



Pontificia Universidad
Católica del Ecuador

SEDE
ESMERALDAS

UNIDAD ACADÉMICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

TESIS DE GRADO:
ANÁLISIS GRÁFICO Y PEDAGÓGICO DE LA LEYENDA “EL BAMBERO”

PREVIO AL GRADO ACADÉMICO DE
DISEÑADOR GRÁFICO

AUTOR:
JOSE LUIS GODOY MIKETTA

ASESORA:
DIANA SABRINA MARCILLO MURILLO

ESMERALDAS, 2018

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN

Trabajo de investigación, luego de haber cumplido a los requisitos exigidos por el reglamento de Grado de la PUCE, previo a la obtención del título de DISEÑADOR GRÁFICO.

Presidente Tribunal de Graduación

Lic. Jacinto Fierro

Lector 1

Msc. Nuria Rey

Lector 2

Mgt. David Puente

Director de Escuela

Mgt. Sabrina Marcillo

Asesor de tesis

Esmeraldas, Agosto del 2018

AUTORÍA

Yo JOSE LUIS GODOY MIKETTA, con cédula de identidad 0802761825, estudiante de la Pontificia Universidad Católica del Ecuador sede Esmeraldas, certifico que el presente trabajo de investigación titulado: Análisis gráfico y pedagógico de la leyenda “El Bambero”, mismo que he venido realizando como un requisito académico dentro de mi unidad educativa, es producto de mi labor investigativa.

Doy fe que este trabajo es original e inédito.

Es todo en cuanto puedo manifestar en honor a la Verdad.

Jose Luis Godoy Miketta

AUTOR

AGRADECIMIENTO

Esta tesis es el resultado de la confianza, el esfuerzo, la dedicación y el esmero, el cual no hubiese sido posible sin el apoyo y la consideración de las personas que me rodean y enriquecen día a día.

A mi asesora que tuvo la paciencia para instruirme en cada paso de la realización de la misma y a mis seres más queridos que apoyaban cada decisión tomada. A todas esas personas que estuvieron cuando más necesitaba les extiendo mi felicidad por la culminación de esta nueva etapa de mi vida.

DEDICATORIA

Este proyecto de investigación es para mis padres los cuales a pesar de las adversidades nunca dejó de tener fe en mí y de manera incondicional apoyó cada uno de los procesos para la culminación del mismo.

A mis hermanos que prestaron sus conocimientos y vivencias, las cuales ofrecieron un apoyo para resolver tapujos presentados.

Mención especial a la persona que forma parte de mi vida, mi mujer que no dejó que me rindiera y a mis hijos que con sus ocurrencias me recuerdan a diario la razón de mi lucha.

RESUMEN

La siguiente investigación tiene como finalidad analizar de manera gráfica y pedagógica de la leyenda “El Bambero” utilizada como herramienta didáctica en los niveles de 6to año de educación básica general durante las clases de lengua y literatura, historia y geografía y estudios sociales en la unidad educativa “Luz y Libertad”.

Para realizar esta investigación se utilizó una metodología mixta, cualitativa a través de la observación para determinar las características gráficas y un análisis cuantitativo, a través de un estudio deductivo con la finalidad de determinar si es apto o no para ser utilizada como una herramienta didáctica.

Las técnicas aplicadas para el desarrollo de esta tesis fueron: encuestas a los docentes conocedores de la enseñanza en educación para determinar si cumple con los parámetros que debe tener una leyenda para considerarse idónea o no para el proceso enseñanza aprendizaje; y ficha de observación realizada por el investigador para analizar las características gráficas de la misma como son: la retícula, las portadas, técnicas de ilustración entre otras. Para la selección de las leyendas a estudiar se utilizó un muestreo intencionado, con ello se pudo identificar tres leyendas.

Los resultados demuestran que la leyenda por ser una lectura de valor cultural es adecuada para su utilización a nivel de educación primaria, sin embargo, carece de elementos pedagógicos como índice de lectura, cuestionario de entendimiento, repaso de lectura, entre otros, por lo cual dependerá de la gestión de los docentes para que se adapte al proceso enseñanza aprendizaje y se utilice como un recurso didáctico efectivo.

ABSTRACT

The following research aims to analyze graphically and pedagogically the legend "The Bambero" used as a didactic tool in the 6th grade levels of general basic education during Language and Literature, History and Geography classes and Social Studies in the Unit Educational "Luz y Libertad".

To carry out this research, a mixed methodology was used, qualitative through observation to determine the graphic characteristics and a quantitative analysis, through a deductive study in order to determine if it is suitable or not to be used as a didactic tool.

The techniques applied for the development of this thesis were: surveys of teachers with knowledge of teaching in education to determine if it meets the parameters that a legend must have to be considered suitable or not for the teaching-learning process; and observation sheet made by the researcher to analyze the graphic characteristics of the same as: the reticle, the covers, illustration techniques among others. For the selection of the legends to be studied, an intentional sampling was used, with which three legends could be identified.

The results show that the legend for being a cultural value reading is suitable for use at the primary education level, however it lacks pedagogical elements such as reading index, understanding questionnaire, reading review, among others, for which it will depend of the management of the teachers so that it adapts to the teaching-learning process and is used as an effective didactic resource.

INDICE

TRIBUNAL DE GRADUACIÓN	i
AUTORÍA.....	ii
AGRADECIMIENTO.....	iii
DEDICATORIA	iv
RESUMEN.....	v
ABSTRACT.....	vi
INTRODUCCIÓN	1
Presentación del tema de investigación.....	1
Planteamiento del problema.....	2
JUSTIFICACIÓN	3
OBJETIVOS	4
Objetivo General:	4
Objetivo Específico:.....	4
CAPÍTULO I.....	5
MARCO TEÓRICO.....	5
1.1. Bases teórico-científicas	5
1.1.1. Definición y funciones del diseño editorial.....	5
1.1.1.1. Retícula.....	6
1.1.1.2. Maquetación	7
1.1.1.3. Portadas.....	9
1.1.1.4. La Imagen	10
1.1.1.5. La Cromática	13
1.1.1.6. Tipografía.....	14
1.1.1.7. Técnicas de ilustración.....	14
1.1.1.8. Papel para impresión	16
1.1.1.9. Formato	17
1.1.2. Herramientas didácticas	17
1.1.2.1. Tipos de herramientas didácticas	18
1.1.2.2. Niveles de lectura según el año básico.....	19
1.1.2.3. Leyenda como material didáctico	19
1.1.3. La Leyenda.....	20
1.1.3.1. La Leyenda “El Bambero”	20

1.2. Antecedentes	22
1.3. Marco legal	24
CAPÍTULO II	26
MATERIALES Y METODOS	26
2.1. Tipos de estudio	26
2.2. Definición conceptual y operacionalización de las variables	27
2.3. Métodos	28
2.4. Técnicas e instrumentos	29
CAPÍTULO III	31
RESULTADOS	31
CAPÍTULO IV	40
DISCUSIÓN	40
CAPÍTULO V	42
CONCLUSIONES	42
CAPÍTULO VI	43
RECOMENDACIONES	43
BIBLIOGRAFÍA	44
ANEXOS	47

INDICE DE TABLAS

Tabla 1.

Relación de objetivos, variables e instrumentos.....30

Tabla 2.

Ficha de observación.....37

INTRODUCCIÓN

Presentación del tema de investigación

Análisis de las características gráficas y pedagógicas de la leyenda “El Bambero”

En la actualidad hay una extensa variedad de recursos didácticos que son usados para la enseñanza de los niños y niñas, muchas veces son referidos otros lugares y culturas en estas herramientas, lo que proporciona un nivel de conocimiento de otras etnias anteponiendo sus rasgos que les caracterizan más que los nuestros. Para ello es importante utilizar leyendas propias del lugar donde se desarrolle el aprendizaje y fomente el rescate de la cultura, a través de recursos didácticos. Los estudiantes de primaria de la escuela Luz y Libertad no cuentan con historias ni leyendas afro descendientes en su pensum de estudio, teniendo en cuenta que las herramientas didácticas visuales ayudan a la mejor captación y retención de información en los niños y niñas; las leyendas son recursos que no son explotados por las escuelas según el pensum de estudio proporcionado por la Luz y Libertad, y teniendo en cuenta que son cuentos didácticos que dan información acerca de la cultura, los paisajes, los rasgos faciales, corporales, la expresiones que se usan para atraer y dejar una enseñanza en los niños y niñas; esto más una encuesta realizada en la institución en el año 2010 que se realizó acerca de cuánto los padres o familiares conversan de estas raíces de la cultura da a conocer que se está perdiendo parte de la identidad del pueblo esmeraldeño.

Según Abramowski (2009) refiere que los niños a nivel pedagógico aprenden más con ilustraciones realizadas especialmente para ellos, tomando colores y figuras más amigables, junto con una correcta tipografía redondeada y sin serifa, estos puntos se toman por alto al momento de pasar estas leyendas que abarcan un nivel de enseñanza.

Es por esto que se debe realizar un análisis gráfico y pedagógico de la leyenda “El Bambero” en los niños y niñas de sexto año de educación básica de la escuela “Luz y libertad” para conocer el nivel de aceptación y motivación a la lectura y el aporte significativo al rescate cultural.

