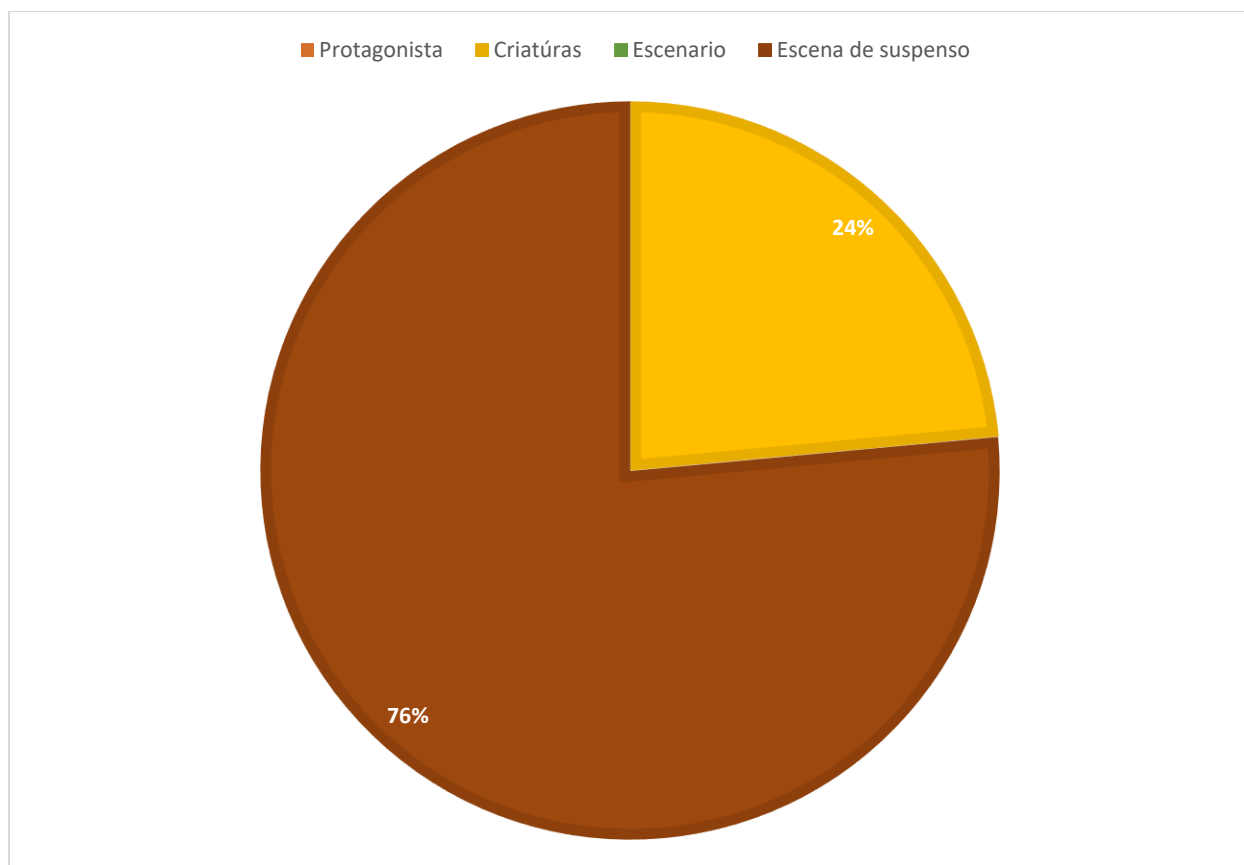
¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas?



Con base en diversas fuentes se tomó los 4 estilos gráficos más llamativos para la generación z de acuerdo a la Figura 17, de los cuales los estudiantes mostraron mayor interés por ilustraciones realistas e ilustraciones con alto contraste, ilustraciones relacionadas con historias más serias y profundas narrativamente.

Figura 18

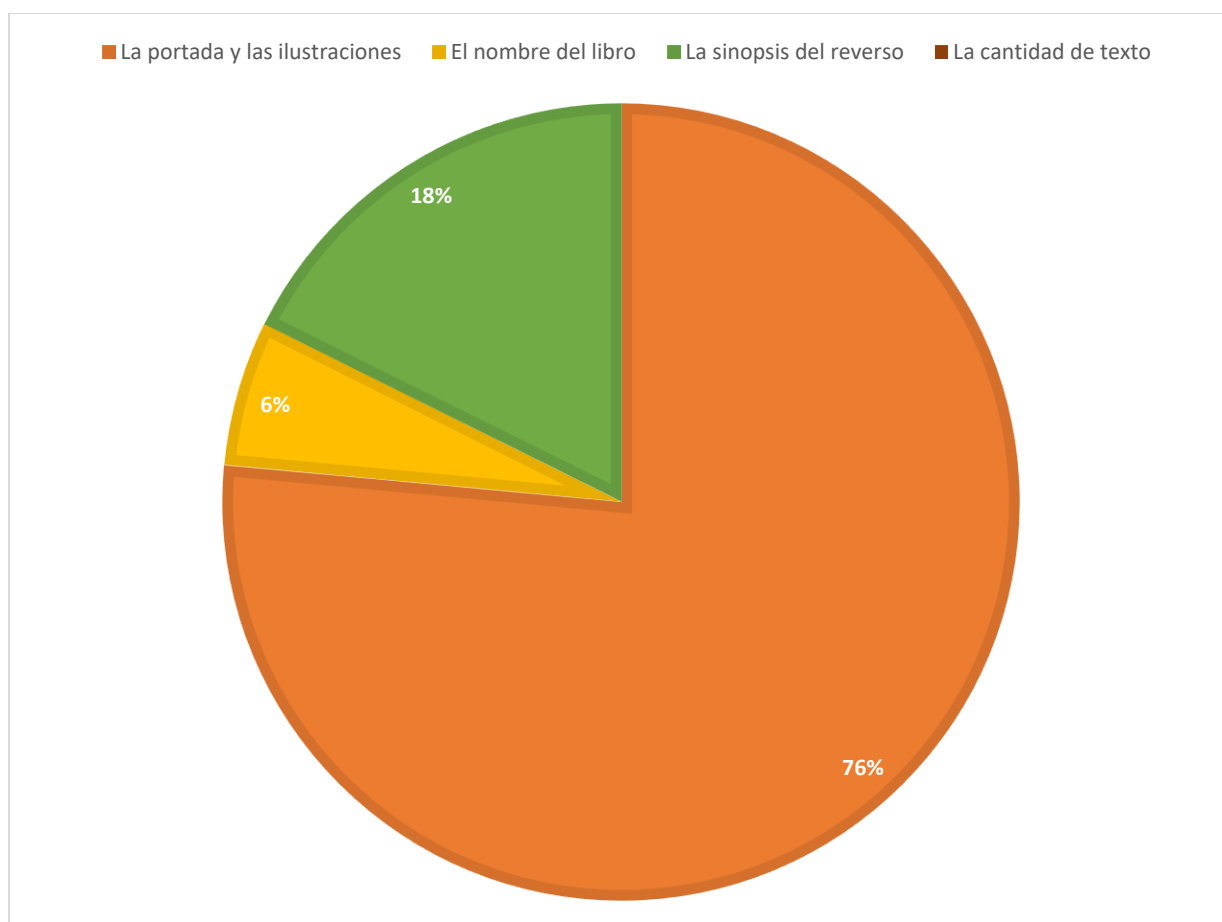
¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen?



Otro factor relevante es el resultado reflejado en la Figura 18, el cual evidencia un marcado interés por aquellas ilustraciones que representan momentos de alta tensión o suspenso. Este recurso visual demuestra que las ilustraciones no solo acompañan al texto, sino que establecen una conexión emocional con el lector, despertando su curiosidad por anticipar el desenlace de la escena. De este modo, la inclusión de imágenes en puntos climáticos de la narrativa funciona como una estrategia eficaz para mantener la atención y el compromiso del lector a lo largo de la obra.

Figura 19

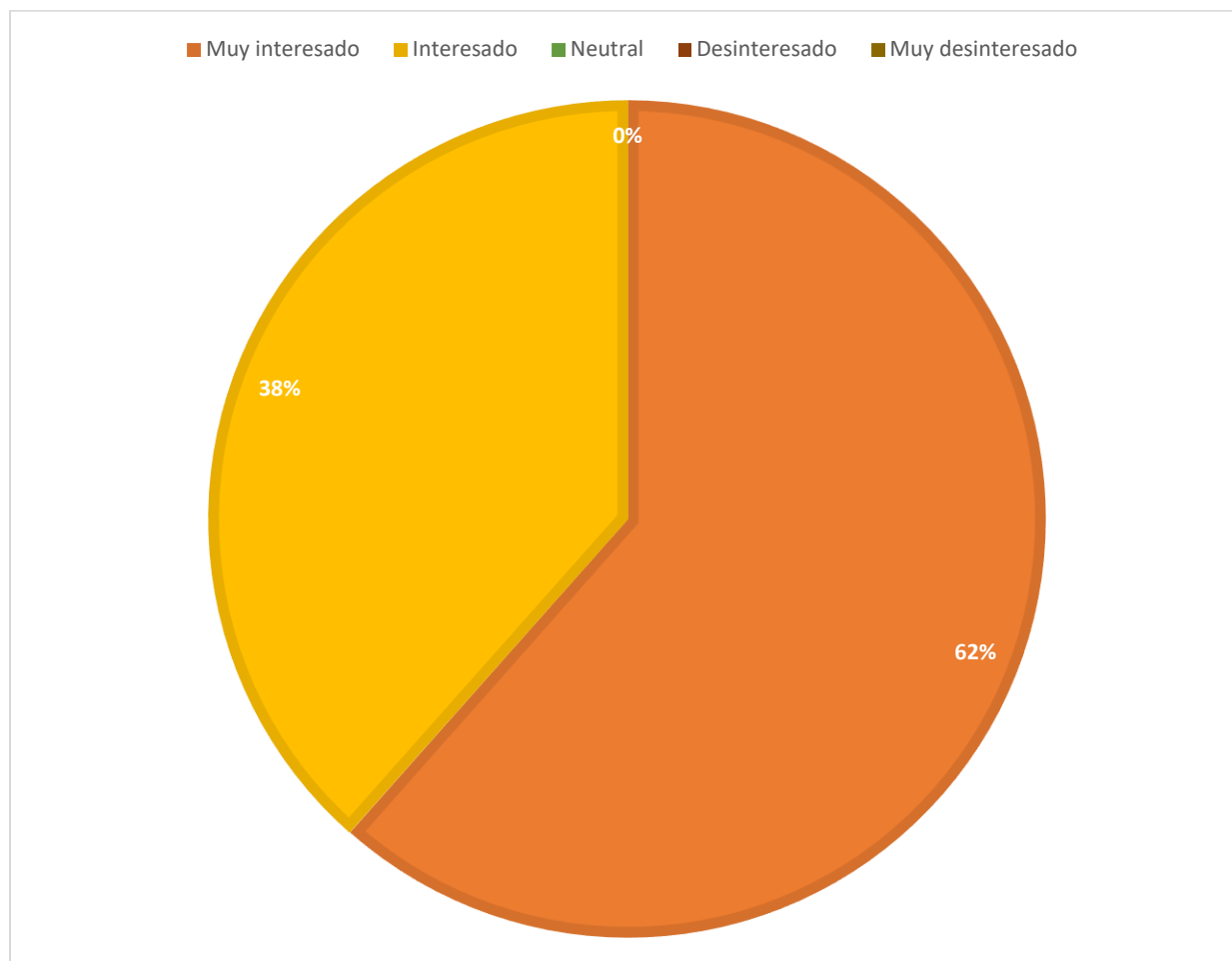
¿Qué llama más tu atención para empezar a leer un libro?



La primera impresión constituye un factor determinante para los estudiantes, tal como lo evidencia la Figura 19. En este sentido, la propuesta debe contar con una calidad gráfica sobresaliente que le permita competir en igualdad de condiciones frente a otras alternativas disponibles.

Figura 20

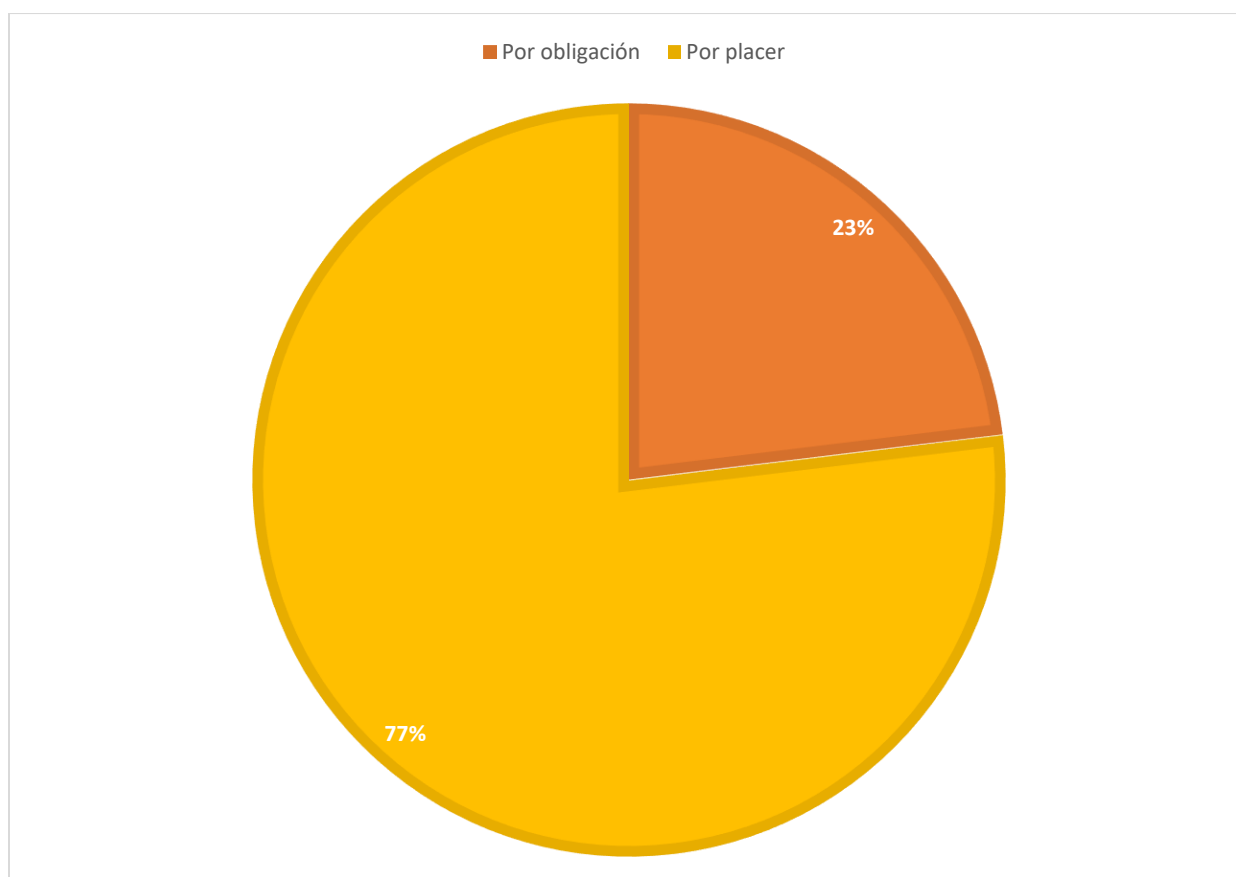
Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad ¿Qué tan de interesado estaría en aprender de él?



La Figura 20 evidencia el marcado interés que los estudiantes manifiestan por el conocimiento de mitos y leyendas. Este hallazgo confirma la necesidad de desarrollar material gráfico de calidad como una estrategia clave para revitalizar el patrimonio cultural inmaterial y fomentar su difusión entre las nuevas generaciones puesto el alto interés presentado.

Figura 21

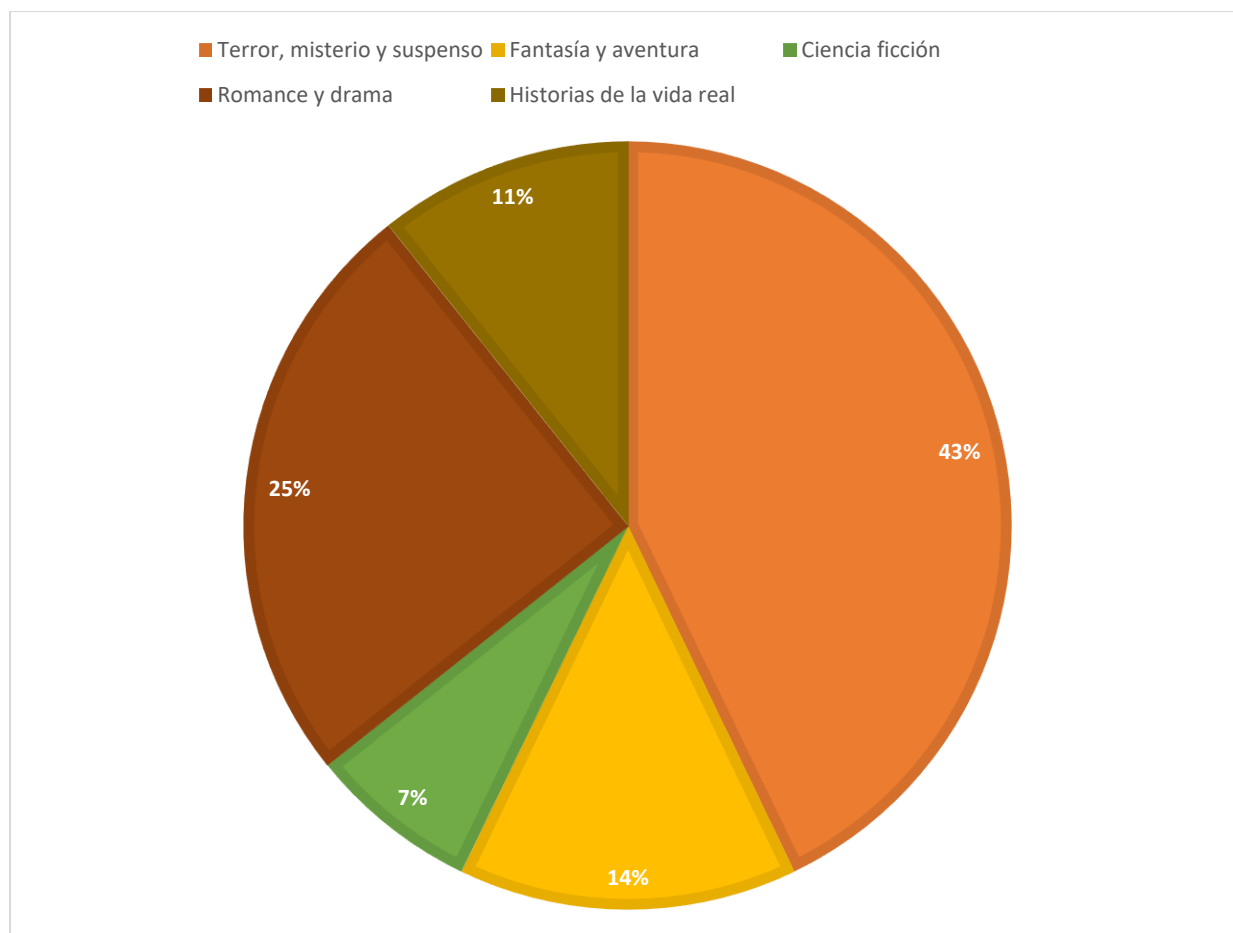
¿Lees por obligación del colegio o por placer?



De acuerdo con los resultados de la Figura 21, el grupo de estudiantes manifiesta un hábito de lectura por placer. Este hallazgo abre la posibilidad de desarrollar un libro que, además de aprovechar dicho interés, se ajuste a su nivel académico, constituyéndose así en una alternativa pertinente para la selección de textos dentro del plan lector.

Figura 22

¿Cuál de los siguientes géneros le gusta en entretenimiento?



Finalmente, la Figura 22 presenta respuestas que evidencian el interés de los estudiantes por un libro de terror que combine elementos de misterio y suspenso con romance, drama y fantasía. Esta preferencia refleja los géneros literarios que actualmente gozan de mayor popularidad entre el público objetivo.

3.8.4. Tabulación de Entrevistas

Para las entrevistas semiestructuradas aplicadas a la docente de Lengua y Literatura, Mgs. Flor María Narváez, y al profesional de diseño gráfico, Joey López, se empleó la técnica de análisis temático propuesta por Viramontes Anaya (2024). Este enfoque fue seleccionado por

su actualidad y por ofrecer un sistema práctico de tres fases: descripción, análisis transversal por categorías y síntesis interpretativa.

Se transcribieron las dos entrevistas, obteniendo un total de 22 minutos de grabación para el caso del diseñador y 10 minutos para la docente. Posteriormente, se realizó una primera lectura flotante de cada transcripción para identificar las ideas principales sin aplicar aún ningún tipo de codificación.

En la entrevista con Joey López (Anexo C), se identificaron como ejes centrales: su opinión sobre estilos de ilustración para adolescentes, la viabilidad técnica de cada estilo, la relación entre tradición visual y modernidad, y la inexistencia de materiales previos sobre mitos y leyendas de Imbabura. En la entrevista con Mgs. Flor María Narváez (Anexo B), los ejes fueron: la carencia de libros locales adaptados al nivel académico, la calidad narrativa insuficiente, la preocupación por la pérdida de identidad cultural y la ausencia de estos temas en el plan lector institucional.

Tabla 5

Categorías temáticas de entrevistas

Código (fragmento textual)	Categoría temática	Informante
Lo que más les va a gustar es el estilo vectorial, pero a ti como profesional te conviene el estilo realista para experimentar un poco más con la caracterización de los personajes.	Tensión entre preferencia juvenil y desarrollo artístico	Lic. Joey López

Puedes usar el papel sketch de 80gr si buscas un aspecto más tradicional, como de bitácora, y para páginas especiales el busca un papel grueso o con textura.

Materiales sugeridos para impresión de material editorial Lic. Joey López

Si quieres que la redacción sea calmada le puedes caricaturizar más, ya que lo que ilustres tiene que tener sentido con el tipo de narrativa

Coherencia entre estilo visual y narrativa Lic. Joey López

Tú idea de implementar la fotografía te va a ayudar a conectar más con los lectores al conectar lo real con la fantasía

Estrategia híbrida (fotografía + ilustración) como solución práctica Lic. Joey López

Nunca he visto algún libro que use los mitos y leyendas locales para adaptarlos a una nueva generación

Inexistencia de material local adecuado Mgs. Flor Narváez

“La mayoría tiene demasiados elementos gráficos y muy poco contenido textual, lo cual limita el análisis crítico”

Desbalance entre imagen y texto en materiales existentes Mgs. Flor Narváez

“Me siento bastante preocupada.

La pérdida de estas narrativas
implica también la pérdida de
identidad cultural”

Preocupación por pérdida cultural

Mgs. Flor

Narváez

“Actualmente no contamos con

ningún libro enfocado en mitos y
leyendas locales dentro del plan
lector”

Ausencia de la cultura local en el
plan lector

Mgs. Flor

Narváez

Ambas entrevistas permitieron concluir que las categorías más importantes son: carencia de material visual y narrativo sobre mitos y leyendas de Imbabura; preferencia por estilos visuales contemporáneos que llamen la atención del público objetivo; desbalance entre texto e imágenes en el material existente; y preocupación por la pérdida de la identidad cultural y la falta de conexión con la educación. Tanto Flor Narváez como Joey López muestran interés por la portada del libro *Mitos y leyendas de América*, la cual tiene un aspecto más tradicional y se relaciona con la temática que se busca tratar. Gracias a los consejos de Joey, se puede definir que el estilo de ilustración debe ir directamente relacionado con el estilo narrativo.

Un defecto de los materiales editoriales existentes es el desequilibrio entre texto e imágenes: se da protagonismo a las ilustraciones y se descuida la narrativa. Por otro lado, los libros enfocados en el texto se encuentran obsoletos para la población debido a su antigüedad. Esto demuestra la importancia de contar con un material gráfico moderno que se centre en la tradición y en el desarrollo de las narrativas locales.

3.8.5. Interpretación de Datos

Una vez aplicado todo el estudio se determinó los siguientes resultados que se derivan en requerimientos de diseño

Tabla 6

Interpretación de resultados de datos diagnósticos

Variable	Resultado general	Requerimiento
Mitos y leyendas	11 relatos, entre mitos y leyendas, populares en la transmisión cultural de la provincia según múltiples fuentes.	Adaptar la narrativa de las diversas fuentes
	Los estudiantes de 2.º BGU evidencian un conocimiento limitado acerca de los mitos y leyendas locales. Al respecto, la docente Flor Narváez manifiesta su	
Conocimiento de Mitos y Leyendas	preocupación por la progresiva pérdida de esta identidad cultural, situación que atribuye, en gran medida, a la escasez de material gráfico adecuado al nivel académico del alumnado. No obstante, tanto los estudiantes como la docente coinciden en	Material gráfico que adapte la información de los mitos y leyendas menos conocidos.

	expresar un alto interés por la preservación y revitalización del patrimonio cultural local.	
	Flor Narváez y Joey López	
	coinciden en señalar la carencia de materiales gráficos atractivos que, además, prioricen la calidad narrativa por encima del despliegue visual. Asimismo, advierten que los documentos de carácter más académico carecen de una adaptación adecuada al nivel de los estudiantes, lo que los descarta como opciones viables para difundir la cultura en este grupo etario.	Maquetar el producto priorizando el desarrollo narrativo.
Calidad de materiales editoriales		Ilustración que implemente características locales que doten de personalidad a las criaturas.
	Por parte de materiales para impresión Joey López sugiere usar papel sketch	Materiales sugeridos, papel sketch
Canales de consumo cultural y	Los estudiantes manifiestan un marcado interés por la música, el consumo de contenido en redes sociales y la lectura, invirtiendo	Material gráfico que integre los pasatiempos del estudiante.

hábitos de entretenimiento	diariamente una cantidad significativa de tiempo en dichas prácticas.	Implementación de recursos digitales.
Interés por recursos narrativos	Los estudiantes manifiestan un alto interés por la lectura como actividad de ocio. A ello se suma la observación de la docente Flor Narváez, quien resalta la pertinencia del plan lector para canalizar este interés en el contexto académico.	Material gráfico que cumpla los lineamientos del plan lector. Guía de apoyo para el plan lector. Recurso narrativo enfocado en el terror y el misterio.
Preferencias de los estudiantes	Los estudiantes manifiestan preferencia por un producto físico para abordar obras culturales, inclinación que se ve reforzada por su gusto hacia una estética gráfica realista y de alto contraste.	Novela gráfica en formato físico. Estilo gráfico realista y de alto contraste.

3.9. Herramienta para Procesamiento de Datos

Para la transcripción de datos de las entrevistas se empleó la herramienta Notebook LM, se hizo uso de Gemini como un apoyo para un mejor análisis de los resultados y corrección en la redacción, censurando los términos inadecuados y desviaciones del tema.

4. CAPÍTULO IV

4.1. Resultados y Discusión

La fundamentación teórica expuesta en el capítulo II, contrastada con los resultados obtenidos, evidencia una contradicción respecto a lo planteado por Joan Costa (2003), quien sostiene que para captar la atención de los adolescentes de la Generación Z debe priorizarse el componente visual. No obstante, los estudiantes de la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger” manifiestan una clara preferencia por la parte narrativa, aspecto que adquiere especial relevancia en el contexto del Plan Lector como eje pedagógico institucional.

Dicha preferencia por lo narrativo se alinea con lo señalado por en la fundamentación teórica, para quienes la narrativa debe responder a los intereses socioculturales del alumnado. En consecuencia, la redacción del producto debe adaptarse al público objetivo a fin de satisfacer sus necesidades. Esta postura es complementada por Catucuamba (2025), quien coincide con los resultados al afirmar que los mitos y leyendas locales, especialmente aquellos menos conocidos, actúan como mecanismos de transmisión de valores y normas sociales, lo que justifica su preservación.

En cuanto al equilibrio entre texto y gráficos, en el capítulo II se señala que los adolescentes se inclinan por propuestas donde lo gráfico prevalece y la narrativa actúa como soporte, los hallazgos de esta investigación contradicen dicha generalización. Los estudiantes demandan un recurso que privilegie la narrativa y emplee los gráficos como apoyo visual. Bajo este criterio, la novela se presenta como el formato más adecuado, pues se caracteriza por su extensión y su capacidad para desarrollar tramas complejas, múltiples conflictos y una exploración profunda de la condición humana.

Por otra parte, se señala que los adolescentes ecuatorianos manifiestan una marcada preferencia por géneros narrativos vinculados con lo fantástico, el misterio y la aventura, coincidiendo con los resultados que revelan una predilección por una narrativa madura, de terror y suspenso. Esta tendencia se sustenta en Roas (2011), quien sostiene que la representación visual de lo oscuro o monstruoso permite a los adolescentes explorar emociones complejas en entornos simbólicamente seguros.

Respecto al desarrollo gráfico, se sostiene que la ilustración digital posibilita reinterpretar narrativas tradicionales mediante códigos visuales contemporáneos, favoreciendo la reconexión intergeneracional con relatos ancestrales, lo cual concuerda con los resultados que apuntan a una ilustración que, mediante la exageración, dote de personalidad propia a los personajes.

Adicionalmente, se argumenta que las ilustraciones de alto contraste son percibidas como juveniles y que el uso del color contribuye a una mejor comprensión del mensaje implícito.

El material gráfico debe integrar los pasatiempos de los estudiantes para establecer una conexión más significativa y pregnante, lo que abre paso al desarrollo de diversas propuestas que experimenten con el canal y el formato de acercamiento. En este sentido, el *hook* o enganche, recurso ampliamente utilizado en redes sociales, resulta especialmente pertinente.

Finalmente, los resultados evidencian una clara inclinación por el formato físico. Esta preferencia por el papel en los procesos de aprendizaje coincide con la investigación de Maryanne Wolf (2018), quien sostiene que los libros impresos constituyen una herramienta superior para el desarrollo de la comprensión profunda y el mantenimiento del enfoque, objetivo que lo persigue también el Plan Lector dentro de la unidad educativa.

En base a todo lo mencionado se detalla la siguiente tabla de requerimientos de diseño:

Tabla 7*Tabla de requerimientos de Diseño*

Variable	Requerimiento
Mitos y leyendas	Adaptar la narrativa de las diversas fuentes
Conocimiento de Mitos y Leyendas	Material gráfico que adapte la información de los mitos y leyendas menos conocidos. Maquetar el producto priorizando el desarrollo narrativo.
Calidad de materiales editoriales	Ilustración de las criaturas respetando las características físicas de la población local. Materiales sugeridos, papel sketch
Canales de consumo cultural y hábitos de entretenimiento	Material gráfico que aproveche el hábito lector de los estudiantes. Implementación de recursos digitales.
Interés por recursos narrativos	Material gráfico que cumpla los lineamientos del plan lector. Guía de apoyo para el plan lector. Recurso narrativo enfocado en el terror y el misterio.
Preferencias de los estudiantes	Novela gráfica en formato físico. Estilo gráfico semi realista y de alto contraste.

4.2. Propuesta

A partir de los requerimientos identificados en el diagnóstico, se desarrolla una novela gráfica caracterizada por una narrativa de tono maduro, centrada en el terror y el suspenso y una línea gráfica semi realista que enfatiza el contraste entre colores, luces y sombras. Este material se ha concebido siguiendo los lineamientos del Plan Lector institucional, lo que garantiza su

pertinencia y viabilidad de implementación en el aula. En cuanto a la producción, se emplean materiales resistentes y funcionales, adaptados al contexto de uso de los estudiantes.

Complementariamente, se contempla una estrategia de difusión mediante redes sociales que simula la recepción del producto en el mercado, con el fin de generar expectativa y conectar con los pasatiempos e intereses del público objetivo.

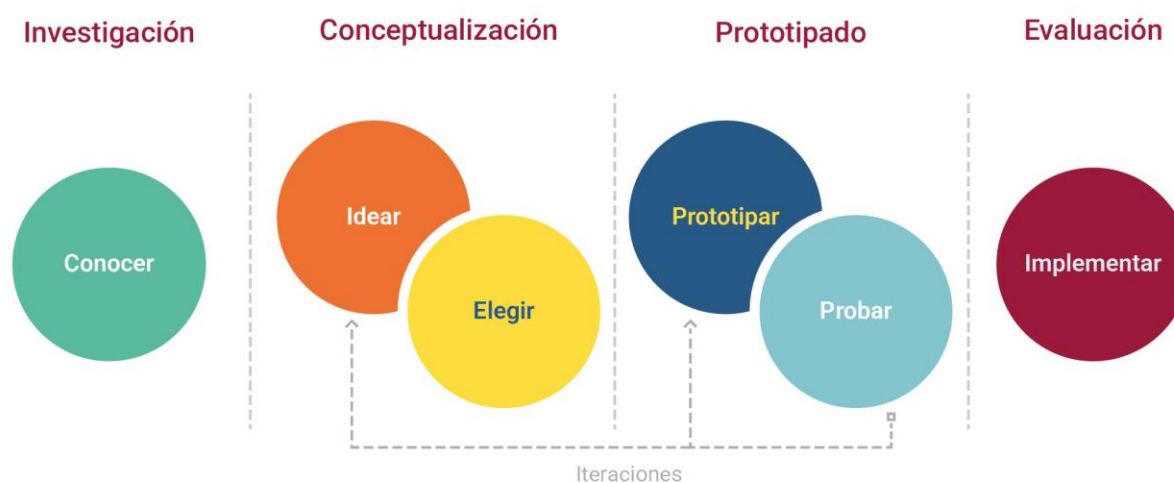
En el plano editorial, la novela gráfica utiliza la familia de la tipografía Roboto serif y san serif, DM Serif, ilustraciones que emplea características locales para dotar de realismo a los personajes, y una diagramación que prioriza el flujo narrativo sobre los recursos visuales. Finalmente, el contenido integra una adaptación de diversas versiones de múltiples autores sobre los mitos y leyendas de Imbabura, ofreciendo una reinterpretación del contenido que respeta la riqueza de la tradición oral y esté acorde al lenguaje de los estudiantes.

4.3. Metodología de Diseño

La propuesta se aborda desde la metodología de Diseño Centrado en el Usuario (DCU), creada por Donald Norman en la década de 1980 y popularizada en su obra *User Centered System Design* (1986). Según Giménez (2025), “el Diseño Centrado en el Usuario [...] se trata de un marco de trabajo que se enfoca en el usuario y en sus necesidades durante todo el proceso de desarrollo”. Esta metodología se ajusta al proyecto porque permite un desarrollo iterativo entre el público objetivo, estudiantes de 2.º BGU de la Unidad Educativa “Eduard Spranger”, y el objeto diseñado, favoreciendo un producto con valor agregado que satisfaga sus necesidades, mejore su experiencia y tenga una mejor aceptación comercial, diagrama de la metodología evidenciado en la Figura 23.

Figura 23

Pasos de la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario



Para comprender la implementación de esta metodología se estableció una descripción textual de cada etapa en la siguiente tabla.

Tabla 8

Descripción de cada etapa de la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario

Etapas	Descripción
Investigación	Consiste en comprender a los usuarios, sus necesidades, motivaciones y contextos de uso. Implica toda la investigación documental y la recopilación de datos de usuarios mediante encuestas y entrevistas para entender sus requerimientos al momento de interactuar con el producto.
Conceptualización	En esta etapa se traduce hallazgos en ideas y posibles soluciones, al momento de desarrollar las propuestas se utiliza como base los requerimientos de diseño evidenciados por los usuarios, particularmente en materiales físicos.

Prototipado	Para esta fase las ideas se van depurando, creando prototipos para visualizar y probar que el material gráfico cumpla con las necesidades de los usuarios, enfocado en formatos impresos. Se implementan las correcciones identificadas para crear el prototipo final
Evaluación	En esta última etapa se realizan pruebas con usuarios para evaluar la usabilidad y la accesibilidad del producto, identificando áreas de mejora y su desempeño en formatos impresos y digitales. Se itera para cumplir con los requerimientos de diseño.

Nota: Datos adaptados de Giménez (2025)

A continuación, se detalla cada una de las fases según la aplicación en el presente proyecto.

4.3.1. Investigación

En la primera etapa se llevó a cabo un proceso de recopilación y análisis de información que combinó dos enfoques. Por un lado, mediante la investigación documental en el capítulo III, se evidenció un contexto general y los referentes sobre mitos y leyendas nacionales e internacionales. Por otro lado, se realizó un acercamiento al contexto real de los usuarios y la docente, así como a un profesional en diseño gráfico con el fin de identificar los requerimientos de los usuarios (Tabla 7), recopilar la información necesaria sobre los mitos y leyendas de Imbabura para el contenido de cada una de las historias de la novela gráfica basada en la Tabla 3 y expuestas en el Anexo E, narrativa que fue mejorada con inteligencia artificial para compensar la falta de un profesional en literatura.

4.3.2. Conceptualización

En la segunda etapa se definieron los requisitos de diseño (mirar la tabla 7) a partir de los resultados obtenidos en el capítulo III. Dichos requisitos responden a las necesidades de narrativa, estética y funcionalidad identificadas en los jóvenes de 15 a 17 años, estudiantes del segundo BGU de la Unidad Educativa Eduard “Spranger”, estos requisitos se detallan en la siguiente tabla:

Tabla 9

Descripción de cada etapa de la Metodología de Diseño Centrado en el Usuario

Requerimientos funcionales	Requerimientos no funcionales
Reinterpretar la narrativa según varias fuentes.	Estilo gráfico realista y de alto contraste.
Crear material gráfico que adapte la información de los mitos y leyendas menos conocidos.	Elementos de diseño impactantes. Tipografía legible para un público juvenil. Jerarquía tipográfica clara y consistente.
Maquetar el producto priorizando el desarrollo narrativo.	Paleta de colores coherente con la atmósfera de terror y misterio.
Ilustración semi realista que utilice características físicas de la gente local.	Portada y contraportada estéticas y funcionales en físico y digital.
Implementación de recursos digitales.	Formato físico cómodo para la lectura prolongada del estudiante.
Novela gráfica física que cumpla los lineamientos del plan lector.	Recursos de alta calidad
Recurso de apoyo para el plan lector	

Recurso narrativo y gráfico enfocado en el
terror y el misterio.

Con esta base, se justifica el desarrollo de una novela gráfica que reinterprete los mitos y leyendas locales desde un enfoque centrado en el terror y el suspenso. Esta etapa permitió traducir los hallazgos del diagnóstico en ideas conceptuales, las cuales se convirtieron en 3 propuestas para la etapa de elección con la docente y el profesional de diseño en base a la guía visual (Mood board) visible en la Figura 24.

Figura 24

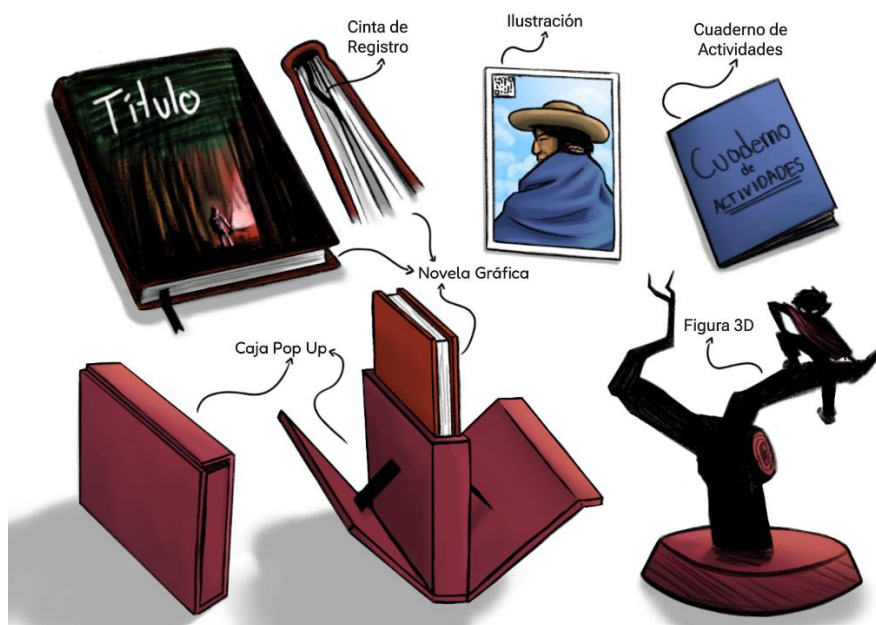
Mood board de inspiración



Seguido, se depuraron las posibles soluciones, en primera instancia se llevó a cabo una lluvia de ideas, de las cuales se hizo un proceso de descarte mediante un filtro basado en criterios de factibilidad, funcionalidad, capacidad de desarrollo, innovación y vinculación con el Plan Lector. Se evaluó la complejidad de producción de cada idea, así como su grado de cumplimiento de los objetivos del proyecto y de los requerimientos de diseño. Como resultado, se obtuvieron tres propuestas principales, organizadas en tres kits de lectura clasificados por costo simulados por la inteligencia artificial Deepseek, se usaron fuentes nacionales para tener un precio cercano a la realidad:

- Propuesta 1: Kit Premium, 60-80\$ (Figura 25)

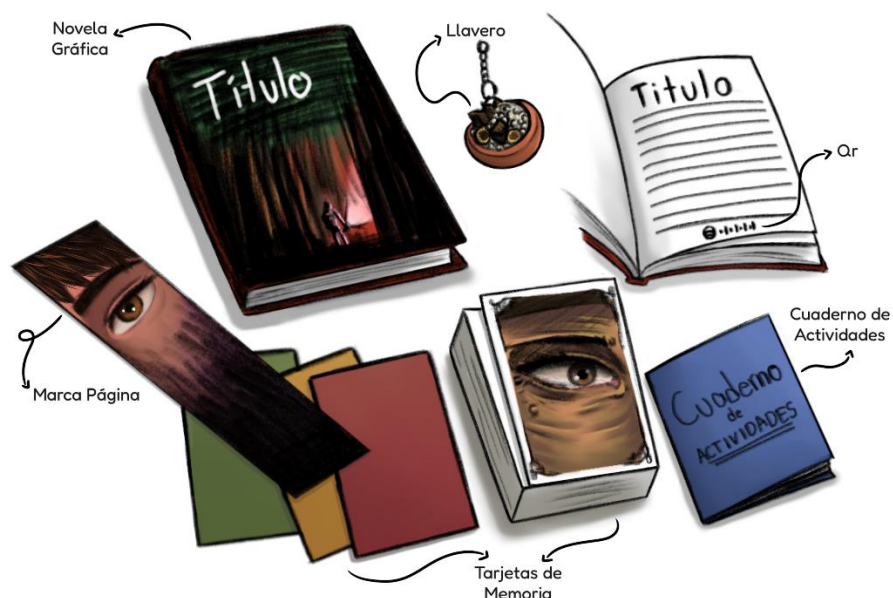
Esta propuesta tiene como objetivo elevar la percepción de valor del patrimonio cultural local a través de materiales exclusivos. Los estudiantes asocian subconscientemente un objeto de alta calidad con algo que merece ser cuidado y conservado. Así, se fomenta el respeto, interés por los mitos y leyendas de Imbabura. Además, la figura 3D actúa como premio en una competencia de conocimientos, lo que incentiva la lectura atenta y la evaluación efectiva mediante la competencia.

Figura 25*Propuesta A, kit premium*

Este kit contiene: Libro de tapa dura, caja pop up, figura coleccionable por grupo, cuaderno de actividades, ilustración impresa y código Qr para descargar ilustraciones en máxima calidad.

- Propuesta 2: Kit Estándar, 40-60 \$ (Figura 26)

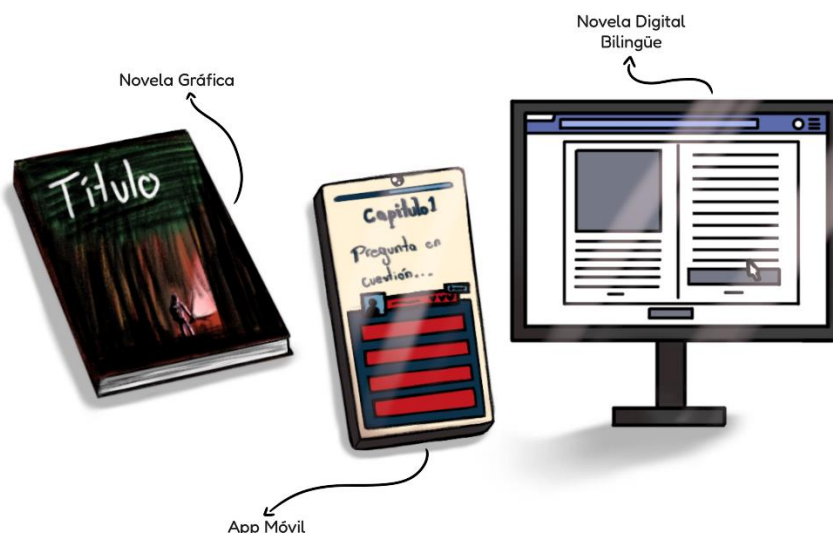
El objetivo es ofrecer una experiencia de lectura atractiva y funcional, con un equilibrio entre lo material y lo experiencial. La novela de calidad sigue siendo el centro, pero se añaden elementos lúdicos (juego de memoria) e inmersivos (soundtrack) para captar el interés de los adolescentes. El llavero funciona como premio para motivar la participación en la competencia.

Figura 26*Propuesta B, kit estándar*

Este kit contiene: Libro de tapa dura, marca página, cuaderno de actividades, Qr de acceso a sonidos ambientales, juego de memoria, 5 llaveros por grupo.

- Propuesta 3: Kit Básico, 10-20 \$ (Figura 27)

El objetivo principal es garantizar el acceso y la continuidad de la lectura con un costo reducido lo que permite el acceso a más público, aprovechando la tecnología para motivar a los estudiantes a través del juego. La propuesta presenta una versión bilingüe que refuerza la identidad cultural y el idioma. Como medio de evaluación efectiva el kit contiene una aplicación móvil que convierte la comprensión lectora en un reto interactivo, lo que puede enganchar a adolescentes que prefieren los videojuegos a los libros tradicionales.

Figura 27*Propuesta C, kit básico*

Este kit contiene: Libro de tapa blanda, aplicación de celular para mantener un seguimiento de la lectura en casa, versión digital bilingüe del libro.

4.3.2.1. Selección de propuestas.

Para la selección de la propuesta, se contó con la participación de la Mgs. Flor Narváez y el Lic. Joey López como evaluadores. El proceso se realizó mediante una ficha de valoración (ver Anexo G), con escala de 5 puntos, donde 1 representa “inaceptable” (no cumple en absoluto con los requisitos mínimos) y 5 representa “excelente” (cumple de manera sobresaliente). Los parámetros a evaluar fueron: pedagógicos con el fin de medir la funcionalidad del recurso, su factibilidad para medir su viabilidad como modelo de negocio y por último sus costos de venta unitaria para medir facilidad de adquisición.

En tal virtud se obtienen los siguientes resultados:

Tabla 10*Resultados Evaluación Diseñador gráfico*

<i>Parámetros</i>	<i>Propuesta A</i>	<i>Propuesta B</i>	<i>Propuesta C</i>
<i>Factibilidad de producción</i>	<i>1</i>	<i>3</i>	<i>5</i>
<i>Implementación de actividades</i>	<i>5</i>	<i>5</i>	<i>5</i>
<i>Potencial de negocio</i>	<i>4</i>	<i>1</i>	<i>5</i>
<i>Costo del Kit</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>5</i>
<i>Innovación</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>1</i>
<i>Resultado</i>	<i>16</i>	<i>15</i>	<i>21</i>

Tabla 11*Resultados Evaluación Docente*

<i>Parámetros</i>	<i>Propuesta A</i>	<i>Propuesta B</i>	<i>Propuesta C</i>
<i>Implementación en el Plan Lector</i>	<i>4</i>	<i>4</i>	<i>4</i>
<i>Implementación de actividades</i>	<i>3</i>	<i>5</i>	<i>4</i>
<i>Interacción</i>	<i>4</i>	<i>5</i>	<i>3</i>
<i>Motivación hacia la lectura autónoma</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>4</i>
<i>Costo del Kit</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>5</i>
<i>Innovación</i>	<i>5</i>	<i>4</i>	<i>5</i>
<i>Resultado</i>	<i>22</i>	<i>23</i>	<i>25</i>

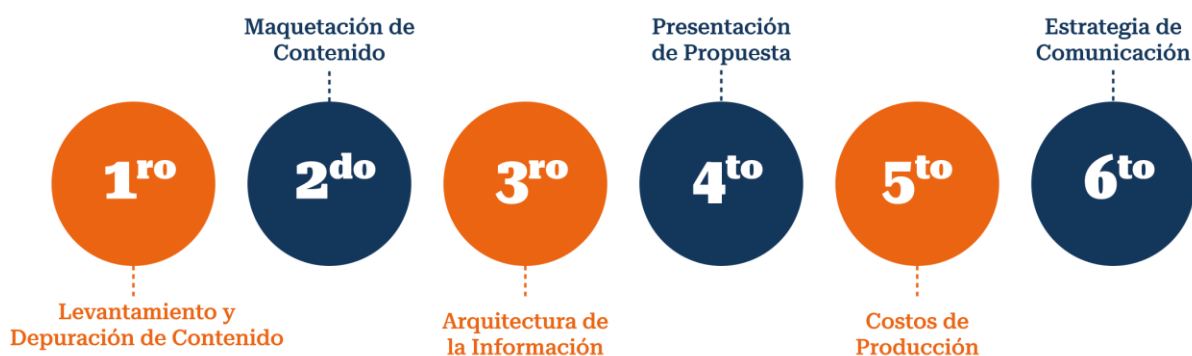
En base a estos resultados, se seleccionó la Propuesta C. Ambos profesionales coincidieron en que las tres propuestas cumplen con todos los requisitos, sin embargo, el factor determinante para la selección fue el costo del kit, ya que, para su masificación en otras instituciones educativas, el precio constituye un criterio decisivo que impacta directamente en su éxito comercial.

