

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL
LITORAL**

Escuela de Diseño y Comunicación Visual

**DISEÑO DE TEXTO DE CONTENIDO CULTURAL DEL
RECINTO “LA TUNAS” PARA NIÑOS DE 6 A 8 AÑOS**

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico y Publicitario

Presentado por:

Leslie Joselin Cruz Cárdenas

Wellington Manuel Alvarado

Mazzini

GUAYAQUIL -

ECUADOR Año: 2018

AGRADECIMIENTOS

Nuestros más sinceros agradecimientos primeramente a Dios por ser la base de nuestras vidas, seguidamente a nuestros padres, quienes aportaron a lo largo de nuestra carrera, con sus consejos y sacrificio sin medida y en general agradecemos a nuestros maestros que nos impartieron sus conocimientos para poder desarrollar en nosotros los profesionales del mañana.

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Wellington Manuel Alvarado Mazzini* y *Leslie Joselin Cruz Cárdenas* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”

Autor 1
Wellington Alvarado M.

Autor 2
Leslie Cruz Cárdenas

EVALUADORES

Msc. Lourdes Pilay

PROFESOR DE LA MATERIA

Msc. José Santibañez

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

El presente trabajo de investigación se enfoca en el rescate de identidad cultural del recinto Las Tunas Cantón Puerto López provincia de Manabí.

El problema evidenciado es la carencia de un recurso educativo que contenga información, tales como hechos históricos relevantes, lugares emblemáticos, datos de la riqueza con la que cuentan el recinto. El objetivo principal es elaborar una novela gráfica educativa dirigida a niños de 6 a 8 años de la comuna, la cuál tenga como finalidad rescatar las reseñas más relevantes del pueblo.

Las metodologías utilizadas fueron, la matriz de Wunderman, el mapa de empatía y experiencia, satura y agrupa, árbol de problemas, entre otros, para poder obtener información viable del entorno, fortalezas, debilidades, oportunidades y amenazas. Asimismo, se precisó aplicar una investigación de campo mediante técnicas de estudio, tales como la encuesta, la observación, que se llevarón a cabo en la escuela local y las casas de los habitantes del recinto. Los resultados obtenidos se orientan a la necesidad que tienen los moradores de la comuna al obtener un recurso educativo que contenga información relevante del Recinto Las Tunas, es aquí que surge la novela gráfica como posible solución.

Palabras Clave: Novela gráfica, Pedagogía, Cómic, Identidad cultural, Guión.

ABSTRACT

This research work focuses on the rescue of the cultural identity of the Las Tunas Cantón Puerto López province of Manabí.

The problem evidenced is the lack of an educational resource that contains information, such as important historical data, emblematic place, data of the richness that they contain in fauna and flora. The main objective is to create an educational graphic novel, aimed at children from 6 to 8 years of age in the municipality, which aims to rescue the most relevant data of the sector. The methodology used was, the Wunderman matrix, the Empathy and Experience map, saturates and groups, problem, tree, to obtain viable information about the environment, strengths, weaknesses, opportunities, and threats. Likewise, it was necessary to apply a field investigation by means of study techniques, such as the survey, the observation, which was carried out in the local school and the house of the inhabitants of the enclosure. The result obtained are oriented to the need of the inhabitants of the commune to obtain an educational resource that contains relevant information of the Las Tunas campus, it is here that the graphic novel arise as a possible solution.

Keywords: Graphic novel, Pedagogy, Comic, Cultural identity, Script.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	5
RESUMEN	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL	III
ÍNDICE DE FIGURAS	IV
ÍNDICE DE TABLAS	V
CAPÍTULO 1	6
1. INTRODUCCIÓN	6
1.1 DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA	6
1.2 JUSTIFICACIÓN DEL PROBLEMA	6
1.3 OBJETIVOS	7
1.3.1 <i>Objetivo General</i>	7
1.3.2 <i>Objetivos Específicos</i>	7
1.4 MARCO TEÓRICO	7
CAPÍTULO 2	13
2. METODOLOGÍA	14
CAPÍTULO 3	16
3. RESULTADOS Y ANÁLISIS	16
CAPÍTULO 4	21
4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	21
BIBLIOGRAFÍA	22
5. BIBLIOGRAPHY	22
ANEXOS	23

ÍNDICE DE TABLAS

Table 1 Nombre del lugar donde vivo.....	23
Table 2 ¿Por qué se llama las tunas?	24

ÍNDICE DE FIGURAS

Figure 1 ANÁLISIS PEST	2
Figure 2: MAPA DE EMPATÍA	2
Figure 3:MAPA DE EMPATÍA 2.....	2
Figure 4: SATURA Y AGRUPA	2
Figure 5: ENCUESTA.....	2
Figure 6: TUNA	2
Figure 7: CREACIÓN DE LOGO	2
Figure 8: CREACIÓN DE PERSONAJE PEDRO	2
Figure 10:CREACIÓN DE PERSONAJE ANA.....	2
Figure 9: CREACIÓN DE PERSONAJE DON COLÓN.....	2
Figure 11: NOMBRE EL LUGAR DE DONDE VIVO	2
Figure 12¿POR QUÉ SE LLAMA LAS TUNAS?.....	2
Figure 13: PREGUNTAS CON 0% DE CONOCIENTO	2
Figure 14 : COTIZACIÓN 200 LIBROS	2
Figure 15: COTIZACIÓN LIBRO DE TAPA DURA	2