Planteamiento del problema

El pensum de estudio proporcionado por la escuela Luz y Libertad no toma en cuenta las leyendas como material didáctico para la formación de sus estudiantes; teniendo en cuenta que estas proporcionan un nivel de cultura al constar de características de cada sector, al igual que nos muestran las expresiones y las gráficas junto con la cromática que, dependiendo el público al cual va dirigido puede causar impacto positivo o negativo. No hay un estudio en la ciudad de Esmeraldas que analice las características gráficas y pedagógicas de las leyendas, y los valores que se deben inculcar en los niños y niñas.

Dependiendo de la edad cada niño o niña tendrá una manera distinta para discernir la información que se les proporcione, por ello se debe cuidar la forma en cómo se transmite el conocimiento, para lograr una correcta interpretación y con ello un mejor aprendizaje.

Según Couto (2009) comunica: el ilustrador elige sólo algunos fragmentos del texto escrito para ilustrar y esta selección ya marca ciertos límites y condiciona la lectura. Porque utiliza ciertas técnicas y no otras, ciertos colores, ciertas pautas establecidas o formas estandarizadas de representar el mundo.

Al utilizar diversas técnicas para ilustrar se da al niño y niña la pauta para que su imaginación se desarrolle, es necesario que se utilicen ciertos colores, imágenes que transformarán el hábito de la lectura y discernición literaria de mejor manera, al igual que la transmisión de valores, este tipo de ilustraciones provocan un sinnúmero de sentimientos para el niño o la niña, puede emocionar, entristecer, calmar, agitar, y sobre todo hará que tengan recuerdos en posteriores lecturas asociando el tipo de ilustración con el cuento, historia o leyenda.

JUSTIFICACIÓN

Este proyecto es importante porque estudia las características gráficas y pedagógicas de la leyenda “El Bambero”, para la enseñanza de las raíces afro-ecuatorianas radicadas en la ciudad de Esmeraldas, siendo las leyendas historias contadas por ancianos a los más jóvenes, que proporcionan una enseñanza y experiencia de vida que se transmiten dentro de un grupo de personas.

Las leyendas son importantes porque forman parte de una tradición oral, que pasa entre generaciones, además las leyendas son relatos que cuentan sucesos históricos de la cultura de ciertos sectores y muestran el modo de pensamiento de la época en la cual fue relatada, a su vez las leyendas tienen un valor religioso y étnico, de la misma manera la leyenda tiene como finalidad brindar una enseñanza de manera sutil.

Con los resultados de la investigación se va a analizar si las características gráficas y pedagógicas de la leyenda ” El Bambero” son adecuadas y aptas para ser utilizadas como herramientas didácticas.

El análisis gráfico de la leyenda permitirá entender si las gráficas de las leyendas están dirigidas a los niños de estas edades y si los motiva o no a conocer más acerca de la cultura afro-descendiente conocer cómo se ha venido presentando la leyenda y cómo se debería presentar para determinado público objetivo, de la misma manera servirá de pauta para determinar factores del diseño como: ilustración, cromática, tipografías, con la finalidad de que al aplicarlos de manera correcta sean más agradables, y resuelvan la falta de interés hacia la misma. Realizado el análisis gráfico, servirá como base para analizar otras leyendas y así poder realizar rediseños o mejoras de los mismos obteniendo herramientas didácticas más efectivas para el proceso enseñanza aprendizaje no solo dentro del ámbito educativo sino también en el ámbito cultural que debe inculcarse a los educandos conservando la esencia y las raíces de un pueblo. El análisis pedagógico servirá para determinar si la leyenda cumple con los parámetros para ser aplicada como herramienta didáctica.

OBJETIVOS

Objetivo General:

Analizar la leyenda “El Bambero” por medio de sus características gráficas y pedagógicas con el fin de conocer si es aplicable como herramienta didáctica para los estudiantes del 6to año de educación general básica de la Unidad Educativa “Luz y Libertad”.

Objetivo Específico:

- Seleccionar las publicaciones donde se encuentre incluida la leyenda “El Bambero”.
- Identificar los criterios gráficos de la leyenda “El Bambero”.
- Determinar si la leyenda “El Bambero” cumple con los parámetros de una herramienta didáctica.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

En el siguiente documento se consideran las bases teóricas de la investigación que proporcionan la base conceptual del estudio, de igual manera se describen los antecedentes, que determinan los estudios realizados sobre las características gráficas y pedagógicas de la leyenda “El Bambero”. De la misma manera se proporciona un marco legal acerca de las leyes de la propiedad intelectual, la Ley de Educación y la Ley de la Comunicación, la cual certifica la usabilidad y coherencia del proyecto dentro de las metas establecidas por diferentes organismos del país

1.1. Bases teórico-científicas

Para el análisis del tema propuesto se deben fundamentar científicamente temas que ayudan al desarrollo del mismo, dichos temas que se enmarcan en los siguientes conceptos: los procesos de diseño, códigos visuales y el procedimiento.

1.1.1. Definición y funciones del diseño editorial

Según Caldwell y Zappaterra (2016), explica que: “Una manera de definir el diseño editorial es considerarlo como una forma de periodismo visual, pues es este rasgo, el que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y formatos interactivos.” (p.8)

Por consiguiente una publicación exitosa debe indagar en los conceptos básicos del diseño, e innovar teniendo en cuenta el público al cual se va a presentar el proyecto; se debe tener en cuenta trabajos realizados con anterioridad y actuales para contar con conocimientos y estrategias del mercado, junto con las tendencias que se están utilizando.

Caldwell y Zappaterra (2016) también indica que: “Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones.” (p.8)

1.1.1.1. Retícula

López (2014), comenta que: “Una retícula o grid, divide el área disponible para texto e imágenes en un número de módulos o subdivisiones proporcionales, que ofrecen una estructura visual en la que basar el diseño”. (p. 147)

La retícula proporciona de manera equitativa y equilibrada una opción lógica para la distribución de información, que ayuda a la lectura y agrado del receptor, con una retícula bien aplicada se logra que el eje focal del diseño esté ubicado en punto de interés para captar la atención del lector, dar relevancia a zonas específicas y comunicar el mensaje de manera acertada.

Según Valverde (2014) se puede encontrar 4 tipos de retículas que son:

- **Manuscrita:**

La retícula manuscrita es un cuadrado grande que normalmente se utiliza llena de texto, y se maneja con márgenes generalmente simétricos para generar un efecto de estabilidad para el lector, y también se utilizan márgenes asimétricos con áreas blancas para dar descanso visual al lector con la finalidad de retener su atención. Se manejan márgenes amplios para centrar la atención en el texto; los cambios de color de la tipografía suelen dar orden jerárquico a la lectura.

- Modular:

La retícula modular consiste en dividir el área en módulos o cuadros que se distribuyen en el espacio de trabajo, en estos espacios el diseñador puede decidir utilizarlos todos o solo algunos para crear una composición armónica, cada módulo puede ser independiente o pueden compartir una misma información; es utilizada para la publicación de imágenes y textos intercalados, creando de esta manera un equilibrio visual y un interés de parte del lector.

- Columnas:

La retícula por columnas trata de distribuir el texto en varias columnas siendo este dependiente (una sola información), como independiente (varios temas); permite al diseñador repartir el texto de manera dinámica y proponer al lector un orden diferente y entretenido y al emplear márgenes diferentes se puede dar el nivel jerárquico a la información. Las columnas son distribuidas dependiendo de los elementos a publicarse y es aplicada cuando el tema es amplio o extenso. Las columnas se pueden intercalar para crear dinamismo y unir mediante tonos de color de letra o tipografía similar.

- Jerárquica:

Esta retícula proporciona más libertad al diseñador porque depende directamente de él para ubicar la información, esta puede ser puesta por su importancia ante la sociedad o ante el cliente y no depende de una estructura única para su armado, puede variar y ocupar todos o varios de los modelos antes mencionados de retícula, mientras no interfiera con la legibilidad del texto; se componen tanto de tipografía como de imágenes que pueden o no tener relación entre sí.

1.1.1.2. Maquetación

Las maquetas o plantillas son los espacios que se tienen dentro de las hojas de trabajo en una publicación. Esto tiene influencia en el lector por el orden jerárquico que el diseñador ubique

en cuanto a los elementos que tenga, hablando de imágenes, titular, cuerpo de texto, pies de imágenes, citas de otras publicaciones, entradillas, letras capitulares, subtítulos y ladillos, las cabeceras de sección y los cintillos o titulillos son entre los principales elementos que pueden contener los trabajos, estos varían dependiendo de cada publicación. (Caldwell y Zappaterra, 2016, pp. 109 – 151)

Para la presentación de los criterios se debe conocer que la composición es el proceso que realiza una persona para situar o colocar la información de manera locuaz, precisa, que denote un equilibrio visual para el lector al cual va dirigida, teniendo en cuenta esto se pueden colocar varios tipos de composición:

- Por proporción:

Es dividir o maquetar el espacio de trabajo de manera equilibrada, que todos los elementos de una composición contengan el mismo peso visual para obtener una línea de lectura adecuada y agradable a la vista.

- Escala:

Las divisiones entre texto e imágenes se realizan de manera porcentual, se emplean diversos tamaños para generar más impacto con los contenidos; al utilizar la escala se tiene que tener muy en cuenta los descansos visuales, esto es debido a que los blancos generan peso visual de la misma manera o más alta que los espacios ocupados.