4.3.3. Prototipado

Producción de la propuesta seleccionada por los profesionales, en base al flujo de trabajo que podemos observar en la Figura 28.

Figura 28

Esquema de Flujo de trabajo



4.3.3.1. Levantamiento y depuración de contenido.

Se desarrolló una reinterpretación de los mitos y leyendas documentados en la Tabla 3, lo que permitió elaborar el texto narrativo que se presenta en el Anexo E, el cual fue desarrollado por cuenta propia y mejorado la redacción con ayuda de la inteligencia artificial Deepseek. Este texto sirvió como base para las correcciones gramaticales y estructurales del libro, las cuales estuvieron a cargo de la docente de Historia y Ciencias Sociales de la Unidad Educativa “Madre Teresa Bacq”, quien colaboró en la validación

del contenido (Anexo F), obteniendo una nota aprobatoria y ninguna corrección en la redacción.

Una vez depurado el texto, se elaboró una escaleta de contenidos en la que se identificaron los momentos clave para la inserción de ilustraciones (Anexo H), con el fin de condicionar el flujo de lectura y generar suspenso, funcionando, así como pausas y aclaraciones narrativas, desarrollo que comienza con los esbozos (Figura 29).

Posteriormente, se realizó una maquetación rápida en el formato establecido (A5) para organizar los espacios, luego se procedió a la búsqueda de escenarios en distintas localidades de la provincia de Imbabura, donde se tomaron las fotografías que funcionan como fondo (Figura 30). Luego, se desarrollaron los bocetos de los personajes integrados en dichos escenarios (Figura 31) y, finalmente, se llevó a cabo el render de cada ilustración (Figura 32) y su respectiva colocación en la novela gráfica.

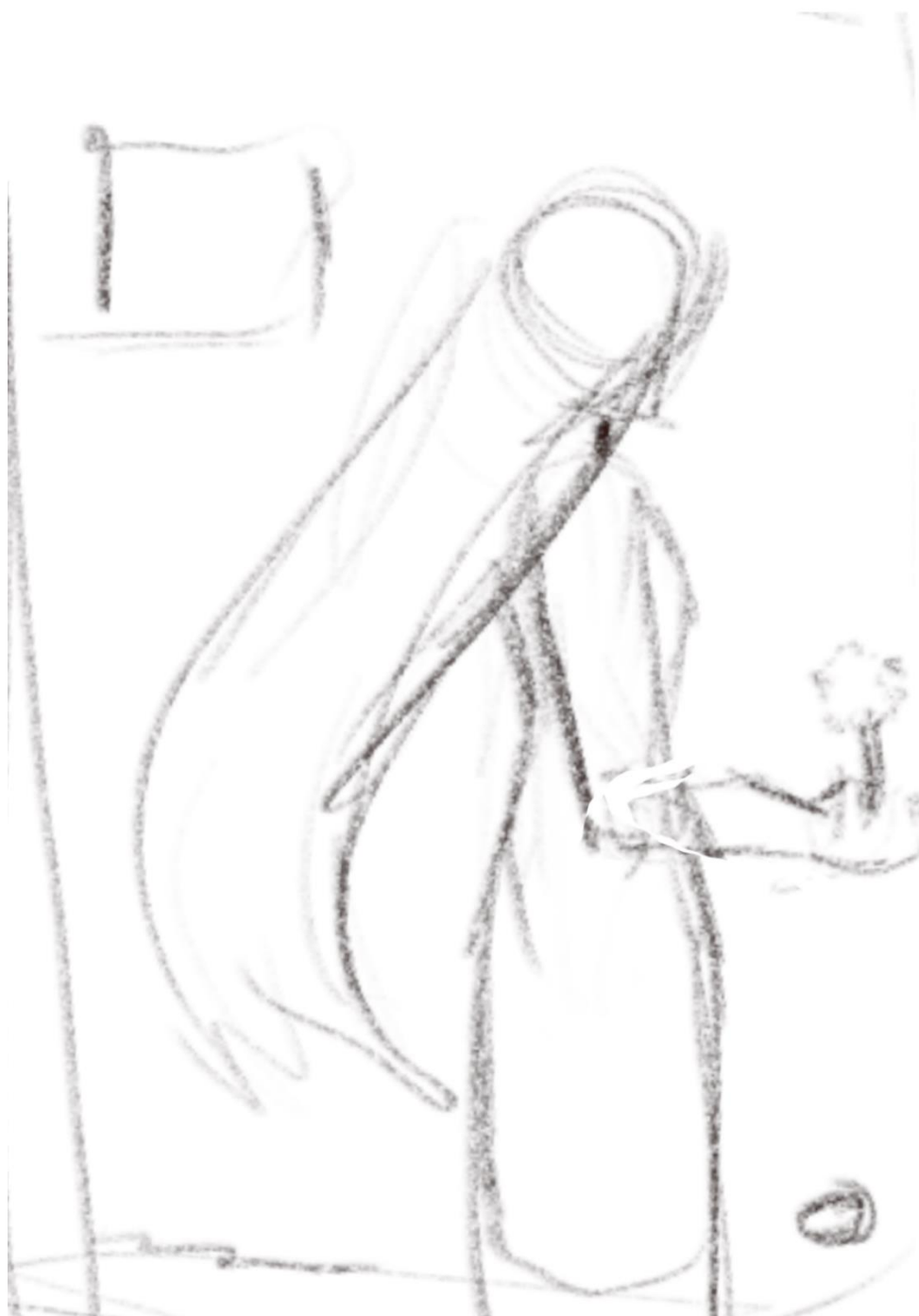
Figura 29*Esbozo de portada*

Figura 30

Fotografías editadas para posibles escenarios.

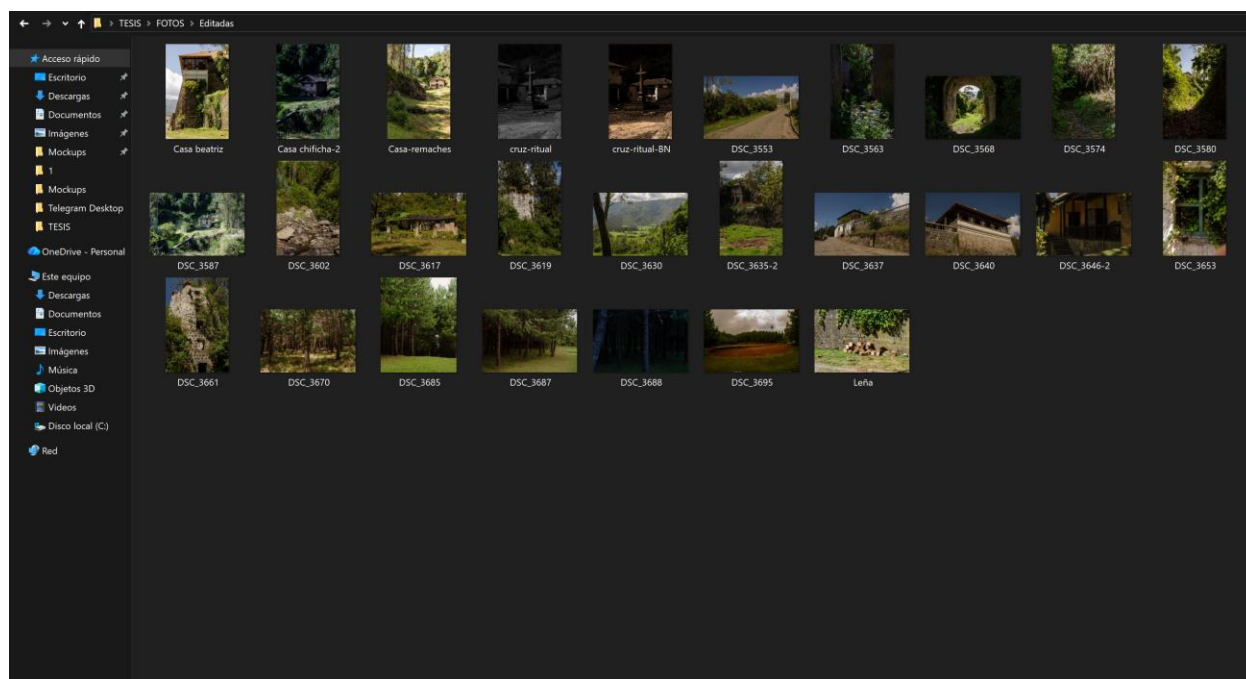


Figura 31

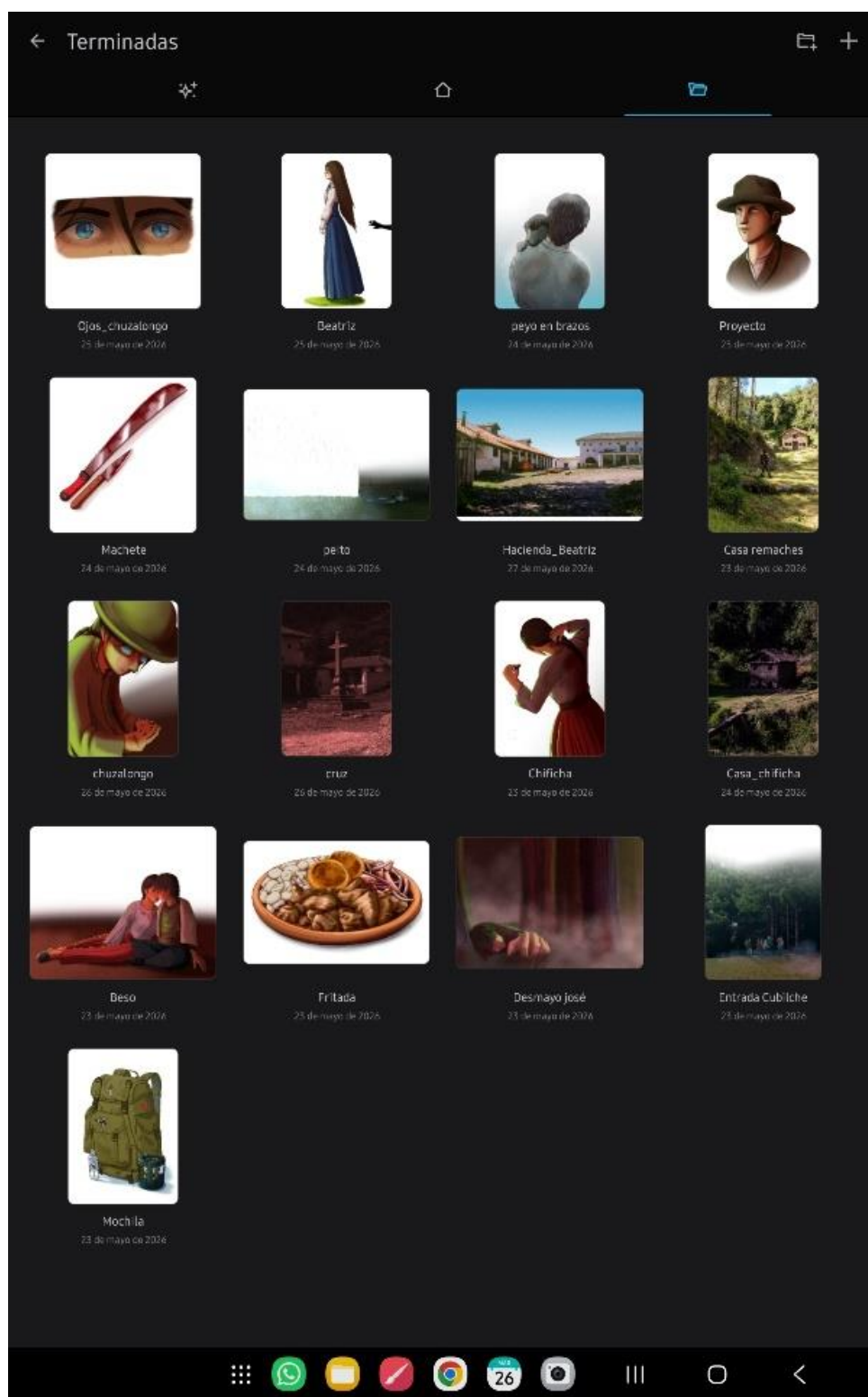
Integración de ilustración y fotografía



Figura 32

Integración de dibujo en el fondo



Figura 33*Ilustraciones finalizadas para la novela*

4.3.3.2. Maquetación de contenido.

Se definió la retícula base para organizar los elementos de la página, ajustando los márgenes para garantizar una correcta legibilidad una vez el libro esté armado. Se estableció un sangrado de 5 milímetros para todas las imágenes, se colocaron los elementos del libro en la retícula como se puede ver en la Figura 34. Posteriormente se desarrolló un machote a escala 1:5 (Figura 35) con el fin de verificar que la impresión se pueda armar correctamente y todas las páginas encajen unas con otras. Adicionalmente, se realizó la adaptación del contenido a la versión en inglés del libro.

Figura 34

Maquetación del libro en InDesign

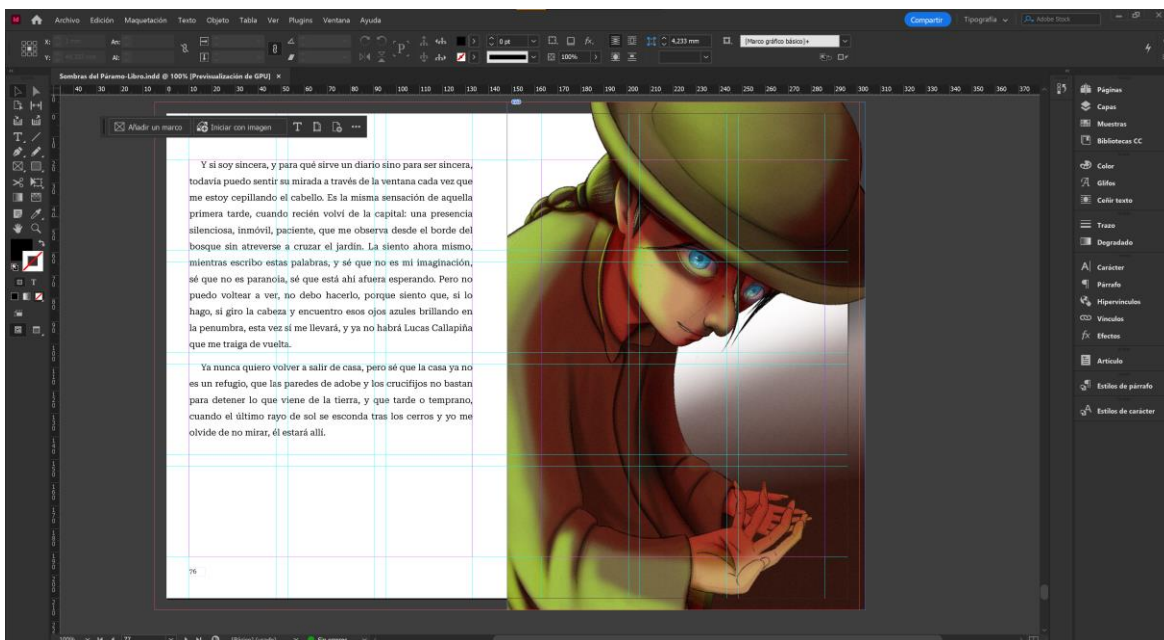


Figura 35*Machote del libro*

4.3.3.3. Arquitectura de la información.

Se diagramo el árbol de contenidos para reconocer el flujo que debe seguir la aplicación permitiendo desarrollar una guía al momento del desarrollo de los wireframes y facilitando la conexión entre páginas durante el prototipado en Figma.

4.3.3.3.1. *Árbol de contenidos para la navegación en la aplicación.*

Figura 36

Árbol de contenidos de navegación



4.3.3.3.2. *Desarrollo de Wireframes de media calidad.*

Figura 37

Wireframes de media calidad.

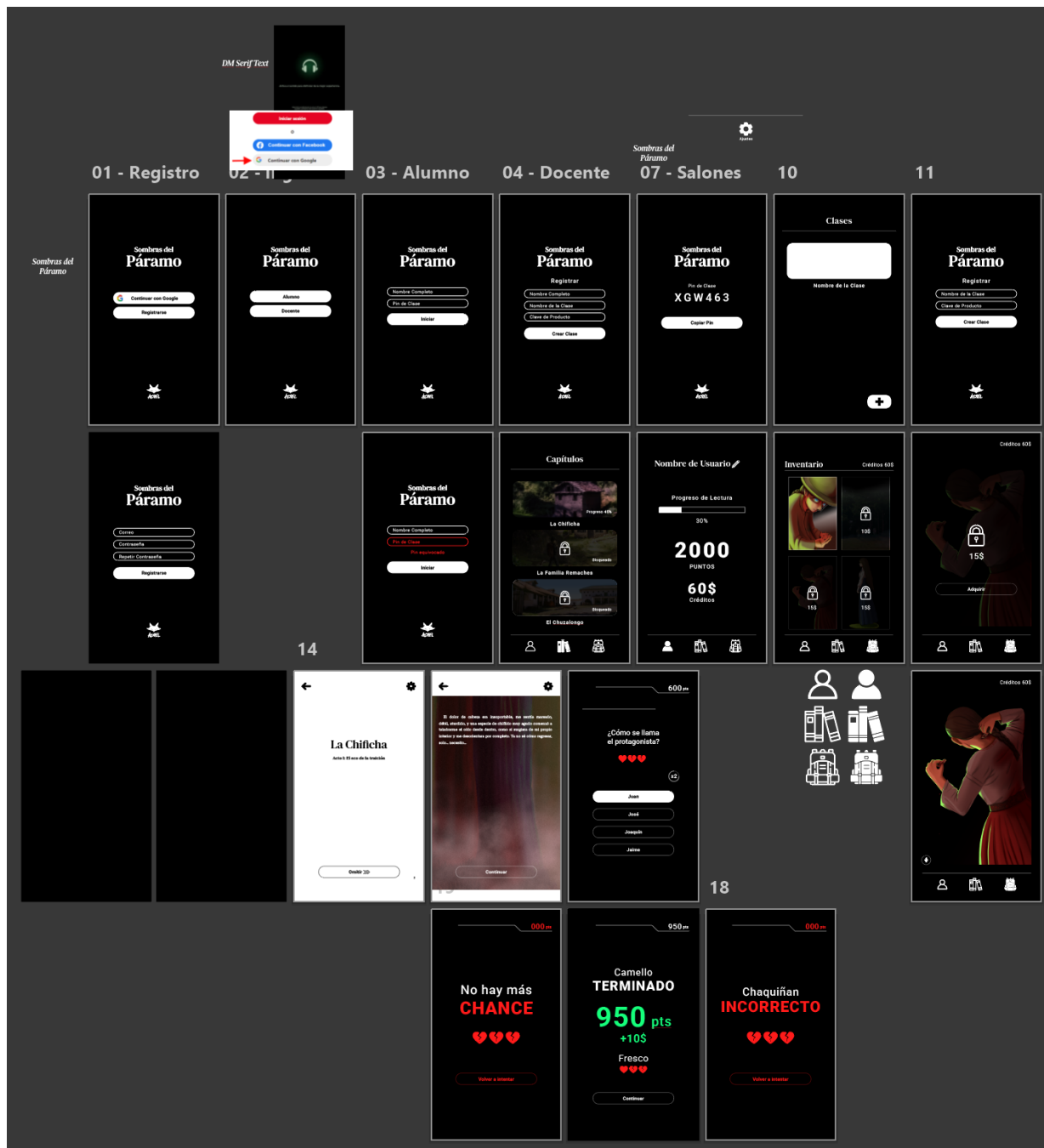


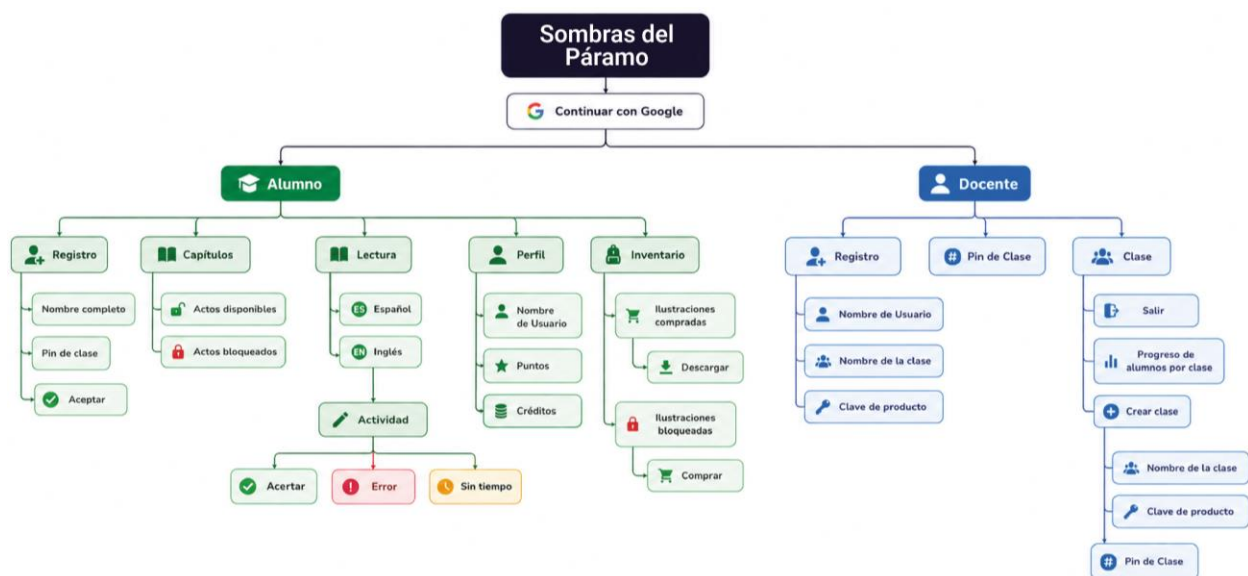
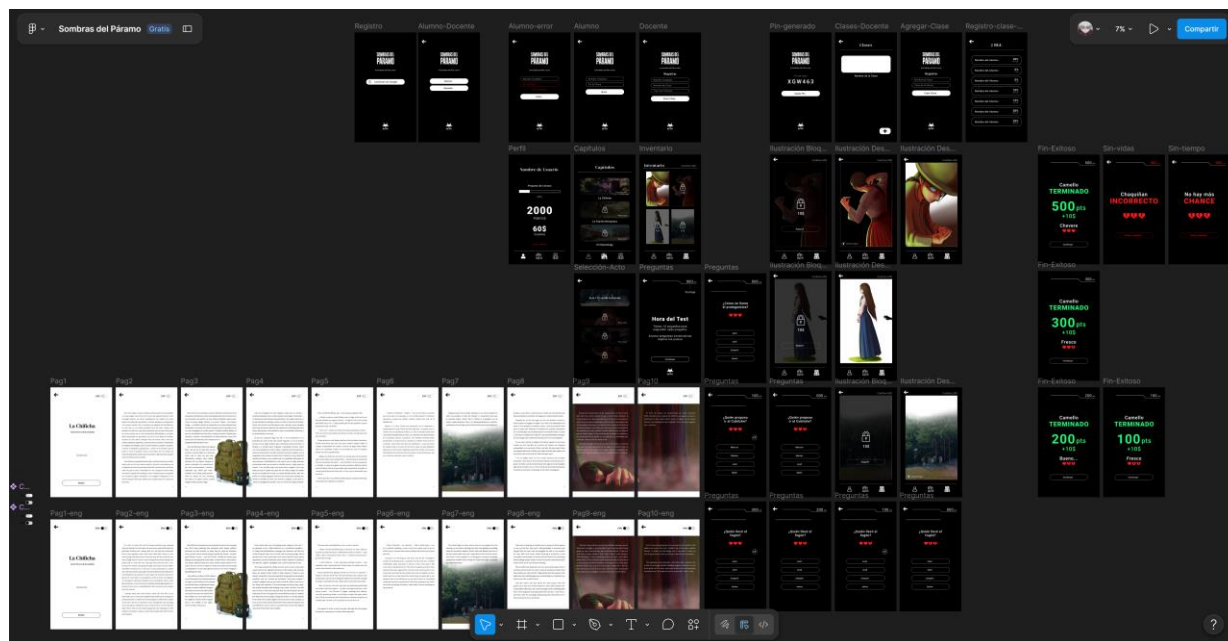
Figura 38*Diagrama de navegación***Figura 39***Prototipado en Figma*

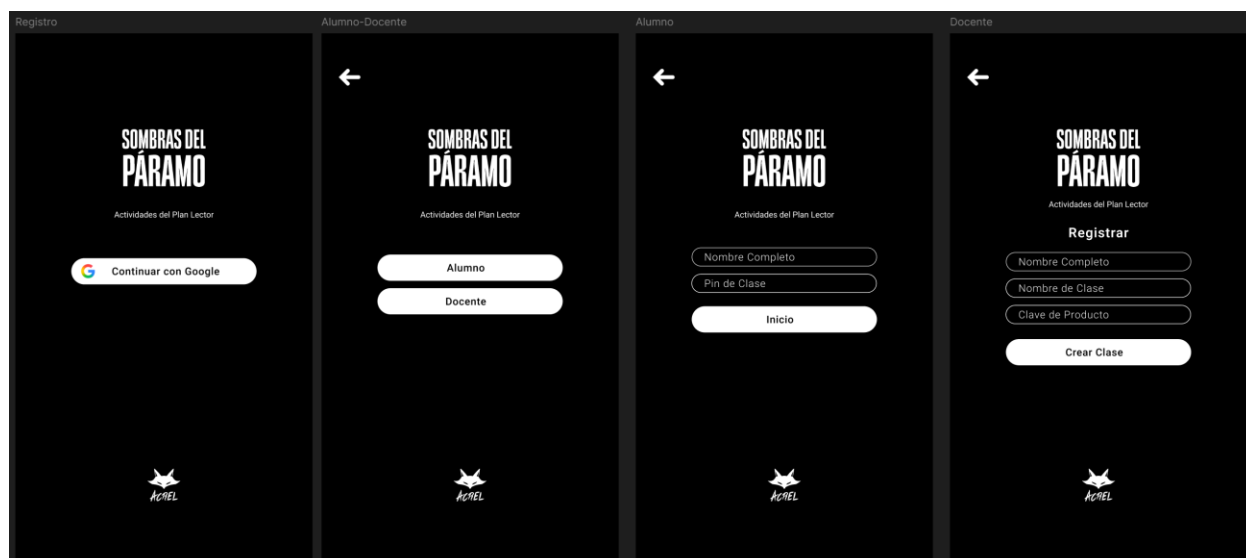
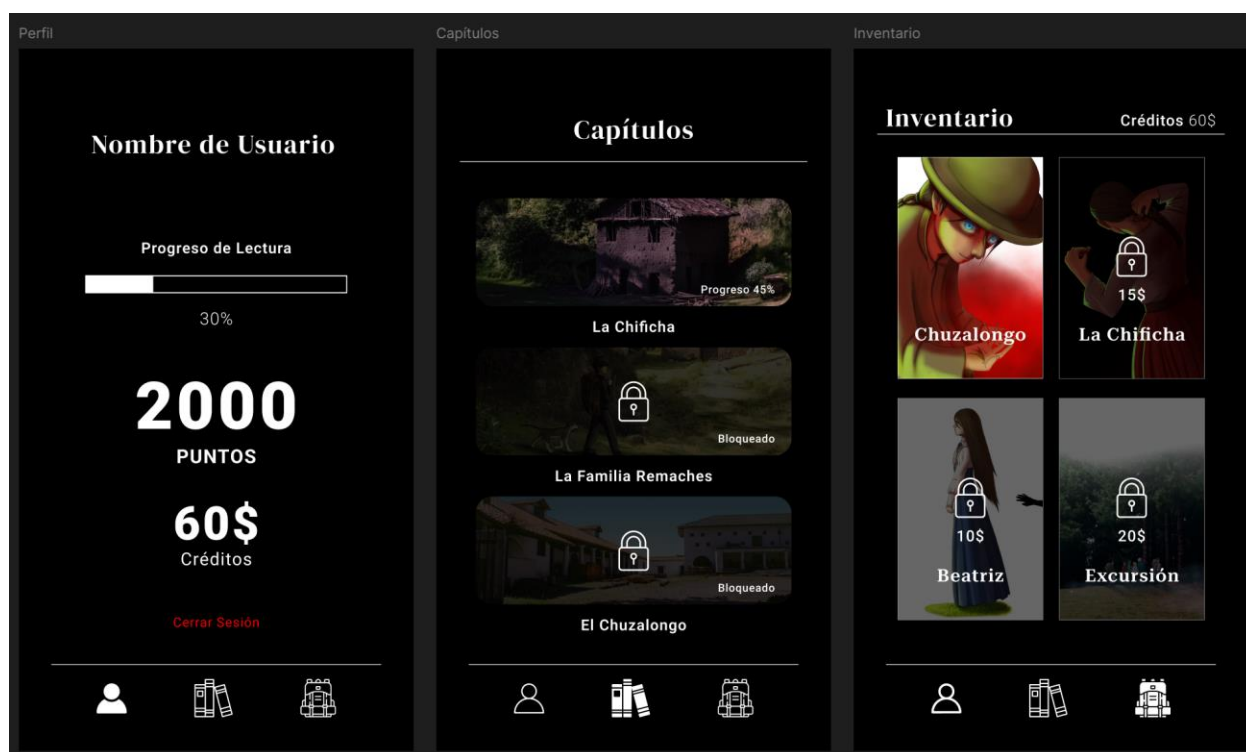
Figura 40*Prototipo Figma, registro***Figura 41***Prototipo Figma, perfil, capítulos, inventario*

Figura 42

Prototipado Figma, actividades

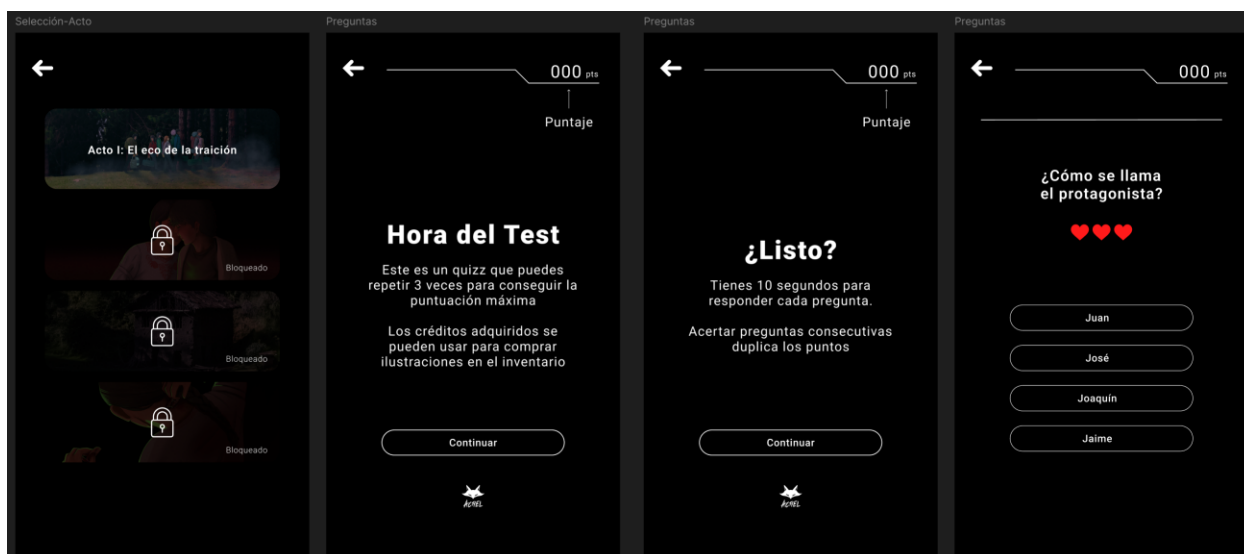


Figura 43

Prototipo Figma, interfaz docente

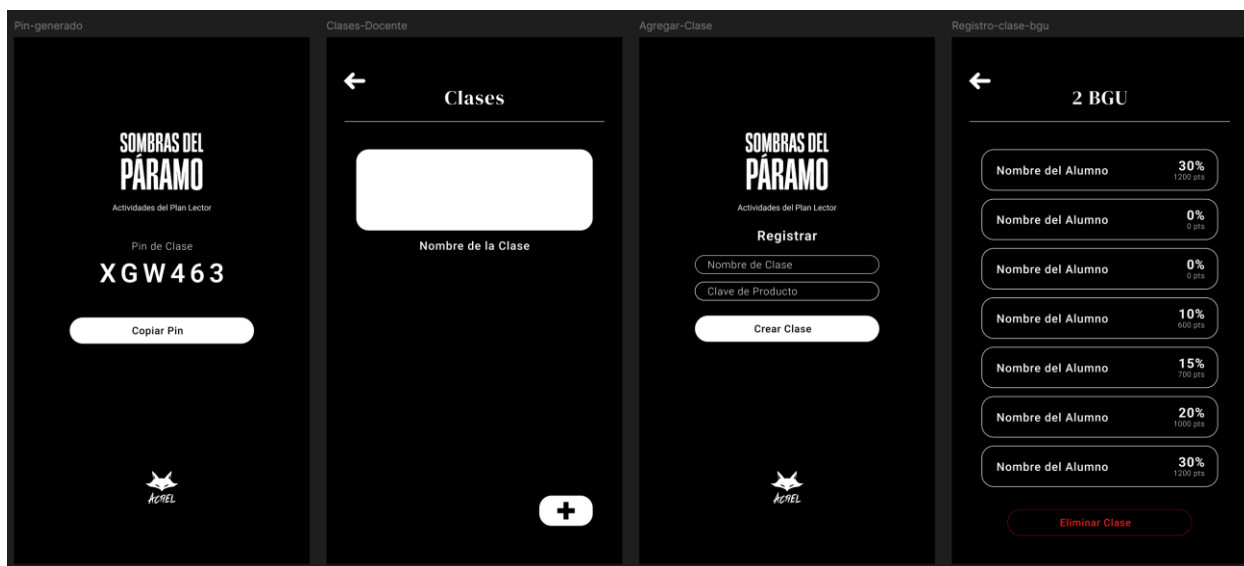


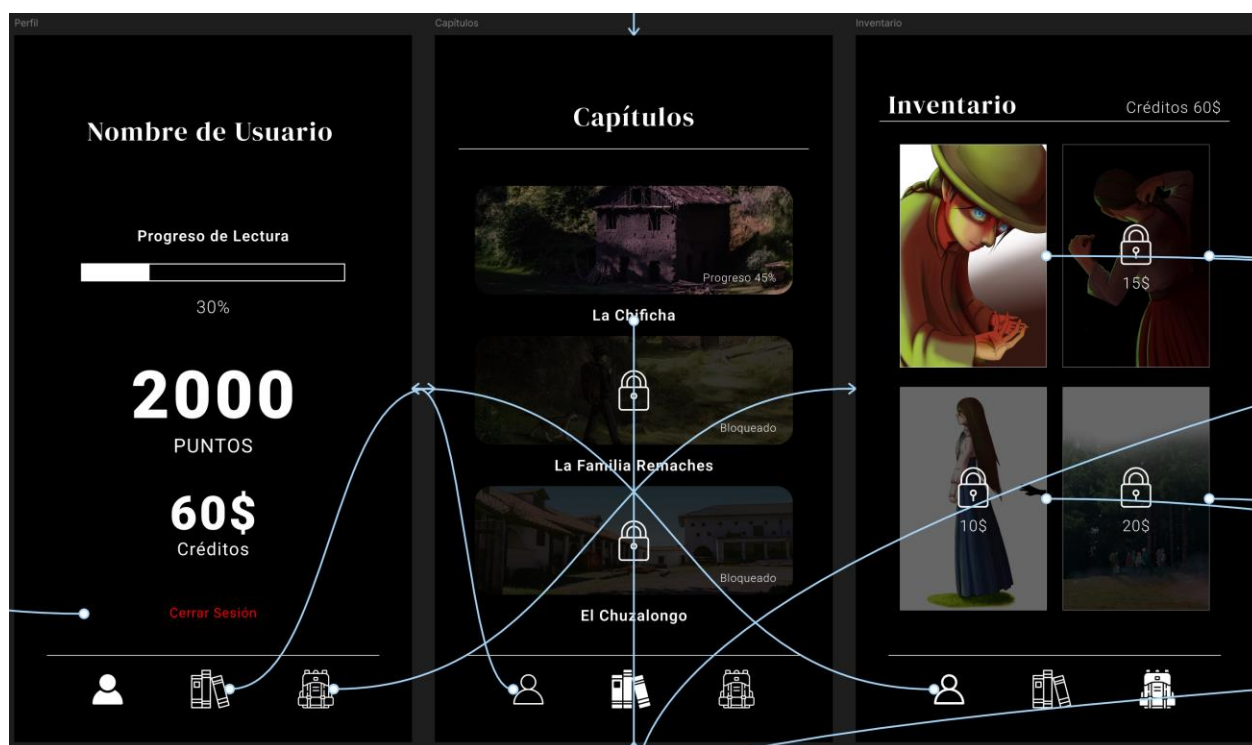
Figura 44*Funcionamiento del prototipo*

Figura 45

Qr de la aplicación

Demo Funcional



4.3.3.4. Presentación de propuesta

Desarrollo de mockups para mostrar los productos finales empleando plantillas de la plataforma Envato.

Figura 46

Mockup del libro



Nota. [Sombras del Páramo.pdf](#)

Figura 47

Contenido del Libro



Figura 48

Mockup de la aplicación

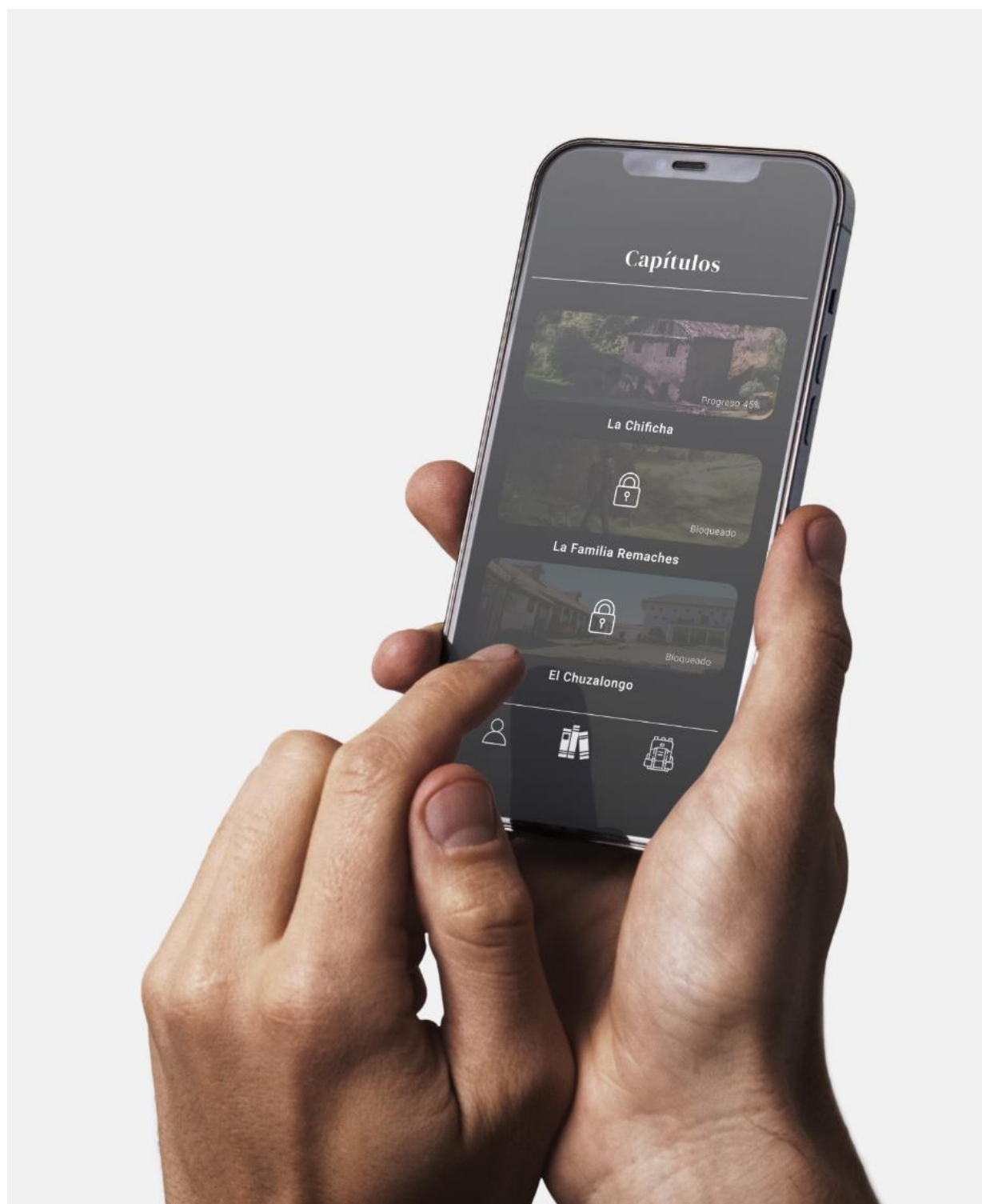
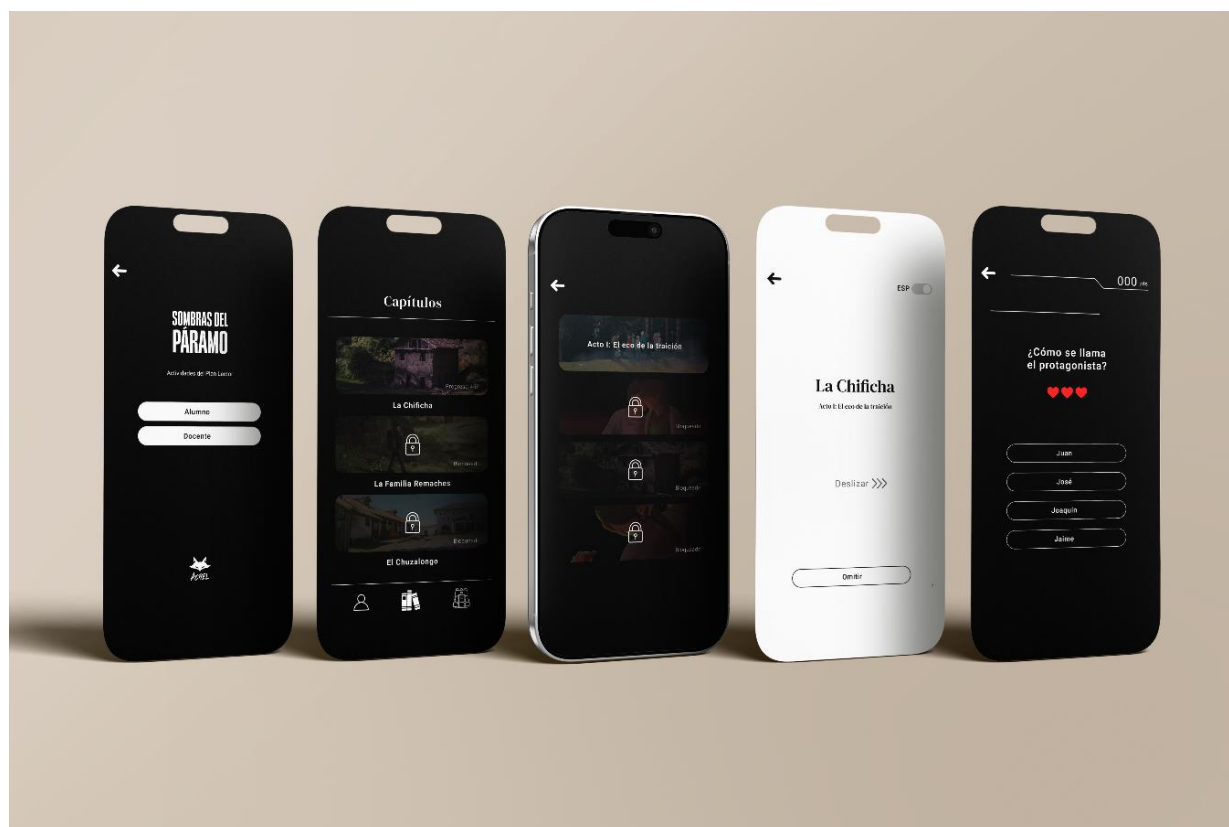


Figura 49*Ventanas de la aplicación*

4.3.3.5. Costos de Producción de la propuesta.

La siguiente tabla detalla los siguientes materiales que han sido utilizados para el prototipado de la propuesta

Figura 50

Tabla de costos de desarrollo

GASTOS DE DISEÑO			
COSTOS DE DESARROLLO A AMORTIZAR – ETAPA DE DISEÑO			
			\$ 500,72
Cantidad	Concepto	Costo unitario	Subtotal
1	Libro	\$ 30,00	\$30
3	Prueba de color	\$ 5,00	\$15
44	Gramos de impresión 3D	\$ 0,13	\$6
15	Ilustración	\$ 30,00	\$450

Para considerar una simulación de coste por lote de producción se considera 100 kits básico de lectura, dónde se contemplan costos de diseño, evaluación, implementación y materiales de producción detallados en la siguiente tabla

Figura 51

Tabla de costos por lote

CÁLCULO BÁSICO DE COSTOS					
COSTOS DE DESARROLLO A AMORTIZAR					
		Concepto	Subtotal		
		Costos de diseño (hasta terminar propuesta)	\$	501	
		Evaluación (prototipado y desarrollo)	\$	50	
		Implementación (ingeniería de manufactura)	\$	0	
			\$	550	
				100	
			\$	6	
COSTOS DE PRODUCCIÓN POR LOTE					
Cantidad	Protección	Insumo	Costo unitario	Costo	% sobre costo total
100		Libro Empastado	\$ 22,00	\$ 2.200	79,46%
100	3	Plastico protector	\$ 0,18	\$ 19	0,67%
	100	Partes proporcionales de desarrollo	\$ 6	\$ 550	19,87%
				\$ 2.769	
				100	
		2%		2	
				98	
			\$	28	
				\$ 2.769	

4.3.3.6. Estrategia de comunicación.

4.3.3.6.1. Introducción.

El plan de comunicación estratégica tiene como propósito difundir y posicionar el kit de lectura (novela gráfica, aplicación móvil y versión digital bilingüe) como un recurso educativo y cultural innovador a través de la marca personal Acrel (Figura 52 y 53), el cual es un emprendimiento centrado en la ilustración de novelas gráficas y la cultura. Está dirigido a estudiantes de 14 a 18 años, docentes de Lengua y Literatura y directivos de instituciones educativas. La estrategia combina medios digitales, impresos y experienciales, con un énfasis especial en la construcción de una comunidad en torno al terror andino y la preservación de los mitos locales.