- Sección aurea:

Son líneas imaginarias que proporcionan al diseñador un área de impacto visual la cual llamará la atención más que el resto del documento; se emplean tanto en textos como en imágenes.

- Equilibrio:

Es la armonía que debe de haber en una composición, para que el documento no tenga mayor peso visual en áreas diferentes; proporciona una tranquilidad lectora para distinguir y no cansar la vista, suelen generar más peso visual las imágenes que el texto, dependiendo de cómo se lo use, pero con el estudio de la tipografía se puede constatar que al utilizar tipos de letra y tamaños distintos puede generar igual o mayor peso visual que las imágenes.

- Personalizado:

Este tipo de composiciones es la más usada debido a que no tiene un patrón definido, es más percepción del diseñador o diagramador; no aplican leyes las cuales dan libertad al diseñador para colocar los elementos de manera desordenada por así decirlo, claro que sin un estudio dedicado de las composiciones se suele descompensar y abusar de los espacios lo que ocasiona una deformidad visual y que el documento no se entienda o sea cansoso para el ojo receptor.

El diseño editorial se usa en el campo de la educación para lograr atención del target y llenar el propósito que, en este caso es el rescate de la cultura. A continuación y teniendo en cuenta estas definiciones se puede seccionar tres grandes grupos dentro del diseño editorial que son los criterios a estudiar dentro del análisis gráfico de una leyenda.

1.1.1.3. Portadas

El diseño de portadas es la carta de presentación de todo material gráfico, esto da la pauta para entender de qué se trata el producto y engancha al cliente para la captación del mensaje que se quiere comunicar.

“El sitio principal y más importante en la que hay que estampar la imagen de marca de una publicación – y sus valores asociados- es la portada”. (Caldwell y Zappaterra, 2016, p.42).

Teniendo en cuenta la importancia de las portadas, se debe trabajar de manera puntual el contenido y las gráficas a presentar, teniendo en cuenta el público objetivo al cual se quiere llegar. Las portadas tienen la información resumida de lo que contiene una publicación, es por esto que, se debe tener en cuenta, la distribución y claridad del texto junto con los descansos visuales, que deben manejar una armonía para no cansar al lector y de esta manera lograr engancharlo. Existen portadas figurativas, textuales y abstractas.

- Las portadas figurativas:

Estas portadas se conforman principalmente por una sola fotografía que ocupa toda el área de trabajo y de textos referentes al contenido de la publicación, también se le aplican los contenidos que vuelven llamativa y hasta graciosa la pieza gráfica con la finalidad de atraer al lector.

- Las portadas textuales:

Son las menos utilizadas debido a la cantidad de texto que se incorpora en la publicación, pueden tener una imagen de fondo llamativa pero se suele perder por la cantidad de tipografías de diversas familias que intervienen en la composición.

- Las portadas abstractas:

Son publicaciones que toman una imagen conceptual, complicada, o que genera algún concepto difícil de captar a primera vista, se utilizan principalmente en las obras de diseño, o de arte.

1.1.1.4. La Imagen

La imagen es utilizada para expresar sonidos, palabras, hechos, signos y señales para que el receptor pueda entender de manera más acertada lo que quiere transmitir el emisor y se

clasifican según su referente en directas, indicios, íconos, signos convencionales o símbolos, naturales, creadas y registradas, y según su finalidad en informativas, exhortativas, recreativas o estéticas. (Marchante, Sf).

Según su referente:

- Directa:

Son imágenes que se representan tal cual están en la naturaleza. Ejemplo: un animal, una montaña.

- Indicios:

Son imágenes naturales que representan un suceso o acontecimiento. Ejemplo: una huella en la arena indica que ha pasado una persona o animal.

- Íconos:

Son imágenes creadas por el hombre que indican o tienen relación con el referente. Ejemplo: una caricatura de un retrato o una persona.

- Signos convencionales o símbolos:

Son imágenes que no tienen relación con su referente y se le asigna un significado. Ejemplo: El signo de peligro o alerta.

- Naturales:

Son imágenes que representan la cotidianidad del medio. Ejemplo: una pareja de conejos comiendo en la selva.

- Mentales:

Son imágenes sub-realistas que juegan o interaccionan con el receptor, haciendo que él deduzca de qué trata el significado de la misma. Ejemplo: La monalisa

- Creadas:

Estas imágenes no necesitan un referente para comunicar un significado; es netamente creada por el hombre. Ejemplo: una pintura.

- Registradas:

Son imágenes sacadas por la reproducción de medios o de forma técnica. Ejemplo: Prensa, comics, cuentos etc.

Según su finalidad:

- Informativa:

Las imágenes tratan de identificar a personas o sectores de manera clara y directa, de igual manera direcciones, espacios, hechos o noticias.

- Se encuentran imágenes identificativas que identifican a una empresa o una persona particular.
- Las imágenes indicativas que muestran signos o señales.
- Descriptivas que definen lugares, o figuras detallando las partes que contienen.
- Las imágenes de noticias generalmente utilizadas en prensa que van de la mano con textos explicativos que revelan los acontecimientos de un sector.

- Exhortativa:

Son imágenes que tratan de persuadir al receptor para que realice una acción determinada, son utilizadas en el campo de la publicidad.

- Recreativa y estética:

Tratan de motivar, entretener, expresar admiración y disfrutar la belleza de las cosas.

1.1.1.5. La Cromática

Según López (2014) indica que: “El color desempeña un papel muy importante dentro del diseño gráfico. El significado de un diseño puede variar notablemente dependiendo de los colores utilizados en su representación gráfica.” (p. 87)

La cromática juega un papel importante, con la psicología del color se dan significados diferentes a las ilustraciones y al texto. Una imagen con dos cromáticas distintas dan significados diferentes, incluso los estados de ánimos, y el agrado de la publicación se maneja de acorde con los colores seleccionados.

La selección del tono cromático dependerá del público al cual va dirigido, los colores pasteles estarán dirigidos a los más jóvenes y los tonos más fuertes para un público mayor, así el diseñador puede realizar el trabajo gráfico de manera más efectiva.

Según Santa María (2014) se puede clasificar a la cromática según sus tonos fríos y cálidos y neutros. Los colores neutros contienen partes iguales de cada uno de los tres colores primarios, estos tienen una saturación baja que connota una tonalidad gris. Los tonos fríos son los que van del color azul al verde, pasando por los morados, mientras más tenga azul un color más frío se lo considera, en cuanto al diseño se manejan para reflejar tranquilidad, seriedad o profesionalismo. Los colores cálidos se simplifican en las tonalidades del amarillo al rojo, pasando por los naranjas, morados y dorados, en si mientras más tenga rojo la composición de un color más cálido es, a estos colores se los aplican en diseño para semejar pasión, entusiasmo, alegría.

1.1.1.6. Tipografía

La tipografía es la expresión que tiene el diseñador para plasmar las ideas y comunicarlas mediante textos que principalmente se caracterizan por tener rasgos propios que las definen y clasifican en las diversas familias tipográficas, las letras tienen un gran impacto al nivel compositivo, cada tipo o clase transmite de manera propia un estilo para lo que fue creada, por ejemplo la universalidad de la Arial, lo amigable de las Comic, la sobriedad de las Books, y así se puede dar de cada tipografía el objetivo comunicacional.(Santa María, 2014)

Se clasifican en:

- Serif que son toda tipografía que tiene en sus terminaciones acabados o serifas las cuales le dan elegancia y personalidad a las letras, son usadas para textos formales, institucionales.
- San Serif son las tipografías de trazados uniformes y no constan de terminación, este tipo de fuentes denota sobriedad y seriedad, son denominadas palo seco porque sus terminaciones son rectas por lo general, utilizadas en general para documentos extensos y breves para no cansar la vista del lector y son la mejor opción para los textos infantiles.
- Manuscrita tienen una tendencia cursiva y rasgos finos, son muy utilizadas para titulares por el impacto que genera pero no es recomendable emplearlas en el cuerpo del texto debido a que sus rasgos pueden causar confusión y cansancio.
- Las Decorativas presentan mucha variedad y son muy utilizadas por su acojo o acoplo a el tema del que se está tratando, estas fuentes son modificadas para dar sensación de compenetración entre el texto y el lector.

1.1.1.7. Técnicas de ilustración

Según Briones (2015) son conceptos aplicados a una imagen para que represente un sentimiento, para generar un concepto visual de acorde con el texto que se va a presentar, no trata de simplemente acomodar o completar el espacio de una publicación, más bien trata de

complementar conceptos que se van a fundamentar en el texto ya sea este informativo, infantil, histórico, entre otros. Las principales técnicas que se pueden citar son:

- Las técnicas Secas a base de lápices son a base de lápiz grueso, fino o de carbón, se genera o aplica de manera directa en el lienzo a presentar, actualmente se pueden encontrar trabajos realizados digitalmente pero siempre con la base manual, es muy aplicada para causar efectos de piel y pelaje por la capacidad de difuminar y fundirse con el resto de la ilustración.
- Las técnicas húmedas como la acuarela consiste en aplicar colores a las ilustraciones de manera más suave, la pintura es susceptible al agua por esto la intensidad que demuestre será determinada por la cantidad de agua con la que se esté, es muy utilizada en los textos infantiles debido a su alta capacidad de denotar tonos pasteles, cálidos y fríos a la vez, y consta de muchos rasgos que causan al receptor un impacto visible notable. Y el acrílico que aporta con colores intensos y brillantes, esta técnica es la más moderna de todas y son utilizadas para crear efectos ópticos y terminaciones claras, al tener una base de agua pero de secado rápido es muy empleada por ilustradores pero consta de terminaciones rústicas y complejas.
- Las técnicas mixtas como la del collage tiene como objetivo juntar varios acabados al igual que texturas, colores, tamaños y formas para la creación de piezas gráficas que no generan un sistema de estabilidad pero si armonía, se utilizan por lo general varios fondos para representar una creación complicada pero a la vez agradable a la vista.
- La técnica del Oleo según Alejos (2008) emplea el realismo para los acabados, por este motivo no son tan aplicados a los cuentos infantiles debido a que busca plasmar imágenes con más cantidad de color grueso o pixeles más recargados de pintura, las definiciones son muy dedicadas y las expresiones nada exageradas dando la impresión de un acabado basado más a la realidad.

1.1.1.8. Papel para impresión

Según Martínez (2017) el papel es un recurso muy utilizado para la impresión en las diferentes piezas a exponer, y al ser un material de fácil acceso se puede encontrar dependiendo el trato que se aplique se lo puede clasificar en: Adhesivo, carta, couché, cartulina CLA.

- Papel adhesivo, es muy utilizado al momento de imprimir y su principal característica es que cuenta con una pegatina que permite adherir a casi cualquier superficie; este papel cuenta con 3 partes, la primera es la parte frontal en donde se realiza la impresión y suele estar cubierto por un acabado en mate o brillante, de igual manera se puede encontrar con variantes como el color, texturas y otros acabados; en la segunda parte está el pegamento que dependiendo para qué superficie se lo va a emplear podemos encontrar que tiene más o menos cantidad; y la tercera parte se la conoce como silicona o transfer cuya finalidad es mantener el adhesivo cubierto hasta el momento de su aplicación.
- Papel carta o también llamado papel bond es el más utilizado por su superficie con opacidad, alta calidad y resistente para imprimir y para escribir. El color típico es el blanco pero también existen variantes de diversos colores; es muy común y de fácil acceso, por esta razón es muy empleado en la elaboración de libros.
- Papel Couché es considerado uno de los papeles más versátiles para la impresión esto es debido a su característica principal la cual es una base de recubrimiento esta le proporciona una superficie lisa y suave y cuenta con dos variables: mate y brillo.
 - Papel couché mate es utilizado para acabados sofisticados, absorbe de mejor manera la luz y le permite obtener un resultado con colores puros y con contraste.
 - Papel couché brillo se utiliza para productos que cuentan con muchas imágenes porque posee brillo el cual da realce a los colores al imprimir, es indispensable utilizar este papel de manera correcta porque refleja la luz y puede dificultar la lectura.

- Cartulina CLA es un material más grueso que el papel tradicional puesto que tiene mayor rigidez y volumen, lo cual proporciona una rugosidad diferenciadora, estas características permiten aplicar una gran variedad de acabados, realzados, barnizados. Está cartulina protege al producto permite adaptar a varias funciones y formas, es muy utilizado para la impresión en portadas.

1.1.1.9. Formato

Según Cruz (2016) El formato no es más que el lienzo en el cual se va a trabajar la pieza gráfica o composición, la superficie donde se aplica el texto y la imágenes para crear o maquetar la información a comunicar. Existen varios tipos de formatos para la creación de textos infantiles, entre los principales encontramos: A3 cuyas medidas son 42cm x 21cm, A4 que las dimensiones son 21cm x 19,7cm, A5 que consta 19,7cm x 15,5cm, Personalizados son los formatos entre el A4 y el A5 que se adaptan a la información a comunicar, Horizontal puede ser cualquiera de los formatos antes mencionados solo que la orientación del texto es de manera horizontal.

1.1.2. Herramientas didácticas

Muras (2016) dice: “La didáctica busca encontrar los caminos convenientes para brindar conocimientos de manera que el individuo que aprende, logre con la capacidad de procesar y retener, poder hacerse de ellos y nutrir sus pensamientos y accionar de manera independiente y consciente”.(p 12)

Las herramientas didácticas permiten potenciar la manera de compartir una lección, en los aprendices interactúan los sentidos y la coordinación, de la misma manera que hay una correlación entre el educando y los educados, se logra desarrollar más el interés y la retención en las clases. Los conocimientos se imparten de muchas maneras, el nivel de comprensión en los niños y niñas es lo que importa en realidad, hablar de cuanto retienen y como lo accionan en su diario vivir es la muestra perfecta de si una herramienta está funcionando de manera correcta o no.

1.1.2.1. Tipos de herramientas didácticas

Entre las principales herramientas didácticas encontramos:

- Medios digitales que se caracterizan por manejar opciones de programas creadas para la manipulación computarizada o de máquinas electrónicas.
- Medios auditivos que interactúan con el sentido del oído, proporcionan la información para que el receptor detecte los elementos con este sentido.
- Medios manipulativos que son materiales con los cuales el estudiante puede interactuar de manera táctil y visible el instrumento de enseñanza.

Medios impresos como libros, historietas, cuentos, leyendas, entre otras y estas interactúan con el lector desarrollando la imaginación y la interpretación. (Espinoza, 2016).

- El libro como material didáctico

Según Novelle (2013) comenta que: “La imprenta no solo alteró la forma de crear productos impresos; supuso un cambio de paradigma socio-tecnológico tan importante como en la actualidad lo están siendo los ordenadores portátiles o la tinta electrónica.”

Gracias a este acontecimiento se tiene textos que ayudan a estimular el aprendizaje, libros impresos con imágenes proporcionan a los receptores una herramienta para captar el interés de los lectores y sirven como medio explicativo; se cuenta con libros educativos con historias verdaderas y ficticias, libros científicos, históricos entre otros.

En los libros de historias ficticias se destacan: los cuentos de hadas, historias urbanas, leyendas, que tienen la finalidad de compartir una enseñanza, historias de vida, modo de vida, éstas imparten conocimiento y el modo de pensar del contexto en el que se desarrolla el relato y sirve como medio de descubrimiento de la cultura de ese sector.

1.1.2.2. Niveles de lectura según el año básico.

- 4to año de educación básica

Comprenden edades desde 9 años, en esta etapa se busca desarrollar el concepto personal y la autoestima, se tiene vida imaginativa rica y abundante, se usan textos cortos y se recurre a la ilustración para reforzar lo leído.

- 5to año de educación básica

Comprenden edades desde 10 años, reconoce opiniones distintas a la suya, manipula ideas y no solo objetos, puede leer comprensivamente la ficción y la fantasía, comprende textos cortos sin ilustraciones.

- 6to año de educación básica

Edades desde 11 años, Reconoce el humor en el lenguaje, reconoce la relación entre hechos y sentimientos, adquiere gusto por la aventura y el suspenso, desarrollo fluido de la lectura.

1.1.2.3. Leyenda como material didáctico

Según Morote (s.f.) comenta que: “Las leyendas y cuentos narrados o leídos en voz alta crean vínculos de afectividad, que contribuyen a la satisfacción personal de los receptores.”(pp.113)

Una sociedad fuerte y unida radica en los vínculos que forman con sus raíces, el conocimiento de dónde se proviene y de los pensamientos que se tenían, demuestran la cultura de las personas; al conocer de estas alternativas o medios de difusión se pueden realzar las actitudes positivas de la sociedad. (González, 2012)

1.1.3. La Leyenda

La leyenda es una descripción geográfica pormenorizada, además de una precisa aportación sobre las características que poseen los personajes que se convierten en protagonistas de la trama (Van Gennep, 1982).

Al conocer que la leyenda nos da una referencia del lugar y costumbres se puede tomar como material didáctico para la enseñanza de los sectores junto con su cultura, gracias a este suceso se rescata las creencias de los pueblos que fundaron o pertenecieron a una comunidad, se puede reconocer en Ecuador cuatro grandes sectores que forman parte de la cultura, costa, sierra, oriente y región insular, cada sector proporciona de manera única información de su pueblo.

1.1.3.1. La Leyenda “El Bambero”

En los sectores campesinos de Esmeraldas, provincia norteña de nuestra región costanera, se escucha hablar de “El Bambero” que, según la tradición, es un fantasma enano que da protección a los animales y cazadores de buen corazón. Los más ancianos de las comarcas aseveran que “El Bambero” impone fuertes castigos a los cazadores que matan animales del bosque por simple gusto y no porque desean ayudar a las necesidades de sus familias.

La gente de mayor edad asegura que fuma cigarros y cubre su cabeza con un sombrero de alas medianas y copa puntiaguda; su mano izquierda es deforme, va montado en una tatabra (puerco salvaje) y recorre las selvas para asistir a los animales en agonía y a los que han sido heridos por los cazadores. En esta labor usa raíces, hierbas, bejucos, cortezas, aguas, etcétera, que él lleva en un morral a su espalda y las prepara con gran sabiduría de acuerdo con las necesidades.