Figura 52

Manual de marca, concepto, paleta de colores y tipografía

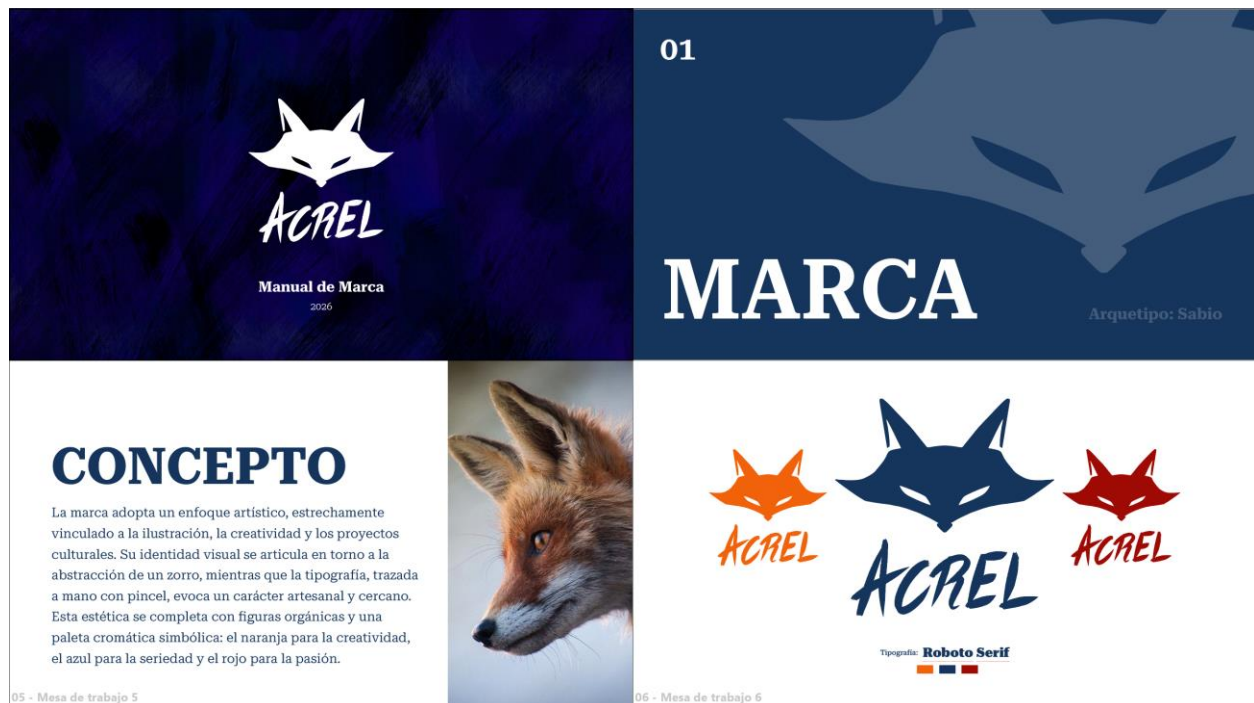


Figura 53*Manual de marca, aplicativos*

4.3.3.6.2. *Objetivos de la estrategia.*

- Objetivo general:
 - Difundir el kit de lectura como una herramienta educativa que revitaliza los mitos y leyendas de Imbabura, promoviendo su implementación en el Plan Lector de al menos dos instituciones educativas durante el primer semestre de lanzamiento.
- Objetivos específicos:

- Generar contenido semanal en Instagram y TikTok para formar una comunidad interesada en el terror local.
- Alcanzar 1.000 cuentas únicas y 100 interacciones por publicación (likes, comentarios, guardados).
- Obtener 5 reseñas o testimonios positivos de docentes y estudiantes.
- Utilizar una figura 3D impresa como promoción exclusiva para los primeros colegios que adquieran el kit, incentivando la compra temprana.

4.3.3.6.3. *Público objetivo.*

El público principal son adolescentes de 14 a 18 años, que sienten atracción por el terror, el misterio, los videojuegos y las novelas gráficas. Secundariamente, el plan se dirige a docentes de Lengua y Literatura y a directivos de unidades educativas, quienes toman decisiones sobre la adquisición de materiales para el Plan Lector. El diagnóstico previo reveló que estos jóvenes conocen muy pocos mitos locales, carecen de materiales atractivos y demandan una narrativa madura con ilustraciones semi realistas como se evidencia en la Figura 54.

Figura 54*Buyer Person del cliente ideal*

	Contexto: Nacido en Ibarra pero con un consumo cultural globalizado. Creció viendo Stranger Things, jugando The Last of Us y scrolleando en TikTok. Ama el género de Terror, Misterio y Suspenso. Reconoce al Taita Imbabura porque lo escuchó en la escuela, pero no sabe nada de La Chificha o La Familia Remaches. Lee por placer, pero necesita un "anzuelo" visual potente para empezar.	Dificultades: 1. Asocia automáticamente "Leyenda Ecuatoriana" con un libro viejo, de papel periódico y dibujos poco atractivos. 2. Le cuesta imaginar un monstruo o un escenario que nunca ha visto. 3. Está acostumbrado a la gratificación instantánea, necesita un aire visual.
Nombre: David Edad: 17 años Ocupación: Estudiante 2 BGU	Necesidades: 1. Necesita que el libro no parezca "de la escuela" o "de la abuelita". 2. Busca una experiencia que combine el placer táctil del libro físico con ilustraciones realistas. 3. Quiere ilustraciones de que transmitan suspenso, no simples retratos estáticos. Necesita sentir el peligro del mito.	Objetivos/Motivaciones: 1. Quiere sentir que los mitos de Imbabura son tan oscuros e interesantes como las creepypastas que lee en internet. 2. Quiere un libro que sirva como pieza de conversación. Algo cool y adulto. 3. Quiere ver lugares reales de Ibarra fusionados con el terror.

4.3.3.6.4. *Tipo de estrategia: Narrativa.*

La comunicación se articulará en torno al concepto “El terror como puente entre la identidad local y las nuevas generaciones”. Para ello se desarrollarán las siguientes líneas de acción:

- Microcuentos en formato reel: Fragmentos de leyendas poco conocidas narrados en 30-45 segundos con ilustraciones de fondo.
- “El diario del ilustrador”: Reels que muestran el proceso de investigación como parte de la narrativa de creación.
- Invitación a la comunidad: Solicitar a los seguidores que compartan en comentarios las leyendas que les contaron sus abuelos; posteriormente, reinterpretar las más votadas en un reel.

4.3.3.6.5. *Canales y soportes de difusión.*

- Digitales:
 - Instagram: Reels de proceso, carruseles informativos, historias con encuestas.
Genera recordación de marca e interacción directa.
 - TikTok: Videos cortos de terror, comparativas de mitos, retos de dibujo.
Posiciona el proyecto como “terror local” y facilita la viralización.
- Impresos:
 - Novela gráfica: Formato físico (tapa blanda, papel sketch) para lectura guiada en el aula.
 - Marcapáginas coleccionables: Se incluirán en el kit y también se venderán como souvenir; mantienen la marca presente.
- Experienciales e institucionales:
 - Talleres escolares: Sesiones de presentación del kit, lectura compartida y competencia con la aplicación.
 - Ferias culturales: Exposición de ilustraciones originales, demostración de la app y venta directa.

4.3.3.6.6. *Promoción especial: figura 3D para primeros colegios.*

Con el fin de incentivar la adopción temprana del kit, se ha diseñado una figura 3D impresa en filamento PLA de uno de los personajes míticos más representativos fusionados a la imagen de la marca, por ejemplo, el Chuzalongo como se puede observar en la Figura 55. Esta figura se entregará de forma gratuita al primer colegio o unidad educativa que adquiera el kit básico (mínimo 10 ejemplares).

- Objetivo de la promoción:

- Acelerar la decisión de compra en las instituciones indecisas.
- Generar un elemento de colección que los estudiantes asocien al kit y que pueda ser mostrado en redes sociales (contenido generado por usuarios).
- Diferenciar la oferta inicial de futuras ediciones, creando sensación de oportunidad limitada.
- Difusión de la promoción:
 - Se publicará un reel mostrando la figura 3D, su proceso de impresión y se anunciará la condición “primer colegio que confirme su pedido”.
 - En las ferias y talleres se exhibirá una muestra física de la figura.

Figura 55

Figura 3D stl para impresión.



4.3.3.6.7. *Cronograma de actividades.*

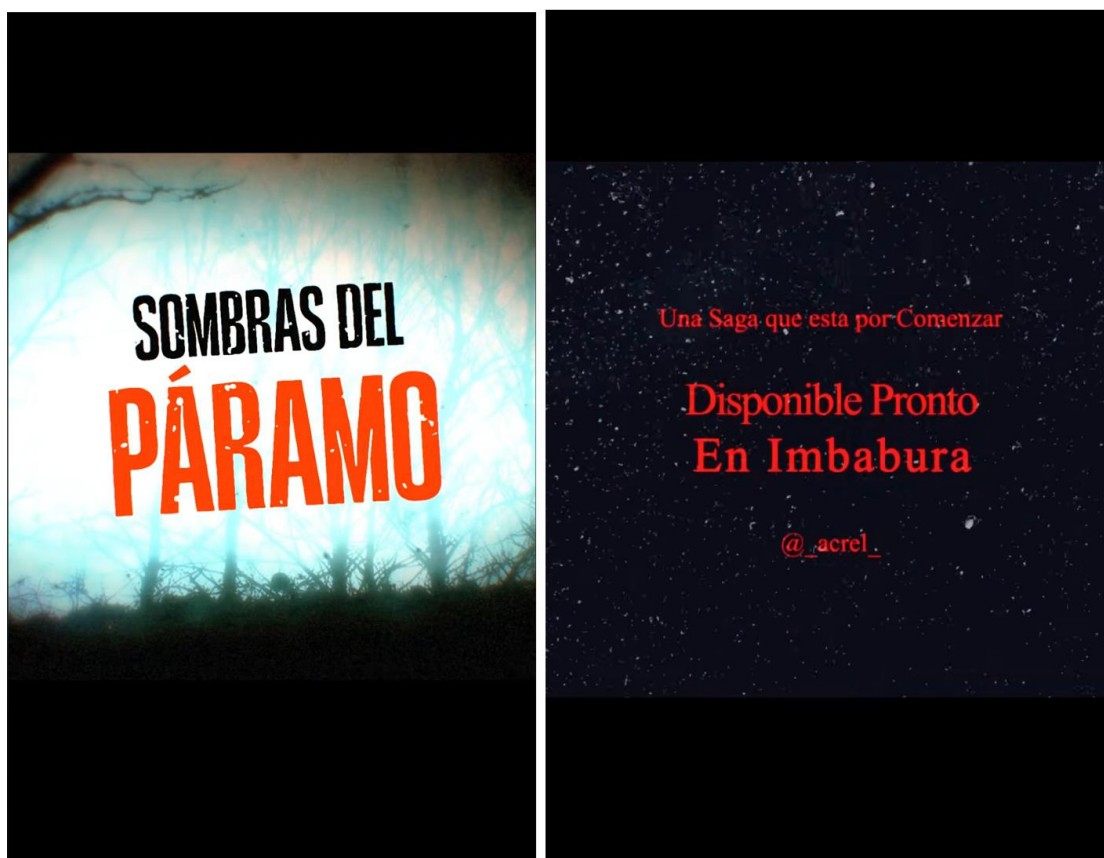
Tabla 12

Cronograma de estrategia de contenido

Fase	Actividades clave	Medios	Fecha estimada
Prelanzamiento	Teaser y trailer del libro	Instagram, TikTok	Semana 1
Lanzamiento	Publicación del libro con oferta de tiempo limitado	Instagram	Semana 2
Difusión digital	Publicación con elementos extra para personalizar la adquisición del libro	Instagram, TikTok	Semana 3
Interacción	Tutorial de uso de la app	Instagram, TikTok	Semana 4

Figura 56

Prelanzamiento, teaser y trailer del libro



Nota. <https://youtube.com/shorts/Jdr8-NjWMc0?si=BgElkMQxBsI-44ep>

<https://youtube.com/shorts/ud2-Qu8o9KA?si=OGoirxjRLi4iYtMU>

Figura 57

Lanzamiento del libro Sombras del Páramo

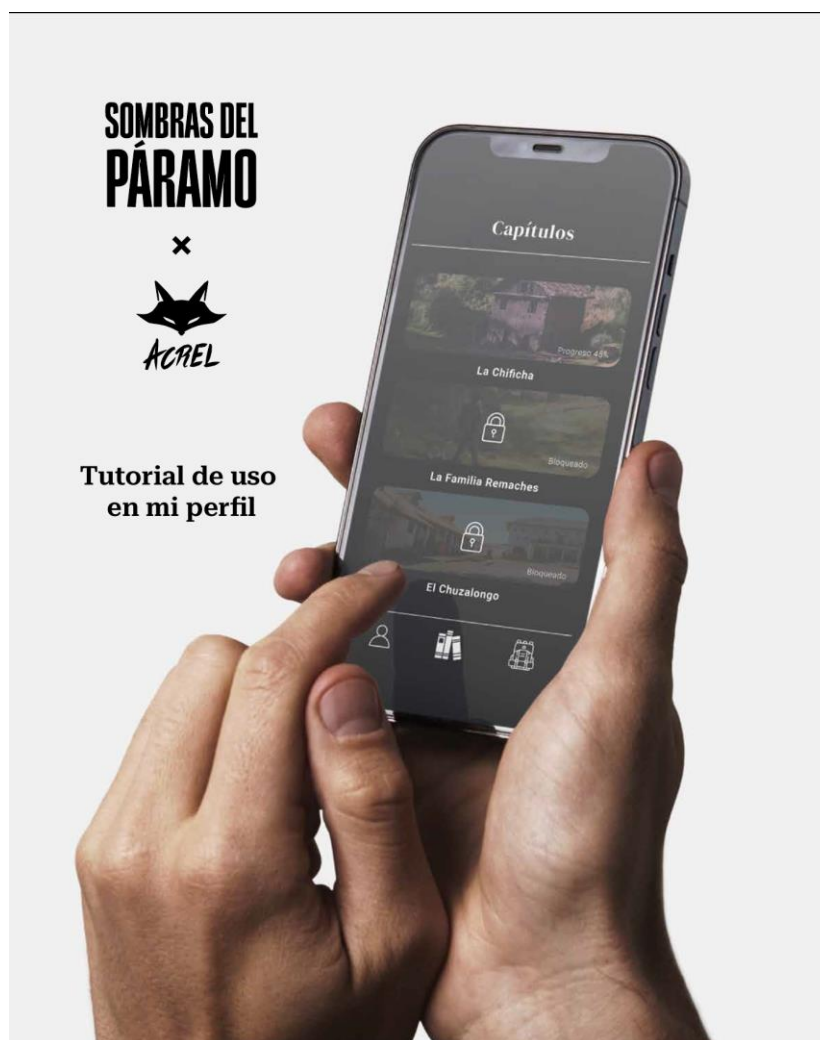


Figura 58

Difusión Digital del libro Sombras del Páramo.

**Figura 59**

Interacción, tutorial de la aplicación para ingreso a clases.



Nota. <https://youtube.com/shorts/cthOjb7o1NM?si=qkeXsHkSUDvjvTmO>

4.3.3.6.8. *Validación y métricas.*

Para comprobar la efectividad del plan se utilizarán:

- Métricas de redes sociales:
 - Alcance: más de 1.000 cuentas únicas; impresiones mayores a 5.000 en el primer mes.
 - Engagement: tasa mayor al 5%; publicaciones destacadas con más de 100 likes, 20 comentarios, 30 guardados.
 - Contenido más exitoso: se identificará comparando reels de proceso, carruseles y narrativas de terror. Se prevé que los videos cortos con suspenso generen mayor interacción.
- Conversión comercial:
 - ≥ 5 mensajes directos de instituciones educativas consultando por el kit.
 - Al menos 1 institución que active la promoción de la figura 3D
 - Conclusiones y proyección

El plan de comunicación estratégica demuestra que la difusión del patrimonio cultural inmaterial puede ser efectiva cuando se combinan lenguajes visuales contemporáneos, narrativas de terror y canales digitales. La inclusión de una figura 3D como promoción exclusiva añade un elemento de colección que incentiva la compra institucional y genera contenido viral. A futuro, se proyecta escalar el kit a otras provincias ecuatorianas (leyendas de la costa y amazonía), participar en ferias internacionales de novela gráfica y consolidar a Acrel como un referente de ilustración cultural en el país.

4.3.4. Evaluación

4.3.4.1. Evaluación línea gráfica

La evaluación de la línea gráfica y su funcionalidad en el contexto narrativo fue realizada por el Lic. Joey López, profesional especializado en comunicación visual, cuyo trabajo se caracteriza por mantener una coherencia estilística constante en cada uno de sus proyectos. Para esta evaluación se empleó una escala de Likert, cuyos resultados se presentan en las Tablas 13 y 14.

Tabla 13

Coherencia Estilística

N.º	Criterio	1-5	Observaciones
1	El estilo de ilustración (trazos, texturas, nivel de detalle) es consistente en todas las páginas de la novela.	5	
2	La paleta de colores se mantiene coherente a lo largo de toda la obra.	5	
3	El tratamiento de luces y sombras es uniforme y refuerza la atmósfera de terror.	5	
4	Los personajes mantienen rasgos y proporciones reconocibles en todas sus apariciones.	4	
5	Las escenas de ambientación comparten un estilo visual homogéneo que las identifica como parte del mismo universo.	5	
6	La integración de fotografía real con ilustración (técnica híbrida) es armoniosa y no genera rupturas estéticas.	5	

Tabla 14*Funcionalidad Comunicativa*

N.º	Criterio	1-5	Observaciones
7	Las ilustraciones complementan y potencian la narrativa textual, sin opacarla ni volverse redundantes.	4	
8	Las imágenes en momentos de suspenso o terror logran transmitir la emoción y tensión esperada.	5	
9	La exageración de rasgos en criaturas y personajes es efectiva para comunicar su naturaleza sobrenatural o peligrosa.	4	
10	El lector puede comprender la acción y la atmósfera de cada escena incluso sin leer el texto que la acompaña.	5	
11	La disposición de las ilustraciones en la página (tamaño, ubicación, flujo visual) guía la lectura de manera intuitiva.	5	
12	La técnica híbrida conecta lo real con lo imaginario, reforzando la credibilidad del relato.	5	

4.3.4.2. Socialización del Protipado.

En esta fase se realiza una socialización del primer prototipado con los estudiantes de 2BGU de la Unidad Educativa Eduard Spranger, mediante una presentación con 3 ejemplares impresos que fueron entregados a los estudiantes durante la hora del plan lector para el desarrollo de la lectura del primer acto, seguido de la utilización de un dispositivo móvil con el que pudieron interactuar con el Demo de la aplicación. A continuación, se empleó un conversatorio con la clase para evaluar la retención de información, la aceptación del producto y retroalimentación evidenciada en las fichas de evaluación (Ver Anexo I) que mostró los siguientes resultados donde se obtuvo un puntaje promedio por cada variable evaluada:

Tabla 15

Resultados de socialización

Nro	Afirmación	Puntaje
1	La historia me atrapó desde el principio.	3.08
2	El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad.	4
3	Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor la escena de terror.	4.08
4	El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo.	3.85
5	La aplicación fue fácil usar.	3.85
6	El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano.	4.31
7	La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad.	4.38
8	La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad.	4.46

El prototipo ha tenido una recepción general muy positiva, con un promedio de puntuaciones que supera el punto medio de la escala de Likert, destacando especialmente su enfoque lúdico y motivacional, sin embargo, la aplicación tuvo inconvenientes que dificultó el manejo de los usuarios, errores en la interfaz de usuario como la falta de advertencias, legibilidad e instrucciones.

Los aspectos mejor valorados giran en torno a la gamificación y el sistema de recompensas. La posibilidad de ganar la figura 3D y la calidad percibida de esta resultaron ser los principales motores de la participación activa. De igual forma, el sistema de vidas cumple exitosamente su propósito al transformar la actividad en una dinámica más entretenida que un examen tradicional. Asimismo, la claridad del texto y el apoyo de las ilustraciones para generar atmósfera de terror refuerzan la calidad narrativa y visual del recurso.

Sin embargo, se identifican áreas de oportunidad que requieren atención prioritaria. La afirmación con la puntuación más baja fue *“La historia me atrapó desde el principio”*, lo que sugiere que el gancho narrativo inicial no está logrando el impacto deseado en los usuarios. Aunque “el final del primer acto despierta interés” y “la aplicación es funcional”, estos ítems se sitúan en un rango intermedio, indicando que aún hay margen para pulir la usabilidad y el cliffhanger.

4.3.4.3. Evaluación Heurística para app móvil.

El demo de la aplicación fue sometida a una evaluación heurística con el profesional en diseño gráfico Mg. Dario Arboleda y Lic. Joey López, mediante los 10 principios de Jakob Nielsen para evaluar y diseñar interfaces digitales evidenciado en el Anexo J, valoración en la que 0 significa no tener problemas y 4 es un problema crítico, su validación arrojó los siguientes resultados:

Tabla 16*Resultados de la evaluación de la aplicación con Mgs. Dario Arboleda*

Nro	Principio (Nielsen)	Puntaje
1	Visibilidad del estado del sistema	0
2	Relación entre el sistema y el mundo real	0
3	Control y libertad del usuario	2
4	Consistencia y estándares	1
5	Prevención de errores	0
6	Reconocimiento antes que recuerdo	0
7	Flexibilidad y eficiencia de uso	2
8	Diseño estético y minimalista	3
9	Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	4
10	Ayuda y documentación	4

Tabla 17*Resultados de la evaluación de la aplicación con Lic. Joey López*

Nro	Principio (Nielsen)	Puntaje
1	Visibilidad del estado del sistema	3
2	Relación entre el sistema y el mundo real	1
3	Control y libertad del usuario	0
4	Consistencia y estándares	3
5	Prevención de errores	2

6	Reconocimiento antes que recuerdo	2
7	Flexibilidad y eficiencia de uso	0
8	Diseño estético y minimalista	3
9	Ayudar a los usuarios a reconocer, diagnosticar y recuperarse de errores	0
10	Ayuda y documentación	4

Con los resultados obtenidos se evidenció los errores que mostró la aplicación (Figura 60, 61 y 62) durante la utilización, además de mostrar falta de advertencias al cerrar una sesión, inexistencia de un botón para eliminar una clase y falta de un tutorial.

Figura 60

Error en interfaz, cambio de idioma y elementos sin traducción

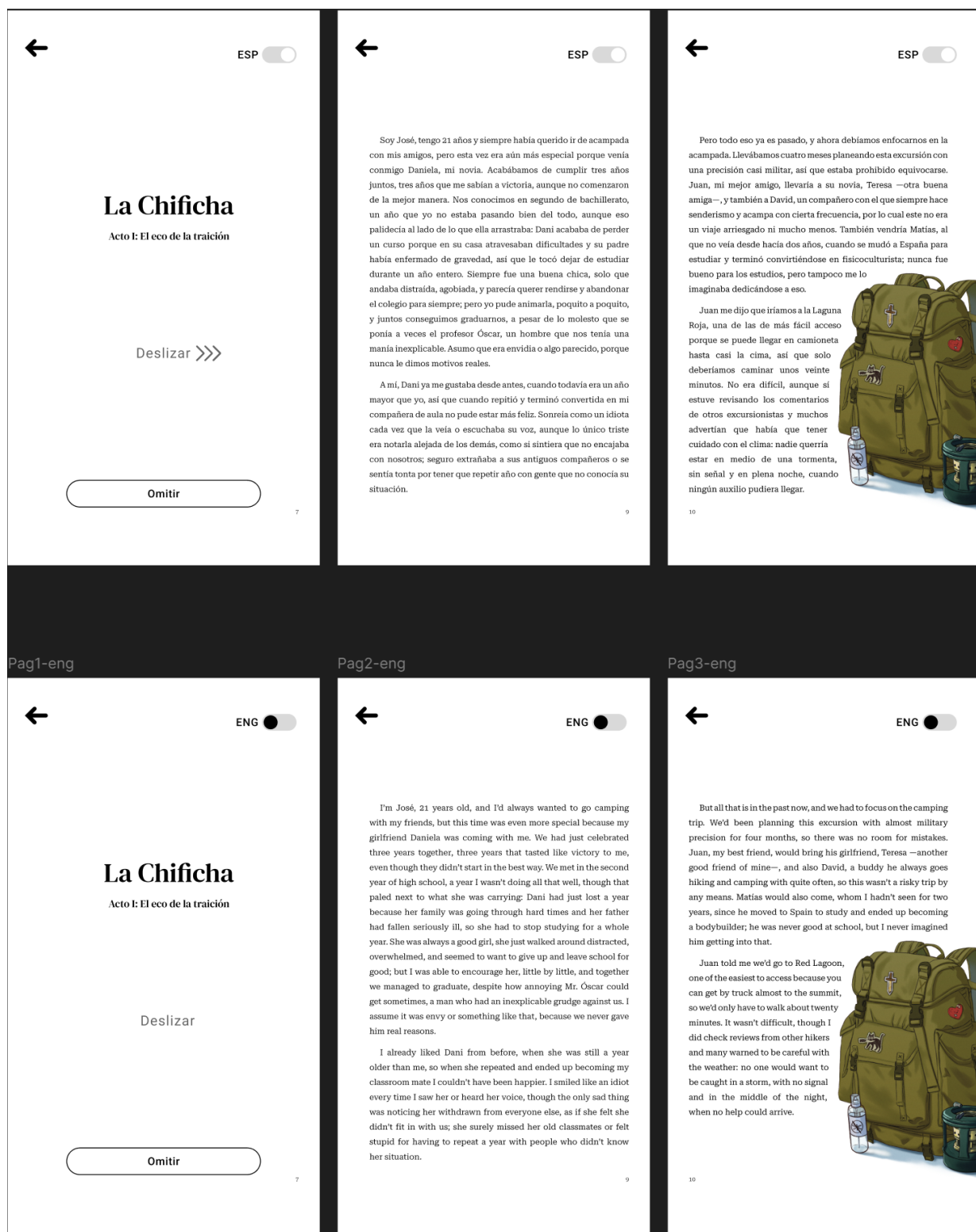


Figura 61

Interfaz antes de las correcciones

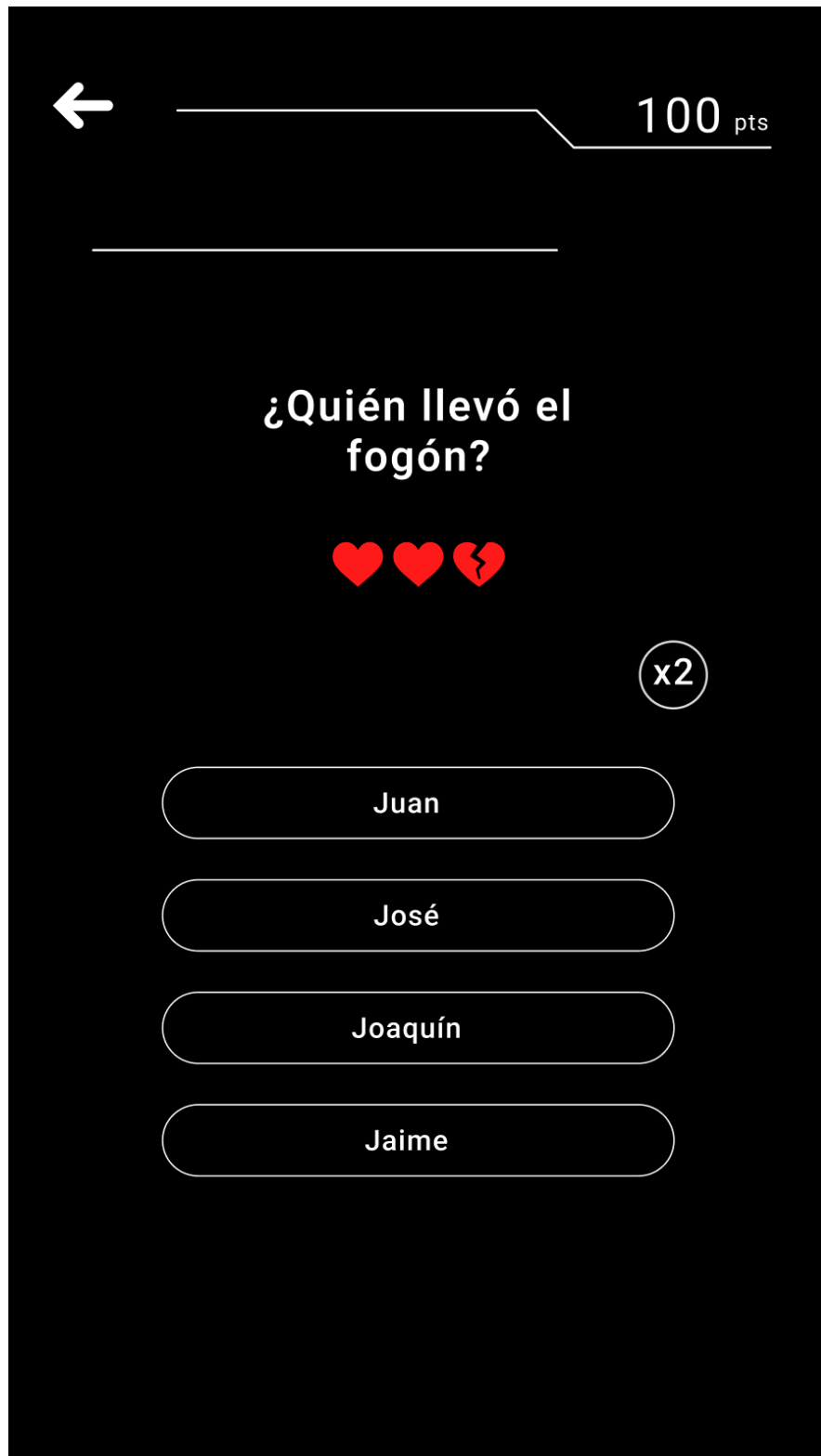
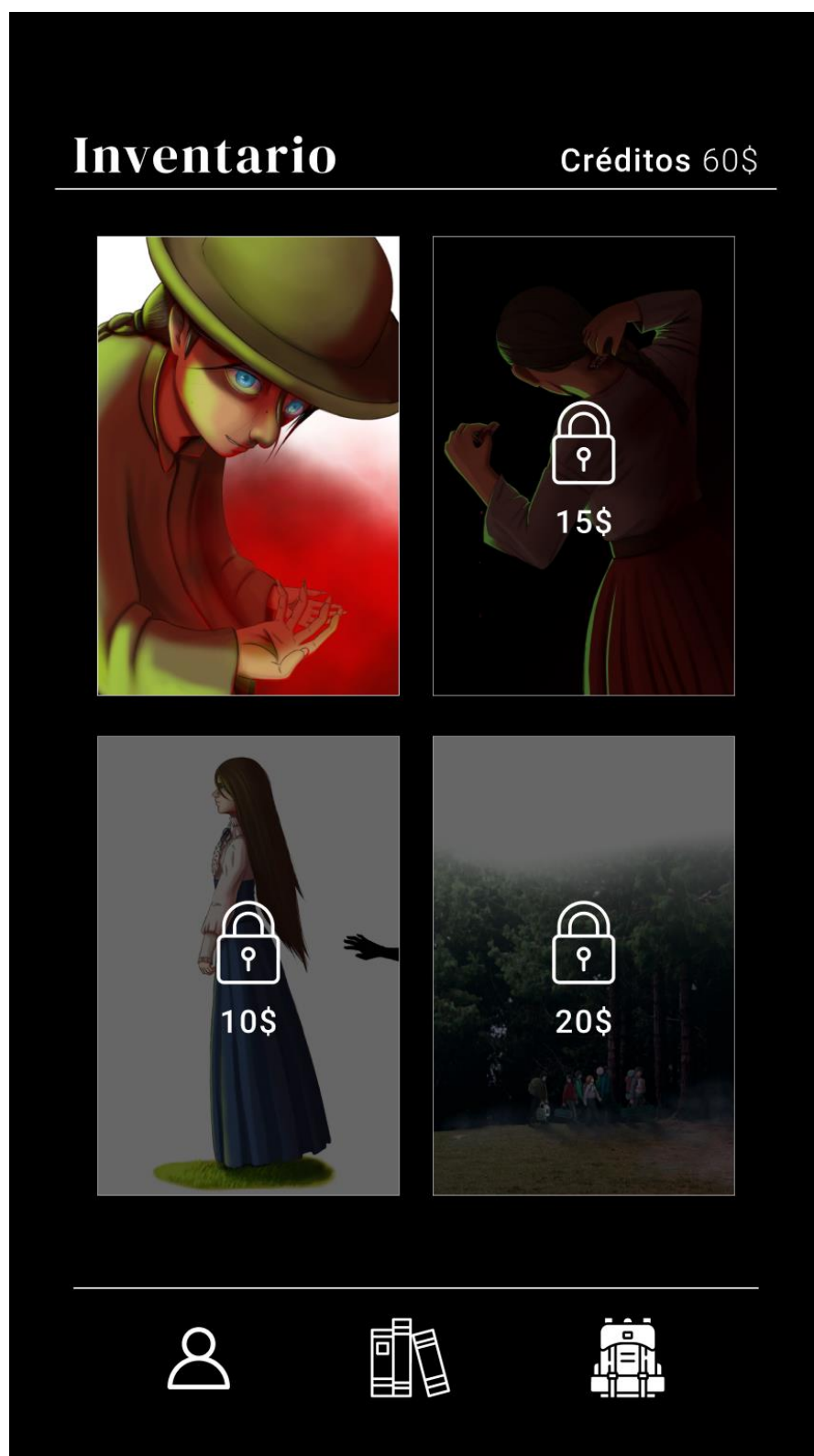


Figura 62

Falta de información descriptiva en el inventario



Con los errores encontrados se comenzó con las correcciones de la aplicación móvil, aumentando ventanas de advertencia (Figura 63), instrucciones para desarrollar las actividades (Figura 64), animación extra al errar en el quiz (Figura 65), adaptación del libro en formato de celular (Figura 66) y se agregó títulos para la sección de inventario solucionando el problema con la falta de reconocimiento en las ilustraciones (Figura 67 y Figura 68).

Figura 63

Aumento de advertencias en decisiones críticas



Figura 64

Instrucciones al ingresar a la actividad en la aplicación

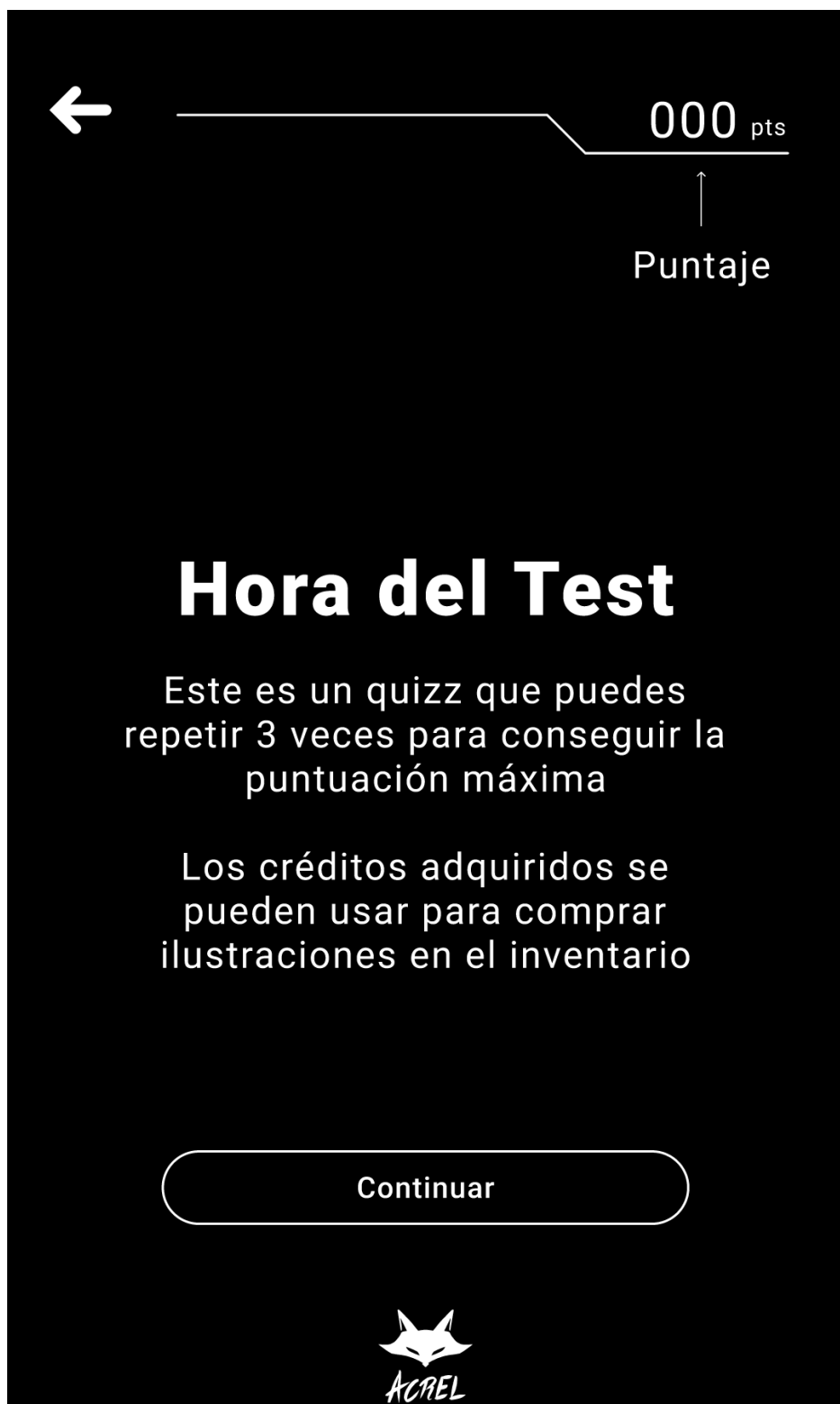


Figura 65

Animación al errar una pregunta



Figura 66

Adaptación del libro a dispositivos móviles, antes y después



Figura 67

Títulos agregados a la sección de inventario

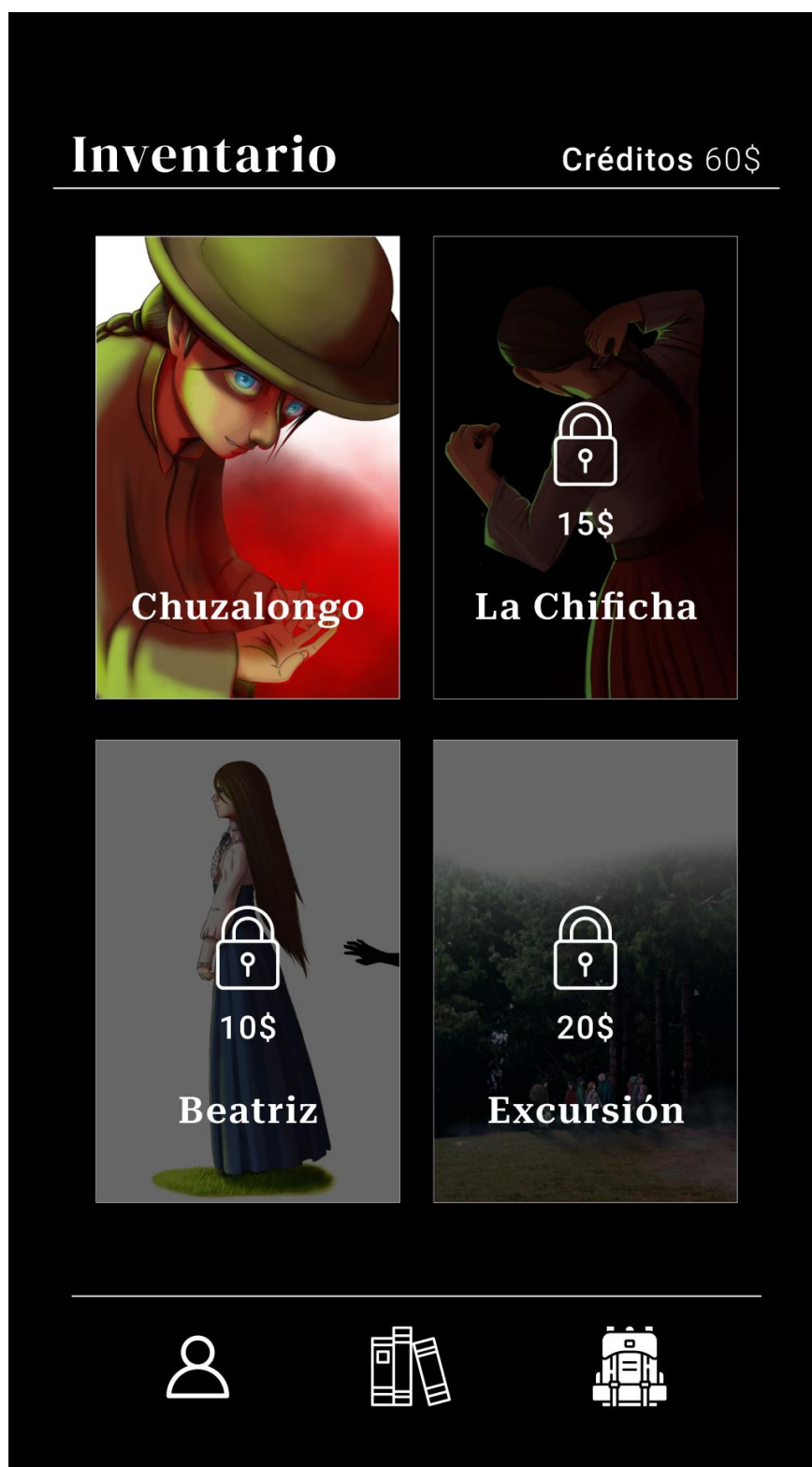
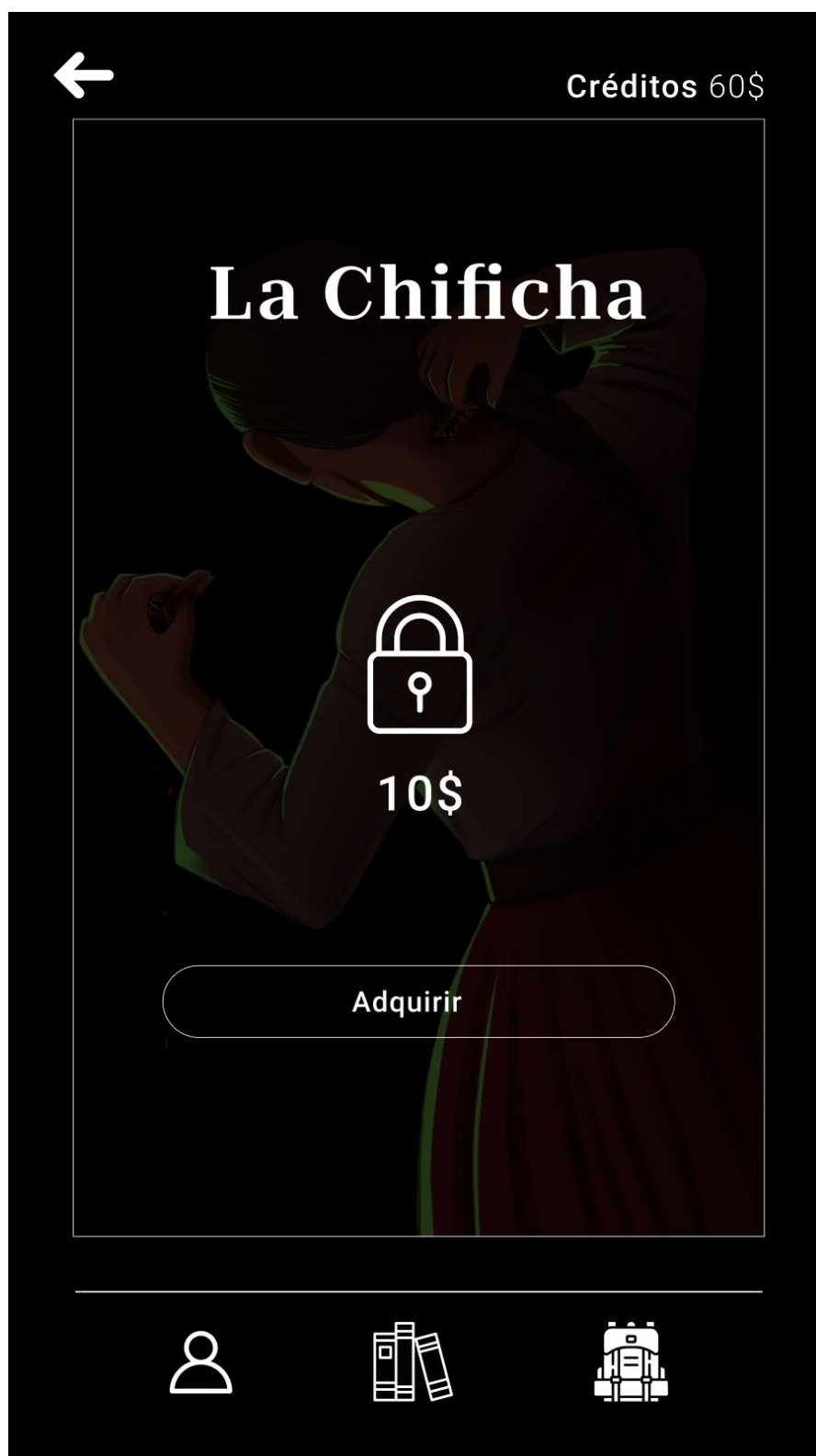


Figura 68

Título de la ilustración “La Chificha”



4.3.4.1. Recorrido cognitivo

Se llevó a cabo un recorrido cognitivo con la colaboración de un estudiante de 2 BGU de la Unidad Educativa Particular “Eduard Spranger” y la docente de Lengua y Literatura, para evaluar la usabilidad de la aplicación móvil, se utilizó la técnica del recorrido cognitivo (Cognitive Walkthrough), un método de inspección de usabilidad propuesto por Wharton, Rieman, Lewis y Polson (1994), que permite identificar problemas de aprendizaje y navegación en una interfaz mediante la simulación de tareas por parte de evaluadores expertos. Se diseñaron seis tareas representativas del flujo de uso de la aplicación (inicio de sesión, exploración de capítulos, realización del quiz, uso del sistema de vidas, exploración del inventario y cambio de idioma).

Tabla 18

Resultado de recorrido cognitivo con estudiante

Tarea	Secuencia De Acciones	Tiempo Estimado	Tiempo Real	Éxito	Fallo	Observaciones
Tarea 1: Inicio de sesión y tutorial	1. Abrir la aplicación.					
	2. Iniciar sesión con correo electrónico.					
	3. Visualizar la pantalla de bienvenida.	3 min	5 min	X		
	4. Recorrer el tutorial inicial (explicación de					

	vidas, niveles y			
	puntaje).			
	1. Desde el menú			
	principal, seleccionar			
	"Capítulos".			
Tarea 2:	2. Visualizar la lista			
Exploración de	de capítulos	2 min	2 min	X
capítulos	disponibles.			
	3. Seleccionar "La			
	Chificha – Acto I".			
	4. Leer el acto y			
	regresar al menú.			
	1. Seleccionar			
	"Omitir" desde el			
	comienzo de un			
	capítulo.			
Tarea 3:	2. Leer la primera			
Realización	pregunta del quiz.	5 min	5 min	X
del quiz	3. Seleccionar una			
	respuesta.			
	4. Avanzar a la			
	siguiente pregunta.			

Tarea 4: Uso del sistema de vidas	1. Fallar una pregunta a propósito.			
	2. Observar cómo disminuye una vida.			
	3. Continuar jugando hasta perder todas las vidas.	4 min	3 min	X
	4. Leer el mensaje de "sin vidas" y las opciones disponibles.			
Tarea 5: Exploración del inventario de ilustraciones	1. Desde el menú principal, seleccionar "Inventario".			
	2. Visualizar las ilustraciones desbloqueadas.	2 min	3 min	X
	3. Seleccionar una ilustración para verla en detalle.			
	4. Leer la descripción o título asociado.			

Tarea 6: Cambio de idioma	1. Desde el menú del capítulo seleccionar cambiar el idioma de español a inglés.			
	3. Verificar que el texto de la interfaz se traduzca correctamente.	2 min	2 min	X
	4. Regresar al idioma español.			

Tabla 19*Resultado de recorrido cognitivo con docente*

Tarea	Secuencia de Acciones	Tiempo Estimado	Tiempo Real	Éxito	Fallo	Observaciones
Tarea 1: Inicio de sesión con rol docente	1. Iniciar sesión.					
	2. Seleccionar el perfil "Docente".					
	3. Visualizar el panel de control con el resumen de la clase.	5 min	7 min	X		

	1. Desde el Dashboard, identificar el apartado Clase Registrada.			
	2. Visualizar el promedio general de la clase.	3 min	3 min	X
Tarea 2: Visualización del progreso grupal	3. Identificar cuántos estudiantes han completado al menos un acto.			
	4. Identificar cuántos estudiantes han iniciado la lectura.			
	1. Buscar a un estudiante específico.			
Tarea 3: Revisión de progreso individual de un estudiante	2. Visualizar su porcentaje de progreso y puntaje en de los quiz.	3 min	3 min	X

	1. Desde el perfil del estudiante, seleccionar "Resultados del quiz".			
Tarea 4:	2. Visualizar las			
Revisión de	respuestas correctas	3 min	4 min	X
resultados del	e incorrectas del			
quiz	estudiante.			
	3. Identificar en qué preguntas tuvo más dificultades.			
	4. Regresar al panel de control.			
	1. Desde el Dashboard, seleccionar la Clase			
Tarea 5:	creada			
Gestión de la	2. Visualizar la	2 min	2 min	X
clase o grupo	lista de estudiantes matriculados.			
	3. Regresar al panel de control.			

Tarea 6: Acceso a la guía docente	1. Desde el menú principal, seleccionar "Ayuda" o "Guía docente".			
	2. Leer la introducción de la guía.	8 min	10 min	X
	3. Identificar recomendaciones para usar la app en el Plan Lector.			
	4. Regresar al menú principal.			

Para complementar la evaluación cualitativa de la aplicación, se aplicó el cuestionario System Usability Scale (SUS) (Brooke, 1996), en su versión validada al español por Sevilla-Gonzalez et al. (2020) evidenciado en el Anexo L. Este instrumento consta de 10 preguntas con escala Likert de 5 puntos, y permite obtener una puntuación estandarizada de 0 a 100 que refleja la usabilidad percibida de un sistema. Una puntuación superior a 68 puntos indica una usabilidad por encima del promedio (Brooke, 1996).