“El Bambero” habita en las bambas, que son las raíces de los árboles gigantes; de allí entonces procede su nombre. Acostumbra a llevar la contabilidad exacta de sus animales y

pertenencias y siempre las está revisando por si acaso falte alguno. Cuando advierte la presencia y malas intenciones de algún cazador, lo enfrenta y con su mano derecha alzada le señala la dirección por donde debe retirarse inmediatamente.

Si el cazador insiste en su mal propósito le repite la advertencia; si por tercera vez no acata la orden se echa sobre el individuo, lo castiga y deja al descubierto su rostro macabro del lado derecho. Ante el cuadro, el cazador emprende la veloz carrera hasta su casa, si es que no cae desmayado en medio camino; ya en su hogar, al osado se hace curar de espanto con las conocidas hierbas y otros aditamentos como el agua bendita, el aguardiente y el tabaco.

Casa de la Cultura Ecuatoriana, núcleo de Esmeraldas. (2001)

1.2. Antecedentes

Según Santoro (2013) expresa: El hombre africano posee una fuerte tradición oral, y por eso ha dicho que son las bibliotecas vivas de ese continente. Los efectos nefastos de la esclavitud no han logrado borrar ese legado oral, que aún conservan los habitantes afro descendientes del Pacífico. De modo que su producción oral es el reflejo de sus ancestros a través del tiempo. (p.3)

Garretón (2004), quien realizó, “Mitos y Leyendas de los Pueblos Precolombinos” en este trabajo se manejan conceptos acerca de la imagen, la imagen en la educación, mitos y leyendas, la ilustración, trabajo de investigación donde se pretende dar a conocer la fusión entre literatura y arte que suponen los álbumes ilustrados para iniciar a los niños y niñas en estos dos ámbitos y aportar al rescate cultural de los mitos y leyendas.(p.4)

Souto (1993), proporciona teorías de la enseñanza y aprendizaje las cuales permiten buscar la construcción de un conocimiento complejo y dialéctico acerca de la enseñanza, toma como objeto de estudio las situaciones que se dan frente a enseñanza-aprendizaje enmarcado siempre desde teorías pedagógicas expuestas en su libro, estas teorías cumplen la función de diagnosticar materiales didácticos y aplicarlos. (p,120)

Según Lartitegui (2004) Los álbumes ilustrados son libros que están hechos para ser contados, para incentivar a los niños a leer, que no se queden en una actividad suelta, y puedan aprender el verdadero goce de la lectura, este trabajo se relaciona con la investigación en curso ya que se presentan objetos de estudio relacionados con la leyenda y el aporte cultural que se manejará con la lectura y la ilustración infantil donde se identifican los rasgos, colores, tipografía acorde para lograr captar la atención de los niños durante el aprendizaje del desarrollo de la lectura y el aprendizaje cultural que este proyecto pretende.(pp. 32-33)

El proyecto a realizarse pretende realizar un análisis gráfico y pedagógico para determinar si la leyenda “El Bambero” cuenta con los aspectos gráficos que permitan ser utilizados como herramienta didáctica en el salón de clases.

El presente proyecto busca promover el uso de las leyendas esmeraldeñas y a su vez el uso de este material que sirve como rescate de la cultura afro, de la misma manera que incentiva con la aplicación de la misma el diálogo maestro alumno en el aula de clases y aliente el desarrollo lógico-interpretativo, la lectura comprensiva-descriptiva, el pensamiento crítico, memoria-retención, imaginación, fantasía, motivación, creatividad entre otras, que son importantes para la formación personal.

1.3. Marco legal

Este proyecto de investigación está respaldado en la Constitución de la República del Ecuador del año 2008, como lo menciona en la sección tercera, explicando los parámetros legales para la comunicación y la información:

Art. 16.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Una comunicación libre, intercultural, incluyente, diversa y participativa, en todos los ámbitos de la interacción social, por cualquier medio y forma, en su propia lengua y con sus propios símbolos.

Art. 18.- Todas las personas, en forma individual o colectiva, tienen derecho a:

1. Buscar, recibir, intercambiar, producir y difundir información veraz, verificada, oportuna, contextualizada, plural, sin censura previa acerca de los hechos, acontecimientos y procesos de interés general, y con responsabilidad ulterior.

La Ley Orgánica de Comunicación Intercultural; de los derechos de los estudiantes en su Art. 7 manifiesta que:

Las y los estudiantes tienen derecho a recibir una formación integral y científica, que contribuya al pleno desarrollo de su personalidad, capacidades y potencialidades, respetando sus derechos, libertades fundamentales y promoviendo la igualdad de género, la no discriminación, la valoración de las diversidades, la participación, autonomía y cooperación.

En el punto 5.2 sección B del Plan Nacional del Buen Vivir nos indica que incentivar y difundir estudios y proyectos interdisciplinarios y transdisciplinarios sobre diversas culturas, identidades y patrimonios, con la finalidad de garantizar el legado a futuras generaciones

Con la finalidad de difundir y proporcionar un análisis de calidez, sobrio y profesional se basa en las leyes y estatutos antes mencionados.

CAPÍTULO II

MATERIALES Y METODOS

En este apartado se detalla cómo se va a realizar la investigación teniendo en cuenta los procesos que se emplean y las variables necesarias para realizar el análisis de proyecto adecuado.

2.1. Tipos de estudio

La investigación será mixta, es decir se obtendrán datos cualitativos y cuantitativos, los datos cuantitativos a través de encuestas a los docentes conocedores de la materia y a los estudiantes para determinar cómo actúan pedagógicamente estos recursos; los datos cualitativos a través de fichas de observación que muestran los aspectos gráficos de la leyenda “ El Bambero”.

La investigación es descriptiva porque se detallan las características gráficas y pedagógicas de la leyenda de un personaje mitológico de la cultura esmeraldeña (“El Bambero”), sin indagar el motivo por el cuál fue desarrollado.

La investigación será longitudinal retrospectiva debido a que se realizará el análisis gráfico a tres ejemplares de la leyenda “El Bambero” que fueron impresos en diferentes años en la ciudad de Esmeraldas para investigar las características gráficas y pedagógicas que poseen.

2.2. Definición conceptual y operacionalización de las variables

Analizar la leyenda “El Bambero” por medio de sus características gráficas y pedagógicas con el fin de conocer si es aplicable como herramienta didáctica para los estudiantes del 6to año de educación general básica de la Unidad Educativa “Luz y Libertad”.

Seleccionar las publicaciones donde se encuentre incluida la leyenda “El Bambero”. Este objetivo fue fundamental para obtener los ejemplares y así poder analizarlos de manera detallada.

Tabla 1: Relación de objetivos, variables e instrumentos

Objetivo específico	Variable	Definición conceptual	Dimensión	Indicador	Instrumento	Fuente
Identificar los criterios gráficos de la leyenda “El Bambero”.	Característ.	Se llama	Elementos	Imagen	Ficha de observación	Investigador
	Gráficas	características gráficas a cada una de las partes que identifican una imagen	gráficos	Retícula Portada Cromática Tipografía Técnicas de ilustración Papel		
Determinar si la leyenda “El Bambero” cumple con los parámetros de una herramienta didáctica	Herramienta didáctica	Es todo recurso que se emplee o utilice con la finalidad de facilitar el aprendizaje y la enseñanza	Características de las herramientas didácticas	Material didáctico Herramienta individual o colectiva. Adaptación al entorno. Nivel de interés. Aptitudes meta cognitivas.	Encuesta	Profesores eruditos del tema
	Leyenda	Cuento tradicional que representa las creencias de un sector o etnia	Nivel de aceptación	Legibilidad. Claridad. Mensaje. Proyección. Entendibilidad.	Encuesta	Estudiantes del sexto año de educación básica

2.3. Métodos

Para la realización del proyecto se procede con los siguientes métodos:

El Método deductivo directo se obtiene del juicio de una sola premisa, es decir que se llega a una conclusión directa sin intermediarios y el inductivo porque mediante la observación se llega a una conclusión, se toma los datos existentes para llegar a una teoría, va de lo particular a lo general; En el método histórico se estudiará la trayectoria concreta de la teoría, su condicionamiento a las diferentes etapas de la historia. Esto se realizará al momento de analizar las tres leyendas que han estado hasta el día de hoy publicadas. El método de la observación en la que el investigador participa como observador externo al estudio sin formar parte de la muestra.

Contexto

El lugar donde se va a realizar la recolección de la información de la encuesta es en la Unidad Educativa Particular “Luz y Libertad”, que se encuentra en la calle Manabí entre Olmedo y Colón; específicamente a tres docentes, uno de lengua y literatura, uno de estudios sociales y uno de expresión oral y escrita que imparten clases a los 6tos año de educación general básica paralelos A y B.

Duración de la toma de datos

En la recolección de datos se ha determinado un tiempo aproximado de 25 minutos, por docente, los cuales se distribuyeron 15 minutos para que el docente interactúe con la leyenda y los estudiantes, y 10 minutos para la encuesta que está dirigida a obtener criterios relacionados con la parte pedagógica de la herramienta didáctica (Leyenda” El Bambero”), y una hora por cada ficha de observación que el investigador va a analizar los criterios gráficos de los tres ejemplares.

Población y muestra.

Hernández, Fernández y Baptista (2010) explican que “En las muestras no probabilísticas, la elección de los elementos no depende de la probabilidad, sino de las causas relacionadas con las características de la investigación o de quien hace la muestra.” (p. 176)

En esta investigación la muestra es no probabilística porque los objetos de estudios han sido seleccionados con la finalidad de cumplir los objetivos del estudio propuestos en la investigación, los objetos de estudio corresponden a tres leyendas “El Bambero”, contenidas en libros o revistas que han sido impresas en diferentes años, para este estudio se hizo necesario definir los docentes y estudiantes que contribuirán con el análisis de la leyenda estableciéndose 3 docentes de las materias de lenguaje y literatura, estudios sociales y expresión oral y escrita estudiantes de los niveles de 6to año de educación básica a partir de las valoraciones de los profesionales en educación y de la valoración del investigador.

2.4. Técnicas e instrumentos

Las técnicas aplicadas en esta investigación serán la observación a través del instrumento de la ficha de observación realizada por el investigador para identificar las características gráficas de los objetos de estudio y dos encuestas a través del instrumento cuestionario realizado con preguntas cerradas el primero se realizarán a los tres docentes para identificar las características pedagógicas de la leyenda “El Bambero” y el segundo a los 80 estudiantes distribuidos en los paralelos A y B para diagnosticar el nivel de agrado y entendimiento de la misma.

2.5. Análisis de datos

Según Huamán (2005) dice: “La Estadística estudia los métodos científicos para recoger, organizar, resumir, y analizar datos, así como para sacar conclusiones válidas y tomar decisiones razonables basadas con tal análisis”.(p. 55).

A partir de la aplicación de encuestas cerradas a los docentes se realizará un análisis estadístico para determinar las características pedagógicas de los objetos de estudio. Este planteamiento de análisis permite obtener los datos cuantitativos de esta investigación.

El análisis de datos cualitativos sirve para la recolección de datos, las reflexiones y organizaciones previas, de la misma manera que para preparar los datos para el análisis, junto con la revisión de datos, la lectura y la observación, también ayuda a la organización de la información, y descubrir unidades de análisis, al mismo tiempo que la codificación de las unidades y de esta manera asignar categorías y códigos con la finalidad de generar hipótesis, teorías y explicaciones. (Narváez, 2014)

El análisis comparativo se utilizó para analizar los criterios gráficos de la leyenda “El Bambero”, la diferencia de criterios obtenidos son la base para la investigación que tendrá el fin de revelar el que de los distintos resultados, estos datos se obtendrán por medio de fichas de observación.

CAPÍTULO III

RESULTADOS

A continuación se presenta la obtención de datos de las preguntas de la encuesta realizada a los docentes de la institución:

Docente 1	Lengua y Literatura,
Docente 2	Estudios Sociales
Docente 3	Expresión oral y escrita

1.- ¿El material didáctico es fácil de utilizar?

En la aplicación de la leyenda “El Bambero” en clases los tres docentes encargados de las materias coinciden en que es una herramienta de fácil uso debido a la versatilidad que proporciona la misma y del lenguaje fácil de captar.

2.- ¿La leyenda “El Bambero” puede ser utilizada de manera individual y colectiva?

Al momento de utilizar la leyenda dos docentes explican que se puede utilizar de manera mixta mientras que expresa el docente de lengua y literatura que se para una mejor apreciación debe ser de manera individual.

3.- ¿La leyenda “El bambero” se adapta al entorno, estudiantes y estrategias didácticas utilizadas por el docente?

Dos de los tres docentes es decir el 67% indicaron que la leyenda se adapta a las herramientas y estrategias de estudio que utilizan porque maneja una diversidad de términos étnicos que se acoplan al plan de trabajo mientras que 1 de ellos compartió que no podría aplicarlas por el entorno de la materia.

4.- ¿La leyenda permite modificar los contenidos a tratar?

Dos de los docentes expresan que se puede manejar como material abierto ya que permite modificar y acoplar los términos a su pedagogía mientras que un docente explica que no es recomendable para su asignatura.

5.- ¿Le permite utilizar otros materiales (uso de diccionario, internet, etc.)?

Los tres docentes concuerdan en que la leyenda incentiva al uso de materiales como el diccionario, internet y libros didácticos para enriquecer el léxico que tienen los estudiantes.

6.- ¿El material proporcionado despierta el interés y curiosidad al estudiante?

Los tres docentes concuerdan que al tratarse de una leyenda del folklor esmeraldeño despierta el interés del estudiante y lo incentiva a querer conocer más acerca del personaje y del ámbito en que se desarrolla la historia.

7.- ¿El libro se adapta al ritmo de trabajo de los estudiantes?

Para el docente de expresión oral y escrita se adapta porque aporta de manera histórica el conocimiento pero para los docentes restantes no, porque no se adapta a los conocimientos científicos directamente.

8.- ¿La leyenda estimula las habilidades metacognitivas y estrategias de aprendizaje de los educandos?

Para el docente de lengua y literatura la leyenda se desarrolla de manera adecuada aunque no precisa, y para demás docentes no estimula las habilidades.

9.- ¿La leyenda fomenta el aprendizaje significativo de los escolares?

Los docentes concuerdan en que la leyenda estimula el aprendizaje histórico o ancestral y deja una enseñanza actitudinal en los estudiantes de manera positiva, fomenta los valores. Para el docente de lengua y literatura la leyenda se desarrolla de manera adecuada aunque no precisa, y para demás docentes no estimula las habilidades.

10.- ¿La leyenda está disponible para su uso?

La leyenda no está disponible en la biblioteca de las escuelas debido a que no es un material que se tome en cuenta según el pensum de estudio, pero se puede encontrar en la biblioteca de la casa de la cultura ecuatoriana Benjamín Carrión.

11.- ¿La leyenda consta con una guía de aprendizaje para el estudiante (preguntas de refuerzo, ideas principales, actividades autónomas)?

La leyenda no está constituida por todos los elementos que debe de tener un material didáctico, por lo tanto es el docente que debe adaptar el material para que funcione de manera adecuada.

Resultados de la encuesta a estudiantes de los paralelos A y B

1.- ¿Las imágenes en la leyenda tienen relación con el texto?

Leyenda 1: las imágenes presentadas tienen relación con la lectura

Leyenda 2: no encontraron relación con la lectura

Leyenda 3: no cuenta con imágenes para relacionar

2.- ¿Las palabras en el texto son claras o fáciles de entender?

El 100% de los encuestados selecciona que el texto es comprensible y no se contradice en ningún punto

3.- ¿Has escuchado acerca de la leyenda “El Bambero”?

El 16,25% de los niños y niñas ha escuchado de la leyenda, mientras que un 83,75% no ubicaba la lectura.

4.- ¿Los colores utilizados en las imágenes fueron de su agrado?

El 94% de los estudiantes le agrada el color aplicado mientras 6% prefieren colores más suaves.

5.- ¿Te pareció entretenida la leyenda?

El 100% de los encuestados les pareció entretenida y les agradó debido a el léxico y los entornos que les presentaban por ser muy de la cultura

6.- ¿Leerías otras leyendas de tu cultura?

El 95% les interesa leer más acerca de las leyendas afro descendientes, esto sucedió a que no se les fomenta más acerca la cultura, y el 5% están interesados en otras culturas o cuentos.

7.- ¿Qué mensaje le dejó el cuento?

100% comprendió la lectura dando respuestas como proteger, cuidar, rescatar a los animales generando un nivel de aceptación y agrado.

A partir del instrumento de Ficha de Observación se obtuvieron los siguientes datos:

Tabla 2

Ficha de observación

Criterios	Imagen	Retícula	Portada	Cromática	Tipografía	Técnicas de ilustración	Papel	Formato
Libro 1	Recreativa y estética	Jerárquica	Figurativa	Cálidos	San Serif	Secas	Couche	Personalizado
	Dos Imágenes Registradas	Predominio de la imagen sobre texto a una sola columna. Margen exterior mayor que el interior.	Compuesta por dos páginas una con el nombre de la leyenda en el centro y en la siguiente una imagen que ocupa toda la página.	Gama de rojos y verdes, con predominio de verdes.	Letra capital gótica que ocupa las 3 primeras líneas del texto. Tipografía grande aproximada 16pts.	Lápices de colores	125gramos páginas interiores, 250 gr. Portada. Grapado a modo de revista. Acabado con brillo,	30cm x 21,5cm
Libro 2	Recreativa y estética	Manuscrita	Figurativa	Fríos	Serif	Secas	Bone Mate	A5
	Una imagen Creadas	Basada en una columna. Margen	Compuesta por dos páginas una	Gama de amarillos, azules y	Tipografía time new romans.	Lápices de colores	Bone para páginas interiores,	De manera vertical

exterior con nombre verdes, Tamaño de
 mayor que el de la leyenda predominio fuente
 interior. al centro y en de verde. pequeño,
 la siguiente aproximado
 una imagen 10pts.
 que ocupa Sangría en
 toda la la primera
 página. línea del
 texto.