El cuestionario fue respondido por un estudiante de 2 BGU y por la docente de Lengua y Literatura, luego de haber interactuado con el prototipo funcional de la aplicación. El cálculo de

la puntuación SUS se realizó siguiendo la fórmula estándar: las preguntas impares (positivas) contribuyen con (respuesta – 1), mientras que las preguntas pares (negativas) contribuyen con (5 – respuesta); la suma de las 10 contribuciones se multiplica por 2.5 para obtener la puntuación final.

Los resultados obtenidos fueron los siguientes: el estudiante obtuvo una puntuación de 87.5, mientras que la docente alcanzó 90 puntos. Ambas puntuaciones superan ampliamente el promedio de referencia de 68 puntos, lo que ubica a la aplicación en un nivel de usabilidad "Excelente" según la escala de interpretación de Bangor, Kortum y Miller (2009), que establece que las puntuaciones por encima de 80 corresponden a un nivel de aceptación "Excelente".

Tabla 20

Tabla resumen de resultados de la evaluación SUS

Usuario	Suma de contribuciones	Puntuación SUS ($\times 2.5$)	Nivel de usabilidad
Estudiante	35	87.5	Excelente
Docente	36	90	Excelente
Promedio	—	88.75	Excelente

Estos resultados indican que la aplicación es percibida como intuitiva, funcional y fácil de usar tanto para el estudiante como para la docente. La puntuación ligeramente superior de la docente (90) sugiere que el panel de control y las herramientas de seguimiento son adecuados y responden a las necesidades de supervisión del Plan Lector. Por su parte, el estudiante valoró positivamente la experiencia gamificada.

En conjunto, los resultados del SUS confirman que la aplicación cumple con los estándares de usabilidad esperados, validando su diseño y funcionalidad para el contexto educativo planteado.

5. CAPÍTULO V

5.1. Conclusiones

Al recopilar y analizar la información documental, se encontró que los mitos y leyendas de Imbabura han sido interpretados por diversos autores, cada uno aportando matices que enriquecen el relato. La falta de un origen único en muchas de estas historias abre la posibilidad de construir una narrativa propia, siempre que se respete la tradición oral. No obstante, se identificó una limitación significativa: la mayoría de los autores carecen de los recursos para publicar sus recopilaciones en formatos accesibles, y aquellos que cuentan con dicha capacidad producen materiales de difícil adquisición, lo que restringe el acceso a estas fuentes y dificulta su aprovechamiento en proyectos de revitalización cultural.

Esta restricción de acceso se ha visto agravada por la pandemia de COVID-19, que aceleró la pérdida de la transmisión oral de la memoria colectiva, debilitando el vínculo entre generaciones y provocando que muchos adolescentes desconozcan la mitología de su propia localidad. Ante la ausencia de materiales educativos atractivos y adaptados a sus intereses, los jóvenes recurren a narrativas de culturas extranjeras para satisfacer su curiosidad por lo misterioso y lo cultural. Esta situación ha generado un fenómeno preocupante: los adolescentes se identifican más con otras tradiciones y sienten vergüenza de sus propias raíces, al no contar con recursos gráficos de calidad que puedan competir con la oferta global y que les permitan sentirse orgullosos de su herencia.

Frente a este diagnóstico, los estudiantes de Segundo BGU manifiestan un marcado interés por la cultura local, la lectura y el género de terror, coincidiendo en la necesidad de un material visual que les permita conocer los mitos y leyendas de Imbabura. Demandan propuestas frescas, adaptadas a las narrativas contemporáneas que consumen habitualmente, las cuales se caracterizan por tramas más desarrolladas y una estética realista que facilite su conexión con la historia. En respuesta a estas necesidades, se optó por desarrollar kits de lectura que integran el libro impreso, materiales de apoyo, un sistema de recompensas y una gamificación de las actividades, con el fin de potenciar el interés y la participación activa de los estudiantes.

La socialización de esta propuesta con estudiantes y profesionales arrojó resultados mayoritariamente positivos. Los jóvenes valoraron la novela gráfica, la aplicación y la estrategia de comunicación, destacando el uso de la impresión 3D como recompensa al finalizar el plan lector y el sistema de ilustraciones coleccionables como un incentivo novedoso. La aplicación fue percibida como más entretenida que las evaluaciones tradicionales. Por su parte, los profesionales emitieron una valoración favorable, con observaciones puntuales que fueron corregidas oportunamente. No obstante, aunque las ilustraciones fueron calificadas como de alta calidad, la narrativa presentó aspectos susceptibles de mejora, lo que evidenció la necesidad de colaborar con un profesional en redacción para alcanzar un mejor resultado.

5.2. Recomendaciones

A partir de la experiencia desarrollada durante este proyecto, se formulan las siguientes recomendaciones para futuras investigaciones o emprendimientos similares:

En primer lugar, se sugiere gestionar con anticipación la colaboración de un profesional en redacción y corrección de estilo, así como contemplar este rubro desde la planificación

presupuestaria inicial. Una narrativa cuidada y bien estructurada es tan determinante para la aceptación del producto como su calidad visual.

En segundo lugar, se recomienda seleccionar una institución educativa cercana y con la cual se tenga algún vínculo previo, ya que esto facilita los acercamientos periódicos y reduce las barreras burocráticas. Las limitaciones impuestas por una institución poco flexible pueden retrasar significativamente el desarrollo del producto y dificultar la validación con los usuarios.

Además, se aconseja realizar una prueba piloto con una persona cercana que cumpla con las características del público objetivo, antes de aplicar los instrumentos o socializar el prototipo en la institución educativa. Esta validación preliminar permite detectar fallos de usabilidad, legibilidad o comprensión en el producto y en la aplicación, y corregirlos a tiempo sin depender de los tiempos ni las restricciones del colegio.

En cuanto al proceso creativo, es fundamental planificar con detalle las ilustraciones, definiendo desde el inicio el nivel de detalle, la paleta cromática y los espacios que ocuparán dentro de la maquetación. Esto permite mantener una coherencia visual a lo largo de toda la obra y evitar la repetición innecesaria de recursos. Asimismo, se aconseja avanzar de manera paralela en todas las ilustraciones, en lugar de finalizar una por una, para evitar que la mejora progresiva del estilo genere variaciones notables entre las primeras y las últimas piezas.

Finalmente, se recomienda documentar cada etapa del proceso y mantener una comunicación fluida con los actores involucrados (docentes, estudiantes y asesores), ya que su retroalimentación temprana resulta clave para orientar las decisiones de diseño y garantizar la pertinencia del producto final.

6. REREFERENCIAS

- Almeida, I. (2014). Mitos cosmogónicos de los pueblos indígenas en Ecuador. Ediciones Abya Yala.
- Álvarez, E. (2015). Diseño e ilustración de un libro analógico-interactivo para fomentar la lectura en niños [Tesis de pregrado]. Universidad de Cuenca.
- Aparna, W. K., Varadarajan, N., Adipudi, S., Banerjee, K., Varma, V., & Solanki, C. (2024). Relation between graphic design and mythology. ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts, 5(1), 606–612. <https://doi.org/10.29121/shodhkosh.v5.i1.2024.178>
- Aquino, A. C. (2024, 8 de julio). Redes y adolescentes: la imagen como poder. UNAM Global. https://unamglobal.unam.mx/global_revista/redes-y-adolescentes-la-imagen-como-poder/
- Arizaga Espindola, K. M., & Vences Córdova, N. A. (2024). Influencia de la lectura comprensiva en el desarrollo lingüístico e intelectual de los adolescentes [Trabajo de integración curricular]. Universidad de Guayaquil.
- Benavides Vega, C. (s.f.). La ventana del Imbabura [Versión 1]. Diario El Norte. <https://elnorte.ec/la-ventana-del-imbabura/>
- Buitrón, A. (s.f.). La ventana del Imbabura [Versión 2]. Diario El Norte. <https://elnorte.ec/la-ventana-del-imbabura/>
- Buitrón, A. (2012). El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi (Manuscrito de 1946). Casa de la Cultura Ecuatoriana, Núcleo de Imbabura.

- Cajamarca Farez, V. A. (2022). Diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes de segundo año de BGU [Trabajo de titulación]. Universidad de Cuenca.
- Carvajal Quilumba, A. C., & Espinosa Ramos, D. N. (2023). Ilustración infantil sobre leyendas otavaleñas para fomentar la lectura y la cultura en niños de 8-9 años de la Unidad Educativa "Ciudad de Otavalo" [Trabajo de titulación]. Universidad Técnica del Norte.
- Carvalho-Neto, P. (2001). Diccionario del folklore ecuatoriano. Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Casa de la Cultura Ecuatoriana. (s.f.). Aya Huma, el espíritu que guía.
<https://casadelacultura.gob.ec/2025.php/postnoticias/aya-huma-el-espiritu-que-guia/#content>
- Castillo-Torres, Y. E., & Bastardo-Contreras, X. J. (2021). Estrategias metodológicas de comprensión lectora para estudiantes de bachillerato, contexto ecuatoriano en tiempo de pandemia. Polo del Conocimiento, 6(12), 1084-1105.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i12.3426>
- Centro de Documentación CIHAC-CALAS. (s.f.). El chuzalongo como espíritu del Imbabura. En Archivo de tradiciones orales de Imbabura.
- Chávez M., J. M. (1989). Imbabura taita parlan: recopilación de la tradición oral indígena: cuentos, leyendas, supersticiones, sueños y creencias. Casa de la Cultura Ecuatoriana.
- Choi, H., Farina, M. P., Zhao, D., & Ailshire, J. A. (2023). Social isolation and mental health during the COVID-19 pandemic. Journal of Gerontology: Social Sciences, 78(4), 678-689.

Civitatís. (s.f.). Free tour de los misterios y leyendas de Otavalo.

<https://www.civitatís.com/es/otavalo/free-tour-misterios-leyendas-otavalo>

Cortázar, J. (1970). La casilla de los Morelli (pp. 135-154). Siglo XXI.

Costa, J. (2003). Diseño de la comunicación visual. Paidós.

Costa, J. (2008). Sobre diseño. Ediciones Infinito.

Cruz Cruz, J. (2007). Sentido antropológico del mito. Universidad de Navarra.

Diario La Hora. (s.f.). Mojanda, Patrimonio Natural de Imbabura.

<https://www.lahora.com.ec/opinion/mojanda-patrimonio-natural-de-imbabura/>

El Comercio. (2017). San Pedro de Taboada también tiene su aya uma.

<https://www.elcomercio.com/construir/sanpedrodetaboada-ayauma-intercultural-escultura-ambientes>

El Norte. (2024, julio 4). La temible historia de Los Remaches. <https://elnorte.ec/la-temible-historia-de-los-remaches/>

El Telégrafo. (2016). El aya huma de Peguche.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulistas/1/el-aya-huma-de-peguche>

El Telégrafo. (2016, noviembre 7). Secretos de la Caja Ronca.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulistas/15/secretos-de-la-caja-ronca>

El Telégrafo. (2016, noviembre 19). Las lagunas guardan las creencias del pueblo.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional-norte/1/las-lagunas-guardan-las-creencias-del-pueblo>

El Telégrafo. (2020, enero 15). El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/15/taita-imbabura-mama-cotacachi>

El Telégrafo. (2020, diciembre 3). Los islotes de Cuicocha.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/15/los-islotes-de-cuicocha>

El Telégrafo. (2020, diciembre 31). La mitología de Imbabura.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/15/mitologia-volcan-imbabura-taita>

El Telégrafo. (2023, mayo 3). Amor del Taita Imbabura y Mama Cotacachi.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/nacionales/210/amor-del-taita-imbabura-y-mama-cotacachi>

En-Otavallo. (2024, marzo 25). Desentrañando Leyendas de Otavallo: "La Chificha".

<https://www.en-otavallo.com/desentranando-la-leyenda-de-la-chificha-en-otavallo/>

Espinosa Apolo, M. (2007). Criaturas y lugares míticos del Ecuador. Grupo Editorial Norma.

Espinosa Apolo, M. (2008). Familia Remaches. En Leyendas y tradiciones de Imbabura.

Expreso. (2017, junio 21). Personajes míticos de Otavallo en exhibición dancística.

<https://www.expreso.ec/actualidad/personajes-miticos-otavallo-exhibicion-dancistica-84121.html>

Falk, M. T., & Hagsten, E. (2025). Intangible Cultural Heritage differently exposed across continents. npj Heritage Science, 13. <https://doi.org/10.6084/m9.figshare.c.8166284.v1>

Friesens Corporation. (2025). Typography and book printing. <https://www.friesens.com>

Fundamentos teóricos y metodológicos de la lectura en adolescentes. (s. f.). Revista de Pedagogía, 15(3), 112-128.

- Garcés Paz, H. (s.f.). Contexto histórico de los tambos en el camino Otavalo-Quito.
- Gavilanes González, E. P., López Zea, M. A., Aguirre Solorzano, J. F., & Carrillo Rosero, D. A. (2025). Hábitos de lectura: Caso de estudio en jóvenes universitarios ecuatorianos. *Bibliotecas. Anales de Investigación*, 21(2), 1-15.
- Giménez, A. (2025). Qué es el Diseño Centrado en el Usuario (DCU). Aunitz.
<https://www.aunitz.net/que-es-diseno-centrado-en-el-usuario/>
- Goraymi. (s.f.). La caja ronca. <https://www.goraymi.com/es-ec/imbabura/ibarra/leyendas-cuentos/caja-ronca-ap0xiws9q>
- Goschenko, I. (2025). *7 paletas de colores en tendencia para diseño gráfico en 2025*. Venngage Blog.
- Hassan Montero, Y. (2015). Experiencia de Usuario (UX): Diseño de Interfaces de Usuario para la Web. Editorial UOC.
- Heredia Ponce, H., & Sánchez Herrero, S. (2020). Los libros de no ficción y el book-trailer: Una propuesta didáctica para sexto de primaria. *Revista Pemo*, 2(1), 1-26.
<https://doi.org/10.47149/pemo.v2i1.3522>
- Hernández Reyes, I., & Reyes Joa, I. N. (2022). Multimedia para favorecer el desarrollo de la identidad cultural en adolescentes de séptimo grado. *Escuela Secundaria Básica José Coello Ortiz*; Universidad de Holguín.
- Jara López, L. K. (2022). Hábito lector y pensamiento crítico en estudiantes de la Unidad Educativa Juan de Velasco de la ciudad de Riobamba [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Chimborazo.

Kichwa-Otavaló. (s.f.). Mitos y Leyendas. <https://kichwa-otavaló.jimdosite.com/mitos-y-leyendas>

Kumar, R. (2024). Globalization and cultural identity: The impact on reading habits among adolescents. *International Journal of Cultural Studies*, 27(2), 145-162.

La Hora. (2015, diciembre 15). El chuzalongo puede aparecer en las montañas. <https://www.lahora.com.ec/secciones/el-chuzalongo-puede-aparecer-en-las-monta-as>

Leyendas de Ecuador. (2020, julio 13). La ventana del Imbabura. <https://leyendasdeecuador.com/la-ventana-del-imbabura/>

Leyendas de Ecuador. (2020, julio 15). La Caja Ronca | Leyenda de terror de Ibarra - Ecuador. <https://leyendasdeecuador.com/la-caja-ronca/>

López Gilces, M. I., & Sanmartín Loaiza, C. P. (2020). Diseño de libro ilustrado de mitos de la cultura shuar como elemento de conservación del patrimonio cultural ecuatoriano dirigido a niños de cuatro a seis años [Proyecto Integrador]. Escuela Superior Politécnica del Litoral.

López Natalia. (2021). Los mitos: Características y tipos.

Lupton, E. (2014). Pensar con tipos: Guía clave para diseñadores, editores, tipógrafos y estudiantes. Gustavo Gili.

Lupton, E., & Phillips, J. C. (2016). Diseño gráfico: Nuevos fundamentos (2.^a ed.). Gustavo Gili.

Lyu, J. (2024). Youth interest in intangible cultural heritage: A comparative study. *Journal of Heritage Tourism*, 19(2), 189-206.

Mancino, R. (2023, enero 25). ¿Quién es Diabluma? Descubre este mítico personaje. Vía Mía Blog. <https://www.viamiablog.com/2023/01/25/diabluma-un-personaje-mitico-del-ecuador>

Mayer, R. E. (2021). Multimedia learning (3.^a ed.). Cambridge University Press.

Mena Vásconez, P., Arreaza, H., Calle, T., Llambí, L. D., López, G., Ruggiero, M. S., & Vásquez, A. (Eds.). (2009). Entre nieblas: Mitos, leyendas e historias del páramo. Proyecto Páramo Andino; Editorial Abya-Yala.

Miketta, J. L. G. (s.f.). Análisis gráfico y pedagógico de la leyenda "El Chuzalongo" como herramienta didáctica para estudiantes de 6to año de educación general básica de la Unidad Educativa "Luz y ..." [Tesis de pregrado]. Pontificia Universidad Católica del Ecuador.

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s.f.). Amor del taita Imbabura y mama Cotacachi. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/amor-del-taita-imbabura-y-mama-cotacachi/>

Ministerio de Educación. (s.f.). Lineamientos para orientar la selección de libros de lectura para el Plan lector de estudiantes y docentes. <https://educacion.gob.ec>

Montag, C. (2024). Social media addiction and its effects on adolescent mental health. Journal of Behavioral Addictions, 13(1), 45-58.

Morales Mejía, J. C. (2012, abril 21). Ecuador: tierra de leyendas. <https://juancarlosmoralesmejia.blogspot.com>

Morales Mejía, J. C. (2015, noviembre 7). Secretos de la Caja Ronca. El Telégrafo. <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulistas/1/secretos-de-la-caja-ronca>

Morales Mejía, J. C. (2017, diciembre 14). El amigo del chuzalongo. El Telégrafo.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/15/el-amigo-del-chuzalongo>

Morales Mejía, J. C. (2019, mayo 8). El mito de la Caja Ronca. El Telégrafo.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/15/mito-caja-ronca>

Morales Mejía, J. C. (2019, diciembre 5). La Caja Ronca en micro leyenda. El Telégrafo.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/articulist/220/caja-ronca-micro-leyenda-cultura>

Morales Mejía, J. C. (s.f.). Los islotes de Cuicocha. En Archivo personal.

Morocho Carchipulla, T. D. (2024). Diseño editorial para la promoción de la identidad ecuatoriana en niños entre los diez y catorce años en las áreas urbanas [Trabajo de Graduación]. Universidad de Cuenca.

Naranjo, M. (2020). Los chuzalongos como símbolos fálicos. En CIDAP, Tomo V, Imbabura. Citado en El Telégrafo.

Naranjo, M. (s.f.). Imbabura (Tomo V). Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares (CIDAP).

Norman, D. (1986). User Centered System Design. Lawrence Erlbaum Associates.

Otavalo Cultura. (2013, enero 27). Leyenda del pueblo Otavaleño.

<https://otavalocultura.wordpress.com/leyenda-del-pueblo-otavaleno/>

Páez Vintimilla, C. L. (2014). Diseño de una novela gráfica para fomentar la lectura en adolescentes [Tesis de pregrado]. Universidad de Cuenca.

Peña Bossano, S. (2024). Historiografía de las teorías del cuento en Latinoamérica.

reCHERches, (33), 87-100.

Pérez Gómez, Á. (2021). Educación y pensamiento crítico en la era digital. Editorial Morata.

Pomar, R. (2025). Mitos y Leyendas en Historietas: Del Relato Oral a la Narrativa Gráfica.

Pacarina del Sur.

Por los caminos. (2016, febrero 17). Laguna de Mojanda - Leyenda [Podcast]. iVoox.

https://www.ivoox.com/en/laguna-mojanda-leyenda-audios-mp3_rf_10472062_1.html

Proaño-Arellano, D. E., Ojeda-Landirez, E. M., Bravo-Suárez, C. M., & López-Morales, H.

(2024). Pedagogía para lectura literaria y el rendimiento académico en el último año de la Unidad Educativa Fiscal provincia de Imbabura. Journal Scientific MQRInvestigar, 8(4), 7759-7780. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7759-7780>

Quillay Gálvez, D. N. (2025). Diseño de un cómic sobre leyendas y mitos de la provincia de Zamora Chinchipe [Trabajo de titulación]. Universidad de Cuenca.

Redacción El Tiempo. (2019, septiembre 17). Cuicocha, una laguna volcánica que es cuna de cuyes y otras especies. El Telégrafo.

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/sociedad/6/cuicocha-laguna-volcanica-cuyes-especies>

Reinoso Calle, S. A. (2025). Percepción psicológica del color en la Generación Z, en los rubros tecnología y alimentos [Tesis de Licenciatura]. Universidad Nacional de Chimborazo.

Roas, D. (2011). Tras los límites de lo real: Una definición de lo fantástico. Páginas de Espuma.

- Romero Bunshe, A. K. (2025). Diseño y creación de un libro pop-up como material didáctico basado en mitos y leyendas del Ecuador para niños de cuarto año de Educación General Básica [Tesis de pregrado]. Universidad Nacional de Chimborazo.
- Rueda, D. (1983). Familia Remaches [Relato del Dr. Gonzalo Rubio Orbe].
- Rueda, D. (1992). La campana de la laguna [Relato de Ángel Rueda Encalada].
- Rueda, D. (2019, agosto 1). La chificha. El Mundo de la Reflexión.
<https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/imbabura/450-la-chificha-se-come-a-una-persona-mayor>
- Rueda, D. (2026, mayo 11). Los Remaches. Notimercio. <https://notimercio.ec/2026/05/11/los-remaches/>
- Rueda, D. (s.f.-a). La laguna de Cuicocha. Diario El Norte.
- Samaniego López, M. V., Martínez Vergara, J. V., Ruíz Naranjo, E. A., & Quizhpe Lozano, F. G. (2024). ENTREVISTA-book ilustrado sobre la fiesta de Navidad en la cultura Saraguro. Chakiñan, Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, (23), 171-198.
<https://doi.org/10.37135/chk.002.23.08>
- Shopify en español. (2025). Tendencias de diseño gráfico para 2025 y más allá.
- Sistema de Información Cultural de la Argentina. (2017). Encuesta Nacional de Consumos Culturales 2017. Ministerio de Cultura de la Nación. <http://www.sinca.gob.ar>
- Taipe Campos, N. G. (2004). Los mitos. Consensos, aproximaciones y distanciamientos teóricos. Gazeta de Antropología, (20).

Tenezaca Ganzhi, M. A. (2024). El storytelling como estrategia didáctica en la enseñanza de la lectura [Trabajo de titulación de licenciatura]. Universidad Católica de Cuenca.

Torres, W. (2000). Cochac: hidrogonías andinas. Boletín Museo del Oro, (47).

<https://publicaciones.banrepcultural.org/index.php/bmo/article/view/4858>

UNESCO. (2003). Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial.

<https://ich.unesco.org/es/convención>

UNESCO. (2010). Atlas de las lenguas del mundo en peligro.

<https://unesco.org/culture/languages-atlas/>

UNESCO Helps Future Generations Safeguard Intangible Heritage. (2025). UNESCO.

<https://www.unesco.org/en/intangible-cultural-heritage>

Universidad Central del Ecuador. (s.f.). Leyenda del chuzalongo del Mojanda [Tesis de pregrado]. Repositorio Digital UCE.

Universidad Nacional de Educación (UNAE). (2024). Cuentos ñutos (Vol. VII). Universidad Nacional de Educación del Ecuador.

Universidad Politécnica Salesiana. (2008). Mitos y leyendas alusivos al páramo [Tesis de pregrado]. DSpace UPS.

Vargas Llosa, M. (1997). Cartas a un joven novelista. Alfaguara.

Viajandox. (s.f.). Aya o Diablo Huma. <https://ec.viajandox.com/cotacachi/diablo-huma-A3146>

Viñansaca Viñanzaca, R. C. (2025). Ilustración y Representación Visual para el Enriquecimiento de una Leyenda Urbana de Cuenca (Ecuador) [Tesis de Licenciatura]. Universidad de Cuenca.

Viramontes Anaya, E. (2024). Análisis cualitativo en la investigación. IE Revista de Investigación Educativa de la Rediech, 15, e2074.

https://doi.org/10.33010/ie_rie_rediech.v15i0.2074

Visit Ibarra. (s.f.). Leyendas de Ibarra - La Caja Ronca. <https://visitibarra.ec>

Wikipedia. (2024). Chuzalongo. En Wikipedia, la enciclopedia libre.

<https://es.m.wikipedia.org/wiki/Chuzalongo>

Wikipedia. (2024). Diablo Huma. En Wikipedia, la enciclopedia libre.

https://es.wikipedia.org/wiki/Diablo_Huma

Williams, R. (2015). Diseño gráfico: Principios y tipografía. Anaya Multimedia.

Wolf, M. (2018). Reader, Come Home: The Reading Brain in a Digital World. HarperCollins.

Xalima Blog. (2014, julio 23). AYA HUMA. <http://xalimablog.blogspot.com/2014/07/aya-huma.html>

7. ANEXOS

Anexo A. Resultados de la encuesta a los estudiantes de 2 BGU

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☒ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☒ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☒ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☐	☒	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☒	☐	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

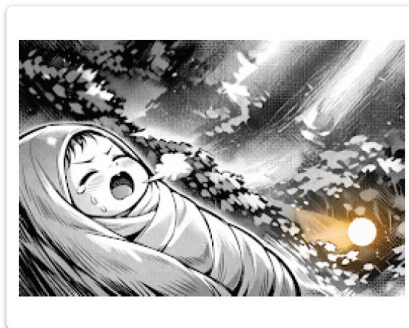
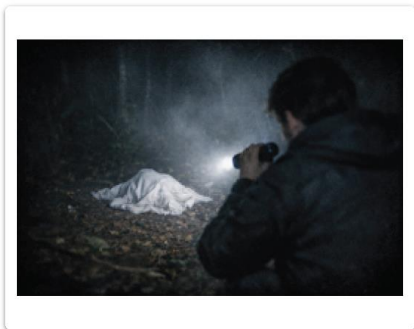
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

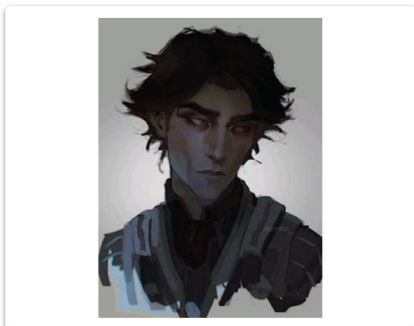

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

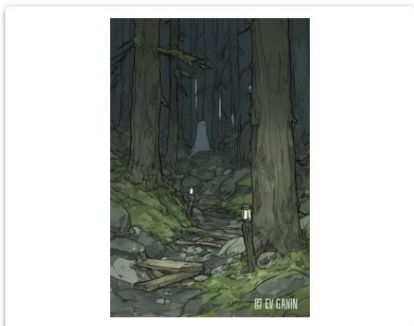
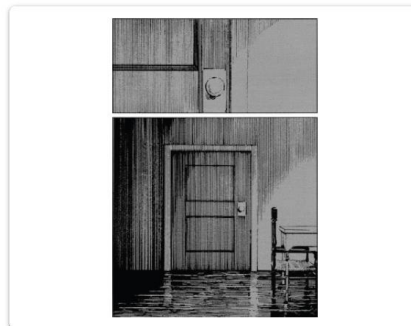
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☒ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☒ Fantasía y aventura
- ☒ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☒ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☒ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☐	☐	☒
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

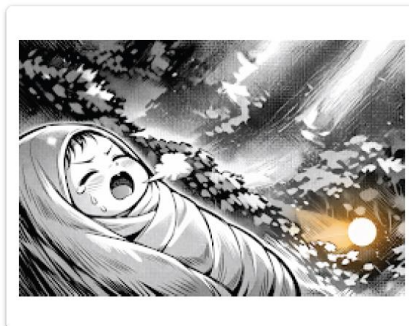
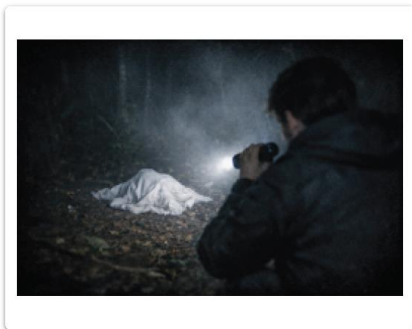
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

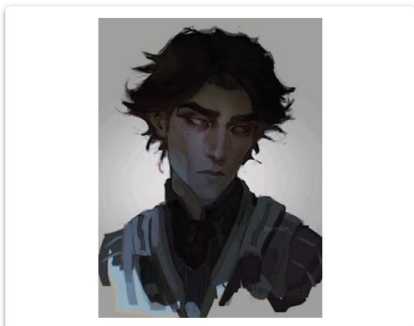

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

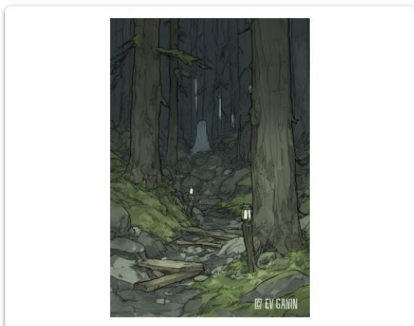
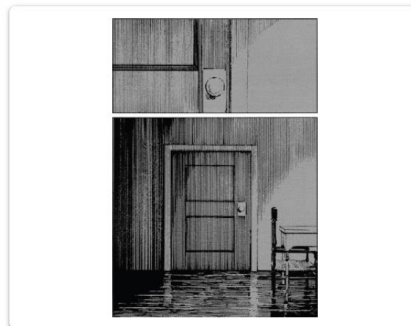
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☒ Fantasía y aventura
- ☒ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☐ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☐ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☒ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☐	☒	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

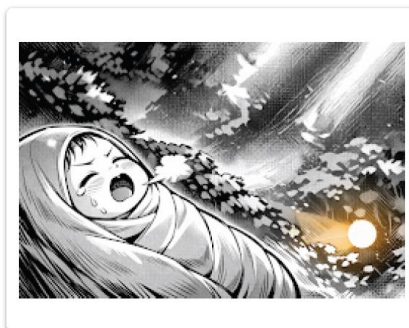
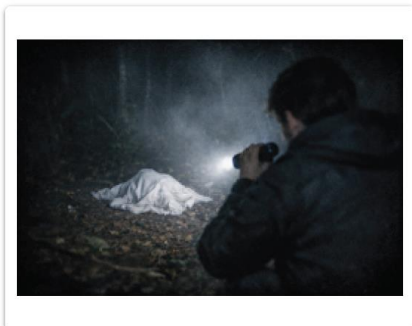
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

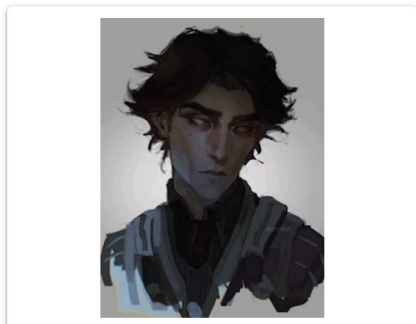
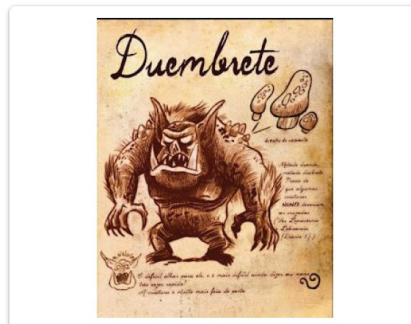
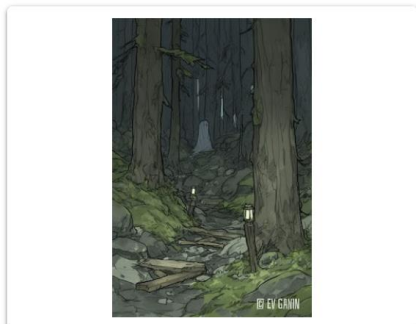
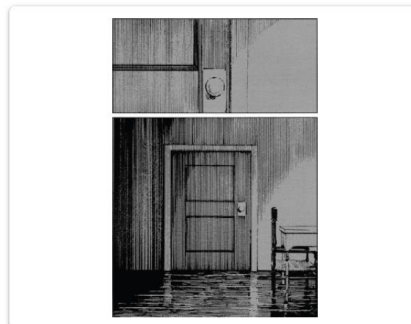

☐ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☒ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☒ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☒ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☐ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☐ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☒ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☐	☒	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☒	☐	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

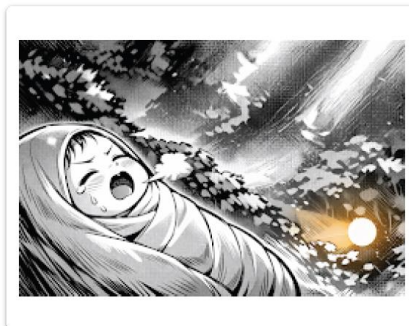
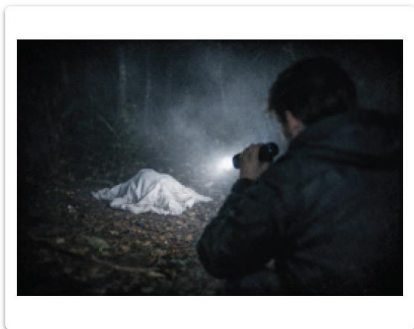
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

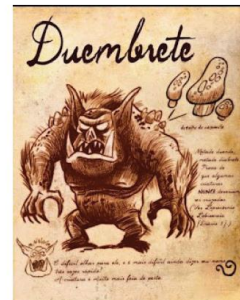
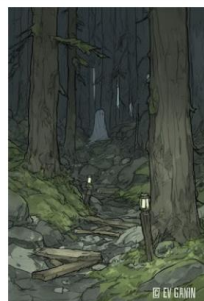
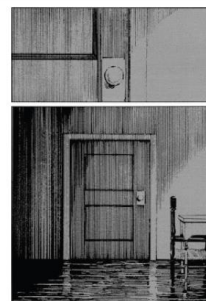

☐ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☐ Muy interesado
- ☒ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☐ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☐ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☐ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros: _____

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☒ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☐	☐	☒	☐
Escuchar música	☐	☐	☒	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

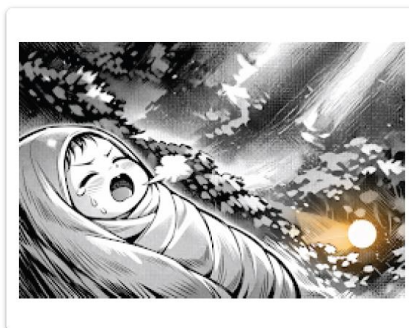
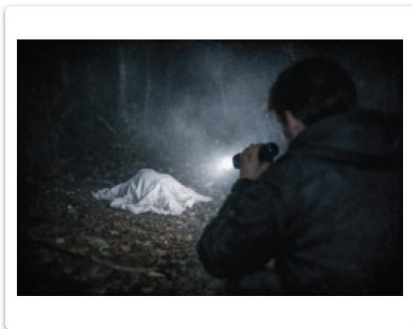
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

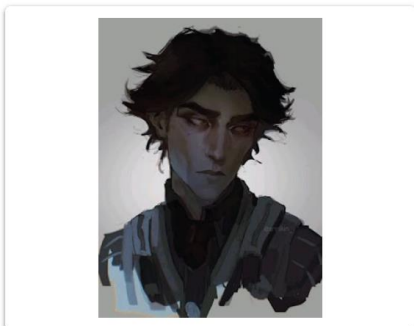

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

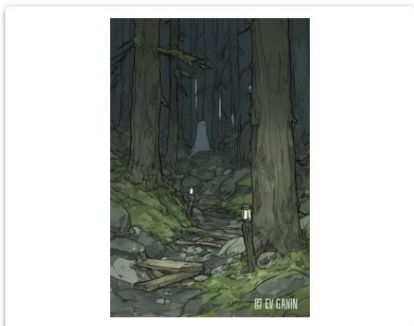
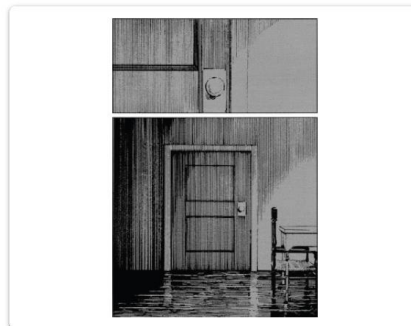
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☐ Muy interesado
- ☒ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☐ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☒	☐	☐	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

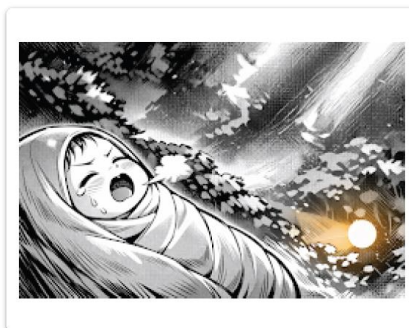
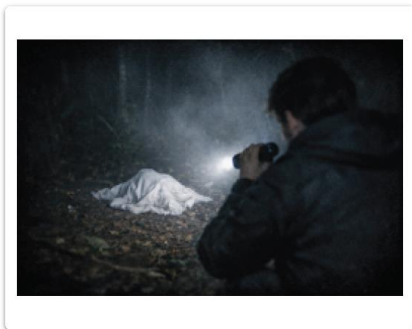
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

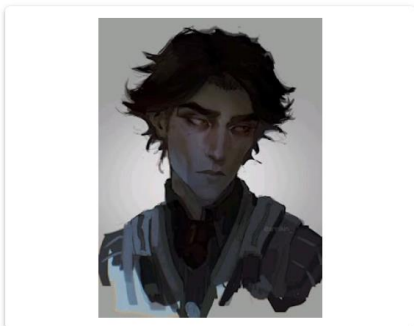
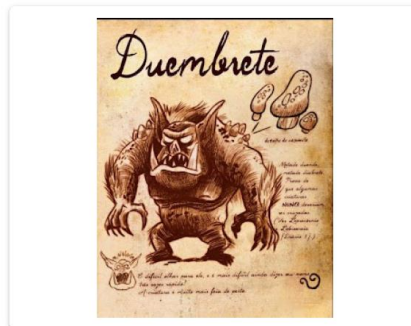
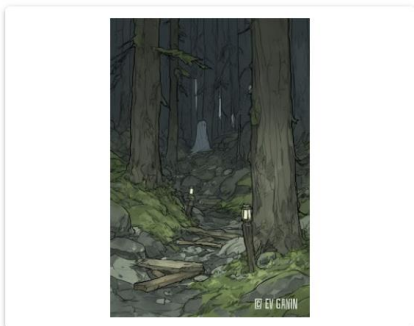
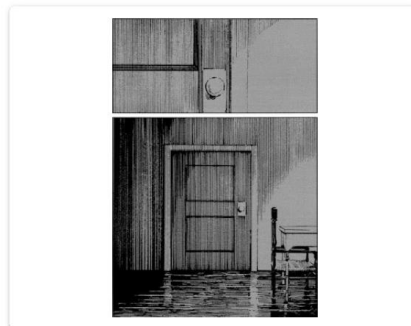

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☒ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☒ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☐ Familia
- ☒ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☒ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☒	☐	☐	☐
Escuchar música	☐	☐	☐	☒
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

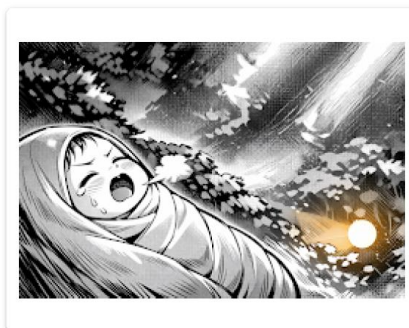
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *


☐ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

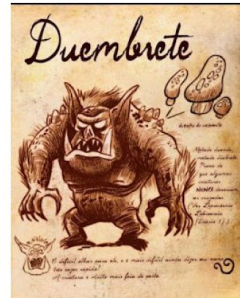
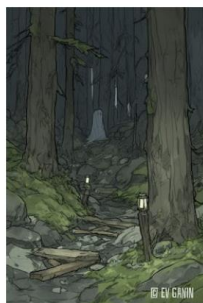
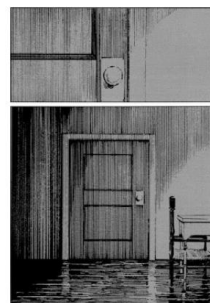
☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☐ Muy interesado
- ☒ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☒ Por obligación
- ☐ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☐ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☐ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☒ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☒	☐	☐	☐
Escuchar música	☐	☐	☒	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☐ Libro físico
- ☒ Libro digital
- ☐ Audiolibros

6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

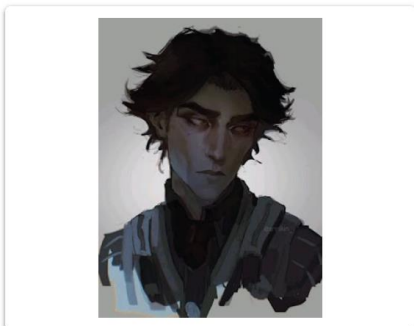
- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

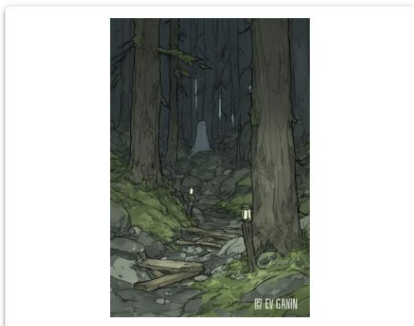
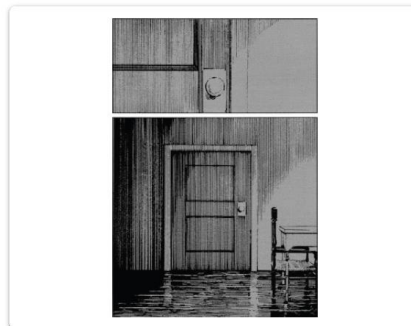
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☐ Muy interesado
- ☒ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☒ Por obligación
- ☐ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☐ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☐	☒	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☐	☒	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

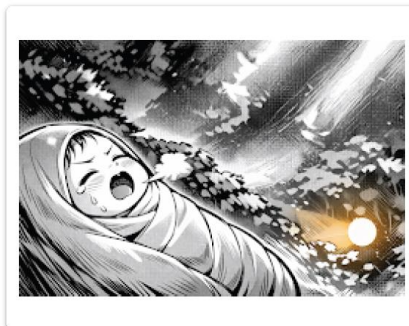
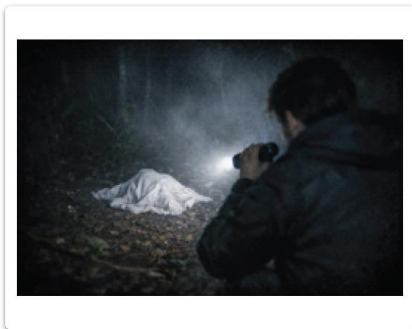
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

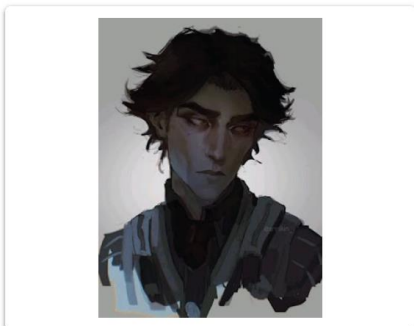

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

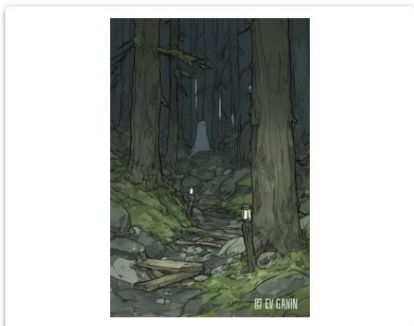
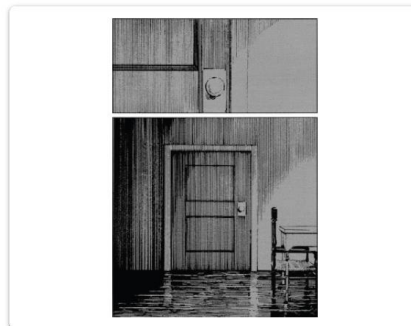
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☒ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☐	☒	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☐	☒	☐
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

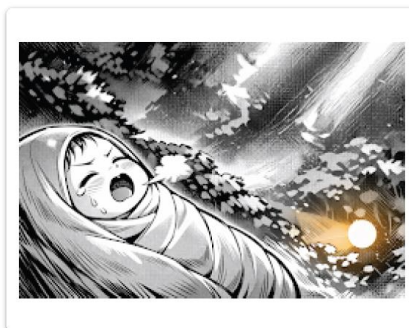
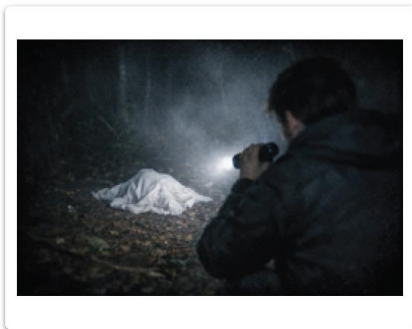
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

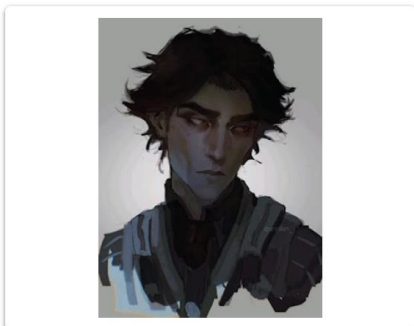

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

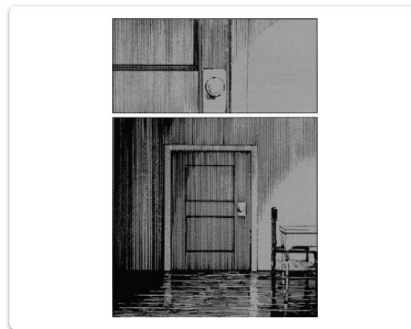
18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☒ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☒ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☐ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☒	☐	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☒	☐	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

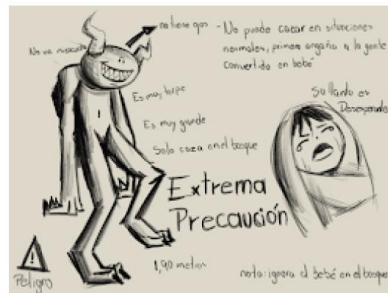
18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *


☐ Ilustración de alto contraste

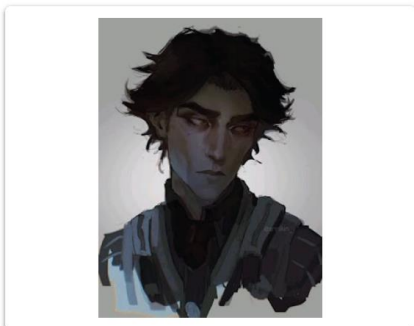
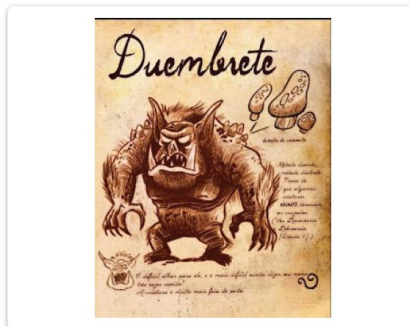
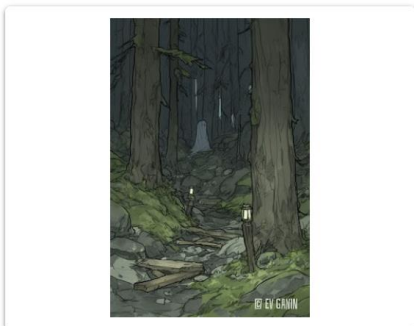
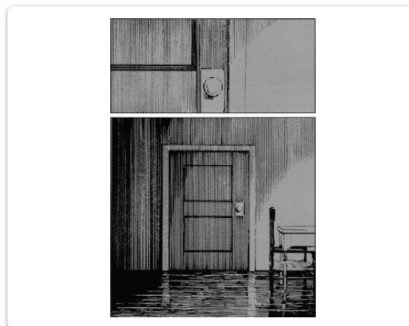
☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

☒ La portada y las ilustraciones

☐ El nombre del libro

☒ La sinopsis del reverso

☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☒ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☐ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☐ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☒ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☐ Escuela
- ☐ Colegio
- ☒ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☐ Muy preocupado
- ☒ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☐	☒	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☐	☒	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☐ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

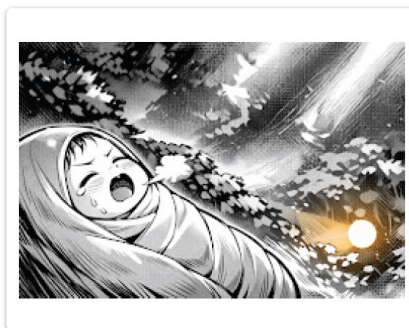
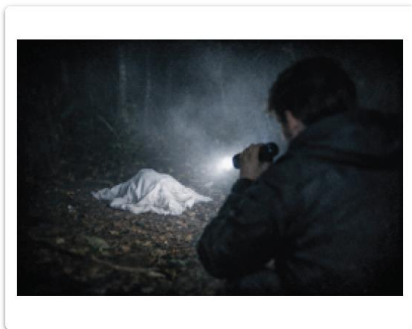
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

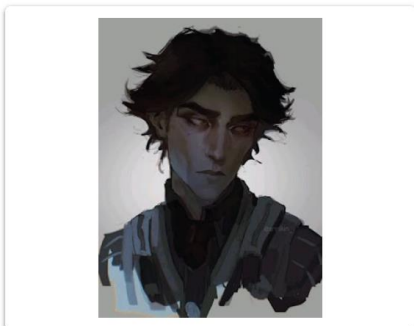

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

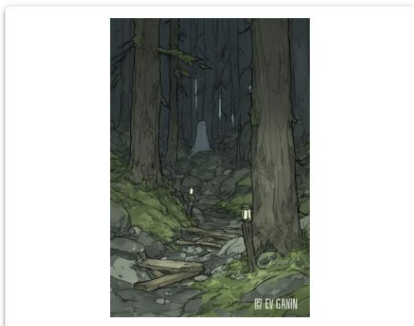
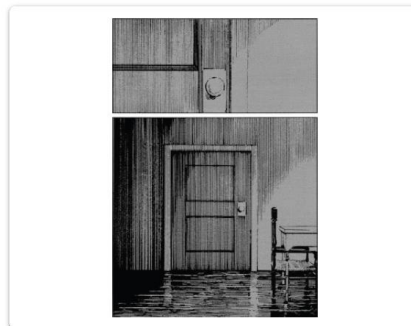
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☐ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☒ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☐ Muy interesado
- ☒ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☒ Por obligación
- ☐ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☒ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

La presente encuesta tiene como objetivo medir el nivel de conocimiento sobre la cultura local y definir preferencias estéticas para el desarrollo de un proyecto de diseño editorial. Dirigida a estudiantes de 2do BGU. Sus respuestas son anónimas y de carácter académico.