	Sin Imágenes	Columnas	Sin portada	Neutros	Serif	Sin imágenes	Mate	A5
Libro 3		Basada en dos columnas. Márgenes iguales de 0,5 cm. Sin imagen.	Se encuentra como un tema o subtítulo	Texto negro sobre fondo blanco	Tipografía time new romans. Sangría en la primera línea del único párrafo.	El libro consta de texto únicamente	Bone para páginas interiores, cartulina plegable de 125gr para la tapa. Engomado. Acabado sin brillo.	De manera vertical.

- La imagen que predomina en dos de los materiales impresos es la recreativa debido a que mediante las imágenes recrea la historia, la imagen te explica de qué trata el personaje y donde se desarrolla la historia y en el tercer libro no cuenta con imágenes.
- La retícula varía depende el autor, jerárquica en el libro 1 mediante una imagen predominante al texto, en el libro 2 la manuscrita solo texto para explicar la leyenda y el libro 3 a base de columnas para mostrar el relato.
- Las portadas predominan las figurativas en dos de las leyendas debido a que muestra una imagen que abarca todo la hoja y en el tercer libro no cuenta con una portada, es solo un enunciado a modo de subtítulo.
- La Cromática en cada leyenda varía, en las imágenes del primer libro los colores cálidos de la gama del rojo al verde pero predominando el color verde para demostrar la flora en la ambientación y aunque en las imágenes del segundo libro domina también el color verde se encuentra una gama de colores fríos que van del azul, amarillo y verde; mientras que en el tercer libro al no contar con imágenes cuenta con una cromática neutra y es porque sólo usa texto negro en fondo blanco.
- La tipografía en dos de las publicaciones predomina la Serif, en especial la times new roman, mientras que en el primer libro se encuentra una tipografía de mayor tamaño, redondeada y con una letra capital la cual ocupa los tres primeros renglones del primer párrafo.
- Las Técnicas de ilustración que predominan tanto en el primer como segundo libro son las secas aplicadas a base de lápices de colores, mientras que en el tercer libro hay una ausencia gracias a que no se tiene imágenes.

- El papel predominante fue el bond con acabados mates que proporcionan un descanso al lector y permiten la fluidez de la información al no cansar la vista con acabados brillantes ni distracciones como alegorías ni ornamento; y en el primer libro vemos acabados brillantes en couche.. En cuanto al formato utilizado se aplica en su mayoría A5 el cual permite una composición adecuada para el tipo de lectura como es la Leyenda y los Cuentos infantiles; y el personalizado en el primer libro que permite adaptar los diferentes tamaños en las imágenes y el texto.

CAPÍTULO IV

DISCUSIÓN

El propósito de la investigación es analizar las características gráficas y pedagógicas de la leyenda “El Bambero” con la finalidad de identificar cada uno de los criterios que se encuentran conformados y saber si funcionan o no como herramienta didáctica, siendo en este caso niños, niñas y docentes que pueden utilizarlo potencialmente para el ámbito educativo.

Según Lartitegui (2004) comenta que los libros ilustrados y cuentos impresos son hechos para ser leídos, vistos, y con esto atraer de manera positiva a los lectores, para esto debe cumplir con parámetros visuales adecuados para su correcta captación, con esta investigación se observa que se emplean códigos gráficos como tipografía con serifa, técnicas de ilustración a lápiz, las cuales proporcionan una imagen seria pero con una composición didáctica aceptable para los profesionales en educación, esto es debido a que el texto está redactado de manera entendible y clara para los estudiantes a los cuales se les enseñó las diversas impresiones encontradas de la leyenda. Mientras que en la técnica de ilustraciones empleadas se ve la acuarela y el óleo para complementar los dibujos finales, de igual manera Caldwell y Zappaterra (2016), nos proporcionan la base que deben contar las publicaciones, como son tipografía, ilustraciones, composición, portada, estas complementan y fomentan la correcta lectura y captación del material a leer.

Según Morote (s.f.) dice que las leyendas y cuentos crean vínculos de afectividad, que aportan de manera positiva en el aula de clases, estos fomentan la creatividad del estudiante y lo incita a conocer más; los profesionales encuestados para la obtención de información acerca de si es o no la leyenda un material didáctico proporcionan en sus criterios que es una herramienta adecuada para la pedagogía y aunque no cumple con todos los requisitos para que se constituya como tal, ofrece una parte importante en cuanto a los valores que comunica a los estudiantes, de igual manera cubre el nivel académico cumpliendo con retener la atención e incentivando la curiosidad; la leyenda “El Bambero” fomenta el uso de materiales como diccionarios, internet, entre otros, y según los conocedores del tema es esencial para

la relación entre el material y los educandos, estos datos los corrobora en su proceso de investigación Souto (1993) que comenta que los principales parámetros que deben transmitir los materiales impresos como cuentos, leyendas son captar la atención, fomentar el interés, y transmitir valores positivos.

Garretón (2004), explica que la imagen juega un papel importante en la educación debido a que complementa el texto y ayuda a que los niños y niñas ganen interés en la lectura y en la manera de captar el mensaje, lo confirma Marchante (Sf), quien comenta que las imágenes son utilizadas para expresar de manera clara y concisa un mensaje y que el receptor pueda asimilar de mejor manera, esto se contrapone a los resultados de ésta investigación en donde solo una leyenda cuenta con el refuerzo de imágenes en cada página, lo cual hace que las demás parezcan poco atractivas para los estudiantes.

Abramowski (2009), comenta que una tipografía redondeada y sin serifa con un tamaño grande ayuda de manera visual a que los niños y niñas capten y asocien el mensaje, esto corrobora Santa María (2014), la cual comenta que las diversas familias tipográficas son empleadas con una funcionalidad específica dependiendo el receptor, y que la más idónea para textos infantiles es la tipografía san serif o palo seco, esto se contrapone a sus resultados en donde 2 de las tres leyendas utilizan la serif, lo cual provoca poco interés, se recomienda utilizar familias tipográficas sin serifa y con un tamaño grande para captar la atención del público objetivo

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES

La aplicación de la leyenda como material didáctico y el análisis gráfico permite la correcta interpretación de la misma, esto facilita a la comprensión del uso de este material en el área pedagógica con una clara discernición de la información, mejorando los lazos entre maestro y estudiante.

- En la recolección de los datos para la investigación se encontraron tres ejemplares publicados en 1996, 2008 y 2012, los cuales denotan relatos de nuestros antepasados y sirven para mantener viva las tradiciones ancestrales, este tipo de publicaciones son de difícil acceso porque no se las encuentra en la biblioteca de las escuelas o en librerías de la ciudad, existen pocos ejemplares.

- La leyenda “El Bambero” consta de niveles gráficos adecuados para la presentación como material impreso y aunque no cumple con todos los parámetros gráficos los cuales son: el poco uso de imágenes en la mayoría de los libros, retículas aplicadas, portada llamativa, cromática adecuada según la edad de los lectores, tipografía legible y de tamaño grande, y técnicas de ilustración a lápices de colores, funciona como un material adaptable.

- Los profesionales en el tema de pedagogía denotan que la leyenda es un material que aporta a la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes y fomenta de manera autóctona el rescate de la cultura, de igual manera mediante valores proporciona una mejor calidad de vida, y aunque no cumpla con todos los parámetros pedagógicos con lo que cuenta una herramienta didáctica, no estar disponible en las bibliotecas y de no tener una guía de aprendizaje para el alumno se pueden adaptar dependiendo el uso que requiera el docente.

CAPÍTULO VI

RECOMENDACIONES

- Fomentar el uso de materiales impresos en las instituciones educativas que contengan temas culturales, sean fáciles de conseguir en el medio y cumplan las funciones de incentivar y promocionar los valores.

- Se recomienda utilizar imágenes que sean protagonista y sirvan de apoyo para complementar los textos de la leyenda el Bambero, además de usar tipografías sin serifa puesto que éstas le aportan mayor grado de legibilidad a los párrafos, al ser un texto que puede ser leído por niños o adultos se recomienda que la tipografía sea mediana para facilitar la lectura entre 14 y 16 pts, en cuanto a la retícula se debe trabajar en retículas estáticas o dinámicas donde se de mayor importancia a las imágenes, la técnica para la representación de las imágenes puede ser la acuarela o lápices de colores para lograr captar de mejor manera la atención del público infantil que tienen afinidad con estas técnicas.

- En cuanto a la parte pedagógica, la leyenda “El Bambero” que se encuentra dentro una colección de leyendas o como parte de un libro, debería trabajarse en criterios que le den mayor valor pedagógico como: identificación de palabras clave, integración de preguntas de refuerzo, actividades para trabajar dentro o fuera del aula, glosario de palabras; se recomienda realizar un rediseño de la leyenda, publicarlo en plataforma online para que pueda ser leído en formato digital de manera gratuita o a su vez imprimirlo y distribuirlo en las escuelas y colegios de la ciudad y provincia como un texto para motivar la lectura, a la vez de mantener la cultura de la provincia.

BIBLIOGRAFÍA

Abramowski, A. (2009) El lenguaje de las imágenes y la escuela: ¿es posible enseñar y aprender a mirar? [Artículo en revista digital]. *Tramas. Educación, Audiovisuales y Ciudadanía*. Recuperado de: <http://tramas.flacso.org.ar/articulos/el-lenguaje-de-las-imagenes-y-la-escuela-es-posible-ensenar-y-aprender-a-mirar>.