Diagnóstico de Conocimiento Cultural

Estas preguntas evalúan el estado actual de la transmisión de mitos y leyendas en Imbabura.

1. ¿Cuál de los siguientes mitos y leyendas conoces? *

- ☒ La caja ronca
- ☒ El Taita Imbabura y la Mama Cotacachi
- ☐ El Gigante y la Ventana del Imbabura (Laguna del Cunro)
- ☒ El Aya Huma
- ☐ Las Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)
- ☐ La Dama Tapada
- ☐ La Familia Remaches
- ☐ El Chuzalongo
- ☐ La Chificha
- ☐ La Laguna de Cuycucha

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

2. ¿Mediante cuál de los siguientes medios aprendiste estos mitos y leyendas? *

- ☒ Familia
- ☐ Amigos y Conocidos
- ☒ Escuela
- ☐ Colegio
- ☐ Redes sociales
- ☐ Otros:

3. Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupado te sientes al respecto? *

- ☒ Muy preocupado
- ☐ Preocupado
- ☐ Neutral
- ☐ Poco preocupado
- ☐ No me preocupa

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

4. ¿Qué tiempo le dedicas a las siguientes actividades? *

	Menos de 1 hora	1-2 horas	3-4 horas	Más de 4 horas
Navegar en redes sociales	☐	☐	☒	☐
Ver series/películas	☐	☒	☐	☐
Escuchar música	☐	☒	☐	☐
Jugar videojuegos	☐	☒	☐	☐
Leer	☒	☐	☐	☐

5. ¿En qué formato prefieres leer?

- ☒ Libro físico
- ☐ Libro digital
- ☐ Audiolibros

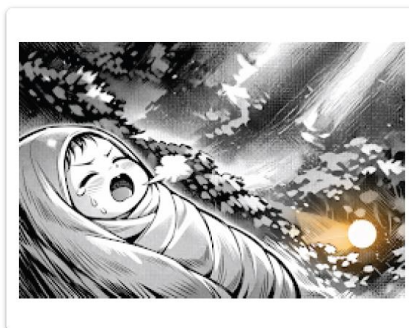
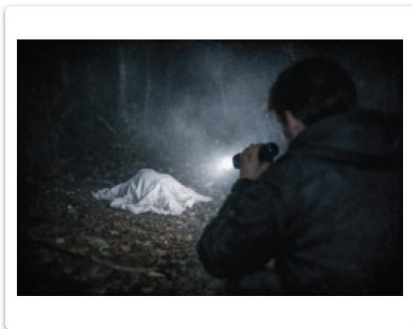
6. ¿Qué tipo de texto te gusta más para leer?

- ☐ Libro sin imágenes
- ☒ Novela gráfica
- ☐ Comic

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

7. ¿Cuál de los siguientes estilos te gusta más para un libro de mitos y leyendas? *

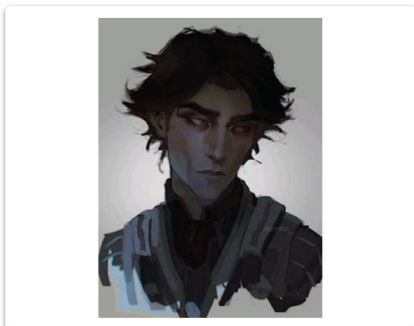

☒ Ilustración de alto contraste

☐ Estilo cómic o manga.

☒ Estilo realista y detallado.

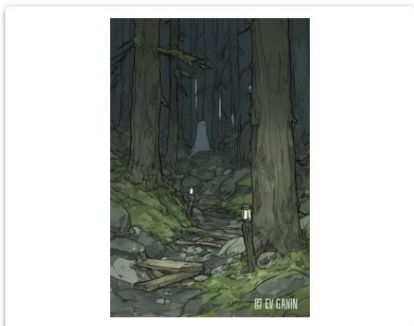
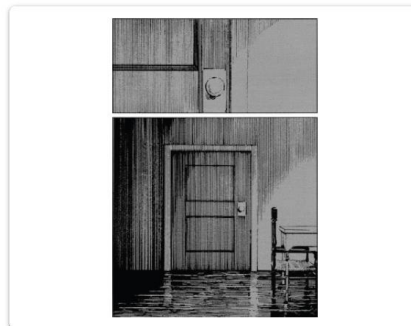
☐ Estilo Chicken Scratch

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

8. ¿Qué tipo de ilustraciones prefieres que predominen? *


☐ Ilustración del protagonista

☒ Criaturas fantásticas

☐ Escenarios

☒ Escenas de miedo o suspenso.

9. Cuando ves un libro, ¿qué es lo primero que te llama la atención para decidir si lo lees o no? *

- ☒ La portada y las ilustraciones
- ☐ El nombre del libro
- ☐ La sinopsis del reverso
- ☐ La cantidad de texto (que no sea demasiado)

18/6/26, 12:21

Encuesta de Percepción Cultural y Preferencias Visuales - Unidad Educativa "Eduard Spranger"

10. Si existiera un material gráfico que adapte mitos y leyendas locales de acuerdo a su edad, ¿qué tan interesado estaría en aprender de él?

- ☒ Muy interesado
- ☐ Interesado
- ☐ Neutral
- ☐ Desinteresado
- ☐ Muy desinteresado

11. ¿Lees por obligación del colegio o por placer?

- ☐ Por obligación
- ☒ Por placer

12. ¿Cuál de los siguientes géneros te gusta en entretenimiento? (Puede elegir más de una)

- ☒ Terror, misterio y suspenso
- ☐ Fantasía y aventura
- ☐ Ciencia ficción
- ☐ Romance y drama
- ☐ Historias de la vida real

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Anexo B. Entrevista Semiestructurada a Docente de Lengua y Literatura

Entrevistador (Anderson Andrango, estudiante de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador):

Buenos días, Mgs. Flor María Narváez. Muchas gracias por concederme esta entrevista. Para empezar, quisiera preguntarle: ¿Qué medio recomienda para acercar los mitos y leyendas a los estudiantes de segundo BGU?

Entrevistada (Mgs. Flor María Narváez):

Buenos días, Anderson. Gracias a ti por el interés. Cómo la materia de mitos, leyendas y cuentos se les da en 4to de básico es un tema que no se vuelve a topar, puesto que en la planificación no hay ninguna materia relacionada a los mitos y leyendas, sin embargo, la forma más práctica para enseñarles estos temas sería los libros en el plan lector, porque son libros externos a la planificación y pueden ser de muchos temas, siempre y cuando estén adecuados a su edad.

Entrevistador: Comprendo la situación ¿conoce los lineamientos para el plan lector o cómo se hace la elección?

Entrevistada: Si conocemos los lineamientos, en resumen, elegimos un grupo de libros posibles y los sometemos a votación en las reuniones de docentes tomando en cuenta los temas que se tratan, el tipo de redacción y la extensión del libro.

Entrevistador: ¿y conoce libros que recopilen mitos y leyendas de Imbabura?

Entrevistada: Lamentablemente, no conozco libros específicos que recopilen mitos y leyendas de Imbabura y que además estén adaptados al nivel educativo de nuestros estudiantes. Es una falencia importante dentro del material disponible.

Entrevistador:

De los siguientes ejemplos: Polvo y Ceniza, Mítico: Evocar el pasado revelar el origen, Un país lleno de leyendas y Leyendas ecuatorianas, ¿alguno le parece acorde para incluirlo en el plan lector? ¿Por qué?

Entrevistada:

Considero que ninguno es completamente adecuado para estudiantes de segundo BGU. La mayoría tiene demasiados elementos gráficos y muy poco contenido textual, lo cual limita el

análisis crítico que buscamos en ese nivel. Sin embargo, Polvo y Ceniza es el que más se aproxima, ya que presenta ilustraciones un poco más maduras y mayor cantidad de texto, aunque aún no cumple totalmente con las expectativas académicas.

Entrevistador:

¿Cree que los libros que recopilan mitos y leyendas tienen una calidad narrativa acorde al nivel académico de los estudiantes?

Entrevistada:

En general, no. Muchas de estas propuestas no alcanzan una calidad narrativa sólida. Existen obras de otros países que están mucho mejor estructuradas y desarrolladas, lo cual evidencia una necesidad de mejorar la producción literaria local en este ámbito.

Entrevistador:

¿Cuál de los siguientes libros le parece más atractivo visualmente para los estudiantes: Heartstopper de Alice Oseman, Nimona de ND Stevenson, Mitos y leyendas de América o Shut Up, ¿this is serious? ¿Por qué?

Entrevistada:

El libro que más me llama la atención es Mitos y leyendas de América. Aunque su diseño es un poco anticuado, tiene una propuesta visual interesante. Considero que, con una portada más moderna y atractiva, podría ser una excelente opción para estudiantes de segundo BGU, especialmente por su contenido cultural.

Entrevistador:

Los mitos y leyendas locales se pierden cada generación por falta de interés. ¿Qué tan preocupada se siente al respecto?

Entrevistada:

Me siento bastante preocupada. La pérdida de estas narrativas implica también la pérdida de identidad cultural. Es fundamental que desde la educación se promueva el conocimiento y la valoración de nuestras raíces para evitar que desaparezcan con el tiempo.

Entrevistador:

Dentro del plan lector, ¿se ha planteado usar algún libro relacionado con la cultura local? Si es así, ¿cuál?

Entrevistada:

Actualmente no contamos con ningún libro enfocado en mitos y leyendas locales dentro del plan lector. Es una ausencia importante que debería ser atendida en futuras propuestas.

Entrevistador:

Finalmente, ¿qué libros están considerando como opciones para desarrollar el plan lector?

Entrevistada:

Entre las opciones que manejamos están Collar de lágrimas, 500 veces tu nombre, La torre, El diario de Ana Frank, El caballero de la armadura oxidada, El coronel no tiene quien le escriba, El amor en tiempos de cólera y la saga de Harry Potter. Son textos que ofrecen mayor profundidad narrativa y permiten desarrollar habilidades críticas en los estudiantes.

Anexo C. Entrevista Semiestructurada a un Profesional en Diseño

Entrevistador (Anderson Andrango, estudiante de Diseño Gráfico en la Pontificia Universidad Católica del Ecuador):

Buenos días, Joey López. Muchas gracias por concederme esta entrevista. Para empezar, quisiera preguntarte: estas son portadas de libros que funcionan a nivel internacional. Entonces, quería saber cuál de las siguientes opciones te parece visualmente más atractiva y cuál sería la razón.

Entrevistado (Joey López, profesional en Diseño Gráfico):

¿Cuál es la que más te gusta?

Entrevistador:

Sí. ¿Y por qué? ¿Cuál consideras que llama más la atención para este público juvenil?

Entrevistado:

Esta ya la he visto, es lo que siempre se utiliza. Ah, me gusta más esta otra, pero es por el concepto y porque ya tengo un sesgo de lo que está escrito en el código y lo que veo en la imagen. Sin embargo, siento que para lo que tú quieres hacer tiene que verse tradicional; tiene que ser una ilustración tradicional, normalmente porque ¿por qué vas a manejar el conocimiento de la tradición? Y lo tradicional es esto. Esto es lo tradicional. Ahora, ¿cuál es la edad del público?

Entrevistador:

Están entre 15 y 17 años.

Entrevistado:

Puede que no les guste tanto esta opción. Puede que no les guste tanto eso. Entonces, para mí, por mi edad, claro, pero bueno.

Entrevistador:

Déjame comentarte que, a nivel de ilustración, lo que más se vio en la encuesta fue que lo que más les llamó la atención es el realismo y las ilustraciones que sean muy contrastantes, algo así como que tengan sombras duras y cosas así.

Entrevistado:

Entiendo. Esto les gustó.

Entrevistador:

Sí. El realismo y la ilustración que encontraste fue lo que les gustó.

Entrevistado:

Sí, yo sé que estas dos opciones son lo que les gusta a los jóvenes y eso es lo que debería ser.

Debería ser por el concepto, pero, ¿qué se te hace a ti más fácil de ilustrar?

Entrevistador:

A mí cualquiera de las dos.

Entrevistado:

Ah, entonces opta por lo que ya sabes. O sea, yo sé que deben cumplir una edad para que les pueda gustar, pero lo que más les va a gustar es esto; sin embargo, esto te va a llevar a ti como profesional a experimentar un poco más, porque le vas a dedicar más tiempo a la ilustración. Entonces depende de ti, ¿entiendes?, de si ya conoces por qué lado te quieres ir. Cualquiera de los dos va a funcionar independientemente de la edad o lo que sea. Estos otros no están muy bien logrados, pero cualquiera de estos dos va a funcionar. A mí se me hace más fácil esto. Esto se me hace mucho más sencillo que esto otro a nivel de ilustración. Ahora que tienes más pinceles, es mucho más fácil llegar a esto, es más rápido llegar a esto que llegar a lo otro.

Entrevistador:

Sí. Ilustración vectorial.

Entrevistado:

Es mucho más rápido. O sea, lo puedes hacer vectorial o lo puedes hacer con la tableta Wacom, con lo que tú quieras en Photoshop, pero como tiene menos textura, al tener menos textura, puedes tener sombras más planas y colores más planos, y solo con eso manejas degradados y uno que otro ruido por ahí y ya es suficiente. Pero si te vas a decantar por cualquiera de los dos, deberías escoger tú; cualquiera de los dos es muy positivo. Ahora, si a esto le das otra tipografía, no sé qué tipografía vayas a escoger, también tienes que pensar bien qué tipografía vas a escoger para este proyecto, porque de eso también depende el estilo de ilustración que escojas, si quieres que sea tradicional o si quieres que sea moderno, porque tienes los dos puntos y son dos extremos, ¿entiendes? Entonces, no sé, ya depende de ti, pero cualquiera de los dos está bien. Para mí, lo más sencillo y lo más fácil, lo que yo hubiese hecho estando en tu papel, me hubiese ido por la tradicional y les hubiese dicho: “Me da igual que les guste TikTok y Roblox, jóvenes, van a consumir un poco más de información desarrollada, más tradicional”. Me gustaría más lo tradicional. Cuesta un poco más, sí, pero es como que te da la oportunidad de experimentar también como artista, porque el otro es una línea gráfica que ya está implementada. En esto de acá puedes jugar con perspectiva, puedes jugar con proporción, puedes jugar con los personajes, los puedes caracterizar un poco mejor, hacerlos más grandes, exagerar sus facciones físicas. Si tienes un duende, puedes exagerar sus rasgos.

Entrevistador:

Claro, me permite experimentar más con exageraciones.

Entrevistado:

Sí, este estilo te da más margen para la exageración que el otro. Ahora, esto es acuarela y yo siempre he sido peleado con la acuarela en lo físico porque no la manejo bien, es complicado, pero es muy bonito. Entonces ya depende de ti. Pero todo lo vas a hacer en digital, ¿no es cierto?

Entrevistador:

Sí.

Entrevistado:

No lo vas a hacer manual. Si lo vas a hacer todo en digital, puedes hacer eso con pinceles y no es tan complicado.

Entrevistador:

Claro, eso es lo que tenía pensado. Y tomando en cuenta también que a ellos les gustó, o bueno, tienen predilección por el horror, el terror, el misterio e incluso el drama, pensaba manejar una línea gráfica un poco más oscura.

Entrevistado:

Ah, ya. Entonces sí, para manejar algo más tradicional.

Entrevistador:

¿Tú conoces algún libro o video que muestre los mitos y leyendas locales?

Entrevistado:

No.

Entrevistador:

¿Sabías que existen?

Entrevistado:

He visto, creo que hay... No, no te miento. No tengo la menor idea. Nunca he tenido un libro de esos en mis manos. Y los que he ido a buscar en la biblioteca han sido más de estilo histórico, es decir, no son narrativos y bonitos, sino que son más documentales. La foto de la cultura, la foto de la cerámica y los textos de las tradiciones orales son mucho más académicos; no están pensados para el público general como para hacer un producto, porque a la final lo que tú estás haciendo es un producto, un libro.

Entrevistador:

Creo que fue hace menos de cuatro años que sacaron una película que sí tenía calidad de filmación, pero era de una leyenda de Imbabura, y nunca se distribuyó en ningún lado; solamente tuvo su premier en Otavalo. De ahí, la leyenda de la Chificha fue hecha como una película, pero es de muy bajo presupuesto. Es una película que hicieron en Otavalo hace como diez o quince años, y pues se nota desgastada, se nota que no le fue bien con el tiempo. Y recientemente, por mi sector, que es las faldas del Imbabura, tengo un vecino que se encarga del turismo y tiene un libro de mitos y leyendas en quichua y en inglés para los turistas. Pero la ilustración está enfocada en niños de escuela. Entonces, si tú vas como un adulto o incluso como un joven, no te va a llamar la atención.

Entrevistado:

Entonces, hay materiales, pero no están simplificados hacia el producto, ¿entiendes?, sino que tienes la parte académica. Mira, aquí tengo un libro que tiene ilustraciones tradicionales sobre cómo funcionan las cosas. Ah, y si tuviera aquí te mostraría mis libros, pero no los tengo. Ahora, esto es más como un boceto.

Entrevistador:

También les propuse esto, se llama “chicken scratch”, ese estilo. Esta opción no les gustó.

Entrevistado:

¿Cómo no les va a gustar? Pero el estilo que le des a lo que ilustres tiene que tener sentido con el concepto, ¿entiendes? Entonces, si quieres algo fresco y relajado, pues metes un elefante.

Entrevistador:

Sí, esto me encantó. Claro, es que mi pensamiento original era hacer un libro más cercano a lo que es el diario de Gravity Falls.

Entrevistado:

Ya.

Entrevistador:

Entonces era un bestiario.

Entrevistado:

Ya. Era un bestiario. Es excelente. Claro, explicabas cada uno de esos personajes, explicabas su historia.

Entrevistador:

Claro. Y para mí me encantaba, pero no les gusta.

Entrevistado:

¿Y por qué no? O sea, más que gustarles o no gustarles, ¿qué es lo que no les parece funcional?

¿Qué es eso que yo te he comentado?

Entrevistador:

De lo funcional, me parece que lo que ellos quieren es que su crecimiento es mucho más rápido que el que nosotros tuvimos. Entonces, buscan historias más crudas, más realistas y ven mucho contenido de películas de terror, series de terror y videojuegos violentos.

Entrevistado:

Entiendo. Algo más violento. Por ejemplo, The Last of Us.

Entrevistador:

Sí.

Entrevistado:

Donde le disparas a un tipo en la cabeza y explota, se pega a la pared y luego los sesos caen. A mis quince años, eso no era normal.

Entrevistador:

No, ¿qué va a ser? Lo que funcionaba para mí era eso de un bestiario, pero para ellos ya no es tan funcional. Entonces ellos buscan algo más realista. Incluso ciertos estudiantes mencionaron tener predilección por historias reales como los casos que narra Dross.

Entrevistado:

A mí me gustaba a esa edad.

Entrevistador:

Sí, todos pasamos por esa etapa. Entonces, yo quería también aprovechar eso, que es esa etapa justamente donde uno se siente intrigado por el terror y el misterio, para que conozcan y prevalezcan las leyendas, porque al fin y al cabo sí se están perdiendo.

Entrevistado:

Mete fotografía de los sitios donde se pudo haber visto la criatura, como para que también les gustaría ir a conocer el sitio.

Entrevistador:

Eso también pensaba: hacer fotografías en ciertos lugares de la provincia y manejar la ilustración por encima.

Entrevistado:

En serio, eso está excelente, porque conectas la parte real con lo imaginario. Eso está bonito y te ahorras el trabajo de fondo. Te ahorras, de cierta forma, el trabajo y puedes decir: “Mi estilo es el que quiero presentar”. ¿Por qué? Por esto y punto. Eso está bien y te puede funcionar.

Entrevistador:

Entonces, aquí están estas portadas y algo del interior que tienen algunos libros que muestran mitos y leyendas del país, no de la provincia, porque no hay como tal.

Entrevistador:

Este libro se llama “Polvo y cenizas”; es uno de los libros actuales que sacó la Universidad de Azuay. Me pareció genial la portada. El interior maneja ilustraciones un poco más caricaturescas y poco texto.

Entrevistado:

¿Sabes cómo se ve esto? Como el de Cowboy Bebop.

Entrevistador:

Ah, sí, es igualito.

Entrevistado:

Sí. En cambio, tiene muy poco texto. Esa leyenda maneja dos o tres párrafos y ese es otro ejemplo más de que, si bien la ilustración está un poco más detallada, también maneja muy pocos textos. ¿Y en qué vas a imprimir esto?

Entrevistador:

Lo que tenía pensado, lo más llamativo sería tapa dura, pero por temas económicos no sé.

Entrevistado:

Depende. Puedes hacer como una historieta.

Entrevistador:

Sí, les propuse hacer un cómic diferente.

Entrevistado:

Es fácil de imprimir, es fácil de difundir y es para los jóvenes. A los jóvenes les gustan los cómics. Este es “Milico” y también es de la Universidad de Azuay. Tiene más ilustración.

Entrevistador:

Sí, es mucha ilustración. Y de otra de las preguntas que les hice a los muchachos, como les gusta leer, quieren que las ilustraciones no opaquen al texto; quieren que haya un equilibrio.

Entrevistado:

Ah, sí. No, no buscan eso: que sea un dibujo y una historia; tiene que complementarse todo, ¿entiendes? Tiene que complementarse absolutamente. Si tuviera aquí mi libro de ilustración... Tengo un libro de ilustración de planetas, era un planetario, pero es precioso y está hecho a mano. Lo que no me gusta de lo digital es lo plástico que puede llegar a veces, es como ese contraste entre un cielo bien hecho y el resto que no se ve tan bien logrado.

Entrevistado:

“Leyendas ecuatorianas”. Este supongo que es el que más información tiene acerca de lo que tú quieres.

Entrevistador:

Sí. Y también es de la Universidad de Azuay, pero, así como te digo, todos están enfocados en recopilar una o dos leyendas por provincia o incluso ni eso; son leyendas de todo el Ecuador. Entonces, me aconsejaron los docentes hacerlo de Imbabura y pues sí me di cuenta que hay algunos mitos y leyendas que no son muy conocidos.

Entrevistado:

¿Cuántas leyendas vas a incluir? ¿Todas?

Entrevistador:

No, no voy a usar todas. De la encuesta que realicé, pienso utilizar las menos conocidas y, como es solo una provincia, pienso usar como máximo cinco.

Entrevistado:

Cinco.

Entrevistador:

Cinco, y que cada leyenda tenga alrededor de ocho páginas.

Entrevistado:

¿Cuánto tiempo tienes? Ocho páginas por leyenda. Ocho por cinco son cuarenta páginas.

Cuarenta páginas de ilustración más tapa. Tapa, cincuenta páginas. Pero eso no llega a ser un libro.

Entrevistador:

Eso lo sé, pero también me dijeron los docentes que, como es un proyecto de tesis, tampoco puede ser tan ambicioso.

Entrevistado:

Sé que no puede ser tan ambicioso, pero dentro de lo real, lo físico y lo editorial, un libro tiene que tener una cantidad mínima de hojas; una historia se define a partir de una cantidad de hojas; un flyer no. No todos los formatos son libros. Entonces, tal vez la tapa va a ser más gruesa que el interior, ¿entiendes? No te digo que no sea lo mejor; tal vez no sea un libro, pero si te dicen que sea libro...

Entrevistado:

No sé, porque me gustaría mucho la idea de las historietas, ya que la historieta es lo que llega más fácilmente a los jóvenes. Debería ser este grupo, ¿no?

Entrevistador:

Este grupo tiene otras preferencias.

Entrevistado:

Sí, pero también son de los tipos de Eduard Spranger, de los vistos. ¿Cuál te llamó más la atención?

Entrevistador:

El que más me llamó la atención es “Polvo y Ceniza”.

Entrevistado:

Sí, además creo que ese es el que tiene mejor distribución. No veo las ilustraciones, pero de lo que se ve, se ve muy bien. Esta me gusta mucho. Sí, la portada me encantó.

Entrevistador:

Pero está más enfocado en las ilustraciones. Sí, búscala como “Polvo y Ceniza” y sale. Ahí está, lo tiene subido la universidad.

Entrevistado:

Mira, un exlibris. Es que me gustan los exlibris, son muy bonitos. Son todos los personajes al principio. Sí, le falta un poco más de organización, ver algunas cosas. Por ejemplo, aquí hay mucho espacio vacío. Esto sí, así se puede utilizar, pero igual aquí me hubiese gustado complementar todo porque diseñas toda la pieza.

Entrevistador:

Y es como te dije: la portada me gustó más que el interior.

Entrevistado:

Sí, la portada jalaba mucho mejor que estos otros, pero ahí el hecho de tener planos de una acción me parece posible, me parece muy posible. ¿Pero en qué vas a imprimir? No vas a imprimir sobre negro, vas a imprimir todo sobre un fondo, ¿no es cierto? No vas a hacer eso.

Entrevistador:

Estoy medio loco, pero tampoco tanto.

Entrevistado:

Mi libro “Luna de Plutón” es un referente, ¿no? Ese es un referente que tienes. No sé de qué trata tampoco, pero tiene que ver el estilo y toda la cuestión. Sí, deberías darte una vuelta para saber qué es lo que hace Dross como referente. Él crea un libro, ¿entiendes?, y qué ilustración mete en un libro. Me parece posible ver eso, porque de ahí tiene más libros, pero sí sería bueno como referente, porque si ya te vas a centrar en que básicamente les gusta esto, todo lo que entorna

esto, pues qué mejor si ya tienes algo impreso y hecho. A pesar de que puede que la ilustración no me guste mucho, pero no sé, son cosas que tú puedes cambiar, que puedes escoger, pero la estructura de toda la obra puede que ya la haya resuelto. Entonces eso puede funcionarte. Pero no le veo mucho, o sea, este me gustó, sí tiene apartados... Pero no. Y si tienes razón, no hay nada muy destacable.

Entrevistador:

Es ahí donde entra la importancia de mi tesis. Esto es lo que hay. No hay más hecho. De ahí, los libros de mitos y leyendas que hay en la biblioteca son libros muy antiguos y no te van a dar permiso para llevarte a ningún lado.

Entrevistado:

¿Y qué papeles tienes pensados para la impresión?

Entrevistador:

Couche. Mi asesor mencionó que quería que fuera también un couche para dar diferencias entre papeles. Entonces, este es couche mate de cien gramos. Hay couche mate de menos gramaje, pero se le acabó, así que como prueba está este más delgado.

Entrevistado:

Entonces se puede hacer en este. El couche mate me gusta porque el acabado no es tan brillante, se ve sólido. Lo único es que, en el couche, sabes, hay una variación de color entre cómo se ven en tu pantalla y cómo se ven físicamente. Normalmente se satura.

Entrevistador:

Ah, y este no me acuerdo cómo era el nombre, pero este está bonito. Es como un poco más relacionado a lo tradicional.

Entrevistado:

Ese me gustó.

Entrevistador:

Ese también me gustó. Y este creo que lo puedo combinar con el papel sketch, creo que es.

Entrevistado:

Entiendo.

Entrevistador:

Solo que es de un gramaje más grueso para el sketch, que no sea tan delgado.

Entrevistado:

Sí, pero puedes buscarle un sketch un poco más grueso como para meter unas páginas de eso donde solo tengas esbozos y bocetos de las demás. Pero de los tres, este sí, eso es lo que me gustó. Pero igual si ves que cambia de color, aunque es la misma imagen.

Anexo D. Recopilación de Mitos y Leyendas Populares de Imbabura

• La Caja Ronca

Versión 1: Juan Carlos Morales Mejía (2015) – Contexto histórico y simbolismo

La Caja Ronca es, acaso, la más alta referencia de la mitología de la urbe norteña. De niños, la leyenda más terrorífica que contaban los abuelos era la Caja Ronca: una procesión de ultratumba, donde cucuruchos llevaban cadenas. Esta mitología, con sus variantes, se localiza en casi toda la Sierra ecuatoriana, desde la vertiente de la cultura mestiza, y tenía aterrorizados a nuestros mayores, aún más cuando se enteraban que uno de esos penitentes había encargado sendas veladoras verdes que después se transformaban en canillas de muerto.

En Ibarra, los sucesos acontecían en el barrio de San Felipe y, antes del terremoto de 1868 que devastó la urbe, se sabe que estaba colocada una cruz, que no es otra cosa que el indicio de una probable pacarina, es decir, un sitio sagrado para la cultura prehispánica. Como se sabe, los curas doctrineros tenían como costumbre poner los símbolos cristianos —grutas o cruces— para disuadir a los antiguos habitantes de sus antiguos sitios sagrados del agua.

La Caja Ronca también recorría el tradicional barrio de San Juan Calle, donde se encuentra el cementerio y donde en el actual barrio El Carmen es el sitio donde se expenden ataúdes. Así que las procesiones —con ataúd al hombro— siguen por estas calles que enlazan de esta manera una ruta interesante: los extramuros. Todo lo que sucedía fuera del perímetro de la urbe, es decir hasta la calle Colón, se convertía enseguida en extramuros, como si con esta idea se mencionara un ámbito insano, precisamente donde residía parte de los seres fantásticos de la cultura prehispánica, alejada del centro donde deambulaban la Viuda o la Vergonzante del Pretil.

Desde la literatura, podemos imaginar el momento más tétrico de la Caja Ronca:

“Las lenguas de fuego parecían acariciar a un personaje que no tenía otra explicación: era algún diablo salido del infierno. Eso a juzgar por sus ojos resplandecientes como carbones encendidos y sus cuernos afilados, que eran golpeados por una luz que despedía la procesión funesta. Este señor de las tinieblas iba recio y parecía que de sus ojos emanaban las órdenes para sus fieles, que caminaban lentamente como arrepintiéndose. De su mano derecha sobresalían unas uñas afiladas que se confundían con su capa escarlata, junto con un tridente fatal. Era como si los conjurados del miedo anunciaran la llegada de días terribles.”

Según refiere Manuel Espinosa Apolo, en su libro acerca de Pomasqui, precisamente los seres mitológicos, como el diablo presente en la Caja Ronca, pertenecerían a la antigua visión prehispánica. Realizando una conjetura, se tratarían de la fuerza presente en la cosmovisión indígena de aquellos personajes del panteón que fueron exterminados por los curas doctrineros en la extirpación de idolatrías, efectuada en la temprana época colonial. Evidentemente, son fuerzas que no tienen esa carga de entidades malignas, propias del catolicismo. Un personaje que tiene esas características es el conocido como Diablo Huma, o cabeza de diablo, que no es otro que el Aya Huma, que podría entenderse como el líder que otorga la fuerza a los danzantes. (Morales Mejía, 2015, 7 de noviembre)

Versión 2: Juan Carlos Morales Mejía (2019, 8 de mayo) – El chiquillo curioso

Había una vez, hace mucho tiempo en San Juan Calle, un chiquillo tan curioso que quería saber en qué sueñan los fantasmas. Sí, amable lector, fantasmas, esos que atraviesan las paredes. Por eso escuchaba con atención la última novedad: unos aparecidos que merodeaban en las noches de Ibarra, sin que nadie supiera quiénes eran, pero seguro no pertenecían a este mundo.

Así inicia el texto de la Caja Ronca que es, acaso, la más alta referencia de la mitología de la urbe norteña. El recorrido del siniestro cortejo fúnebre era, para el caso de Ibarra, por el

denominado Quiche Callejón, en las actuales calles Maldonado y Colón. El sector se llamaba antiguamente el barrio de San Felipe y, antes del terremoto de 1868 que devastó la urbe, se sabe que estaba colocada una cruz, que no es otra cosa que el indicio de una probable pacarina, es decir, un sitio sagrado para la cultura prehispánica. Como se sabe, los curas doctrineros tenían como costumbre poner los símbolos cristianos —grutas o cruces— para disuadir a los antiguos habitantes de sus antiguos sitios sagrados en torno al agua. (Morales Mejía, 2019, 8 de mayo)

Versión 3: Juan Carlos Morales Mejía (2019, 5 de diciembre) – Micro leyenda

En las noches, los niños escuchábamos el relato de la Caja Ronca, una leyenda que con sus variantes es contada en la Sierra centro y norte. Pertenece a ese barroco penitencial propio de la Colonia para, como estrategia, infundir el miedo. Sí, una de las formas de acceder al Paraíso según los designios tan propios de esa cultura que llegó en carabela.

A lo lejos, nos decían, aparece un carromato del infierno presidido por penitentes con trajes de cucuruchos que arrastran cadenas. Casi al último, varios personajes tocan tambores y flautas de sonidos tétricos.

Varias versiones se han escrito de este mito que, para el caso de Ibarra, sucede en el antiguo barrio San Felipe, destruido por el terremoto de 1868. Para la primera mitad del siglo XX, la historia se ubicó en el llamado Quiche Callejón, los extramuros de la urbe que ahora pertenecen a las calles Colón y Maldonado.

Ahora, después de varios intentos, puedo compartir este relato convertido en micro leyenda:

Hace mucho tiempo, en San Juan Calle, vivían dos chiquillos tan curiosos que se preguntaban en qué sueñan los fantasmas. Sí, fantasmas esos que atraviesan las paredes.

Escucharon de una procesión tenebrosa de penitentes quienes escondieron sus tesoros como si

pudieran disfrutarlos en ultratumba. La Caja Ronca era una andanza de cucuruchos del averno con sonidos de cadenas, tambores y flautas.

Mateo y Juan Alfonso no podían perderse. Fueron al Quiche Callejón a medianoche. Y lo vieron todo: subido en una carroza estaba el mismo Lucifer, a juzgar por su tridente y enormes cuernos, mientras avanzaba un tumulto de pies descarnados llevando un ataúd. Un espectro entregó a los muchachos dos veladoras verdes, después todo se esfumó en la niebla.

Al otro día, los muchachos amanecieron echando espuma por la boca y asidos a dos canillas de muerto en lugar de las velas. Al fin habían hallado espíritus, pero con un ronco bramido del infierno. (Morales Mejía, 2019, 5 de diciembre)

Versión 4: Manuel Espinosa Apolo (2007) – Definición y remedio

La Caja Ronca es un tambor que emite un sonido pausado, ronco y lejano, acompañado por el silbido triste de un flautín. Anuncia el inicio y el final de la procesión de almas condenadas y demonios que recorre los pueblos del norte y centro de la Sierra, pasadas las 11 de la noche y luego de que una jauría de perros aulla. Este instrumento es tocado por dos espectros vestidos de rojo, uno de los cuales encabeza el terrorífico cortejo y otro que va al final del mismo. La Caja Ronca se oye desde una gran distancia para advertir e invitar a los noctámbulos y descarriados a que se recojan y no salgan de sus casas, porque de lo contrario serán escogidos por los espectros de ultratumba para que los acompañen a la otra vida. Hay quien dice que, ciertas veces, el propio Diablo ha llegado a tocar este instrumento, con el propósito de asustar a la gente y permitir que los ladrones realicen sus fechorías. Como remedio para alejar y hacer desaparecer el fúnebre sonido y la procesión que lo acompaña, se recomienda pellizcar a un niño de pecho, pero que ya haya sido bautizado. (Espinosa Apolo, 2007)

Versión 5: Visit Ibarra (s.f.) – La historia de Carlos y Juan José

Había una vez, hace mucho tiempo en San Juan Calle, un chiquillo tan curioso que quería saber en qué sueñan los fantasmas. Sí queridos amigas y amigos: fantasmas, esos que atraviesan las paredes. Por eso escuchaba con atención la última novedad: unos aparecidos que merodeaban en las noches de Ibarra, sin que nadie supiera quiénes eran, pero seguro no pertenecían a este Mundo.

—¡Ay Jesús! —decía Carlos—, ojalá que no salgan justo la noche en que tengo que regar la chacra.

Sin embargo, este muchacho de 11 años era tan preguntón que se enteró de que las almas en pena salían a medianoche para asustar hasta quienes salían a cantar los serenos. Estos seres, según decían los mayores, penaban porque en su codicia dejaron enterrados fabulosos tesoros y hasta que alguien los encontrara no podían ir al Cielo. Estos entierros estaban en pequeños baúles de maderas recias para que resistieran la humedad de las paredes. En esas cajas, además, estaba guardada la Avaricia.

Carlos, fácil es suponer, se moría de ganas de conocer a esas almas en pena, aunque sea de lejos. Acudió a la casa de su mejor amigo, Juan José, para que lo acompañara al regadío en el Quiche Callejón, como se denominaba el lugar en aquella época del siglo XIX. Ahora pertenece a las calles Colón y Maldonado, pero sólo imagínense cómo sería de tenebroso si no había luz eléctrica.

—¡Qué estás loco! —dijo Juan José y le recordó que él también estaba en el barrio cuando hablaron de la Caja Ronca, que era como habían denominado a esa procesión del Averno. A él no le hacían gracia los fantasmas.

—No seas malito —le dijo Carlos, de ojos vivaces, mientras argumentaban que esas eran puras mentiras para asustar a los niños. Evitó decirle que él mismo sentía pánico de aventurarse por la noche y peor con la certeza de dormir en una cabaña vieja de su propiedad.

Porfió tanto el jovenzuelo que el otro aceptó a regañadientes, con la condición de que después del regadío le brindara un hirviente jarro con agua de naranjo con dos arepas de maíz, de esas que se hacían en el horno de leña. Más pudo la barriga que el miedo y así los dos chiquillos caminaron pocas cuerdas hasta el barrio San Felipe, como se llamaba en aquella época, en medio de higueras prodigiosas y geranios perfumados.

Antes de oscurecer llegaron al descampado donde se apreciaba las plantaciones de hortalizas y en la mitad el árbol de higos, como si sus ramas fueran inmensos dedos retorcidos y su tronco pareciera una mano recia que saliera de las entrañas de la tierra. Los jóvenes comprobaron que los canales de agua estuvieran dispuestos. Después, prendieron una fogata y esperaron que el tiempo transcurriera, eso sí evitando hablar de la temible Caja Ronca.

Atraídos por la magia del fuego los amigos no tardaron en dormirse, mientras afuera un viento helado se escurrió muy cerca de los surcos, a esa hora pardos por los destellos de la Luna. Mas, un ruido imperceptible pareció entrar por ese portón del Quiche Callejón. Los mozuelos se despertaron y el sonido se... (Visit Ibarra, s.f.).

- **Taita Imbabura y Mama Cotacachi**

Versión 1: Redacción El Telégrafo (2023)

Estos colosales cerros, a 25 kilómetros de distancia uno del otro, tienen una linda historia de amor duradero. Antes de comenzar con la leyenda es importante mencionar que muchas de ellas tienen varias versiones por su forma de transmisión, la tradición oral, a pesar de que en esta

ocasión el relato haya sido encontrado en un manuscrito de 1946 y publicado por la Casa de la Cultura Núcleo de Imbabura en 2012, no dejan de existir versiones con pequeños cambios.

El Imbabura ha sido considerado por los habitantes de la Pachamama como un padre sabio, y es por eso que se levantaba cada mañana para vigilar que cada uno cumpliera su función. Taita Imbabura cuidaba el río para que sus aguas llegaran en la dirección correcta, controlaba que el viento no perdiera su rumbo y veía que todo hombre y mujer cumpliera con sus deberes, como la siembra, la cría de animales y la familia.

Se dice que al Imbabura le gustaba admirar la salida del sol por las mañanas y en un día de esos decidió declarar su amor hacia Cotacachi, la única a quien había amado desde que eran pequeños montecitos y jugaban juntos. Decidido fue hacia Cotacachi, junto con flores de campo. Después de confesarle su amor, le comunicó que su único deseo era casarse con ella. Cotacachi emocionada contestó que también estaba enamorada y que sí quería ser su esposa.

Desde aquel día, cada vez que las montañas se visitaban, se dejaban el uno a la otra un poquito de nieve en sus cumbres. Después de poco tiempo, nació el monte Yanaurcu, que está ubicado a la derecha de su madre. El Imbabura se volvió viejo y le dolía la cabeza, por eso hasta hoy permanece cubierto con un penacho de nubes. Cuando se desvanecen los celajes, el Taita contempla a su amada Cotacachi, que tiene sus nieves como si un monte-muchacho le acariciara el rostro. (Redacción El Telégrafo, 2023)

Versión 2: Redacción La Hora (s.f.)

El Taita Manuel Imbabura se enamoró alguna vez de la Mama María Isabel Cotacachi, cuenta la historia. El Imbabura es un volcán apagado. En sus faldas se encuentra Ibarra y el Lago San Pablo. En Ecuador es conocido como 'taita Imbabura', que significa papá en kichwa.

Imbabura Urcu es el cerro protector masculino, su nombre es taita Manuel Imbabura. Es un 'hombre' grande y viejo, que luce constantemente un sombrero grande que cubre su cabeza blanca. Frente a él está el Cutacachi Urcu, que es el cerro protector femenino, su nombre es mama María Isabel Cotacachi, una mujer ya entrada en edad.

Se cuenta que cuando el taita Imbabura era joven empezó a salir del Imbabura (cerro que era su morada) y caminaba solo durante las noches pensando que las demás personas le iban a reconocer y llegar a criticarlo al no encontrarse en su hogar. Una de tantas noches, durante su recorrido, se encontró con la mama Cotacachi. Caminaban juntos, pero Manuel no podía declarar su amor a María Cotacachi, cuando, de repente, se declaró diciendo que la amaba, entonces la mama Cotacachi respondió: “Yo también desde muchos años que te conocí he estado enamorada, entonces vamos a ser enamorados”. El tiempo transcurrió y tuvieron un hijo, llamado Yanaurcu, que está a la derecha de su madre. (Redacción La Hora, s.f.)

Versión 3: Ministerio de Cultura y Patrimonio (s.f.)

Cuentan en la comunidad la historia del cerro Imbabura y del cerro Cotacachi. El Imbabura, grande e imponente, era considerado por todos los habitantes de la Pachamama como un padre sabio, y como tal, se levantaba todas las mañanas para vigilar que cada uno cumpliera con su función.

Taita Imbabura, así le decían, cuidaba para que el río llevase sus aguas en la justa dirección, ni muy rápido, ni demasiado lento, y controlaba que el viento no perdiera mucho tiempo al pararse a hablar con los árboles de la montaña, y veía que todo hombre y mujer cumpliera con sus deberes, como la siembra, la cría de los animales, la familia.

Pero un día como muchos otros, decidió declarar su amor hacia Cotacachi, la única y linda montaña que siempre había amado, desde cuando los dos eran pequeños montecitos sin

mucha experiencia, y ya jugaban juntos. Ese día soleado de agosto, mientras el aire levantaba el olor de la tierra recién roturada, fue cuando el Imbabura se presentó delante de su amado cerro con una masita de flores de campo, y después de haberle revelado cuán grande era su sentimiento, le comunicó el deseo de casarse con ella.

Al oír estas palabras, un poco sorprendida pero también contenta, Cotacachi, haciendo un poco temblar sus quebradas por la emoción, contestó que ella también estaba enamorada y que habría sido feliz de ser su esposa.

Desde aquel día, cada vez que los dos volcanes se visitaban, se dejaban el uno a la otra un poquito de nieve de sus cumbres. Después de poco tiempo del matrimonio, las dos montañas se unieron y de esa unión nació el monte Yanaurcu.

Con el pasar de los años el Imbabura, ya un poco anciano y con muchos años de trabajo a cuestras de sus espaldas rocosas, empezó a sufrir de fuertes dolores de cabeza, que a veces duraban por días y días. Por eso su cumbre se cubría de nubes.

No obstante, eso, del matrimonio de taita Imbabura y mama Cotacachi se esparció por todos los valles alrededor un sano aire de amor y confianza. Se dice que el viento que al anochecer se levanta hasta las comunidades más altas, son los besos de buena noche que las dos montañas enamoradas se envían con un soplo. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, s.f.)

- **El Gigante y la Ventana del Imbabura**

Versión 1: Leyendas de Ecuador (2020)

Desde la carretera que desciende perezosamente por el costado sinuoso del Nudo de Mojanda, desde Cajas hasta Eugenio Espejo, se puede contemplar la incomparable belleza del Lago San Pablo y de su celoso guardián, el viejo monte Imbabura. El Imbabura se levanta adusto

y cansado y ve retratarse en el cristal del lago, su cumbre decapitada por un lejano cataclismo. Su cabeza dolorida pasa la mayor parte del tiempo amarrada con un pañuelo blanco de nubes.

Hace mucho tiempo, cuando los gigantes recorrían el mundo, llegó al Ecuador un gigante tan alto que su cabeza tocaba las nubes. Decidió en su recorrido conocer las lagunas de la provincia que hoy conocemos como Imbabura. El gigante se dirigió primero al lago San Pablo, que en ese tiempo se llamaba Imbacocha, ingresó en él, pero el agua no cubrió todo su cuerpo. Muy orgulloso se sintió el gigante de ser tan alto y enseguida continuó su recorrido por todas las 27 lagunas de la provincia. En pocos minutos estuvo en las lagunas de Mojanda; primero entró en la laguna de Caricocha, pero el agua solo le cubrió los tobillos. De un salto estuvo en la laguna de Huarmicocha, cuyas aguas mojaron levemente las rodillas del gigante. Por último, la laguna de Yanacocha solo mojó sus pies.

—Indudablemente, soy el más alto de todos —se dijo a sí mismo el presumido gigante.

Dando grandes zancadas se dirigió a la laguna de Cuicocha, lentamente introdujo sus piernas en las oscuras aguas de esa laguna y dando grandes risotadas dijo:

—¡Solamente me mojé hasta los muslos!

En Yaguarcocha, las carcajadas del gigante aumentaron y en tono burlón dijo:

—¡El agua solo llegó a los dedos de mis pies!

El escenario fue el mismo en las lagunas de Piñán. Una por una fueron desmerecidas por el engreído gigante.

—Ninguna laguna puede conmigo —se jactaba el gigante.

Con cada laguna que visitaba, su orgullo crecía más y más. Estaba convencido de que no había una sola laguna en la que pudiera zambullirse, así que decidió viajar a otros lugares para contarle a todo el mundo que él era el más alto de todos los gigantes de la tierra. Antes de

marcharse, vio a lo lejos una pequeña laguna sobre el taita Imbabura. Con mucha soberbia se dirigió hacia allá para comprobar, una vez más, que no había una laguna en toda la provincia con aguas suficientemente profundas para cubrir su cuerpo. Muy confiado, el gigante se introdujo en las aguas. A los pocos segundos se dio cuenta de que su grande y pesado cuerpo se hundía en las profundas y frías aguas. Invasado por el pánico, intentó sujetarse de las rocas de la montaña, pero uno de sus grandes y fuertes dedos perforó la cima del Imbabura y el gigante se hundió para siempre. Desde ese día, cuando el cielo está despejado, se puede ver la ventana que dejó el gigante. (Leyendas de Ecuador, 2020)

Versión 2: Redacción País Adentro (2016, 19 de noviembre)

Las historias que contaban los antepasados perduran en el tiempo gracias a la memoria oral. La Laguna de Cuicocha está ubicada 12 km al suroeste de Cotacachi y 14 km de Otavalo. Los animales del lugar ya lo anunciaban, algo extraño estaba por ocurrir. Un gigante de tierras desconocidas llegó a Imbabura. Comía todo lo que estaba a su paso y hacía travesuras en las montañas y nevados. Para el gigante todas las lagunas de la provincia eran solo charcos sin suficiente profundidad, imposible bañarse en ellos. El agua de la laguna de San Pablo le llegó a las rodillas, la de Mojanda le cubrió hasta los tobillos, la de Cuicocha solo le mojó hasta los muslos y el agua de Yahuarcocha le llegó solo hasta los pies. El gigante estaba convencido de que en la provincia no había lagos. De pronto divisó arriba del Imbabura un pequeño reflejo de luz. Era la laguna Cunrru. Cuando se acercó a ella, el gigante pensó que era la cocha más pequeña que había visto. Con arrogancia entró en el agua fría y oscura, pero empezó a sentir que se hundía. Desesperado trató de salvarse sosteniéndose de la roca más cercana, pero lo único que consiguió fue perforar parte de la montaña formando así la Ventana del Imbabura que existió hace más de 3 décadas. Finalmente, el gigante se ahogó. (Redacción País Adentro, 2016)

Versión 3: Carlos Benavides Vega (s.f.)

En tiempos inmemorables vivió en la Laguna de Cunro un gigante orgulloso que consideraba que todas las lagunas de la provincia eran sólo charcos, sin suficiente profundidad para bañarse en ella. Fue así cómo llegó primero a la laguna de San Pablo y se metió en sus aguas. En pocos pasos recorrió todo el lago y en el lugar más profundo el agua apenas le llegó a las rodillas. Pasó enseguida a la laguna de Mojanda y el agua allí no le llegó sino a los tobillos. Pasó luego a la laguna de Cuicocha y el agua de ese lago hermoso y agreste le llegó hasta los muslos. Llegó finalmente a la laguna de Yahuarcocha y el agua allí apenas le cubrió los pies. Con esto, el gigante acabó por convencerse que, en verdad, en toda la provincia no había un solo lago suficientemente profundo... alcanzó a divisar, arriba del Imbabura, una pequeña laguna... y una vez allí, no solo con confianza sino con arrogancia, se metió en sus aguas frías y negras. Pues, sintió que el piso y que todo su inmenso cuerpo se hundía, desesperado trató de sostenerse y al asirse de la roca más próxima, la perforó, formándose así la Ventana del Imbabura.

(Benavides Vega, s.f.)

Versión 4: Aníbal Buitrón (s.f.)

Desde la carretera que desciende perezosamente por el costado sinuoso del Nudo de Mojanda, desde Cajas hasta Eugenio Espejo, se puede contemplar la incomparable belleza del Lago San Pablo y de su celoso guardián, el viejo monte Imbabura. El lago se extiende como un limpio espejo, como un pedazo de cielo, en un marco sembrado de esmeraldas por las manos agricultoras de los indios. El Imbabura se levanta adusto y cansado y ve retratarse en el cristal del lago su cumbre decapitada por un lejano cataclismo. Su cabeza dolorida pasa la mayor parte del tiempo amarrada con un pañuelo blanco de nubes. En un día claro, de cielo limpio de nubes, los viajeros que suben o bajan por el costado del Mojanda, pueden divisar, cerca al costado

oriental de la cima achatada, un hueco, una especie de túnel en la roca negra del cerro, una como ventana a través de la cual se puede ver el cielo al otro lado de la montaña, el cielo que deben mirar las gentes de Ibarra y Caranqui. (Buitrón, s.f.)

- **El Aya Huma (Diablo Huma)**

Versión 1: Xalima Blog (2014)

Cuenta la leyenda que en los días de Inti Raymi (Fiesta del sol) un hombre viudo, triste y solitario, después de la fiesta había empezado a dormir cuando de súbito escuchó el clamor del baile en el patio. Se levantó dispuesto a ofrecer comida y chicha festiva, se detuvo antes de salir afuera. Algo anormal estaba sucediendo: el zapateo de los bailadores hacía temblar el suelo, la música de las flautas parecía salir de todas partes y las voces de animación del baile se escuchaban como truenos. Contempló que quienes bailaban eran unos seres de forma humana que tenían dos caras en la misma cabeza, grandes orejas y narices, sus cabellos eran muy desorganizados, como si estuvieran “parados”. Algunos tenían en sus manos bastones, otros llevaban consigo churus o ushumpis y algunos tocaban la flauta con gran maestría. Al fijarse en los pies notó que tenían una especie como de pelaje y los dedos de los pies estaban detrás y los talones para adelante. La aparición duró pocos instantes, y con la misma rapidez con que habían llegado desaparecieron. Quedó tan impresionado con la extraña aparición que decidió confeccionarse una vestimenta igual. Tratando de recordar cada detalle empezó a bailar como “AYA” en cada Inti Raymi. Cuentan que nunca se agotaba de los incansables bailes de días y noches seguidos, guiaba y animaba a los demás en todo momento. Cuando bailaba sus pies no tocaban el suelo. Acostumbraba bañarse y dormir en estos días festivos junto a las cascadas, vertientes, lagos y lugares ceremoniales. Cada año este hombre demostraba su fuerza y resistencia, por lo que toda la comunidad le respetaba y apreciaba. Un día, desapareció de la

comunidad. Los mayores dicen que fue llevado por los AYA a quienes tanto trató de imitar. Cuentan que este hombre aún vive en los lugares bravos de la pacha-mama ayudando con la fuerza de los AYA a fortalecer los cuerpos y espíritus de quienes lo soliciten. (Xalima Blog, 2014)

Versión 2: Casa de la Cultura Ecuatoriana (s.f.)

Antiguamente, lo denominaban Aya Uma, cuya traducción del kichwa significa cabeza de espíritu. Es el espíritu que guía y orienta, el que va a la cabeza organizando a su comunidad. Luego de la llegada de los españoles y con ellos la evangelización, todas las deidades andinas mágico-espirituales son consideradas como negativas, y su nombre cambia a Diablo Uma. Sin embargo, la esencia de este personaje tiene estrecha relación con la Cosmovisión Andina. Su rostro cubierto por una máscara con 2 caras representa la dualidad y la complementariedad de los opuestos: hombre-mujer, día-noche, bien-mal, arriba-abajo, frío-calor, sol-luna. Además, tiene dos rostros porque esto impide que el personaje de la espalda al Sol, su deidad principal. El enmascarado usa zamarro, que significa su relación intrínseca con la naturaleza y también la fuerza y el poder del hacendado. De la máscara se desprenden doce flecos gruesos que representan su elevada espiritualidad y, según otros estudiosos, simbolizan los meses del año. El Aya Uma, denominado Chaki Capitan, es quien abre camino en la danza, puede ejecutar instrumentos de viento y cuerda, como churos, flautas y rondines, así como la guitarra. Lleva en su mano un axial, que sirve para mantener el orden, lo que significa su elevada autoridad y generalmente bailan descalzos o con alpargatas. Hoy se lo ve en cada una de las comparsas festivas de los pueblos indígenas. Sin embargo, es el personaje principal del Inti Raymi en Cayambe, Tabacundo y toda la provincia de Imbabura, la celebración andina más importante, que se efectúa en el solsticio de verano, el 21 de junio. Es el que pone la fuerza del baile, el que

obliga a todos los danzantes a mantenerse activos y dentro del orden establecido. (Casa de la Cultura Ecuatoriana, s.f.)

Versión 3: El Telégrafo (2016)

Entre los personajes de las fiestas andinas del solsticio de junio —llamados sanjuanes, hatun puncha o intiraymis— destaca el aya huma, con su disfraz de doble rostro. Tiene una máscara de colores y danza junto con un látigo. “La denominación aya huma está compuesta por dos palabras quichuas a saber: aya: fuerza, energía, poder de la naturaleza (que influyen en los seres humanos). La otra palabra es huma: cabeza, líder, dirigente y guía. En el contexto de la cosmovisión indígena es el líder superdotado, ritual y guerrero, poseedor de la energía de la naturaleza”, dice Luis Enrique Cachiguango, de la comunidad de Cotama. Marcelo Naranjo, para el Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, Cidap, añade: “La primera ceremonia de las vísperas es el baño ritual al que se someten todos los varones, jóvenes y niños: un escenario privilegiado en la realización de este rito es la cascada de Peguche, a pocos kilómetros de Otavalo, en Imbabura. El baño de las vísperas tiene un claro sentido de purificación y se vincula íntimamente a los significados agrarios de la fiesta”.

Para una investigación sobre este personaje, traté de acercarme desde la literatura. Aquí una escena:

Los danzarines eran descomunales. Tenían apariencia humana y sus movimientos eran enérgicos con un compás que encerraba una inquietante belleza. Bailaban en círculo, agitándose violentamente hasta llegar a un éxtasis, precedido por las flautas entonadas con maestría. Era un llamamiento de exaltación a la vida, con una danza, acompañada de inmensas caracolas ceremoniales que retumbaban en el aire. Eran seres de otro mundo, formidables criaturas que tenían una cabeza con dos rostros y cuando giraban parecían fundirse en un remolino con sus

cabellos firmes y extraños. Contemplar las dos caras, que poseían cada uno de los danzantes, era un vértigo: parecía que nunca dejaban de mirar porque mientras la cara de adelante estaba pendiente del interior del círculo, la de atrás seguía el exterior de la celebración y como se movían alternadamente los incontables ojos despedían un brillo intenso. Tenían orejas desproporcionadas y sus narices parecían cubrir todo su semblante, pero se movían con gracia... Cuando recobró el aliento, el hombre tenía otro semblante: había contemplado a los aya humas, esos seres con cabezas de diablos quienes danzaban para los elegidos. Pero no eran como los diablos europeos con colas, que venían del infierno, estos eran deidades andinas que insuflaban vitalidad a las antiguas ceremonias, en torno al maíz. (El Telégrafo, 2016)

Versión 4: El Comercio (2017)

Uno de los referentes interculturales más socorridos del área norandina ecuatoriana es el diabluma, diablo huma o aya uma. Según el folclorista Paulo de Carvalho Neto, el personaje tiene sus orígenes en las festividades ancestrales de las provincias de Pichincha e Imbabura. Es un personaje solar asociado a las fiestas del solsticio de invierno (junio), a las cosechas, al maíz... En las danzas cayambeñas, tabacundeñas o sangolquileñas, el aya uma es el líder de las fiestas y el que pone orden y miedo, con su doble cara y su axial o cabestro siempre afilado para castigar a quien se sale de sitio o compostura. Es la representación de la naturaleza y la expresión de fortaleza y vitalidad, explica el muralista Eddie Crespo, un quiteño trotamundos experto en arte urbano. “Por eso, quien lo encarne debe ser una persona honesta, trabajadora y respetada por la comunidad. Debe poseer cualidades de liderazgo y coraje”. La máscara del aya uma tiene dos caras (como el dios romano Jano) que representan el dominio sobre el tiempo. Es la dualidad: una cara mira al sol naciente y la otra al poniente; al pasado y el futuro; al día y la noche, al sol y la luna. Esta máscara, explica Crespo, está coronada por 12 puntas, en alusión a los meses del

año. Son serpientes que simbolizan la fertilidad y el renacimiento de los ciclos agrícolas. (El Comercio, 2017)

- **Lagunas de Mojanda (Caricucha, Huarmicucha, Yanacucha)**

Versión 1: Programa “Por los caminos” (2016) – La campana sumergida

Cuentan nuestros mayores que una de las leyendas sobre la laguna de Mojanda está... Se había pasado, dicen, ya mucho tiempo desde que un terremoto había zarandeado a Otavalo, desbastando casi por completo las casas, y muchos lugareños murieron. Ni la iglesia de San Luis se salvó, quedando semidestruida y sin la campana principal, la misma que se había perdido entre los escombros. Los sobrevivientes estaban sufriendo grandes secuelas, grandes enfermedades, entre ellos la hambruna. Culparon su infortunio a la ira divina y decidieron que deben recuperar la iglesia y, por ende, el campanario. Por lo tanto, decidieron viajar a recuperar la campana hacia la ciudad de Quito. Los andariegos entusiastas ya estaban de regreso a su tierra natal, despuntando los lomeríos de Pomasqui, los barrancos y arenales del Salsipuedes. Abajo se veía Guayllabamba. Sobre los hombros, los lugareños llevaban la preciada carga: la campana de su iglesia.

En el camino les sorprendió un fuerte aguacero a los lugareños. La noche se hacía más innegable; fueron las últimas claridades del día cuando llegaron a acercarse a la coqueta laguna chiquita. El rumbo pretendido se volvió intransitable; el camino apenas era perceptible por una espesa neblina que escurría como presagio de mala suerte entre los que caminaban por estos pajonales. Ellos, se refiere a los que caminaban con la campana al hombro, estaban chorreando del aguacero que habían soportado. Entre todos sumaban más de una veintena; decidieron que debían quedar la noche ahí en el frío páramo a unos 4,000 metros de altura. Amontonando su equipaje a orillas de la Caricocha, la laguna grande, se acurrucaron entre ellos. La lluvia había

calmado y la noche se volvió nieblas. Los aventureros fueron acurrucándose uno contra el otro. El clima impávido, la altura y el cansancio se unió, y en sinfonía los lugareños todos cayeron en un profundo sueño. Cerca de la medianoche, el último hombre se dejó domar por el sueño, y la laguna comenzó su empeño de despojar la carga defendida: la campana de la iglesia. Esta cayó hasta el centro de la laguna pronunciando lastimeros repiques que se fueron apagando al contacto con las heladas aguas, que hasta se desvaneció. Caricocha, la laguna macho, se robó la campana, cuentan los mayores. Desde entonces, fantásticamente se escucha retumbar en la medianoche un gruñido parecido a la voz ronca de los peñascos y la cascada de un campanario. (Por los caminos, 2016)

Versión 2: Torres, W. (2000) – Concepto de mitogonías

Desde el punto de vista de la cosmogonía andina, las lagunas (cochas) son representaciones gráficas naturales de las mitogonías que las narran: son correlatos del mito, en la geografía de su espacio es legible esa mitogonía. Se estudian aquí desde la etnoliteratura las mitogonías y correlatos geo-gráficos de lagunas ubicadas en la provincia de Imbabura, Ecuador, y en el departamento de Nariño, Colombia: Caricucha, Huarmicucha y Yanacucha (o Lagunas de Mojanda), Cuycucha, Inpacucha y Yahuarcucha, en Ecuador, y La Cocha (o Lago Guamués), Doña Juana y Laguna Roja, en Colombia.

En algunos casos, los relatos míticos se han perdido por los procesos de transculturación, lo que ha desconfigurado su condición de correlatos geo-gráficos y de espacios lacustres sagrados. En otros casos, estos correlatos se han conservado, algunos de procedencia prehispánica y otros, articulados con la influencia cultural del cristianismo. (Torres, 2000)

Versión 3: Gonzalo Rubio Orbe (recopilación Dorys Rueda, 1983) – Los amantes de Sarance

Sucedió hace muchísimos años. Es una historia de amor que la protagonizaron los hijos de dos caciques del pueblo de Sarance. Eran dos jóvenes que se habían conocido en el Fuya, Fuya, el cerro de Mojanda Cajas. Apenas se vieron, se enamoraron profundamente y decidieron lo más pronto unirse en feliz matrimonio.

Sin embargo, el padre de la hermosa indígena se opuso al enlace, pues el muchacho era hijo de un cacique pobre, de rango inferior, a quien él despreciaba.

A pesar de la prohibición, los enamorados no dejaron de verse. Más aún, planificaron la fuga, precisamente, hacia el nudo de Mojanda Cajas. Llegado el día, partieron y después de caminar mucho, cansados, alcanzaron la cumbre del cerro “Fuya-Fuya”. Desde allí, con tristeza, lograron divisar a la gente de las dos tribus que habían ido en su búsqueda. Los dos grupos subían ya la loma e iban cercando a los muchachos. Solo era cuestión de tiempo su captura.

Ante esta situación, los amantes, que no podían vivir separados, decidieron darse muerte y después de fundirse en un gran abrazo, se apuñalaron el uno al otro. Cuando llegó la gente de ambas familias, los jóvenes estaban agonizando y a medida que morían, se formaban dos lagunas. Una más grande que la otra.

Estas dos lagunas son las que se encuentran en el páramo de Mojanda y en ellas están los amantes que permanecen juntos y nunca se separaron. La más grande es la “Laguna varón o macho”, donde reposa el espíritu del hijo del cacique pobre que se transformó en un maravilloso lago. Junto a esta laguna está otra más pequeña: la “Laguna mujer o hembra”, donde vive el espíritu de la hermosa india que se convirtió en un hermoso lago. (Rueda, 1983)

Versión 4: Ángel Rueda Encalada (recopilación Dorys Rueda, 1992) – El collar de diamantes

En tiempos antiguos, un grupo de jóvenes emprendió una excursión a Mojanda, un escenario natural muy hermoso, conformado por tres lagunas de inconmensurable belleza: la Laguna Grande, la Laguna Chiquita y la Laguna Negra. Salieron de Otavalo en la mañana, con la idea de acampar en la Laguna Grande. Llevaban ropa abrigada y comida, porque sabían que el clima era frío y se intensificaba con el paso de las horas. Para la noche tenían licor, así mitigarían el cansancio y las temperaturas extremas bajo cero.

Cuando llegaron, instalaron el campamento cerca de la Laguna Grande y empezaron a beber. A las doce de la noche, cansados y ebrios, decidieron dormir. En ese momento, escucharon el tañido fuerte de una campana y sintieron miedo. Nadie hablaba y a muchos, del susto, se les pasó la embriaguez.

Uno de los muchachos recordó lo que le había contado su padre: “Había una campana sumergida en la Laguna Grande, aquella que los Remaches habían lanzado al agua, después de haberla robado en una iglesia de Ipiales. Por eso, los caminantes siempre escuchaban el tañido de esa campana, a las doce de la noche”.

Otro de los jóvenes, entretanto, recordó la historia que le había contado su madre: “Hace años, dos indígenas que trasladaban una campana a la iglesia de Tabacundo fueron alcanzados por las aguas de la Laguna Grande y se hundieron para siempre en ellas”.

Por eso, la gente que iba a Mojanda escuchaba el toque de una campana a las doce de la noche. Muertos de miedo, decidieron no salir de la tienda. Sin embargo, uno de ellos, el más joven, no estuvo de acuerdo. Dijo que no tenía miedo y que era imposible dormir con semejante ruido, que era mejor averiguar qué ocurría afuera. Nadie lo detuvo.

El muchacho caminó rumbo a la laguna, aproximándose, lentamente, mientras el tañido de la campana era ensordecedor. Al llegar a la orilla, el estridente sonido desapareció y se topó

con algo que flotaba en el agua, que brillaba como las estrellas. El joven quiso saber qué era ese objeto y se topó con un hermoso collar de diamantes. Cuando quiso tomarlo en sus manos, la joya dio un brinco y se fue más lejos. Cada vez que intentaba agarrarla, esta brincaba más y se quedaba flotando en el agua. El muchacho no se daba cuenta de que el agua le llegaba ya a las rodillas.

Entonces, decidió nadar, tirarse al agua para tomar de una vez por todas el hermoso collar. Estuvo a punto de hacerlo, cuando sintió la mano de uno de sus amigos que le empujaba hacia atrás, evitando que se lanzara a las gélidas aguas y muriera congelado. En ese momento, volvieron a escuchar el tañido de la campana y el joven desobediente, ahora sí aterrado, regresó a la tienda con sus amigos. (Rueda, 1992)

- **La Dama Tapada**

Versión 1: El Telégrafo (2020)

Como muchas leyendas, la Dama Tapada tiene muchas versiones. En Guayaquil está en el árbol de tamarindo, en Riobamba aparece tras un juego de naipes fatídico, en Ibarra también se la llama la Vergonzante del pretil. Aquí el relato:

Una noche, se encontraba el músico Miguel Sánchez con su inseparable amigo Idelfonso Rentería, compartiendo un aguardiente de caña. Había caído un poco la niebla. De reojo, divisaron en el portón cerrado de la Catedral de Ibarra una silueta.

Definitivamente no se trataba de una beata, primero por la hora y porque tampoco era enjuta. Tenía un ceñido vestido negro y una mantilla cubría su rostro. Por los pliegues de su traje parecía concurrir oleajes de azahares imperceptibles. Algo de prohibido circulaba en el aire. Así lo intuyeron.

Se acercaron para ofrecer a la mujer una copa de licor. De pronto, como si se tratara de algo inusitado, la dama misteriosa se movió unos metros más allá. Pasó un largo tiempo. Idelfonso puso un pretexto y se marchó, dejando a su amigo con la intriga.

Miguel Sánchez se acercó nuevamente a la misteriosa joven. Otra vez, extendió su mano y ella se alejó. Así siguieron por un largo trecho, mientras la Dama Tapada daba vueltas en círculos, lo que hipnotizó al músico. Al fin, al final de la calle, muy cerca del sitio conocido como la Paccha, que significa cascada, cerca al río Tahuando, la intrigante figura se detuvo. Alargó su mano y aceptó el brindis. Se escuchó, a lo lejos el bramido del agua. Fue un instante. El maestro del órgano de la Catedral pudo verlo todo:

De su mantilla, que antes ocultaba su cara, mostraba un esqueleto lustroso, con algunos restos de su cabellera gastada. Las manos severas y huesudas guardaban carnosidades enlazadas con un traje que —de repente— se había vuelto añejo con un olor de tumba. La dama trágica flotaba en el abismo, a menos de siete pies del trasnochado.

Con pasos torpes, el músico se alejó del precipicio donde le había conducido el espectro maléfico. La mujer se había esfumado o eso creyó maese Sánchez, el organista, que no se atrevió a regresar su cabeza ni siquiera por un beso furtivo. (El Telégrafo, 2020)

Versión 2: Gaby Rubio (s.f.)

Nunca se la ve antes de las 12 de la noche, ni después de las campanadas del alba, opinaba otro asistente a la reunión. Según la leyenda, la Tapada era una dama de cuerpo esbelto y andar garboso, que asombraba en los vericuetos de la ciudad y se hacía seguir por los hombres. Nunca se supo de dónde salía. Cubierta la cabeza con un velo, sorprendentemente la veían caminando a dos pasos de algún transeúnte que regresaba a la casa después de divertirse. Sus almidonadas enaguas y sus amplias polleras. Debía ser muy linda, tentación daba alcanzarla y

decirle una galantería. Pero la Dama caminaba y caminaba. Como hipnotizado, el perseguidor iba tras ella sin lograr alcanzarla.

De repente se detenía y, alzándose el velo se enfrentaba con el que la seguía diciéndole: “Míreme como soy... Si ahora quiere seguirme, sígame...”. Una calavera asomaba por el rostro y un olor a cementerio reemplazaba el delicioso perfume. Paralizado de terror, loco o muerto quedaba el hombre que la había perseguido. Si conservaba la facultad de hablar, podía contar luego que había visto a la Dama Tapada. (Rubio, s.f.)

- **El Chuzalongo**

Versión 1: Juan Carlos Morales Mejía (2012)

El chuzalongo —pequeño joven, en quichua— es el protector del Taita Imbabura, la deidad dadora de agua. De allí que las lagunas, cascadas y vertientes se convierten en deidades para nuestros pueblos anteriores a la llegada de los incas y españoles, con sus cristos ensangrentados. (Morales Mejía, 2012)

Versión 2: Tesis de la Universidad Central del Ecuador (s.f.)

Cuenta la leyenda que, en los tiempos muy antiguos, cada montaña tenía su hijo que eran los 'chuzalongo' (joven de cabello largo, vestido de blanco, poncho rojo y un sombrero grande café); en ese entonces cada montaña se desafiaba entre sí, en un tiempo el chuzalongo de la montaña de Mojanda, desafió al de la montaña Imbabura disputándose el amor de María Isabel Cotacachi. Para lo cual cada chuzalongo utilizaba su cabello hecho trenzas como hondas para lanzarse enormes rocas entre sí. El chuzalongo del Mojanda lanzó una inmensa roca hacia el Imbabura, pero se rompió el cabello y la roca cayó a los pies del Imbabura; por ello existe hasta ahora la roca llamada (kuanduk rumi). En cambio, el cerro Imbabura lanzó otra roca al Mojanda, pero, al romperse la honda, la roca se partió en dos: una cayó en el sitio (achil pachakamac) y

otra (anga tula) frente a la comunidad de Cotama. Las rocas de Cotama, Ilumán y Peguche tienen una característica especial que es tener una vertiente de agua: “en el momento en que las rocas cayeron salieron las vertientes de agua”. Achil Pachakamac sirve como espacio ritual en el mes de junio y febrero o marzo (Pawkar Raymi) y además este sitio se lo denomina la “fuerza del equilibrio” ya que es un lugar que tiene una gran energía. (Universidad Central del Ecuador, s.f)

Versión 3: Marcelo Naranjo (CIDAP, citado en El Telégrafo, 2020)

“Los elementos naturales no son, en la ideología quichua, un puro paisaje estático a cuyos elementos el hombre puede alterar; montes, lagunas y otros están animados y realizan actos intencionados para bien o para mal de los hombres; como estos, poseen sentimientos, toman decisiones, etc.”, señala Marcelo Naranjo, en el tomo V, Imbabura, del Centro Interamericano de Artesanías y Artes Populares, CIDAP. Aunque el Taita Imbabura es considerado como el viejo sabio, que preside la vida de la provincia, no es menos importante la presencia de Mama Cotacachi porque los dos, siguiendo la dualidad del mundo andino, mantienen una unión como deidades protectoras. Según esta investigación, los montes son concebidos como personas con responsabilidades a quienes enojan las personas perezosas o envidiosas. Como parte de esta interpretación mítica también se encuentran los denominados chuzalongos, como símbolos fálicos que protegen las montañas, además del arco iris (cuichi) símbolo de la fertilidad.

(Naranjo, 2020, citado en El Telégrafo, 2020)

Versión 4: Centro de Documentación CIHAC-CALAS (s.f.)

“Si hablábamos del chuzalongo aquí en el cerro Imbabura, entonces, él era de Imbabura, o sea, él representaba, era como el espíritu de Imbabura. Representaba también a Imbabura.”

(Centro de Documentación CIHAC-CALAS, s.f.)

Versión 5: El Telégrafo (2017)

“Un día el abuelo Juan José decidió viajar para mirar el mar de sus mayores. Estaba obligado a pasar por Mojanda, donde —según decían— estaban los Puchos Remaches que hacían fritanga de los humanos, para después servirles en espléndidas viandas a los incautos viajeros. Pero antes, había que pasar por Atuntaqui, donde eran famosos los arrieros, quienes emprendían largas caravanas y debido a la peligrosidad de los caminos hacían testamento. Los arrieros eran gente honorable, decía el abuelo. En las largas jornadas estos hombres le contaban al abuelo muchas historias, como de la temible Caja Ronca y el diablo. Los arrieros ya no existen, pero quedan aún esas voces que se han transmitido para contarnos sus mitos. Y no solamente ellos, también los abuelos andinos nos relatan sus visiones del mundo: los aya humas, el cuichi, los chuzalongos (especie de duendes) son parte de una identidad del cantón Antonio Ante. (Morales Mejía, 2017)

Versión 6: Wikipedia (2024)

El chuzalongo o chuhuajinu, chiro o indio del monte es una criatura fantástica de la mitología del Ecuador, habitante de las peñas de los Andes.

Origen. Existen diferentes versiones sobre el origen del chuzalongo, una versión indica que podría ser hijo del urcu-yaya y la urcu-mama, esto es, hijos del cerro. Otra versión más terrenal indica que podría ser el fruto de una relación incestuosa entre padres e hijos o entre hermanos. También hay versiones que indicarían que el mito del chuzalongo se habría originado en tiempo de los conquistadores españoles, y aprovechado también por los criollos, para eludir responsabilidades sobre la descendencia fruto de las relaciones entre estos y las amerindias, ya que el chuzalongo es descrito como un ser rubio y de ojos celestes.

Características físicas. Según las distintas versiones, el chuzalongo presenta variaciones cuanto a su aspecto. De todos modos, siempre es descrito como un ser de rasgos humanoides,

pequeño como un niño de 6 años, y de larga cabellera, que puede ser rubia, y de tez blanca y ojos celestes. Hay versiones que lo describen con sus pies vueltos hacia atrás, lo cual le serviría para burlar a sus perseguidores. En general, es descrito como portador de un pene enorme, que debe llevar al hombro. También hay versiones que solo lo describen con un trozo de cordón umbilical aún prendido al ombligo, o que este sería realmente solo su pene saliéndole de esa zona.

Simbólicamente, el duende-niño, llamado el chuzalongo es como un hijo de todas las mujeres, lo cual da una doble carga incestuosa a su existencia, ya que esta criatura se caracteriza por sus agresiones sexuales hacia las mujeres. Es muy similar al duende Tin-Tin quien es su versión costeña en el folclore de leyendas ecuatorianas.

Actividades. El chuzalongo cuenta con un desenfrenado apetito sexual que lo lleva a seducir audazmente o violar a las mujeres que encuentra solas y a las cuales, posteriormente, suele asesinar. Se dice que también se alimentaría de la sangre de las personas, aunque no todas las versiones son coincidentes en este aspecto. Se le considera que no es un ser malhumorado, aunque, en caso de irritarse, puede llegar a asesinar a las personas con un golpe de viento. (Wikipedia, 2024)

- **La Chificha**

Versión 1: En-Otavalo (2024) – La mujer traicionada

El nombre «Chificha» proviene de la lengua kichwa y, aunque su etimología exacta es debatida entre los historiadores orales de la región, la mayoría de los relatos coinciden en que hace referencia a un sonido: un silbido lastimero y agudo que se escucha en las noches oscuras de los campos otavaleños. Algunos ancianos de las comunidades de Peguche, Ilumán y Quinchuquí aseguran que el término imita el sonido que produce el espíritu cuando se desplaza por los senderos solitarios, como un lamento que corta el viento.

La Chificha es, en esencia, el espíritu de una mujer traicionada: una figura espectral que vaga por las noches en busca de hombres infieles y borrachos para asustarlos, castigarlos o, según las versiones más extremas, llevarlos consigo al mundo de los muertos. No se trata de un ente maligno sin razón; su existencia tiene un propósito moral claro dentro de la cosmogonía andina otavaleña.

Cuentan los mayores de Otavalo que, hace muchas generaciones, en una pequeña comunidad cercana al lago San Pablo, vivía una joven mujer de extraordinaria belleza y bondad. Su nombre se ha perdido en el tiempo —algunos la llaman María, otros Rosario, y en ciertas versiones kichwa simplemente se le conoce como warmi (mujer)— pero todos coinciden en lo esencial de su historia. Esta joven se casó con un hombre de la comunidad, un matrimonio que al principio fue motivo de alegría. Pero el amor se fue apagando con el tiempo, y el esposo empezó a frecuentar las chicherías y a llegar borracho a casa. (En-Otavalo, 2024)

Versión 2: El Mundo de la Reflexión (2019) – La devoradora de niños

La Chificha de Imbabura. Hace muchísimos años, en un lugar de la provincia, vivía una criatura maligna conocida como la Chificha. Esta vieja, con su cabello blanco y su mirada penetrante, no era una mujer común; poseía un poder oscuro que le permitía transformarse en diferentes formas. Se decía que podía convertirse en un niño perdido o en una joven hermosa, atrayendo a los desprevenidos hacia su trampa. Pero su verdadero objetivo siempre eran los niños. Con su astucia, los llevaba a su cueva, un lugar tenebroso y lleno de sombras, donde el eco de los lamentos de sus víctimas aún resonaba en las paredes. Allí, en la más completa oscuridad, revelaba su verdadera forma y devoraba a los pequeños, alimentándose de su miedo y su inocencia. La Chificha era el terror de la región y su leyenda se contaba como advertencia para que los niños no se alejaran mucho de sus hogares. (Rueda, 2019)

Versión 3: Kichwa-Otavaló (s.f.) – La boca en la nuca

La Chificha es un cuento que narra acerca de un ser mitológico, que encarnado en una mujer vive en medio de la basura. Dos niños se acercan y dialogan con ella, quien les pide que se acerquen para sacarle los piojos que tiene en su cabeza. Pero los inocentes no se percataron de que este ser poseía una gran boca en la parte posterior de su cabeza, con la que solía devorar a los infantes. (Kichwa-Otavaló, s.f.)

Versión 4: Universidad Politécnica Salesiana (2008) – La madrastra cruel

La Chificha (Mujer de dos caras). Había un hombre viudo con dos hijos, un niño y una niña; este hombre se consiguió una mujer para que le ayudara en la crianza de los niños, pero ella era una mujer muy mala que trataba muy mal a los niños; les mandaba a traer leña del monte y cuando ya regresaban con la leña los niños pedían algo de comer y la madrastra no les daba nada; por el contrario; les insultaba diciendo que la leña, que ellos habían traído estaba mojada, pero para decir a su esposo que sus hijos solo pasaban comiendo les ponía machica en la cara. En vista de ello y por sugerencias de la madrastra el hombre decide abandonar a sus hijos, llevándolos a una quebrada en el páramo de Yanahurco; les deja en un sitio diciendo que ellos deben esperar mientras él regresa con la leña. En un árbol de pumamaqui (árbol nativo del páramo) deja colgando un “puro” (calabaza de zambo vacía) que con el viento sonaba a manera de un hacha cortando leña; ya entrada la tarde los niños salen en busca de su padre siguiendo el ruido y descubren el puro colgado. (Universidad Politécnica Salesiana, 2008)

- **Familia Remaches**

Versión 1: Dorys Rueda (1983) – El relato de Gonzalo Rubio Orbe

Una aterradora leyenda del antiguo camino entre Otavaló y Quito revela cómo la familia Remaches, dueña de un tambo aparentemente acogedor, asesinaba a sus huéspedes para

convertirlos en fritada. El macabro secreto salió a la luz gracias a un mercader que logró escapar y denunciar los hechos, llevando a la captura y ejecución de los culpables en Otavalo.

Esta historia me la contó el doctor Gonzalo Rubio Orbe en 1983. Él la había oído antes, en su propia casa, de labios de sus padres y de sus abuelos.

Dicen que, hace mucho tiempo, en el antiguo camino que unía Otavalo con Quito, había un tambo de la familia Remaches. Era un punto obligado para quienes cruzaban esa ruta: allí podían descansar, calentarse y comer algo después de una jornada dura. La posada tenía buena fama. Los viajeros que venían desde Otavalo y otros lugares hablaban de la amabilidad de sus dueños y, sobre todo, de la fritada sabrosa que servían. Nadie sospechaba lo que ocurría detrás de esa hospitalidad.

Cuando alguien llegaba al tambo, lo recibían con mucha gentileza. Cuando el cansancio vencía a los huéspedes y el sueño los dejaba indefensos, los Remaches acababan con sus vidas usando un hacha. Luego venía el despojo y, más tarde, lo impensable: los cuerpos eran cortados y su carne terminaba convertida en la misma fritada que habían elogiado.

Todo salió a la luz por un mercader que llegó una noche al tambo. Se sirvió la fritada, como todos, y se fue a descansar; pero no logró dormirse. Mientras daba vueltas en el catre, escuchó voces bajas que venían de la cocina. Se levantó sin hacer ruido y se acercó lo suficiente para oír. Hablaban de él; decían que iban a matarlo esa misma noche y que, al día siguiente, usarían su cuerpo para la fritada.

Regresó al jergón aterrado, y, en medio del susto, ideó un plan. Tomó unos cuantos leños y los acomodó bajo las cobijas, como si fueran su cuerpo. Después, se escondió debajo del camastro. Entonces escuchó cómo alguien afilaba el hacha. En ese momento sintió que, a su lado, en el suelo, había un cuerpo frío. Lo tocó y, con terror, se dio cuenta de que no tenía

cabeza. Probablemente era otra víctima de ese mismo día. Sacó fuerzas y arrastró el cadáver para colocarlo en lugar de los leños, cubriéndolo con las mantas.

Retornó a su escondite y en ese instante oyó pasos. Uno de los Remaches entró en la habitación y descargó el hacha sobre lo que creía que era la cabeza del mercader. Luego, satisfecho, dijo: “Listo. Mañana habrá carne suficiente para todos”.

El hombre no se movió y esperó hasta que todos se durmieran. Entonces salió, despacio y, una vez afuera, corrió sin mirar atrás a través del páramo hacia Otavalo. Llegó a la ciudad, exhausto y temblando. Fue directo donde las autoridades y contó lo que había vivido. Su relato dejó helados a todos.

No tardaron en organizarse. Un grupo de soldados y vecinos armados fue hasta el tambo. Allí capturaron a la familia Remaches y, al revisar el lugar, encontraron restos humanos y las pertenencias de quienes nunca llegaron a su destino. Los llevaron a Otavalo. La sentencia fue rápida: serían ejecutados en la plaza del pueblo.

El día llegó y la gente acudió en masa. No solo estaban los familiares de las víctimas, sino también muchos de los que, sin saberlo, habían comido fritada en la posada. Los ataron a los postes. La orden se dio. Y así terminó la historia de los Remaches, que desde entonces quedó flotando en la memoria de Otavalo como una de esas historias que, por más que pase el tiempo, nadie logra olvidar. (Rueda, 1983)

Versión 2: Hugo Garcés Paz (s.f.) – Contexto histórico

Otavalo era ciudad desde hacía más de unos sesenta años, pues nos hallamos al finalizar el siglo XIX. Los Gobiernos Nacionales se habían sucedido sin preocuparse de dotar de carreteras al país, y así se decía que quien tenía que viajar a la Costa debía realizarlo después de

haber hecho su testamento, por los grandes peligros que corría de ser sorprendido y atacado en el trayecto, o por los numerosos precipicios que debía sortear durante todo su viaje.

Desde Otavalo, y en general, desde todas las poblaciones del Norte del país, necesitaban comunicarse con la Capital de la República, ya sea por asuntos familiares como también por transacciones comerciales que estaban obligados a realizar, para poder subsistir. El sendero que utilizaban iba por el Nudo de Mojanda, que atravesaba por cerca de las lagunas del mismo nombre y los picachos del Fuya-Fuya. El camino, o, mejor dicho, el chaquiñán era el sendero donde caballero y mula debían poner de manifiesto toda su pericia para no ir a parar en el precipicio o extraviarse en la montaña. Entonces no era raro que de vez en cuando alguien hubiera desaparecido en el trayecto, sin nunca llegar a saberse dónde cayó o dónde fue asaltado. Simplemente no llegaba a su destino.

El viaje demoraba dos días completos para ir de Otavalo a Quito o viceversa. No se podía pensar en encontrar en el camino buenas posadas para tener algún reposo y servirse algún alimento, quizá de eso no se conocía sino el nombre, pues si algo se podía hallar en el trayecto eran los tambos donde podía acostarse el viajero, aun cuando sea en mala cama y llevar algo caliente a la boca.

Los tambos estaban bien ubicados, capaz de que el viajero cansado, extenuado por la larga caminata y muerto de hambre no tenía más remedio que arribar a uno de esos y por más malo que fuese le solía parecer delicioso.

Uno de estos tambos estaba ubicado justamente cerca de las lagunas del Mojanda, paso obligado de quienes se dirigían de Otavalo a Quito, o de Quito a cualquiera de las poblaciones del Norte. Era de renombre la comida sabrosa que preparaban sus dueños, indígenas de apellido Remache, y de fama la rica fritada que en ella se expendía. Se contaba que de vez en cuando

sacaban sus frituras a la ciudad de Otavalo por pocos momentos, puesto que la demanda era de tal naturaleza que en breve desaparecían. Se contaba también que había quienes hacían viaje expreso a las lagunas del Mojanda con el exclusivo propósito de servirse la rica fritada acompañada de un exquisito pilche de chicha de jora. (Garcés Paz, s.f.)

Versión 3: Manuel Espinoza Apolo (2008)

Pucho Remaches fue el nombre de una familia posadera; dueña del tambo de Mojanda, situado en la mitad del antiguo camino entre Quito y Otavalo. Los Remaches solían asesinar a las personas que pedían posada y se alojaban en el Tambo. Sobre todo, a las que llegaban solas, decían no tener familia o a nadie que los esperase en el lugar de su destino.

Una vez que mataban a los huéspedes, los perversos se quedaban con sus pertenencias, y con sus cuerpos preparaban fritada, famosa por su exquisito sabor. Sin sospechar nada acerca de su origen, este apetecido plato era degustado por los viajeros que recorrían dicho camino; las familias que con ese único propósito subían a Mojanda; o los habitantes de Otavalo cuando los Remaches llevaban la fritada a dicha ciudad para venderla.

Su crueldad la descubrió casualmente un hombre solitario que, en una noche, al no poder conciliar el sueño, escuchó a los esposos Remaches su intención de asesinarlo y de elaborar fritada con su cuerpo. Ante esta situación el aterrado huésped se ocultó debajo de la cama mientras uno de los Remaches afilaba el hacha para decapitarlo. Debajo del catre encontró un cadáver al que subió a la cama colocándolo en su reemplazo.

Gracias a la oscuridad, los Remaches no pudieron darse cuenta del engaño, descargando el hacha sobre el que ya estaba muerto. Este ardid permitió al viajero escapar a la ciudad de Otavalo, en donde dio aviso de lo que había vivido. Con dicha información, días más tarde, las autoridades capturaron a los Remaches y los fusilaron en la plaza central de Otavalo, ante la

presencia del pueblo, los indígenas de los alrededores y de sus dos tiernos hijos. (Espinosa Apolo, 2008)

- **Laguna de Cuicocha (Cuycucha)**

Versión 1: Juan Carlos Morales (s.f.) – Los islotes de Cuicocha

Taita Imbabura esperó con paciencia que las aguas amainaran, en los primeros días del Mundo. Después, con cautela tendió un puente de colores. Por allí se fue para iniciar sus amoríos con la montaña Cotacachi, también conocida como Huarmi Urcu, que significa Mujer-Montaña. Por el arco iris se lo vio pasar las cordilleras para amarse, entre los pajonales. De estos amores, a los montes vigorosos les han nacido varios hijos: el Yanaurcu, un joven apasionado, que significa Cerro Negro, y las chiquillas Putujura y la Negra, que recién están creciendo y por eso son aún lomas. Son hijos del Imbabura, el Taita o padre, el más sabio de los montes y su compañera la Mama Cotacachi.

Hace poco, Taita Imbabura se ha subido nuevamente al cuichi, como dicen los abuelos al arco iris. La amante Cotacachi, cuentan que, por capricho, ha puesto a sus dos hijas rodeadas por una laguna. Eso le han dicho al Taita que ha querido conocer personalmente a sus gemelas, que se parecen islotes, donde llegan aves nómadas. Taita Imbabura alarga su poderoso pie. Pero casi al descuido aparece el río Ambi que le corta el paso. El río está enfurecido y el Taita siente que sus pies se transforman en rocas. No puede moverse, pero allí está mirando con dirección a la laguna de Cuicocha. A veces, cae una llovizna en su cabeza cubierta de un penacho de nubes, como si estuviera llorando. (Morales Mejía, s.f.)

Versión 2: Dorys Rueda / Diario El Norte (s.f.) – El amor de Rucu Pichincha

Hace muchos años, el volcán Rucu Pichincha se enamoró de María Isabel Nieves Cotacachi, un cerro cerca de Quito. Un día, Rucu Pichincha se armó de valor y le declaró su

amor. Sus palabras, sinceras y tiernas, cautivaron a María Isabel. Ella le confesó que también lo amaba, y juntos tuvieron un hijo llamado Guagua Pichincha. Sin embargo, su amor se desvaneció con el tiempo y Rucu Pichincha se alejó, llevándose a su hijo. María Isabel, sumida en la tristeza, lloró tanto que sus lágrimas formaron la laguna de Cuicocha. Este lago, conocido también como “Lago de los dioses”, refleja el alma de María Isabel, una madre que sufrió por su hijo perdido.

La laguna de Cuicocha también inspiró leyendas. Se cuenta que un grupo de estudiantes de Otavalo, durante una excursión, alquiló botes para cruzar a los islotes. Uno de los botes se volcó y los jóvenes, aterrorizados, pidieron ayuda a la Virgen María, quien los salvó. Otra historia narra cómo un conductor, desesperado por el amor, condujo su vehículo a la laguna y aceleró para caer al agua. Aunque encontraron el automóvil, nunca hallaron su cuerpo. Los habitantes decían que “las aguas se lo tragaron”. En algunas noches, se ven destellos de luz en los islotes, que la gente atribuye a las almas de aquellos que murieron en la laguna. Estas “almas perdidas” buscan redención o ser recordadas. (Rueda, s.f.-a)

Versión 3: Redacción El Tiempo (2019) – El origen del nombre

Según la historia, tuvo tres nombres: “Kuychi Kucha”, “Hachi Kucha” y “Tsuisch Kucha”, pero debido a lo difícil de su pronunciación se decidieron por la denominación que tiene actualmente. El origen del nombre de la laguna tiene varias historias. Ariosto López recuerda que antiguamente la conocían como “Hachi Kucha”, que viene de la lengua kichwa y cuyo significado es “laguna de las diosas”. El octogenario señala que también la llamaban “Tsuish Kucha”, que significa “laguna de las diosas” o “laguna de los dioses”. Sin embargo, subraya que un nombre “más moderno” era “Kuychi kucha”. Algunas personas le dicen “Kuychi” a Dios,

sería como laguna de Dios, pero en el idioma kichwa, el “Kuychi” es arcoíris, así que sería: laguna del arcoíris.

López añade que con el pasar de los años “por no saber o no poder pronunciar 'Kuychi kucha', 'Hachi kucha' y 'Tsuish kucha' se le nombró como Cuicocha, que significa 'laguna de los cuyes'“. Precisamente en la vegetación que rodea el lago y los islotes habitan el cuy y el conejo de monte, el armadillo, el lobo de páramo, el zorrillo y el zorro andino. Asimismo, se observan aves como tórtolas, colibríes, gorriones y mirlos. La chilca, el mortiño y el pino son algunas de las plantas que flanquean el sitio. No obstante, no hay vida acuática debido a que el agua está estancada y no tiene corrientes. La única especie que acude a bañarse es la gallareta andina o gallina de agua. (Redacción El Tiempo, 2019)

Anexo E. Historias Redactadas para el Contenido del Libro

Prólogo

El presente libro es una reinterpretación gráfica y literaria inspirada en el patrimonio oral de la provincia de Imbabura. Las leyendas aquí narradas emplean relatos transmitidos de generación en generación y han sido reinterpretadas con el respeto a la tradición cultural que representan.

Para su desarrollo, se realizó una investigación exhaustiva consultando diversas fuentes. La trama principal y los personajes de José, Daniela, David, el mercader Eliseo Delgado, su perro Dante y los pasajes de Beatriz Modesto, junto con el arco de venganza central, son de mi entera creación.

La Chificha

Acto I: El eco de la traición

Soy José, tengo 21 años y siempre había querido ir de acampada con mis amigos, pero esta vez era aún más especial porque venía conmigo Daniela, mi novia. Acabábamos de cumplir tres años juntos, tres años que me sabían a victoria, aunque no comenzaron de la mejor manera. Nos conocimos en segundo de bachillerato, un año que yo no estaba pasando bien del todo, aunque eso palidecía al lado de lo que ella arrastraba: Dani acababa de perder un curso porque en su casa atravesaban dificultades y su padre había enfermado de gravedad, así que le tocó dejar de estudiar durante un año entero. Siempre fue una buena chica, solo que andaba distraída, agobiada, y parecía querer rendirse y abandonar el colegio para siempre; pero yo pude animarla, poquito a poquito, y juntos conseguimos graduarnos, a pesar de lo molesto que se ponía a veces el profesor Óscar, un hombre que nos tenía una manía inexplicable. Asumo que era envidia o algo parecido, porque nunca le dimos motivos reales.

A mí, Dani ya me gustaba desde antes, cuando todavía era un año mayor que yo, así que cuando repitió y terminó convertida en mi compañera de aula no pude estar más feliz. Sonreía como un idiota cada vez que la veía o escuchaba su voz, aunque lo único triste era notarla alejada de los demás, como si sintiera que no encajaba con nosotros; seguro extrañaba a sus antiguos compañeros o se sentía tonta por tener que repetir año con gente que no conocía su situación.

Pero todo eso ya es pasado, y ahora debíamos enfocarnos en la acampada. Llevábamos cuatro meses planeando esta excursión con una precisión casi militar, así que estaba prohibido equivocarse. Juan, mi mejor amigo, llevaría a su novia, Teresa —otra buena amiga—, y también a David, un compañero con el que siempre hace senderismo y acampa con cierta frecuencia, por lo cual este no era un viaje arriesgado ni mucho menos. También vendría Matías, al que no veía desde hacía dos años, cuando se mudó a España para estudiar y terminó convirtiéndose en fisicoculturista; nunca fue bueno para los estudios, pero tampoco me lo imaginaba dedicándose a eso.

Juan me dijo que iríamos a la Laguna Roja, una de las de más fácil acceso porque se puede llegar en camioneta hasta casi la cima, así que solo deberíamos caminar unos veinte minutos. No era difícil, aunque sí estuve revisando los comentarios de otros excursionistas y muchos advertían que había que tener cuidado con el clima: nadie querría estar en medio de una tormenta, sin señal y en plena noche, cuando ningún auxilio pudiera llegar.

Dani se encargaría de traer algunas cosas para la comida —teníamos pensado hacer un mini asado en una fogata controlada—, yo llevaría los malvaviscos, las salchichas y los palos de pincho, y el resto llevaría las tiendas, cuatro en total, y los sacos de dormir. David nos advirtió que lleváramos ropa cómoda y muy abrigada para tener una buena experiencia, además de lo

fundamental: ropa extra, dulces para contrarrestar la altura, encendedor, linternas y un powerbank por si acaso.