Alejos, C. (2008) Técnicas de pintura. El óleo, [Blog]. *Pintura y Artistas*. Recuperado de: <http://www.pinturayartistas.com/tecnicas-de-pintura-el-oleo/>

Briones, I. (2015) Técnicas secas de ilustración. [Entrada a página web]. *Técnicas secas de ilustración: I parte*. Recuperado de: <http://factoriadeautores.es/tecnicas-ilustracion-i-introduccion>

Couto, B. (24 de enero del 2009). Ilustración en libros para niños. [Entrada de página web]. *Enero en la ciudad*. Recuperado de: <http://eneroenlaciudad.com.ar/index.php/2009/01/ilustracion-en-los-libros-para-ninos-articulo/>

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2016). ¿Qué es el diseño editorial? En Caldwell, C. y Zappaterra, Y. *Diseño editorial*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona.

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2016). Portadas. En Caldwell, C. y Zappaterra, Y. *Diseño editorial*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona.

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2016). La Maquetación. En Caldwell, C. y Zappaterra, Y. *Diseño editorial*. Editorial Gustavo Gili: Barcelona.

Cruz, M (2016). Formatos de impresión. [Artículo web]. Recuperado de <https://www.publicidadpixel.com/formatos-de-impresion/>

Espinoza, K (2016). Tipos de medios y materiales didácticos [Presentación online]. Recuperado de: <https://prezi.com/drta7qulew fz /tipos-de-medios-y-materiales-didacticos/>.

González, C. (2012). Dibujo Técnico: formatos de papel y márgenes [Blog]. Recuperado de: <http://www.mvblog.cl/2012/04/08/dibujo-tecnico-formatos-de-papel-y-margen/>

Hernández, R., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). Sección de la muestra. *Metodología de la investigación*. Editorial El comercio S.A. Perú.

Huamán, H (2005). Glosario Técnico. *Manual de Técnicas de Investigación: Conceptos y Aplicaciones*. 2da Edición Editorial IPLADEES S.A.C. Lima, Perú

Lartitegui, A. (2004). EB16_N144_P32-34.pdf. Recuperado 19 de enero de 2018, a partir de https://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/119129/1/EB16_N144_P32-34.pdf

López, A (2014). El color en el diseño. López, A. *Curso Diseño Gráfico. Fundamentos y técnicas*. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.) España.

López, A (2014). Técnicas de composición y maquetación, A. *Curso Diseño Gráfico. Fundamentos y técnicas*. Ediciones Anaya Multimedia (Grupo Anaya, S.A.) España.

López, V (2017). La importancia de rescatar la identidad cultural, ante un mundo globalizado [Artículo en revista digital]. Milenio.com. Recuperado de http://www.milenio.com/firmas/universidad_tecnologica_del_valle_del_mezquital/importancia-rescatar-identidad-cultural-globalizado_18_894690549.html.

Narváez, G (2014). Análisis Cualitativo: Unidades de Análisis, Categorización y Codificación [Presentación online]. Recuperado de <https://es.slideshare.net/gambitguille/anlisis-cualitativo-unidades-de-anlisis-categorizacion-y-codificacin>

Novelle, L. (2013), Historia del Libro (IV): La revolución de la imprenta [Entrada de Blog]. Recuperado de <http://www.biblogtecarios.es/lauranovelle/historia-del-libro-iv-larevolucion-de-la-imprenta/>.

Martinez, R (30 de noviembre del 2017), Tipos de papel para imprimir [Blog]. Recuperado de <http://blog.360imprimir.es/tipos-de-papel-para-imprimir/>.

Muras, P (2014), Herramientas didácticas para lograr un aprendizaje significativo. *Escritos en la facultad, Año X, Vol. 99*. Recuperado de: http://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_articulo=10647&id_libro=517.

Rodríguez, V (2001), Técnicas de investigación. *INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA* (p. 102). Tercera edición – SERTEMAV Quito.

Routio, P (3 de agosto del 2007), Estudio comparativo [Entrada de página web]. Recuperado de <http://www2.uiah.fi/projects/metodi/272.htm>.

Santa María, F. (2014). Teoría del color para diseñadores: Significado del color [Blog]. Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/teoria-del-color-disenadores/>.

Santa María, F. (2014). Tipografía: Todo lo que debe saber [Blog]. Recuperado de <http://www.staffcreativa.pe/blog/tipografia/>.

Santoro, A. (2001). *Mitos y Verdades de la cultura Esmeraldeña*. Esmeraldas: Casa de la Cultura Esmeraldas.

Souto, M. (1993). *Hacia una didáctica de lo grupal*. Buenos Aires: Editorial Miño y Dávila

Valverde, F (2014). Anatomía de la retícula [Entrada de página web]. Recuperado de: <https://medium.com/espanol/anatomia-de-una-reticula-a167a67a77e>

Van Gennepe, A (1982). *La información de las leyendas*. Barcelona: Alta Fulla.

Vargas, T. (2009). ¿Qué significa rescatar la cultura?. *Hoy digital*. Recuperado de: <http://hoy.com.do/que-significa-rescatar-la-cultura/>.

ANEXOS

Libro 1

MITOLOGÍA ESMERALDEÑA

Autor: Casa de la Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión

Editorial: Esmeraldas: Casa de Cultura Ecuatoriana Benjamín Carrión.

Leyenda el Bambero (pp. 10-13)



Es un fantasma enano considerado como el protector de los animales silvestres y cazadores de buen corazón. Los viejos campesinos aseguran que El Bambero castiga severamente a los cazadores despiadados que matan a los animales motivados por el deseo de cazar; más no para satisfacer las necesidades de su familia.

Vive en las bambas o raíces de los árboles gigantes, razón por la cual se le da el nombre de bambero.

Fumando un cigarro y cubierta su cabeza con un sombrero de medianas alas y copa puntiaguda, recorre las selvas montado en una tatabra, buscando aliviar las agonías de los animales enfermos o curando a los heridos por los cazadores. Utiliza en sus sanaciones, raíces, hierbas, bejucos, cortezas de los árboles y aguas sabiamente preparadas para estos menesteres, que son portadas en un morral que lleva en su espalda.



Libro 2

ESMERALDAS. Mitos y Tradiciones

Autor: Ramon E. Macías Cedeño

Editorial “Horacio Drouet Calderón”

Leyenda el Bambero (pp. 51-53)



Es un fantasma enano considerado como el protector de los animales silvestres y cazadores de buen corazón.

Los viejos campesinos aseguran que castiga severamente a los cazadores despiadados que matan a los animales motivados por el deseo de cazar, mas no para satisfacer las necesidades de su familia.

Vive en las bambas o raíces de los árboles gigantes, razón por el que se le da el nombre de "Bambero".

Fumando un cigarro y cubierta su cabeza con un sombrero de medianas alas y copa puntiaguda, recorre las selvas montado en una tatabra, buscando aliviar las agonías de los animales enfermos o curando a los heridos por los cazadores, utiliza en sus sanaciones raíces, hiervas, bejuocos, cortezas de los árboles y aguas sabiamente preparadas para estos menesteres, que son portadas en un morral que lleva a su espalda.

Tiene una forma muy particular de llevar la contabilidad de sus animales y pertenencias, utilizando como referente la noción de los números pares.

Lleva la contabilidad de sus propiedades diciendo "Juno, juno, juno"; "¿Me falta Juno?" expresa al notar que no está completa la pareja de alguna de sus pertenencias.

El Bambero advierte al cazador de malas intenciones que deje esas malas prácticas, alzando su mano derecha le indica qué dirección debe tomar para que se marche.

Si el cazador insiste en su acción, por segunda vez le vuelve advertir que no lo haga; a la tercera vez se enfurece atacándolo, develando su cara macabra ubicada al lado derecho.

En ese instante el osado cazador huye en desenfundada carrera por la enmarañada selva, si es que antes no cae desmayado producto de la impresión, recuperándose luego de haber sido sobado su espanto con hojas de gallinazo, chivo, albahaca, dicanser, ruda, agua bendita, aguardiente y tabaco

3.2.5. El Bambero

Al igual que en el caso de la Gualgura, el Bambero es un personaje mítico cuyo recuerdo no está tan difundido como los otros. Cuando de él se habla se manifiesta que no tiene forma física determinada; es un espíritu protector de los animales de la selva en cuyo auxilio ha impuesto una ley: el hombre puede matar a los animales para alimentarse con la condición de que el cazador no debe abandonarlos heridos y sufriendo. De contravenirse esta ley el cazador deberá soportar iguales padecimientos. Es posible librarse de la sanción del Bambero llevando a casa el animal herido.

3.2.6. El Diablo

Por toda la influencia cristiana, la concepción de este personaje

que en la actualidad “todos somos diablos”.

3.2.7. La Bruja

Este personaje mítico para unas personas es una mezcla de animal y ser humano. Otras opiniones afirman que se trata de un ser maligno que adopta la forma de un ave grande y negra y que tiene predilección por los niños recién nacidos en cuyas cunas se mete y les chupa la sangre hasta cuando mueren. Para prevenir que esto suceda, hay que bañar al niño -apenas ha nacido- con algunos “montes” especiales.

3.3. Cosmovisión entre los chachis

Como quedó claramente establecido en la introducción de este trabajo, por razones de orden conceptual e históricas, consideramos