El día tan esperado llegó por fin, y nos reuniríamos en la plazoleta que está al lado del cuartel Yaguachi, en la vía Zuleta, porque en ese lugar siempre hay camionetas listas para llevar a turistas o a locales hacia cualquier comunidad cercana. Junto con Juan quedamos en llevar agua y repelente para mosquitos, y mientras preparaba la mochila sentí que iba súper cargado; no me imaginaba cómo estaría mi pobre Dani. Cuando la vi en el terminal terrestre de Ibarra, con su suéter rojo y su pantalón azul marín, se veía hermosa y deslumbrante, cada que la veo no hago más que enamorarme más, me encanta su cabello oscuro y largo, pero en cuanto vi su mochila supe que tenía razón: cargaba como una mula, así que le ayudé con parte de sus cosas, aunque la verdad es que yo también iba a tope y no pude aliviarle mucho más. Por suerte, en cuanto llegamos, David se dio cuenta de lo pesada que estaba la mochila de Dani y se ofreció a cargarla, y para que no fuera tan desigual ella ayudó a Juan y a Teresa con algunos bultos.

Solo nos faltaba Matías, que, como siempre, llegaba tarde.

— ¿Dónde carajos se metió Matías que no llega, si él fue el de la idea para festejar su regreso a Ibarra? —preguntó Juan, con un deje de fastidio en la voz—. ¿Será posible que se haya perdido o que se haya equivocado de fecha?

— No lo creo —afirmé yo mientras también empezaba a dudar—. Solo recuerda lo impuntual que siempre ha sido; casi pierde el año por sus faltas.

Teresa alcanzó a verlo bajarse del bus y fue corriendo a abrazarlo. Olvidé mencionar que esos dos eran mejores amigos desde el colegio, inseparables de verdad. Y encima de llegar tarde, Matías ahora nos cambiaba el plan; ya recordaba por qué no hablaba mucho con él en aquellos días.

—Oigan, de camino me encontré con un tipo que me recomendó algo mucho mejor que la Laguna Roja —dijo mientras nos mostraba fotos en la pantalla del celular—. Es el Cubilche. Un reto más grande y, además, va muy poca gente, así que podremos disfrutar mucho más de la fiesta. Esa es mi propuesta, pero depende de si el guía en verdad puede llevarnos hasta allí o si cree que es demasiado para nosotros.

Parece que dio en una fibra sensible porque, aunque David supo controlarse, de verdad lucía molesto.

— ¿Subir al Cubilche? —replicó—. Es cosa de niños. Lo puedo hacer sin sudar una sola gota, y si en verdad quieren ir debemos apurarnos, porque eso implica caminar media hora más de lo planificado.

Manos a la obra. Todos nos montamos en la camioneta y emprendimos el viaje. Pensé que sería algo más... tranquilo, pero el camino era un empedrado infernal, y como yo decidí ir atrás sentí cada piedra multiplicada por diez. La camioneta nos dejó más lejos de lo pensado porque, al parecer, una tormenta reciente había desplomado un árbol sobre la carretera y el último tramo solo era accesible a pie. David nos dijo que estábamos a unas dos horas de nuestra meta y ya eran las tres de la tarde, así que debíamos apurarnos o todo se nos complicaría más de la cuenta. Con la prisa mordiéndonos los talones, David nos guio a través del bosque, que no se veía tan aterrador como lo pintan.

Llegamos justo en el tiempo estimado, y en cuanto pisamos el claro nos pusimos a armar las tiendas y a prepararlo todo para la pequeña fogata. David, Dani y Matías se encargaron de las cuatro carpas mientras Juan y yo desempacábamos la comida y armábamos el mini fogón que yo había traído para una emergencia, porque ya nos dimos cuenta de que el clima era tan húmedo que jamás podríamos encender una fogata por medios tradicionales.

Después de un día tan largo, por fin nos fuimos a dormir y David quedó en apagar la fogata. Con Dani nos despedimos de todos y nos metimos en nuestra carpa, y nos acurrucamos bien para no pasar frío. Después de semanas tan pesadas estudiando en la universidad, era increíblemente reconfortante estar a su lado y escuchar su respiración antes de caer profundamente dormido. No era el lugar más cómodo del mundo, pero sí el más relajante.

No me duró mucho la alegría. No habían pasado ni dos horas cuando un frío horrible me recorrió los brazos; me desperté sobresaltado y no encontré a Dani a mi lado. Me preocupé. Pensé que seguro habría ido al baño, pero algo me daba mala espina, así que decidí salir a buscarla. No debía de estar lejos.

Y no lo estaba. Pero no era la única persona que se había levantado a esas horas. David parecía haberse encontrado muy a gusto con Dani, y yo nunca pensé que vería algo así, nunca imaginé algo así de su parte. Los vi. Los vi con la luz de la luna iluminando su silueta y sentí que el estómago se me subía a la garganta.

Escapé del campamento sin dar ningún aviso, sin hacer ruido. Aún ahora me cuesta asimilar lo que vi: qué tiempo llevaban, si era la primera vez, cómo podía decirme «te amo» con esa boca tan sucia. No sé en qué me equivoqué; yo hice todo lo que podía, todo lo que estaba a mi alcance, y no merecía esto. Al menos me hubieras terminado primero. Pero claro, supongo que te gusta la estabilidad de tenerme en tu vida, ¿verdad, Daniela? Maldita seas, no sabes lo que se siente. Seguro te aprovechaste de mí desde el comienzo, y esa personalidad tan amable no era más que una estrategia para controlar. Cómo no me di cuenta antes.

Ahora sé que bajar del monte en medio de la noche no es buena idea, pero no podía quedarme en ese lugar ni un minuto más; no podía sacarme de la mente esa imagen. Terminé caminando sin rumbo hasta que los sentimientos me consumieron por completo.

El dolor de cabeza era insoportable, me sentía mareado, débil, aturdido, y una especie de chiflido muy agudo comenzó a taladrarme el oído desde dentro, como si surgiera de mi propio interior y me desorientara por completo. Ya no sé cómo regresar, solo... necesito... des-can-sar...

Acto II: El calor de la fachalina

Desperté con el calor y la luz cálida de una fogata. Una fachalina me cubría el cuerpo y sentía la ropa húmeda pegada a la piel, seguro por la zarpa del bosque y la humedad del ambiente. Me tomó varios minutos enfocar bien la vista, hasta que pude reconocer a una mujer de pie junto al fuego, de espaldas. Un grito ahogado escapó de mi garganta, y el sonido la asustó: dio un brinco y vino enseguida a calmarme, tomándome del hombro y hablándome con una voz tan serena que quedé hipnotizado.

Tenía el aspecto de una mujer de unos treinta años, indígena, pero de una belleza que no esperaba encontrar en medio de la nada. Me ofreció un vaso de chicha para entrar en calor, y mientras bebíamos empezamos a conversar. Me contó que su esposo la había engañado y que, antes de irse, le había dejado una cicatriz horrible en la nuca; dijo que estuvo al borde de la muerte, pero que logró sobrevivir y ahora vivía lejos de las demás personas, sustentándose apenas con lo que le daban la cosecha y unas pocas cabezas de ganado. Ya habían pasado seis años de aquello, y todavía vivía con la vergüenza de tener que ocultar la nuca con el cabello y la fachalina.

La noche siguió avanzando, y entre risas y vasos de chicha nos fuimos sincerando. Su voz me parecía seria y madura, y sus ojos, a pesar de verse cansados, seguían siendo muy brillantes; las pestañas largas le sombreaban la mirada, y el cabello que caía sobre su rostro ocultaba parte de unas facciones hermosas, con esos labios gruesos y suaves. Sus manos mostraban que había vivido una vida muy dura de trabajo en el campo, pero a mí me resultaba

encantador, de cierta forma: ver cómo se había esforzado y no se rendía me hizo pensar que era una mujer confiable y fuerte en todos los sentidos. Nos fuimos acercando con la excusa del frío y de poder hablar más cómodos, y entonces sentí un ardor en el pecho que me impedía dejar de mirarla.

Ella pareció darse cuenta y se puso un poco tímida, pero yo sentía la sangre caliente y ya no pensaba con claridad, los vasos de chicha me están afectando más de lo que pensaba; solo quiero que este momento se alargue por muchas, muchas... horas...

Acto III: La casa que no existía

Mientras tanto, Daniela regresó a la tienda y no encontró a José. Lo buscó en el bosque con la linterna temblándole en la mano, pero no pudo hallarlo a simple vista, hasta que notó las huellas en el barro. Entonces supo por qué se había ido, y sin embargo aún quería encontrarlo para explicarle, para justificarse, para conseguir su perdón. La desesperación pudo más que la prudencia, y despertó a todos para alertar de lo sucedido, aunque ocultando los detalles que la incriminaban. Todos tomaron sus linternas y comenzaron una búsqueda exhaustiva entre los árboles; decidieron no separarse porque, como el guía les había advertido, en la noche la neblina es tan densa que si cada uno va por su cuenta solo terminarán empeorando la situación. Siguieron las huellas hasta donde pudieron, pero llegado a un punto el rastro simplemente desapareció. Desde allí no había más pisadas, ni una rama rota, ni nada.

Juan, desesperado, comenzó a gritar el nombre de José sin obtener respuesta, lo único que escuchaban era el viento y sus pasos aplastando las hojas caídas. Teresa no soportó con la presión y rompió en llanto, José siempre fue su amigo y aunque nunca se volvieron cercanos, él siempre había estado para ayudarla y para ayudar a Juan, a pesar que al comienzo ella no había sido amable con él, José era un buen muchacho, demasiado bueno y amable como para que le

pasara algo malo, fue el que estuvo más pendiente de la organización y siempre se preocupa por los demás. Juan pudo recuperar la compostura, y vio que lo mejor que podía hacer era buscar el motivo real de aquella desaparición: su amigo nunca haría una estupidez tan grande sin una razón igual importante. Así que comenzó a interrogar a Daniela, la última persona que debía haberlo visto.

— ¿Qué fue lo que pasó, Daniela? —preguntó tratando de mantener la calma—. ¿Qué pasó la última vez que lo viste? ¿Acaso pelearon por algo?

— No, terminamos de comer como todos y nos fuimos a dormir, no pasó nada —respondió ella, con un hilo de voz—. Al despertar noté que no estaba, y después de esperarlo unos minutos y ver que no regresaba salí a buscarlo. Sus huellas iban hacia el otro lado del lago; parece que vio algo de lo cual salió despavorido. Pudo ser un animal o... no sé, algo peor.

Matías la quedó mirando fijamente. Se dio cuenta de que estaba nerviosa, y notó que, de forma casi imperceptible, sus ojos se desviaban en dirección a David.

— David —dijo Matías con una calma tensa—, ¿tú conocías a José y a Daniela de alguna otra parte?

— ¿De qué mierda estás hablando, Matías? —saltó Juan, molesto—. Esto es algo serio, no podemos entretenernos con estupideces.

— Lo sé, por eso pregunto. Daniela se ve nerviosa, y David evita mirarla a los ojos; además, escuché que en medio de la noche alguien salía en dirección al otro lado del lago. No salí a revisar porque asumí que alguien necesitaba ir al baño, y creí que a lo mejor me lo había imaginado, pero escuché los pasos de dos personas.

— Espera, Matías... ¿qué intentas decir?

— Daniela y David: ¿fue a ustedes lo que José vio y quedó tan horrorizado? ¿Qué estaban haciendo en medio de la noche?

Daniela trató de negarlo, pero solo se hundía más; sus nervios y el pánico no la ayudaron a sostener la mentira, y aunque se aferró a su versión hasta el final, su voz ya no engañaba a nadie. David, por otro lado, montó en cólera y dijo que nunca lo habían acusado de algo tan bajo, que eran simples conjeturas sin fundamento, e intentó abalanzarse sobre Matías para golpearlo, pero Juan se metió en medio y, como era amigo de ambos, se encargó de detenerlos. No quería creer nada de lo que acababa de escuchar, pero aquello tenía demasiada lógica y era un motivo más que suficiente para dejar a José atónito y para que escapara sin decirle nada a nadie.

Amanecieron buscando a José, pero no hallaron ni un solo rastro nuevo. Matías tomó la decisión de descender el Cubilche para avisar a las autoridades, y cuando la búsqueda a gran escala se puso en marcha, con más gente y más ojos, lograron encontrar unas marcas en la tierra: señales de que alguien había arrastrado a una persona, aunque las huellas estaban bastante lejos de la última pista. Las siguieron con cuidado hasta dar con una casa en medio de la nada, una construcción que los locales juraron no haber visto jamás. Entonces decidieron llamar a más gente, por si acaso se trataba de algo peligroso.

Se acercaron a la casa, que lucía abandonada, en un grupo de unas diez personas, listas para enfrentarse a lo que fuera. Forzaron la puerta y avanzaron entre la oscuridad del interior, con las linternas recortando sombras en las paredes de barro. Cuando ya todos estaban dentro, se escuchó un golpe seco afuera, como si algo hubiera caído. Dos hombres salieron a revisar y solo encontraron una facha tirada en el suelo, nada más; uno de ellos dijo haber visto de reojo cómo una figura se movía en el bosque y desaparecía entre el follaje. Siguieron registrando el

interior y notaron que las vajillas eran de barro viejo, cubiertas de un polvo que nadie había removido en años.

Sin querer, uno de los hombres tumbó una vasija, y al estrellarse contra el suelo se quebró en mil pedazos, desparramando los huesos humanos, que a juzgar por su apariencia eran de niños pequeños. Horrorizados, escaparon al exterior, todos menos Juan, que se quedó buscando con la esperanza de que José aún siguiera con vida en algún rincón. Pero lo único que encontró fue su chompa, empapada de sangre, tirada en lo que parecía ser la cocina de la casa. Una olla hervía en el centro de la habitación, sobre una cocina de leña, y el aire estaba cargado con el aroma de una sopa de carne que se estaba cocinando a fuego lento.

Acto IV: La boca en la nuca

Siento el calor abandonar mi cuerpo, y también siento un charco de agua que me empieza a envolver la espalda. Debí de beber demasiado, porque tengo una resaca horrible, de esas que multiplican por cinco el dolor de cabeza, las náuseas y la debilidad. No puedo ni formular palabra; solo busco con la vista a la mujer que me estaba ayudando, para que me dé un poco de agua. Pero cuando por fin la encontré, me di cuenta de algo que hieló la sangre: la cicatriz de su nuca nunca fue la marca de un golpe.

Pude ver cómo retiraba el cabello hacia un costado, y entonces aquella cicatriz se abrió. Era una boca, una boca con colmillos en lugar de dientes, y la mujer estaba cocinando algo y le daba de probar a esa boca mientras tarareaba una melodía que no era de este mundo. Dios mío, debo levantarme y escapar, pero mi cuerpo no responde; no soy capaz de sentir mis manos ni mis pies.

Solo puedo mirar. Y mientras el chiflido agudo regresa desde el fondo de mi cabeza, la mujer voltea lentamente hacia mí y sonríe con las dos bocas a la vez.

La Familia Remaches

Acto I: El chaquiñán de los desaparecidos

20 de septiembre de 1895

El camino ha sido bastante largo, aunque he de confesar que también ha sido muy divertido gracias a este callejerito que me comenzó a acompañar desde Tulcán. Lo llamé Dante, y ya es un perro bastante fiel y amigable, de esos que aparecen en la vida sin pedir permiso y se quedan para siempre. La situación del país, sin embargo, no es tan alegre como su compañía: con Eloy Alfaro asumiendo el poder, me enteré de que Cuenca, una ciudad alejada que tenía pensado visitar para mis negocios, se encuentra en pleno conflicto, así que por el momento mantendré mi distancia y me quedaré en Imbabura por un poco más de tiempo. Escuché que en Ibarra venden una fritada muy rica, de esas que reaniman a cualquier viajero después de tantos kilómetros recorridos, y además hace poco la ciudad se reconstruyó del terrible terremoto que la destruyó en 1868, así que ahora se ve un poco más moderna y con calles mejor pensadas. Luego de mi visita por la ciudad, emprenderé camino a Quito.

21 de septiembre de 1895

El camino hacia Quito es bastante largo y cansado, sobre todo para los que vamos a pie con una maleta pesada, por lo mismo lo primero es comer y después de estar bien comidos emprendimos el viaje por unos senderos que son conocidos como chaquiñanes. Estos caminos eran usados como vías para entregar mensajes, o eso me han contado en todo el tiempo que llevo de viaje. Sin embargo, no pensé que el sendero estaría en tan malas condiciones; lo bueno es que en Ibarra me encontré con otros viajeros que me recomendaron ir por estos caminos hasta dar con una casa donde una pareja le da hospedaje a los viajeros que van de paso entre Otavalo y Quito. Me dijeron que era una pareja bastante agradable, que el hospedaje no era nada costoso y

que la comida era abundante, algo muy importante para un pobre mercader como yo, que no tiene muchos recursos y debe estirar cada moneda hasta llegar a Quito.

El camino se hace más ameno con este peludito; si no fuera por ti, Dante, ya me habría vuelto loco con tanto silencio. Silencio que normalmente me encanta, no lo niego, el silencio de los páramos es algo que ningún dinero puede comprar, pero en verdad que tu compañía es de mucha ayuda. Cuando regresemos a Colombia te mostraré mi casa, y oficialmente serás parte de la familia; conocerás a mi perrita Lady, que por el aspecto deben ser de la misma edad, un año más o un año menos, lo cual me alegra porque poder verlos crecer juntos.

La casa es tal cual me la describieron: grande, humilde, de barro cocido, con una mujer sentada en la parte exterior mientras borda y un hombre que se encontraba arreando el ganado en el potrero vecino. Llegué justo antes de que el sol se pusiera, y en verdad estoy muy agradecido de haber alcanzado a llegar, porque sé muy bien por experiencia que, por las noches, las montañas se llenan de una neblina tan espesa que muchos viajeros se han perdido y han muerto por el mismo motivo. Ya no soy un novato en esto, y la seguridad es lo primero.

En cuanto llegué, la señora dejó de bordar y me vino a recibir con una sonrisa muy amable y un cálido abrazo, como si me conociera de toda la vida. Me dijo que se llamaba Rosario Remaches, que su esposo era Efraín y que aquella era su casa desde hacía más de treinta años.

Me ofreció pasar a comer, me preguntó por mi viaje y se impresionó por lo larga que ha sido mi travesía; sin embargo, me entristeció que Dante no pudiera entrar. Lo bueno es que el perro encontró un cobertizo donde descansar, en verdad espero que no llueva, aunque nunca se sabe en estas montañas; Dante se quedó allí, acurrucado y atento.

El interior de la casa es tan abrigado que no parece que estoy en lo alto de un cerro, esperando un plato caliente de sopa y, por si no fuera poco, un platazo de fritada recién hecha.

Me consta que aquí te sirven como si fueras compadre; me encanta este lugar, y me estoy pensando quedarme un par de días hasta reponer fuerzas. Primero le preguntaré a la señora Rosario para que me dé permiso, y le pagaré lo que sea necesario, con dinero y con trabajo en caso de no alcanzarme.

La señora aceptó, y después de merendar no hay nada mejor como ir a dormir. Antes de eso le serví un poco de carne a Dante y ya por fin me vine a acostar. Eso sí: la habitación olía muy extraño, y cuando le pregunté a los señores Remaches, lo único que me supieron decir es que suelen usar esta habitación para guardar la carne de chanco antes de hacer la fritada. No puedo juzgarlos, pero en verdad es un olor bastante particular; igual, lo mejor será ignorarlo para no ofenderlos, puesto que han sido muy hospitalarios conmigo.

Después de comer tanto siento como si mis ojos pesaran toneladas; apenas y puedo mantenerme despierto, pero al fin ya pude recostarme y prepararme para madrugar al día siguiente a trabajar con los señores.

22 de septiembre de 1895

Después de una larga jornada de trabajo la noche llegó y se puso más oscura que el día de ayer, las nubes han cubierto por completo el cerro. En verdad se llenó de neblina; con tan poca visibilidad no podría viajar, aunque quisiera y además ya no recuerdo en qué dirección está Ibarra ni hacia dónde se encuentra Quito, así que antes de irme tendré que preguntarles por indicaciones a los señores. Se ve que hoy caerá una tormenta fortísima, de esas que solo se ven en los páramos cuando el cielo se rompe en dos. Le llevé a Dante una cobija, y gracias a Dios juntos encontramos un cuchito donde pueda pasar la noche sin molestar; espero que no pase frío,

el cobertizo que ayer estaba abierto hoy los señores lo cerraron, no sé muy bien el motivo, pero no podía quejarme tan descaradamente.

La señora Rosario me parece más dulce que ayer incluso. Hoy me preguntó si no me hacía falta nada, y también me dijo que mi presencia le recordaba a su hijo Joaquín, que viajó a la capital para hacer su vida hace ya varios años y del que no han vuelto a tener noticia.

Una búsqueda de oportunidades arriesgada, como la mía, y es muy lindo ayudarla a recordar a ese hijo que le hace falta; también me ayuda a mí, porque hay un vacío que nadie ha podido llenar desde que salí de casa, y sin embargo aquí me siento como en familia. Hoy voy a dormir como un bebé luego de tan arduo trabajo, pero primero a cenar.

Como detalle: la niebla nunca se despejó, e incluso ahora es más densa; el frío se puso tan intenso que me duelen los huesos y no paro de temblar. Comenzó a chispear, y con un trueno repentino la lluvia comenzó a caer como agua torrencial, golpeando el techo de tejas con una furia que no me dejaba escuchar mis propios pensamientos.

Acto II: El brazo bajo la cama

Luego de comer me fui a dormir, pero el olor era tan horrible que ya no pude aguantar más. Se me ocurrió que a lo mejor se quedó una pieza de carne en algún rincón de la habitación, y eso debe ser lo que está provocando este hedor tan fuerte. Dicho y hecho, comencé mi búsqueda: revisé los armarios, los muebles, cada cajón, y solo me quedó un lugar por inspeccionar. Revisar bajo la cama; es muy seguro que se les cayó algo al terminar de filetear al cerdo.

Solo tengo que levantar las cobijas y... revisar...

¿Qué demonios es esto? ¿Es un brazo... humano? No puede ser, debo estar soñando, esto debe ser una pesadilla de la que despertaré en cualquier momento. Ya me pellizqué, pero no puedo despertar; esto es real, está pasando de verdad, ¿Qué debo hacer ahora?

De repente alcancé a escuchar a alguien subiendo por las escaleras. Cada vez están más cerca; puedo sentir sus pasos detrás de la puerta, y un susurro apagado que no alcanzo a descifrar.

Debo escapar, pero no tengo nada para defenderme. La ventana es fácil de abrir, pero estoy en un segundo piso y no puedo lanzarme al vacío sin romperme las piernas, ni tengo nada con lo que pueda hacer rapel para bajar.

—Estoy atrapado —murmuré resignado—

Acto III: Donde no hay cerdos

La pareja estaba lista. La tormenta evitaría que cualquier persona se acercase, y en caso de complicarse, nadie vendría a su rescate: parecía ser un viajero solitario del que nadie sabría qué fue lo que pasó, y a quien declararían como perdido en la montaña por descuidado. Las cosas solo se tienen que ocultar o quemar, y todo estará bien. Los utensilios están listos; Efraín ya afiló los cuchillos y Rosario recogió la leña para cocinarlo mañana.

—Vieja, ya está todo listo —murmuró Efraín acariciando el filo del cuchillo con el pulgar—. Para este momento ya debe estar bien dormido. Se veía amable, cuidaba bastante bien su alimentación y estaba en forma; lastimosamente, eso hace la carne más dura, y tendremos menos que comer por un tiempo.

—Sí, viejo, es una lástima —respondió Rosario—. Lo tendremos que repartir bien para que nos dure hasta la próxima visita. Ahora subamos despacio para no despertarlo, y terminemos esto sin peleas innecesarias. Usted va delante, que yo espero en la puerta en caso de que quiera

escapar. Esta vez tenga cuidado viejo; no queremos perder otro miembro cortado, que solo Dios sabe dónde quedaría.

La pareja sube las gradas una a una, evitando hacer el más mínimo ruido, como dos sombras acostumbradas a la oscuridad. Llegan a la puerta y comienzan forzando la cerradura; la llave no parece entrar bien, la puerta se resiste como si algo la atascara desde dentro. Lo siguen intentando, y después de cinco minutos de forcejeo, se desesperan: el desgraciado o escapó por la ventana o los está esperando con alguna arma para defenderse. En cualquier caso, la pareja se hará cargo sea cual sea el escenario lo más rápido posible para así poder ir a descansar temprano.

Efraín arremete contra la puerta, una, otra y otra vez, cada vez con más fuerza. Se escuchan los vidrios rotos caer al suelo, y el miedo de que escape les inyecta una furia y desesperación que recorre sus cuerpos y rompen la puerta de un último golpe, al entrar descubren que estaba atascada con una silla. Ambos se precipitan hacia la ventana, y un gran rayo deslumbra a los ancianos que se asoman al vacío; pero la neblina es tan espesa que no pueden ver más allá del perímetro de la casa. Con el cuchillo en la mano, salen corriendo en dirección a Ibarra, el único camino que el viajero reconocía.

Al salir ven a Dante fuera de la casa, que al verlos comienza a ladrarles con una furia desesperada. En un acto de ira, Efraín se desquita con el animal y le da una fuerte patada en el cuerpo, dejando al pobre sin aliento, tendido en el barro.

— ¡Perro infeliz! —le escupe—. ¡Tu estúpido dueño huyó, y si no desapareces antes de que regresemos, con o sin tu dueño, tú pagarás las consecuencias!

Ambos salen corriendo y desaparecen en la neblina; el sonido de sus pasos se apaga poco a poco hasta mezclarse con el rugido de la tormenta.

Dante llora tendido en el suelo. La lluvia empapa su cuerpo, el frío comienza a envolverlo, y un hilo de sangre se mezcla con el agua que corre cuesta abajo. Sin embargo, el viajero sale de la casa, aterrorizado; toma a Dante en sus brazos y, decidido, corre en cualquier dirección. Total, nada puede ser peor que quedarse en aquella casa. La idea de enfrentarlos le pasó por la cabeza, no lo va a negar, pero no es de las personas que luchan: le tiene fobia a la sangre, y la sola idea de lastimar a alguien le revuelve el estómago. Así que solo le queda correr sin rumbo fijo, buscando descender el cerro mientras reza por no encontrarse con los Remaches y por divisar a alguna persona que lo pueda auxiliar.

Tan fuerte es la tormenta que apenas logra escuchar su propia respiración y el golpeteo de sus pasos contra el lodo. Aun así, a lo lejos, se pueden escuchar los alaridos de la pareja; ambos gritan desesperados, buscándolo entre la niebla, y aunque parezca imposible, el viajero puede sentir cómo sus voces comienzan a acercarse. El eco de la montaña replica sus gritos en todas direcciones, y es imposible saber el origen exacto de cada alarido.

Los gritos lo envuelven; queda atónito. Sus fuerzas se agotan, y sus brazos apenas pueden sostener a Dante. Lleva corriendo quince minutos sin parar, y la altura le empieza a cobrar factura: el pecho le arde, las piernas le tiemblan y el frío le muerde la cara. Queda estático un momento y cae de rodillas sobre el pasto empapado; desciende suavemente a Dante y extiende el rostro al cielo con resignación, sintiendo cómo las gotas de lluvia le golpean el rostro.

En ese instante, Dante consigue ponerse en pie y, tirando al viajero de la ropa, logra animarlo. Con un último esfuerzo, el mercader avanza arrastrando los pies. Todo queda en silencio; la tormenta que era el único sonido, se detiene súbitamente y se escucha el grito lejano de Rosario:

— ¡Ahí está, viejo!

El viajero corre junto a Dante. El perro parece haber detectado un olor, y encabeza el escape con un trote renqueante pero decidido. El viajero tropieza por el camino con una piedra, pero se levanta enseguida sin perder ni un segundo y sigue avanzando, aunque más lento y cojeando. Cada vez los pasos y los gritos están más cerca de su espalda; no hay tiempo para regresar a ver. La noche es de un oscuro tan envolvente que la tenue luz de una casa revive sus esperanzas, y al mismo tiempo nota cómo los gritos cesan y los pasos dejan de perseguirlo.

Al llegar a la casa, pide ayuda a gritos. La mujer dueña de la vivienda no lo quiere auxiliar por ser extranjero, dice que no quiere problemas, que en el pueblo no se fían de los colombianos, y la única ayuda que puede brindarle es diciéndole dónde se encuentra la policía: ha llegado a Otavalo, sin saber cómo ni por qué. Tambaleándose, logra encontrar el cuartel, y tras hacer su denuncia se desmayó sobre el piso de madera.

La policía subió a la montaña para buscar a la familia Remaches, pero no fue necesario reunir muchas pruebas: los viejos fueron atrapados intentando escapar con un par de sus pertenencias y con claras señales de haber intentado incendiar la casa para fingir sus muertes. Fueron capturados en el mismo chaquiñán, a medio camino entre la niebla y la huida, y fusilados en la plaza central del pueblo, frente a todos los otavaleños.

El viajero pudo sobrevivir, y Dante también, aunque la pata le quedó torcida para siempre. Pero cuando la policía excavó en el patio trasero de la casa, se encontraron con algo que heló la sangre incluso a los más veteranos: decenas de restos humanos enterrados, pruebas irrefutables de la muerte de viajeros que iban solos por la ruta de Otavalo a Quito.

Personas que nadie buscaría de inmediato, personas de las cuales su muerte pasaría desapercibida, y yo, el mercader Eliseo Delgado, estuve a punto de ser una víctima más, de las que terminan enterradas junto a otros cuerpos después de haber sido útiles a la familia.

Pero hay algo que todavía no puedo sacarme de la cabeza, algo que me revuelve el estómago cada noche desde entonces. En los días que estuve en esa casa, nunca vi que tuvieran cerdos; solo vacas y gallinas. Entonces... ¿qué fue lo que me dieron de comer?

El Chuzalongo

Acto I: La venganza de la tierra

Escuché a un invitado del patrón Manuel decir que el mundo cambia constantemente, pero yo solo veo la misma tierra negra bajo mis uñas y el mismo cielo gris sobre mi cabeza desde que tengo memoria, incluso esto ha sido antes de mi existencia, mis padres y abuelos sufrieron de lo mismo. Doscientos años de colonia nos contemplan, dos siglos escuchando campanas ajenas y un idioma extraño que no entiendo, pronunciando mi nombre como si fuera el de un animal del cual son dueños, y sin embargo el desprecio es lo único que no cambia. Se hereda de padres a hijos, se comparte este sentimiento como si del pan del desayuno se tratara. La visita concluyó diciendo que el cielo debería brillar para todos, pero eso no ha pasado por siglos, o eso es lo que cuenta mi abuelo, un viejo muy trabajador y callado que nos cuenta lo mismo que le contaron nuestros ancestros, la paz y libertad que había antes de que todo este infierno comenzara, pero ahora ellos retienen el sol con sus frías manos pálidas, lo esconden tras los muros de sus haciendas, y a nosotros nos dejan la fría sombra.

Aquí abajo cada día solo se puede poner peor, eso lo aprendí cuando era niña, cuando mi madre aún tenía fuerzas para secarme las lágrimas con el borde de su pollera raída por los años. Ella me decía que no pensara, que pensar era un lujo peligroso para los nuestros, todo mientras yo lloraba desconsolada por los golpes y azotes que patrón me dio solo porque me vio jugando persiguiendo unas mariposas a mis 6 años.

Pero aquella mañana, después de cumplir los 16 años, el joven Juan Modesto de 19 años, hijo mayor del patrón Manuel Modesto, me miró distinto durante todo el día y pude notar como no me quitaba los ojos de encima, al comienzo pensé que estaba haciendo algo mal o que me esperaba algún castigo en la tarde, sin embargo me habló sin gritar, sin el látigo en la mano, y en sus labios se dibujó algo parecido a una sonrisa, una sonrisa tibia, casi humana para lo usual en estos monstruos, de esas que uno solo ve cuando se regocijan entre los suyos. Su padre nunca me habría mirado así, el amo viejo solo sabe mirar con desprecio, pero el hijo... el hijo aprendió otras maneras de hacer daño.

Creí que nuestra vida cambiaría después de esos días, luego de un largo infierno quería que no fuera solo un sueño y durara para siempre. Qué ingenua fui: me dejé envolver por el perfume de su ropa limpia, por el sonido de sus botas nuevas sobre el empedrado del patio, y creí que detrás de esos ojos azules, tan claros que parecían robados al cielo del páramo, existía un resquicio de piedad. Pero luego de lo que pasó ayer pude notar que no había nada... solo vacío, Juan Modesto me utilizó como quien bebe agua de un cántaro y luego lo aparta sin tener cuidado de donde cae, y cuando se aburrió, cuando mi presencia dejó de serle útil para calmar sus bajezas, me desechó con la misma indiferencia con que se tira una mazorca ya roída a los cerdos.

Ahora llevo este ardor dentro, una brasa encendida que crece en mi vientre día con día, y me asquea saber que lo que está creciendo dentro de mí comparte su sangre, que eres mitad de esos demonios y mitad de esta tierra herida, porque esos ojos azules, repugnantes, fríos como el hielo de los nevados lejanos, sé que los tendrás; los vi en sueños antes de que nacieras, brillaban en la oscuridad de mi pesadilla como dos luciérnagas, maldito el momento que decidí confiar en él. Ahora tengo prohibido odiarte, la señora Juana me lo advirtió si quiero cobrar mi venganza,

pero es que no puedo evitarlo: te odio con cada fibra de mi cuerpo, con cada hueso que ha soportado el peso de mis estúpidas decisiones, sin embargo, también te necesito.

Eres el fruto podrido que el destino puso en mi camino, y todo fruto, incluso el más dañado, puede servir para envenenar al que plantó la semilla.

Tomé la decisión el mismo día que acabaron a golpes con la vida de mi madre y de un disparo a mi padre que intentó defenderla, yo ya llevaba 3 meses gestándote, y en un momento de ira fui a intentar acabar con todo en la quebrada cerca de la hacienda, para mi fortuna la señora Juana me detuvo y me enseñó la manera que podría utilizarte, porque ella también sufrió lo mismo y no tuvo la determinación que yo tengo en este preciso instante, haré que se arrepientan de todo lo que me hicieron a mí y mi familia.

Si el Dios de ellos nos condena a este infierno, si su paraíso está reservado para los que nos pisan el cuello, entonces yo recurriré a los nuestros: a los que habitan las montañas antes de que llegaran los barcos, a los que susurran en el viento del páramo cuando la neblina es más espesa. Juana Yugsi me enseñó el camino, ella sabe tanto de los poderes que tienen estas tierras, poderes tan antiguos que nadie estará preparado para lo que se avecina. La señora Juana vive en la última choza, junto al sendero que baja a la quebrada, y sus manos arrugadas guardan más sabiduría que todos los libros del amo juntos. Fui a verla una noche sin luna para evitar ser descubierta, envuelta en un rebozo viejo para que nadie reconociera mi silueta; le conté lo que crecía dentro de mí, le mostré el odio que me carcomía, y ella asintió en silencio. No se sorprendió: dijo que la tierra ya sabía, que los apus, espíritus de los cerros, habían escuchado mi llanto y estaban dispuestos a cobrar la deuda. Sacrificaremos un par de gallinas negras, de esas que no tienen ni una sola pluma blanca, y regaremos su sangre sobre el altar que ahora utilizan

ellos, de las gallinas no me tengo que preocupar porque la señora Juana conoce el lugar exacto donde encontrarlas.

Sin embargo, la única condición es que todo el ritual lo debo hacer yo sola, pero gracias a la doña Juana ahora ya sé cómo hacerlo: Juana me lo mostró con paciencia de abuela, repitiendo cada palabra, cada gesto, hasta que mis manos temblorosas aprendieron a trazar los símbolos en el suelo con la sangre de las gallinas, no hay margen para errores.

El día tan esperado llegó envuelto en una neblina fría que se pegaba a la piel como un sudario. Nadie sospechó nada: durante meses oculté el ritual, las visitas a la choza de doña Juana y el olor a sangre seca en mis ropas. La labor de parto fue larga y dolorosa, pero salí adelante sin mayor percance, asistida solo por la partera muda que el amo Manuel destinaba a las indias preñadas para no molestar al médico de la ciudad. Cuando por fin te sostuve en mis brazos, aún húmedo y llorando con ese llanto agudo de los recién nacidos, casi me arrepiento, porque eras tan pequeño, tan frágil... Tu piel tenía el color de la tierra mojada y tus manitas se cerraban buscando algo a lo que aferrarse, y por un instante el calor de tu cuerpo contra mi pecho apagó el ardor que me consumía. Por un instante, fui solo madre.

Pero abriste los ojos, y eran los mismos malditos ojos de cielo ajeno, idénticos a los de Juan Modesto, idénticos a los del viejo Manuel, con esa transparencia cruel que no refleja nada más que el propio interés. No había inocencia en tu mirada, no había asombro de niño; había un pozo frío, antiguo, como si ya supieras a qué mundo habías llegado y qué papel te tocaría desempeñar. Entonces lo recordé: el propósito, el plan, la venganza... y sonreí.

Los años pasaron con la lentitud mientras crecías, hasta que a los seis años dejaste de crecer: los demás niños te sacaban una cabeza, te llamaban enano, pero ninguno se atrevía a enfrentarte, tu fuerza era la de la montaña, desproporcionada, inquietante; te vi partir una rama

de eucalipto con la misma facilidad con que otros parten una espiga seca. Tus pies, en cambio, eran torpes y por una condición que se desconoce, estaban al revés: arrastrabas los talones al caminar, te costaba mantener el equilibrio en las cuestas empinadas, y correr te resultaba imposible, pero nadie repara en los pies de una bestia cuando tiene las garras afiladas. Te eduqué bien, pequeño: con paciencia te fui moldeando a mi antojo, te hablé del joven amo con palabras medidas, nada que fuera mentira, para que en tu interior creciera una sed de justicia que solo yo supiera interpretar; te mostré las cicatrices de mi espalda y te dije que mentiras para cubrir a nuestros amos, sé que sabías la verdad y ese intento de mantener esas heridas en secreto por vergüenza solo motivarían más el odio que crecía en tu pequeño ser, y te conté historias de los cerros sagrados y de los castigos que aguardan a quienes profanan la tierra para que conozcas todo lo que por derecho era nuestro, para que un día estés listo para llevar a cabo nuestro plan.

Ahora tienes catorce años y estás listo, justo a tiempo para recibir a la hija del patrón, la señorita Beatriz Modesto, una muchachita de 22 años que ha vuelto de la capital después de estudiar en colegios de monjas y aprender modales de señorita. Es hermana de Juan, aunque no se parecen en nada, ella tiene la dulzura que a él le falta. La he visto pasear por el jardín trasero de la hacienda, ajena a todo, como si el mundo fuera un pañuelo de seda bordado solo para ella. Su cabello es largo hasta las rodillas, una cascada oscura que brilla con destellos rojizos cuando el sol de la tarde se cuela entre las nubes, su piel es tan clara que casi parece transparente, y sus ojos grandes se abren con asombro ante las flores que nunca ha visto, ante los colibríes que zumban cerca de los agaves. Tiene una voz tan dulce y tierna, la encuentro siempre cantando en el jardín trasero por las tardes: canciones tristes que hablan de amores imposibles, de caballeros y doncellas, de mundos que ella cree reales porque nunca le han mostrado el mundo en el que verdaderamente vive, el nuestro, un mundo lleno de barro y sangre al que somos obligados a

sobrellevar. Sale todos los días a la misma hora, cuando el sol empieza a teñirse de naranja, y se sienta en una banca de madera tallada que el amo mandó traer desde Quito; allí cierra los ojos y canta, allí donde la luz la ciega y el viento se lleva el eco de su melodía hacia las quebradas profundas.

Ese es el momento preciso: cuando el último rayo de sol le dé en la cara y ella entrecierre los párpados, tú saldrás de entre los matorrales. No hará falta que corras, tus pies torpes no te lo permiten, y además el sigilo es mejor aliado que la velocidad. Tienes la agilidad del que nació y creció en estas montañas, del que aprendió a moverse entre las piedras sin hacer ruido, del que conoce cada recoveco del monte como la palma de su mano. Te acercarás despacio, aprovechando que el viento sopla a tu favor y que los arbustos de chilca ocultan tu silueta deforme, y cuando estés lo bastante cerca alargarás esos brazos fuertes como raíces de ceibo y la tomarás. Llévatela lejos; no me importa lo que hagas con ella, mientras más despreciable e impensable sea, mejor. Que sufra un poco de lo que yo sufrí, que sienta el frío del páramo en los huesos y el terror de no saber si volverá a ver la luz. Llévala al monte, al corazón del cerro, donde nadie pueda oír sus cantos ni sus súplicas.

Yo me encargaré de sembrar pistas falsas: conozco los senderos que los peones temen pisar, las cuevas donde anidan las lechuzas y los barrancos que parecen tragados por la niebla. Despistaré a los buscadores, pondré huellas que no llevan a ninguna parte, romperé ramas en direcciones equivocadas.

Y mientras ellos se desesperan, mientras Juan Modesto siente por primera vez el miedo royéndole las entrañas, yo, por fin, podré sentir una ligera similitud con lo que viví por años: una pequeña muestra de justicia.

Ve, pequeño. Es tu hora. Que la tierra te guíe y que los apus te oculten, y que ella, en su último aliento, comprenda que hay deudas que se pagan con sangre.

Acto II: Doce días de silencio

Diario de Beatriz Modesto

19 de marzo de 17XX

Querido diario:

Volví a casa después de seis años en el convento de las Hermanas de la Caridad en Quito. Todo está igual, aunque yo ya no soy la misma. Mi padre me recibió con los brazos abiertos y mi hermano Juan, con esa sonrisa suya que nunca llega a los ojos. Las monjitas me enseñaron muchas cosas, y gracias a las monjitas aprendí a leer y escribir, a bordar y a tocar el clavicémbalo. Sin embargo, ahora que estoy de vuelta siento la casa diferente, familiar y muy extraña a la vez. Los mismos pasillos, los mismos aromas a madera y a cera, pero también un silencio que no recordaba, la casa es tan grande y somos tan pocos que me siento algo sola. Además de que... debe ser idea mía y estoy siendo paranoica, pero me siento observada. Hoy, mientras me cepillaba el cabello frente al espejo de mi habitación, pude sentir cómo algo me miraba desde el bosque, una presencia silenciosa, inmóvil, paciente. Es imposible que sea alguien porque el jardín y el bosque son áreas prohibidas para los esclavos, papá dice que no debemos mezclarnos con ellos más de lo necesario, que cada quien debe conocer su lugar, así que seguro es mi imaginación. Esta tarde me acercaré a revisar y de paso me tomaré un respiro junto a las flores del jardín, aunque primero debo terminar todos mis pendientes: cartas para las monjitas, un bordado que quiero regalarle a papá y la revisión de mis vestidos de verano.

31 de marzo de 17XX

Querido diario:

No pude escribir por estos últimos 12 días, porque sucedió algo que no alcanzo a comprender del todo. Salí al jardín por la tarde, como había planeado. El viento que atravesaba las ramas de los árboles era muy tranquilizador, el cálido color del cielo escarlata tenía los cerros lejanos y las flores se veían tan vivas, tan hermosas y con un olor tan exquisito que por un momento me olvidé de todo: de la sensación de ser observada, del silencio incómodo de la casa, de la mirada esquiva de Juan. Simplemente respiré el aire frío del páramo y tarareé una canción que aprendí en el convento, una melodía triste sobre una doncella y un ruiseñor, mientras revisaba el bosque con la mirada; pero no encontré nada fuera de lugar, solo claveles, margaritas silvestres y el verde oscuro de los arbustos de chilca. Me senté en la banca de madera que papá mandó traer desde Quito y cerré los ojos. Recuerdo el calor del último rayo de sol sobre mis párpados, el olor a tierra húmeda, el rumor lejano del río en la quebrada... y luego, nada.

Un vacío blanco, como si el tiempo se hubiera roto en dos y yo me hubiera quedado del otro lado. Desperté aquí, en mi cama, con un dolor de cabeza atroz y el cuerpo entumecido. Dicen que pasaron doce días, doce días de búsqueda desesperada, de peones y esclavos peinando el monte, de papá enloquecido y de Juan... Juan, según cuentan, ni siquiera salió a buscarme. Estaba furioso, sí, pero no por mí, algo más lo preocupaba, algo que no me quieren contar. Me encontraron en una zona del bosque que nadie había explorado antes, una zona llena de espinas y moras amarillas, un lugar donde el aire pesaba como plomo. Dicen que seguían las huellas de un muchacho sin nombre que trabajaba en la hacienda, un defecto que ocultaban en el último rincón de los establos, pero yo no recuerdo a nadie así, dicen también que sus huellas se internaban monte arriba, en dirección opuesta a todas las pistas falsas que habían encontrado. Cuando por fin me hallaron estaba entre unas zarzas, sin un solo rasguño, ni una gota de sangre, ni una marca en la piel. Y, sin embargo, yo sé que algo me pasó; lo sé porque mi cuerpo se siente distinto,

porque hay un peso en mi vientre que antes no estaba, y porque, aunque nadie me lo dice, veo cómo me miran las criadas cuando creen que estoy dormida: con lástima, con miedo, como si yo ya no fuera Beatriz Modesto sino otra cosa.

5 de abril de 17XX

Ya no tengo fuerzas para escribir todos los días. Mi vientre crece, demasiado rápido para ser normal, como si el tiempo dentro de mí corriera con otra velocidad. No recuerdo nada de lo que pasó en esos doce días, pero mi cuerpo sí lo recuerda, mi cuerpo lo sabe. Anoche soñé con unos ojos azules, fríos y hambrientos, que me miraban desde la oscuridad del monte; eran los mismos ojos que vi aquella tarde en el reflejo del espejo, antes de salir al jardín. Ojos que no eran humanos, ojos que no deberían existir. Desperté gritando y las criadas acudieron corriendo, me dijeron que todo estaba bien, que solo era una pesadilla, pero no es cierto: nada está bien. Papá ya no me mira a los ojos. Contrató a un hombre, un tal Lucas Callapiña, para que me revisara, un indio viejo de esos que aún practican la religión de los cerros. Papá dijo que no era la mejor opción, que es una fe ajena a Dios, pero que era la última, una medida desesperada. El viejo vino anoche durante la tormenta: trajo hierbas, piedras negras y unas palabras en kichwa que sonaban como un canto funerario, e hizo sacrificios en el patio trasero, gallinas negras como las que usan las brujas en las historias de miedo. Yo no podía moverme, no podía hablar, pero podía sentir: sentí cómo algo dentro de mí se removía, cómo el frío del páramo entraba por la ventana y se enredaba en mis huesos. Y luego, en medio de un trueno que retumbó en toda la hacienda, abrí los ojos. El señor Lucas yacía en el costado de mi cama, tenía una respiración pesada y se veía tan pálido como una hoja, pude ver como levantaba la cabeza, pero sus ojos no mostraban ningún rastro de vida, puedo afirmar con seguridad que ese hombre ya no estaba vivo,

de repente un rayo cayó e iluminó toda la habitación, dejando ver una sombra tenue que asomaba por la ventana.

El impacto fue tan grande que me desmayé y cuando desperté, el mundo olía a tormenta recién ida y a algo más, algo metálico y dulzón que prefiero no recordar. Hoy mi padre vino a verme, se sentó a los pies de mi cama con el rostro pálido y las manos temblorosas, y me confirmó lo que yo ya presentía: el señor Lucas Callapiña falleció durante el ritual. Dicen que su corazón simplemente se detuvo en el mismo instante en que yo abrí los ojos, como si algo le hubiera arrebatado la vida a cambio de la mía. Ahora todos tienen prohibido hablar del tema, papá dio órdenes estrictas de que ningún peón, ninguna criada, nadie en toda la hacienda vuelva a pronunciar el nombre de ese hombre ni lo sucedido aquella noche de tormenta. Dice que debemos proteger el apellido Modesto, que la gente de la ciudad no entendería, que me tacharían de loca o, peor aún, de algo impuro.

Mi vientre dejó de crecer. Por fin, después de tantas semanas de angustia, todo parece haber vuelto a la normalidad, o al menos a la apariencia de ella. El doctor Ramírez, el médico de cabecera que viene desde la capital, ya me revisó esta mañana, me auscultó con sus instrumentos fríos, me hizo preguntas que yo no supe contestar y al final dictaminó con voz grave que no tengo ningún síntoma, que todo parece haber sido un embarazo psicológico provocado por el susto, por el rapto y por los nervios de una señorita delicada como yo. Mi padre asintió aliviado, e incluso esbozó una sonrisa por primera vez en semanas, pero yo sé que el doctor Ramírez miente, o tal vez se miente a sí mismo para no admitir lo que sus ojos vieron durante la revisión, lo que su mano sintió al palpar mi vientre ahora quieto.

Sin embargo, no hay ninguna razón médica que explique la muerte del señor Lucas ni lo que pasó después con aquella mujer, esa india de cuyo nombre nunca me aprendí. La ejecutaron

en el patio trasero, frente a todos los esclavos, para que sirviera de escarmiento; papá dijo que era la culpable de todo, que ella y sus rituales paganos habían provocado mi desgracia y que la justicia debía ser ejemplar. Yo escuché el disparo desde mi habitación, un sonido seco que todavía retumba en mis sueños, y lo que más me aterra es que no sentí lástima ni alivio, solo un vacío helado en el pecho.

Pero de su hijo no se encuentra ni una sola seña, lo buscaron por toda la hacienda, en los establos, en el monte, en las quebradas más profundas, y nada. Todos los trabajadores afirman haberlo visto alguna vez, un muchacho deforme que arrastraba los pies al caminar, que no hablaba con nadie y que desaparecía entre los matorrales como si la neblina se lo tragara; sin embargo, ahora nadie sabe quién era, ni cómo se llamaba, ni quién era su padre. Como si nunca hubiera existido. Como si la tierra misma lo hubiera borrado de la memoria de los vivos para protegerlo, o para protegernos a nosotros de él.

Pero yo sí recuerdo sus ojos. Fríos, azules, insondables: los reconocería entre un millón, porque son los mismos que me miraron aquella tarde desde el espejo, los mismos que soñé durante los días de inconsciencia, los mismos que ahora, cuando todo debería haber terminado, todavía siento clavados en mi nuca. Y no puedo evitar pensarlo, aunque me queme el alma admitirlo: ese muchacho era hijo de mi hermano Juan, tiene sus ojos, la misma transparencia cruel, la misma frialdad antigua; lo sé con una certeza que me revuelve el estómago, aunque nadie me lo haya confirmado y aunque Juan se pasee por la casa con una indiferencia que hiela la sangre. Por eso ahora ya no puedo mirar a mi padre a los ojos, y a mi hermano... a mi hermano no puedo mirarlo en absoluto, porque cada vez que lo hago veo el reflejo de esos otros ojos, los del bosque, los que me esperaban en la oscuridad.

Y si soy sincera, y para qué sirve un diario sino para ser sincera, todavía puedo sentir su mirada a través de la ventana cada vez que me estoy cepillando el cabello. Es la misma sensación de aquella primera tarde, cuando recién volví de la capital: una presencia silenciosa, inmóvil, paciente, que me observa desde el borde del bosque sin atreverse a cruzar el jardín. La siento ahora mismo, mientras escribo estas palabras, y sé que no es mi imaginación, sé que no es paranoia, sé que está ahí afuera esperando. Pero no puedo voltear a ver, no debo hacerlo, porque siento que, si lo hago, si giro la cabeza y encuentro esos ojos azules brillando en la penumbra, esta vez sí me llevará, y ya no habrá Lucas Callapiña que me traiga de vuelta.

Ya nunca quiero volver a salir de casa, pero sé que la casa ya no es un refugio, que las paredes de adobe y los crucifijos no bastan para detener lo que viene de la tierra, y que tarde o temprano, cuando el último rayo de sol se esconda tras los cerros y yo me olvide de no mirar, él estará allí.

Anexo F. Ficha de Evaluación del Contenido del Libro

Instrucciones para el evaluador:

A continuación, se presentan 10 afirmaciones sobre la calidad del texto del libro. Lea cada una con atención y marque con una **X** la opción que mejor refleje su evaluación, utilizando la siguiente escala:

Fecha: 12/05/2026

Nro	Afirmación	1	2	3	4	5
1	La estructura narrativa del libro es clara y coherente.					X
2	Los relatos mantienen un ritmo narrativo que genera interés y suspenso en el lector.					X
3	El lenguaje utilizado es fluido, natural y adecuado para el público adolescente.					X
4	El vocabulario es rico y variado, sin caer en tecnicismos innecesarios o infantilismos.					X
5	Los diálogos son creíbles y aportan a la construcción de los personajes.				X	
6	El tono del texto (terror, suspenso, misterio) es consistente a lo largo de toda la obra.					X
7	Las leyendas han sido adaptadas respetando su esencia cultural y tradicional.				X	
8	El contenido es apropiado para la edad y el nivel académico del público objetivo (2 BGU).					X

9	La ortografía, gramática y puntuación son correctas en todo el documento.	X
10	El texto mantiene un estilo narrativo atractivo que motiva a continuar la lectura.	X

Anexo G. Respuestas a Ficha de Selección de Propuesta

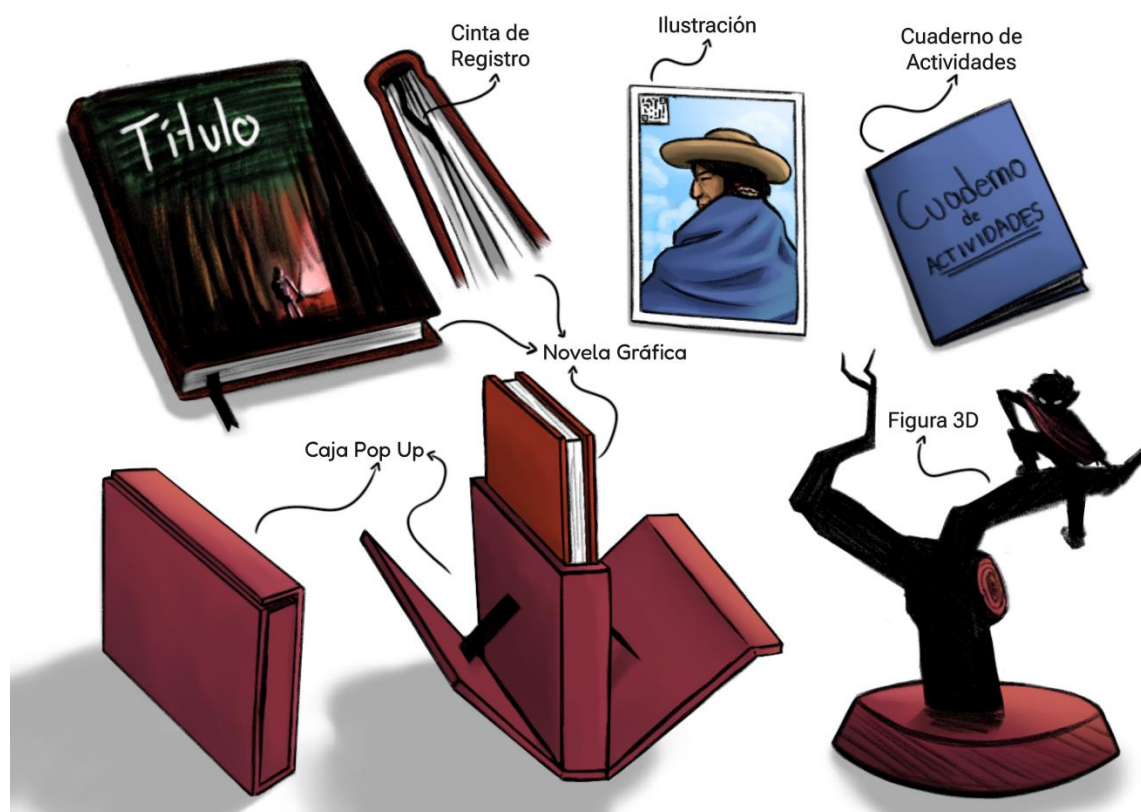
Propuesta A

Costo estimado: 60-80 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa dura
- Caja pop up
- Figura coleccionable por grupo
- Cuaderno de actividades
- Ilustración impresa



Descripción:

El kit Premium contiene cinco elementos. Primero, una novela gráfica impresa en alta calidad, con tapa dura, papel resistente e ilustraciones realistas de terror y suspenso. Segundo, una caja pop-up que al abrirse despliega el libro, generando sorpresa y valoración del objeto. Tercero, un cuaderno de actividades con ejercicios de comprensión lectora, análisis de personajes, preguntas de reflexión y espacios creativos. Cuarto, una ilustración coleccionable con un código QR que permite descargar la imagen en máxima resolución para usarla como fondo de pantalla. Quinto, una figura 3D única por cada grupo (no por estudiante), impresa en alta definición, que representa a un personaje mítico.

Objetivo del Kit:

El objetivo principal es elevar la percepción de valor del patrimonio cultural local a través de materiales exclusivos. Los estudiantes asocian subconscientemente un objeto de alta calidad con algo que merece ser cuidado y conservado. Así, se fomenta el respeto por los mitos y leyendas de Imbabura. Además, la figura 3D actúa como premio en una competencia de conocimientos, lo que incentiva la lectura atenta y la evaluación efectiva a través de la competencia.

Modo de empleo:**Uso en el aula**

El docente comienza presentando el kit y activando saberes previos: ¿qué leyendas conocen? ¿qué les gusta del terror? Luego, durante la lectura guiada de los primeros capítulos, se usan las ilustraciones para modelar estrategias de predicción e inferencia. El cuaderno de actividades se trabaja en pares para responder preguntas de análisis.

Finalmente, se organiza una trivia sobre los mitos, personajes y escenarios. El grupo con mayor puntaje se pone a competir entre ellos por saber quién se lleva la figura 3D.

Uso en casa

En casa, los estudiantes continúan la lectura de forma autónoma y completan las actividades asignadas en el cuaderno. El código QR les permite descargar la ilustración para ponerla como fondo de pantalla de su celular o computadora, lo que refuerza la apropiación simbólica de la leyenda. Los miembros de cada grupo pueden repasar juntos para la competencia, promoviendo la colaboración fuera del aula.

Habilidades a Desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Implementación en el Plan Lector	Factibilidad de implementación de la propuesta dentro del plan lector	4
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	3
Interacción	La propuesta del Kit permite una interacción de los estudiantes que dinamiza el aprendizaje	4
Motivación hacia la lectura autónoma	La propuesta es atractiva y genera un interés en los estudiantes por completar la lectura y las actividades de apoyo	5
Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	1

	La propuesta se diferencia de los libros	
Innovación	implementados en periodos académicos anteriores	5

Observaciones: Es una propuesta muy atractiva e innovadora, ideal para generar impacto y motivación; no obstante, el costo podría limitar su implementación masiva.

Evaluador: Flor Narváez

Fecha: 12/05/2026

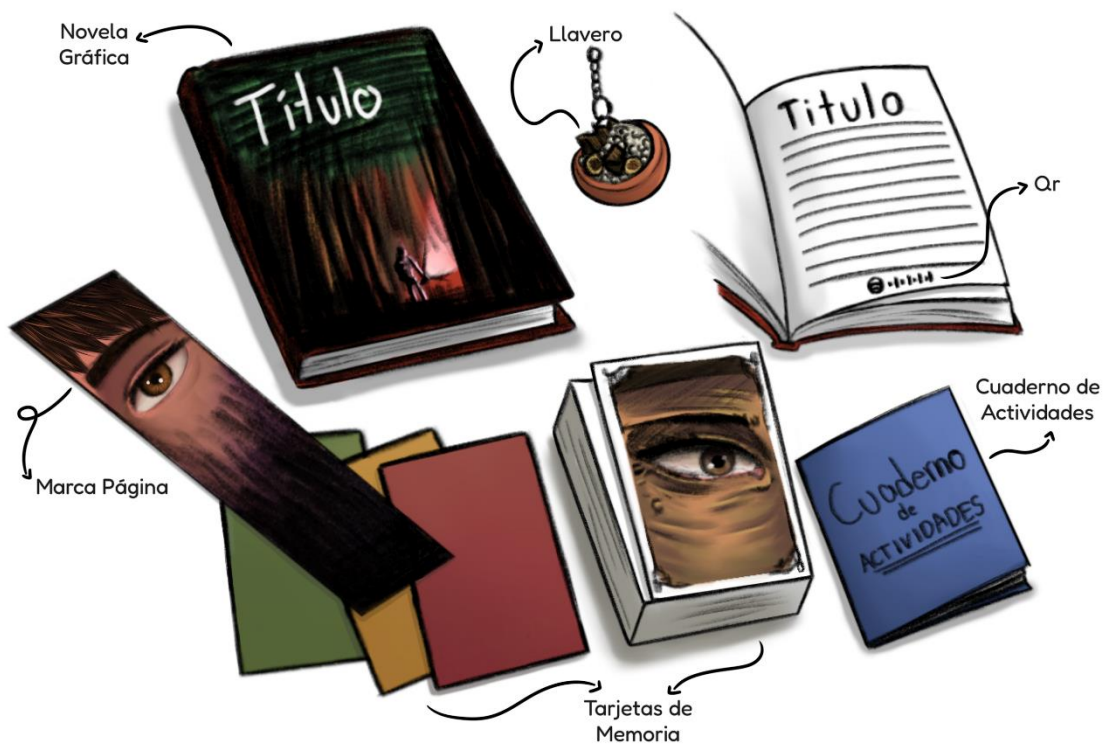
Propuesta B

Costo estimado: 45-55 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa dura
- Marca página
- Cuaderno de actividades
- Qr de acceso a sonidos ambientales
- Juego de memoria (con guía de preguntas)
- 5 llaveros por grupo



Descripción:

El kit estándar está compuesto por cinco elementos. Primero, una novela gráfica impresa en alta calidad, con tapa dura y papel resistente, para valorizar la cultura local. Segundo, un cuaderno de actividades para trabajar la comprensión lectora en casa y en el aula.

Tercero, un código QR que lleva a una lista de reproducciones de banda sonora (soundtrack) organizada para la novela, la cual aumenta la inmersión auditiva cuando los estudiantes leen en casa. Cuarto, un marcapáginas estético y estilizado, con diseño temático de la novela, que sirve como recordatorio visual y objeto de colección. Quinto, un juego de memoria (tipo memorama) basado en personajes y escenas de los mitos, que se utiliza en clase para una competencia. Los ganadores reciben un llavero único de edición limitada.

Objetivo del Kit:

El objetivo es ofrecer una experiencia de lectura atractiva y funcional, con un equilibrio entre lo material y lo experiencial. La novela de calidad sigue siendo el centro, pero se añaden elementos lúdicos (juego de memoria) e inmersivos (soundtrack) para captar el interés de los adolescentes. El llavero funciona como premio para motivar la participación en la competencia.

Modo de empleo:

Uso en el aula

El docente presenta el kit mostrando la novela, el marcapáginas y explica el juego de memoria. Durante la lectura guiada, se comenta la importancia de los personajes y escenarios, preparando el terreno para el juego. Al finalizar la unidad, se organiza una competencia por equipos usando el juego de memoria: los estudiantes deben tomar una carta al azar y al voltearla dar la descripción de la escena y su leyenda correspondiente, si

aciertan obtienen puntos y si se equivocan los pierden ya que cada carta tiene un valor según su color (Verde 5 puntos, Amarillo 10 puntos, Naranja 15 puntos y Rojo 20 puntos). El equipo ganador recibe los llaveros únicos. El docente puede usar el cuaderno de actividades para evaluar la comprensión lectora de forma individual.

Uso en casa

En casa, los estudiantes leen la novela de forma autónoma. Pueden escanear el código QR para escuchar la banda sonora mientras leen, lo que ayuda a crear una atmósfera de terror y suspenso que favorece la concentración. También completan las actividades del cuaderno, que el docente revisará periódicamente. El marcapáginas les ayuda a marcar el avance de la lectura sin perder la página.

Habilidades a Desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Implementación en el Plan Lector	Factibilidad de implementación de la propuesta dentro del plan lector	4
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	5
Interacción	La propuesta del Kit permite una interacción de los estudiantes que dinamiza el aprendizaje	5
Motivación hacia la lectura autónoma	La propuesta es atractiva y genera un interés en los estudiantes por completar la lectura y las actividades de apoyo	4

Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	1
Innovación	La propuesta se diferencia de los libros implementados en periodos académicos anteriores	4

Observaciones: Es una propuesta equilibrada entre costo, funcionalidad y motivación, siendo posiblemente la más viable para implementar en grupos numerosos.

Evaluador: Flor Narváez

Fecha: 12/05/2026

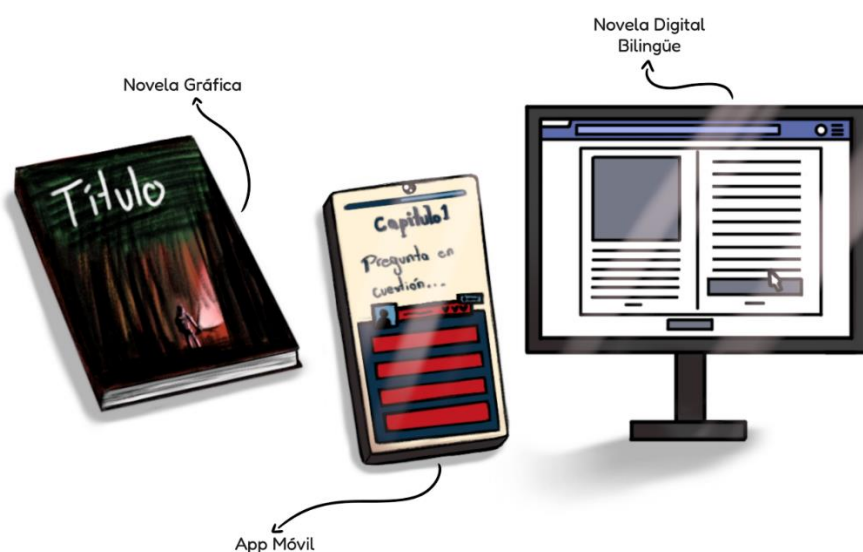
Propuesta C

Costo estimado: 10-20 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa blanda
- Aplicación de seguimiento de lectura
- Versión digital bilingüe



Descripción:

El kit básico contiene tres elementos principales. Primero, una novela gráfica impresa en materiales de gama media (tapa blanda, papel estándar), pero con el mismo contenido narrativo y artístico. Segundo, una versión digital bilingüe (español – inglés) del libro, accesible desde cualquier dispositivo, que permite leer la novela en el idioma nativo o en inglés. Tercero, una aplicación móvil con dinámica de juego tipo quiz para trabajar en casa: el estudiante responde preguntas sobre cada capítulo; si acierta, gana puntos y avanza; si falla demasiado o pierde todas las vidas, debe repetir el nivel. La aplicación

ofrece consejos o pistas para las respuestas erróneas, ayudando al estudiante a aprender de sus errores.

Objetivo del Kit:

El objetivo principal es garantizar el acceso y la continuidad de la lectura con un costo reducido, aprovechando la tecnología para motivar a los estudiantes a través del juego.

La versión bilingüe refuerza la identidad cultural y el idioma inglés. La aplicación convierte la comprensión lectora en un reto interactivo, lo que puede enganchar a adolescentes que prefieren los videojuegos a los libros tradicionales. El formato básico permite que más estudiantes puedan adquirir el kit sin sacrificar el contenido cultural.

Modo de empleo:**Uso en el aula**

El docente presenta el libro físico y explica el funcionamiento de la aplicación. Puede asignar la lectura de un capítulo como tarea. La versión digital bilingüe puede proyectarse para leer en voz alta en inglés, fomentando la pronunciación y el vocabulario. El docente no necesita revisar cuadernos, ya que la aplicación genera un registro automático del avance y las calificaciones de cada estudiante. Esto permite un seguimiento individualizado sin carga administrativa adicional.

Uso en casa

En casa, los estudiantes leen la novela física o la versión digital. Después de cada capítulo, abren la aplicación y responden el quiz. Si fallan, la aplicación ofrece consejos para repasar, y pueden reintentar el nivel. El sistema de vidas y puntos crea un desafío similar a los juegos móviles, incentivando a los estudiantes a leer con atención para no perder. La versión bilingüe les permite leer en inglés si lo desean.

Habilidades a Desarrollar	Descripción	Puntos (1-5)
Implementación en el Plan Lector	Factibilidad de implementación de la propuesta dentro del plan lector	4
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	4
Interacción	La propuesta del Kit permite una interacción de los estudiantes que dinamiza el aprendizaje	3
Motivación hacia la lectura autónoma	La propuesta es atractiva y genera un interés en los estudiantes por completar la lectura y las actividades de apoyo	4
Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	5
Innovación	La propuesta se diferencia de los libros implementados en periodos académicos anteriores	5

Observaciones: Es una propuesta económica e innovadora, especialmente útil en contextos con acceso tecnológico; sin embargo, puede limitar la interacción social y colaborativa en el aula.

Evaluador: Flor Narváez

Fecha: 12/05/2026

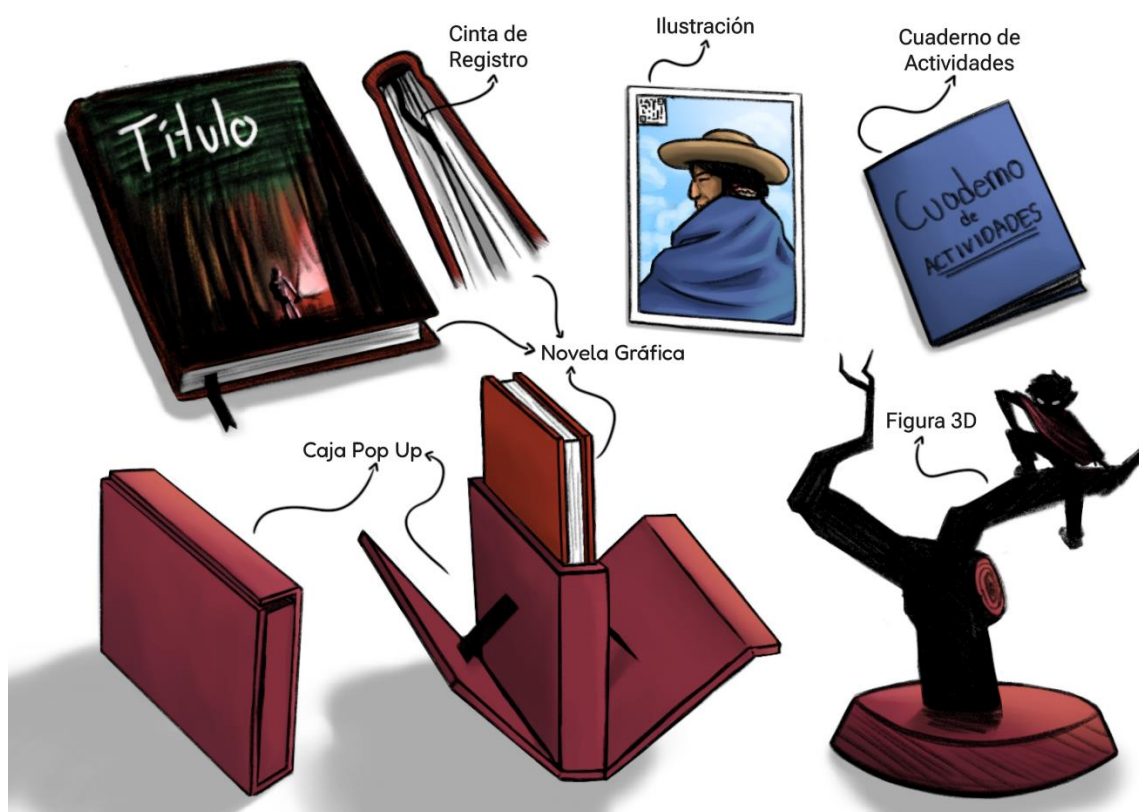
Propuesta A

Costo estimado: 60-80 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa dura
- Caja pop up
- Figura coleccionable por grupo
- Cuaderno de actividades
- Ilustración impresa



Descripción:

El kit Premium contiene cinco elementos. Primero, una novela gráfica impresa en alta calidad, con tapa dura, papel resistente e ilustraciones realistas de terror y suspenso. Segundo, una caja pop-up que al abrirse despliega el libro, generando sorpresa y valoración del objeto. Tercero, un cuaderno de actividades con ejercicios de comprensión lectora, análisis de personajes, preguntas de reflexión y espacios creativos. Cuarto, una ilustración coleccionable con un código QR que permite descargar la imagen en máxima resolución para usarla como fondo de pantalla. Quinto, una figura 3D única por cada grupo (no por estudiante), impresa en alta definición, que representa a un personaje mítico.

Objetivo del Kit:

El objetivo principal es elevar la percepción de valor del patrimonio cultural local a través de materiales exclusivos. Los estudiantes asocian subconscientemente un objeto de alta calidad con algo que merece ser cuidado y conservado. Así, se fomenta el respeto por los mitos y leyendas de Imbabura. Además, la figura 3D actúa como premio en una competencia de conocimientos, lo que incentiva la lectura atenta y el trabajo en equipo.

Modo de empleo:

Uso en el aula

El docente comienza presentando el kit y activando saberes previos: ¿qué leyendas conocen? ¿qué les gusta del terror? Luego, durante la lectura guiada de los primeros capítulos, se usan las ilustraciones para modelar estrategias de predicción e inferencia. El cuaderno de actividades se trabaja en pares para responder preguntas de análisis. Finalmente, se organiza una trivia sobre los mitos, personajes y escenarios. El grupo con mayor puntaje se pone a competir entre ellos por saber quién se lleva la figura 3D.

Uso en casa

En casa, los estudiantes continúan la lectura de forma autónoma y completan las actividades asignadas en el cuaderno. El código QR les permite descargar la ilustración para ponerla como fondo de pantalla de su celular o computadora, lo que refuerza la apropiación simbólica de la leyenda. Los miembros de cada grupo pueden repasar juntos para la competencia, promoviendo la colaboración fuera del aula.

Variables	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad de producción	La propuesta puede ser replicada con facilidad para otras escuelas	1
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	5
Potencial de negocio	La propuesta puede ser comerciada con facilidad y abre paso a nuevos proyectos que utilicen las mismas bases	4
Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	1
Innovación	La propuesta se diferencia de los libros implementados en periodos académicos anteriores	5

Observaciones: La propuesta requiere un costo alto para ser implementada, así como de terceros que la aprueben, por lo que su factibilidad en producción es compleja por la cantidad de cosas que requiere y el precio individual en la creación de cada una de estas

partes. Lo que hace que sea un producto solo para quienes tienen la capacidad económica de obtenerlo, es una propuesta excelente desde el tema de diseño de producto y experiencia, pero realizar un tiraje mínimo de producción es muy costoso. Como producto es necesario pensar en un empaque que contenga todas las cosas que se plantean para mantener su calidad de impresión, lo que aumentaría su costo.

Evaluador: Lic. Joey López

Fecha: 11/05/2026

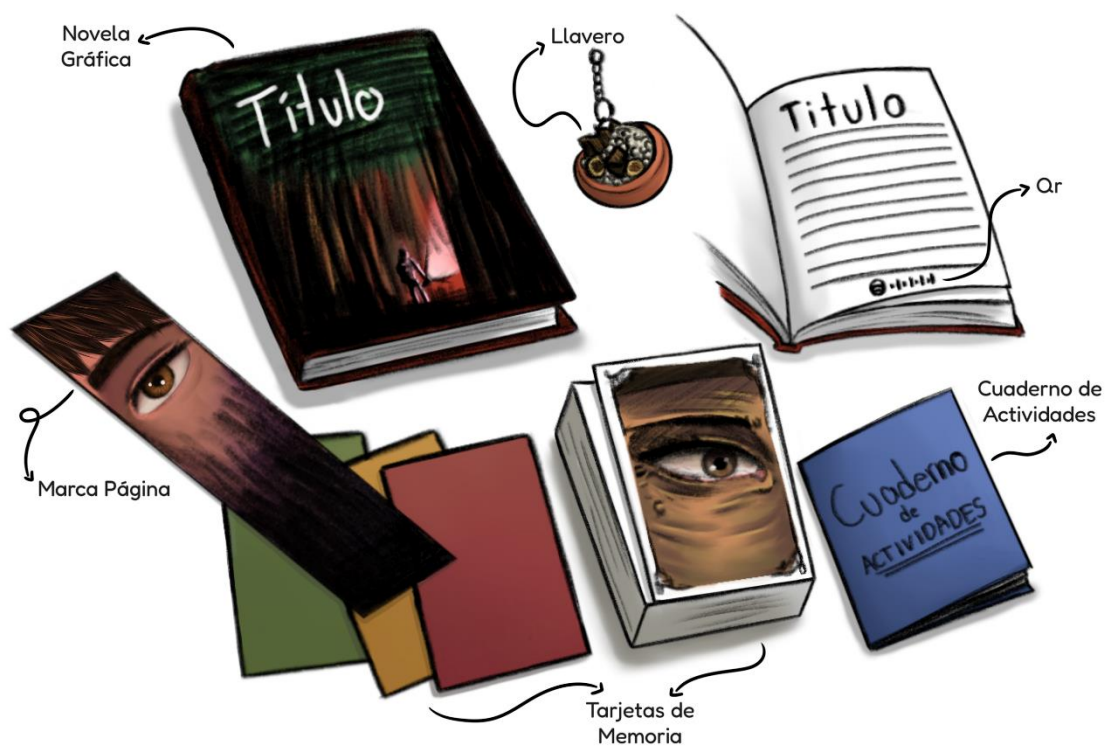
Propuesta B

Costo estimado: 40-60 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa dura
- Marca página
- Cuaderno de actividades
- Qr de acceso a sonidos ambientales
- Juego de memoria (con guía de preguntas)
- 5 llaveros por grupo



Descripción:

El kit estándar está compuesto por cinco elementos. Primero, una novela gráfica impresa en alta calidad, con tapa dura y papel resistente, para valorizar la cultura local. Segundo, un cuaderno de actividades para trabajar la comprensión lectora en casa y en el aula. Tercero, un código QR que lleva a una lista de reproducciones de banda sonora (soundtrack) organizada para la novela, la cual aumenta la inmersión auditiva cuando los estudiantes leen en casa. Cuarto, un marcapáginas estético y estilizado, con diseño temático de la novela, que sirve como recordatorio visual y objeto de colección. Quinto, un juego de memoria (tipo memorama) basado en personajes y escenas de los mitos, que se utiliza en clase para una competencia. Los ganadores reciben un llavero único de edición limitada.

Objetivo del Kit:

El objetivo es ofrecer una experiencia de lectura atractiva y funcional, con un equilibrio entre lo material y lo experiencial. La novela de calidad sigue siendo el centro, pero se añaden elementos lúdicos (juego de memoria) e inmersivos (soundtrack) para captar el interés de los adolescentes. El llavero funciona como premio para motivar la participación en la competencia.

Modo de empleo:**Uso en el aula**

El docente presenta el kit mostrando la novela, el marcapáginas y explica el juego de memoria. Durante la lectura guiada, se comenta la importancia de los personajes y escenarios, preparando el terreno para el juego. Al finalizar la unidad, se organiza una competencia por equipos usando el juego de memoria: los estudiantes deben tomar una

carta al azar y al voltearla dar la descripción de la escena y su leyenda correspondiente, si aciertan obtienen puntos y si se equivocan los pierden ya que cada carta tiene un valor según su color (Verde 5 puntos, Amarillo 10 puntos, Naranja 11 puntos y Rojo 20 puntos). El equipo ganador recibe los llaveros únicos. El docente puede usar el cuaderno de actividades para evaluar la comprensión lectora de forma individual.

Uso en casa

En casa, los estudiantes leen la novela de forma autónoma. Pueden escanear el código QR para escuchar la banda sonora mientras leen, lo que ayuda a crear una atmósfera de terror y suspenso que favorece la concentración. También completan las actividades del cuaderno, que el docente revisará periódicamente. El marcapáginas les ayuda a marcar el avance de la lectura sin perder la página.

Variables	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad de producción	La propuesta puede ser replicada con facilidad para otras escuelas	3
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	5
Potencial de negocio	La propuesta puede ser comerciada con facilidad y abre paso a nuevos proyectos que utilicen las mismas bases	2
Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	2

	La propuesta se diferencia de los libros	
Innovación	implementados en periodos académicos anteriores	4

Observaciones: Como producto es necesario pensar en un empaque que contenga todas las cosas que se plantean para mantener su calidad de impresión, lo que aumentaría su costo. Es necesario encontrar el material de impresión correcto para compensar los costos y la calidad del producto. Como potencial de negocio no funciona ante los libros de instituciones públicas ya establecidos. En innovación a periodos académicos anteriores puede ser llamativo y tener una experiencia más completa sobre todo por el control de lectura basado en cartas, pero el QR para música es innecesario para una lectura clara y consciente, puede generar ruido o distracción mental al contenido que se pretende difundir.

Evaluador: Lic. Joey López

Fecha: 11/05/2026

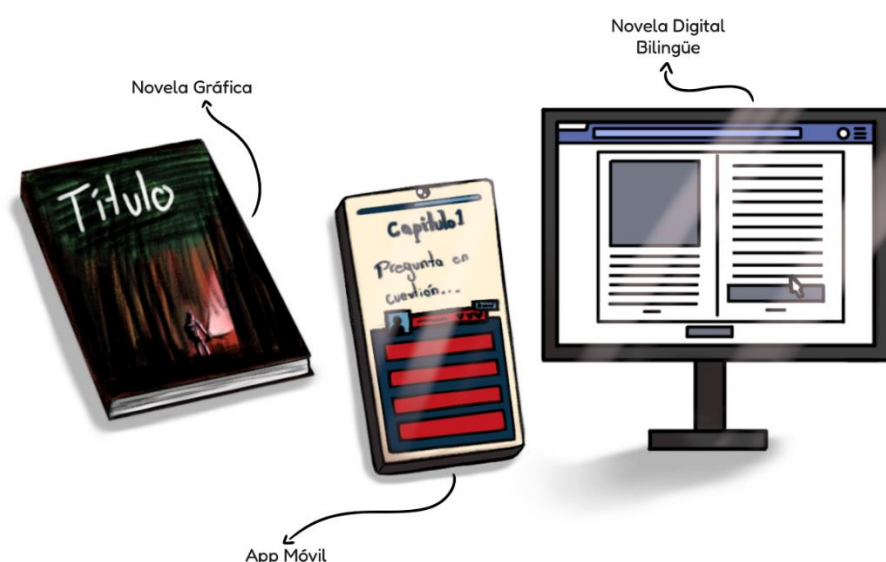
Propuesta C

Costo estimado: 10-20 dólares

Ficha de Evaluación de Propuestas

Contenido:

- Libro de tapa blanda
- Aplicación de seguimiento de lectura
- Versión digital bilingüe



Descripción:

El kit básico contiene tres elementos principales. Primero, una novela gráfica impresa en materiales de gama media (tapa blanda, papel estándar), pero con el mismo contenido narrativo y artístico. Segundo, una versión digital bilingüe (español – inglés) del libro, accesible desde cualquier dispositivo, que permite leer la novela en el idioma nativo o en inglés. Tercero, una aplicación móvil con dinámica de juego tipo quiz para trabajar en casa: el estudiante responde preguntas sobre cada capítulo; si acierta, gana puntos y avanza; si falla demasiado o pierde todas las vidas, debe repetir el nivel. La aplicación

ofrece consejos o pistas para las respuestas erróneas, ayudando al estudiante a aprender de sus errores.

Objetivo del Kit:

El objetivo principal es garantizar el acceso y la continuidad de la lectura con un costo reducido, aprovechando la tecnología para motivar a los estudiantes a través del juego.

La versión bilingüe refuerza la identidad cultural y el idioma inglés. La aplicación convierte la comprensión lectora en un reto interactivo, lo que puede enganchar a adolescentes que prefieren los videojuegos a los libros tradicionales. El formato básico permite que más estudiantes puedan adquirir el kit sin sacrificar el contenido cultural.

Modo de empleo:**Uso en el aula**

El docente presenta el libro físico y explica el funcionamiento de la aplicación. Puede asignar la lectura de un capítulo como tarea. La versión digital bilingüe puede proyectarse para leer en voz alta en inglés, fomentando la pronunciación y el vocabulario. El docente no necesita revisar cuadernos, ya que la aplicación genera un registro automático del avance y las calificaciones de cada estudiante. Esto permite un seguimiento individualizado sin carga administrativa adicional.

Uso en casa

En casa, los estudiantes leen la novela física o la versión digital. Después de cada capítulo, abren la aplicación y responden el quiz. Si fallan, la aplicación ofrece consejos para repasar, y pueden reintentar el nivel. El sistema de vidas y puntos crea un desafío similar a los juegos móviles, incentivando a los estudiantes a leer con atención para no perder. La versión bilingüe les permite leer en inglés si lo desean.

Variables	Descripción	Puntos (1-5)
Factibilidad de producción	La propuesta puede ser replicada con facilidad para otras escuelas	5
Implementación de actividades	La propuesta tiene actividades que se pueden aplicar en clase y en casa	5
Potencial de negocio	La propuesta puede ser comerciada con facilidad y abre paso a nuevos proyectos que utilicen las mismas bases	5
Costo del Kit	El precio del kit es adecuado para la implementación en el grupo de estudiantes	5
Innovación	La propuesta se diferencia de los libros implementados en periodos académicos anteriores	1

Observaciones: Al ser digital es excelente para medio de difusión, al ser accesible se retoma el concepto de expandir el conocimiento de la cultura del sector, no es nada innovador desde una perspectiva donde los métodos online son cada vez más usados desde el COVID, pero cumple de una forma más clara con el objetivo de que todas las personas conozcan su historia cultural. También es factible desde el tema de producción y costos para ser replicada de una forma más sencilla y controlada en distintos proyectos similares.

Evaluador: Lic. Joey López

Fecha: 11/05/2026

Anexo H. Escaleta de contenidos para el libro Sombras del Páramo**• Historia 1 — La Chificha****Acto I. El eco de la traición**

Objetivo: Presentar a José, sus amigos y la excursión.

Escenas:

- Presentación de José y Daniela.
- Historia de su relación.
- Organización del viaje.
- Cambio de destino hacia el Cubilche.
- Llegada al páramo.
- Campamento.
- José descubre la infidelidad.

Punto clave (Ilustración):

Descubrimiento de la traición / José huyendo del campamento.

Acto II. El calor de la fachalina

Objetivo: Mostrar el falso refugio ofrecido por la Chificha.

Escenas:

- José despierta junto al fuego.
- Aparición de la mujer.
- Conversación.

- Historia de la cicatriz.
- Generación de confianza.
- La atracción aumenta.

Punto clave (Ilustración):

Beso junto a la fogata.

Acto III. La casa que no existía

Objetivo: Cambiar el punto de vista hacia el grupo.

Escenas:

- Daniela descubre la desaparición.
- Búsqueda.
- Sospechas sobre la infidelidad.
- Descubrimiento de la casa.
- Exploración.
- Restos humanos.
- Chompa ensangrentada.

Punto clave (Ilustración):

La casa abandonada.

Acto IV. La boca en la nuca

Objetivo: Revelación final.

Escenas:

- José despierta.
- Descubre la verdadera naturaleza de la Chificha.
- Revelación de la boca.
- Final abierto.

Punto clave (Ilustración):

La boca en la nuca.

• **Historia 2 — La Familia Remaches**

Acto I. El chaquiñán de los desaparecidos

Objetivo: Introducir al mercader Eliseo y la falsa hospitalidad.

Escenas:

- Viaje desde Colombia.
- Dante.
- Llegada a Imbabura.
- Camino por el chaquiñán.
- Llegada a la casa.
- Conocer a Rosario y Efraín.
- Primeras sospechas.

Punto clave (Ilustración):

La casa de los Remaches.

Acto II. El brazo bajo la cama

Objetivo: Primer gran giro.

Escenas:

- Olor extraño.
- Investigación.
- Descubrimiento del brazo.
- Alguien sube las escaleras.
- Eliseo queda atrapado.

Punto clave (Ilustración):

Las herramientas de corte.

Acto III. Donde no hay cerdos

Objetivo: Huida y resolución.

Escenas:

- Los Remaches preparan el asesinato.
- Escape por la ventana.
- Dante ayuda.
- Persecución.
- Llegada a Otavalo.
- Captura de los Remaches.
- Descubrimiento de las víctimas.
- Revelación final.

Punto clave (Ilustración):

La persecución en la tormenta / plato de fritada.

- **Historia 3 — El Chuzalongo**

Acto I. La venganza de la tierra

Objetivo: Presentar el origen del Chuzalongo.

Escenas:

- Vida en la hacienda.
- Abusos.
- Embarazo.
- Muerte de los padres.
- Juana Yugsi.
- Ritual.
- Nacimiento.
- Crecimiento.
- Plan de venganza.

Punto clave (Ilustración):

El ritual / ojos del chuzalongo.

Acto II. Doce días de silencio

Objetivo: Narrar el secuestro desde Beatriz.

Escenas:

- Regreso a la hacienda.
- Sensación de ser observada.
- Desaparición.
- Doce días perdidos.
- Regreso.
- Sospechas.

Punto clave (Ilustración):

El secuestro de Beatriz.

Acto III. Los ojos que no se van

Objetivo: Cerrar el mito.

Escenas:

- Embarazo imposible.
- Ritual de Lucas Callapiña.
- Muerte durante el ritual.
- Ejecución de la madre.
- Desaparición del Chuzalongo.
- Revelación del parentesco.
- Final abierto.

Punto clave (Ilustración):

Los ojos observando desde el bosque.

Anexo I. Evaluación de los estudiantes mediante la escala de Likert.

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☒	☐	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☒	☐	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☐	☒
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☒	☐	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☐	☒
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☐	☒

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☒	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☐	☒	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☐	☒
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☒	☐	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☐	☒

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☒	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☒	☐	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☒	☐	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☒	☐	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☒	☐	☐	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☒	☐	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☒	☐	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☒	☐	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☐	☒	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☒	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☐	☒
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☐	☒

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☒	☐	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☒	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☒	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☐	☒
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☒	☐	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☐	☒

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☒	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☐	☒

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☒	☐	☐	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☒	☐	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☒	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☒	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☒	☐	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☒	☐	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☒	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☒	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☒	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☐	☒
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☒	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☒	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☒	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☒	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☐	☒
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☒	☐	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☒	☐	☐	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☒	☐	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☒	☐	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☒	☐

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☒	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☐	☒
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☒	☐	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☒	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☒	☐
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☐	☒	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☒	☐	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☒	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☒	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☐	☒
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☐	☒

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☒	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☒	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☒	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☒	☐	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☐	☒

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☒	☐	☐
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☒	☐
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☒	☐
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☒	☐

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☒	☐
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☒	☐

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Ficha de Evaluación - Kit Básico

El presente instrumento de evaluación tiene como propósito recoger su valoración sobre una serie de aspectos clave. Para ello, se emplea una escala de tipo Likert que va del 1 al 5, donde la puntuación 1 equivale a "totalmente en desacuerdo" y la 5 a "totalmente de acuerdo". Se solicita que responda con la mayor sinceridad posible.

Lectura *

	1	2	3	4	5
La historia me atrapó desde el principio	☐	☐	☐	☐	☒
El texto es fácil de entender y tiene un tono adecuado para mi edad	☐	☐	☐	☐	☒
Las ilustraciones me ayudaron a imaginar mejor las escenas de terror	☐	☐	☐	☐	☒
El final del primer acto me dejó con ganas de seguir leyendo	☐	☐	☐	☐	☒

18/6/26, 21:58

Ficha de Evaluación - Kit Básico

Aplicación *

	1	2	3	4	5
La aplicación es fácil de usar	☐	☐	☐	☐	☒
El sistema de vidas hizo que el juego sea más divertido que un examen cotidiano	☐	☐	☐	☐	☒

Recompensa *

	1	2	3	4	5
La figura 3D me parece un premio atractivo y de buena calidad	☐	☐	☐	☐	☒
La posibilidad de ganar esta figura me motivó a participar activamente en la actividad	☐	☐	☐	☐	☒

Google no creó ni aprobó este contenido.

Google Formularios

Anexo J. Respuesta a la Ficha de la Evaluación Heurística

Evaluador: Dario Arboleda

Objetivo: Identificar problemas de usabilidad en el prototipo de la aplicación, clasificarlos según su impacto y priorizar su corrección.

Instrucciones para el evaluador:

1. Recorre la aplicación y, para cada uno de los 10 principios de Nielsen, **anota todos los problemas de usabilidad que observes.**
2. Para **cada problema** encontrado, asígnale un nivel de severidad del **0 al 4** según la siguiente escala:

Nro	Principio (Nielsen)	Problemas identificados	Severidad
1	Visibilidad del estado del sistema	Sin problemas identificados en esta evaluación.	0
2	Relación con el mundo real	Sin problemas identificados en esta evaluación.	0
3	Control y libertad del usuario	Problema: La navegación es confusa en un inicio, lo que dificulta que el usuario sepa cómo retroceder o moverse libremente.	2
4	Consistencia y estándares	Problema: En la página de “Créditos” aparecen valores con el símbolo de dólar (\$) sin explicación, y el botón de descarga de la imagen de muestra no funciona. Esto rompe los estándares esperados y confunde al usuario.	1

5	Prevención de errores	Sin problemas identificados en esta evaluación.	0
6	Reconocimiento antes que recuerdo	Sin problemas identificados en esta evaluación.	0
7	Flexibilidad y eficiencia de uso	La aplicación presenta problemas de fluidez y optimización en ciertas ventanas, principalmente en el menú de Inventario.	2
8	Diseño estético y minimalista	Problema: Las cajas de texto son demasiado amplias y el tamaño de la fuente es reducido, lo que dificulta la lectura. Esto es especialmente grave para usuarios con problemas de visión.	3
9	Ayudar a reconocer y recuperarse de errores	Problema: Al fallar (perder una vida o equivocarse), la app no muestra mensajes claros, amigables ni ofrece pistas para continuar.	4
10	Ayuda y documentación	Problema: No existe una guía o tutorial inicial. La app no explica internamente cómo funciona el sistema de vidas, puntaje o pistas.	4

Evaluador: Joey López

Objetivo: Identificar problemas de usabilidad en el prototipo de la aplicación, clasificarlos según su impacto y priorizar su corrección.

Instrucciones para el evaluador:

1. Recorre la aplicación y, para cada uno de los 10 principios de Nielsen, **anota todos los problemas de usabilidad que observes.**
2. Para **cada problema** encontrado, asígnale un nivel de severidad del **0 al 4** según la siguiente escala:

NRO	Principio (Nielsen)	Problemas identificados	Severidad
1	Visibilidad del estado del sistema	Problema 1: No hay un contador de tiempo (ej. 10 segundos) que indique el límite para responder. Problema 2: No existe un límite de intentos, lo que invalida el control serio de la lectura.	3
2	Relación con el mundo real	Problema: El uso de lenguaje coloquial resta seriedad al entorno académico.	1
3	Control y libertad del usuario	Sin problemas identificados.	0
4	Consistencia y estándares	Problema: El botón de idioma está al revés. Si está en español, debería decir “ENG” (y viceversa). Además, la versión en inglés carece de traducción en todos los textos y pierde iconos (ej. flechas en “Deslizar”).	3
5	Prevención de errores	Problema: Existe un botón “Omitir” en las portadas de los capítulos (Chificha). El evaluador indica que debería eliminarse, ya que permite a	2

		los estudiantes saltarse la lectura y adivinar respuestas.	
6	Reconocimiento antes que recuerdo	Problema: El inventario de imágenes no tiene leyenda ni descripción. El usuario no reconoce qué ha desbloqueado ni su valor.	2
7	Flexibilidad y eficiencia de uso	Sin problemas identificados.	0
8	Diseño estético y minimalista	Problema 1: Los textos sobre imágenes de fondo no tienen suficiente contraste, lo que dificulta la lectura. Problema 2: Logotipos PNG se ven pixelados.	3
9	Ayudar a reconocer y recuperarse de errores	Sin problemas específicos mencionados.	0
10	Ayuda y documentación	Problema 1: No existe ningún tutorial o explicación previa al ingresar con el correo. El usuario entra directamente a “Capítulos” sin saber qué es la app. Problema 2: Faltan los Términos y Condiciones de uso. Problema 3: No hay vínculo a redes sociales.	4

Anexo K. Evidencia de la socialización









Anexo L. Evaluación SUS, alumnos y Docente

Cuestionario SUS – Estudiante

Piensa en la aplicación de *Sombras del Páramo* que acabas de usar. Indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones, marcando con una **X** la opción que mejor refleje tu opinión, tomando en cuenta que 1 es insatisfactorio y 5 muy satisfactorio.

N.º	Afirmación	1	2	3	4	5
1	Me gustaría usar esta aplicación con frecuencia.					X
2	Encontré la aplicación innecesariamente compleja.	X				
3	La aplicación es fácil de usar.					X

4	Necesitaría ayuda de alguien para poder usar esta aplicación.	X	
5	Las funciones de la aplicación están bien integradas.		X
6	Hay demasiada inconsistencia en esta aplicación.	X	
7	La mayoría de las personas aprenderían a usar esta aplicación rápidamente.		X
8	Encontré la aplicación muy difícil de usar.	X	
9	Me sentí cómodo/a usando la aplicación.		X
10	Necesité aprender muchas cosas antes de poder usar la aplicación.	X	

Cuestionario SUS – Docente

Piensa en la aplicación de *Sombras del Páramo* desde la perspectiva docente, especialmente en las funciones de seguimiento y gestión de estudiantes. Indica tu grado de acuerdo o desacuerdo con las siguientes afirmaciones, marcando con una **X** la opción que mejor refleje tu opinión.

N.º	Afirmación	1	2	3	4	5
1	Me gustaría usar esta aplicación para hacer seguimiento de mis estudiantes.					X
2	Encontré el panel de control innecesariamente complejo.	X				
3	La aplicación es fácil de usar para revisar el progreso de los estudiantes.					X
4	Necesitaría ayuda de alguien para poder usar esta aplicación como docente.		X			

5	Las funciones de seguimiento y gestión están bien integradas.	X
6	Hay demasiada inconsistencia en la información que muestra la aplicación.	
7	La mayoría de los docentes aprenderían a usar esta aplicación rápidamente.	X
8	Encontré la aplicación muy difícil de usar para mi rol docente.	X
9	Me sentí cómoda al interpretar los datos de progreso de los estudiantes.	X
10	Necesité aprender muchas cosas antes de poder manejar la aplicación.	X