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la tecnología ha ayudado a enlazar caminos. El ser humano ha logrado llegar donde antes no se podía imaginar, donde la brecha del lenguaje y la cultura lo separaba. En el presente, gracias al avance tecnológico ya no es un problema, pero conforme avanza el tiempo otros son los daños colaterales. El incremento turístico y el choque de diversas culturas ha ocasionado que las generaciones actuales comiencen a perder sus raíces, adoptando nuevas costumbres, nuevos vocablos, nuevas creencias, entre otros factores, en años anteriores hasta el día de hoy la mayoría de países Latinoamericanos, eran influenciados por países de Norte América y Europa, como consecuencia de esto se obtiene una difusión cultural por la mezcla de diversas culturas. Ecuador no está alejado de esta realidad y en su gran parte la mayoría de sus regiones se han visto afectadas por la aculturación, adoptando un cambio de conducta.

1.1 Descripción del problema

Actualmente el recinto Las Tunas del cantón Puerto López de la provincia de Manabí. ha sido afectado por el cambio cultural debido a la gran influencia turística del sector y del asentamiento de la gran parte de ellos.

Los habitantes del recinto han adoptado con el transcurso de tiempo la cultura extranjera (E.E.U.U., Europa, América del Sur y América central), menguando así todo aquello que lo identificaba como parte de una sociedad. Para agravar el asunto no existe un registro que ayude a preservar los hechos históricos y lo más destacado que identifica el origen, riqueza, belleza y patrimonio de esta cultura.

1.2 Justificación del problema

Debido a las influencias que han tenido otras culturas en nuestra sociedad, muchas comunidades han dejado, aún lado sus propias raíces, una de las cosas que deseamos realizar es la investigación de la pérdida de identidad cultural en la comuna Las tunas y el poco interés en guardar los hechos históricos más

relevantes de su cultura.

Es importante tener presente el valor de guardar la historia, no solo para tenerla como un recuerdo, sino más bien tenerla presente como algo valioso que nos ayude a saber de ¿dónde venimos?, ¿cómo llegamos?, ¿dónde estamos? y ¿cuáles son esos hechos que marcaron nuestro presente? Por eso vamos a llevar a cabo la creación de un arte secuencial (COMIC) que ayude a contar los hechos históricos más destacables de la comuna las tunas, nuestra propuesta va dirigida a los niños de 6 a 8 años. Esta es la edad donde los niños empiezan a leer con más fluidez (Rizzo 2018). La comuna se verá beneficiada con nuestro proyecto al saber que podremos alcanzar a las nuevas generaciones con las historias a destacar de su comunidad, haciéndolo más fácil de aprender por medio de esta novela gráfica.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Elaborar una novela gráfica, que rescate los hechos históricos del recinto Las Tunas de la provincia de Manabí, para promover el fortalecimiento de su identidad cultural.

1.3.2 Objetivos Específicos

1. Analizar los materiales didácticos de aprendizaje que se aplican en las instituciones educativas, determinando los recursos históricos del recinto Las Tunas.
2. Evaluar los hechos históricos del recinto Las Tunas para la validación relevante con los nativos de la comuna.
3. Investigar sobre el proceso de elaboración de novelas gráficas a expertos de arte secuencial y de pedagogía para la correcta creación del producto final.

1.4 Marco teórico

1.4.1.- Novela Gráfica

Cuando se refiere a la novela gráfica se recurre a la definición de Chinn. (2006) que anota que es una “Obra literaria en prosa, de cierta longitud y cuyo hilo argumental se basa en las acciones, diálogos y pensamientos de los personajes” (p. 6). La novela gráfica es una combinación de textos literarios y dibujos de ahí su nombre, además es considerada como una obra extensa de ficción expresada en imágenes.

1.4.2.- Historia

Es bueno mencionar la importancia del cómic a través del tiempo y de la historia, pues estas fueron las primeras representaciones que usó el ser humano para expresar sus conocimientos por medio de la imagen, no solo como experiencia, también como parte de sus cosas cotidianas incluyendo sus hazañas, recordando que en esa época no era fácil de expresarlas, por medio de la comunicación oral; fué marcando un nuevo estilo de expresiones que se transmitieron con el pasar del tiempo, utilizando lo que está en su entorno, algunos expertos afirman que el origen del cómic se relaciona con las pinturas rupestres, los jeroglíficos, pero sus teorías muestran poco valor científico.

En un inicio el cómic español estaba fundamentado en puntos religiosos que con el transcurso del tiempo fueron cambiando, y comenzando a dar un tinte cómico que se utiliza hasta la actualidad.

Por otra parte, la historieta desplaza al cuento, se consolida, crece en su difusión y fama y a su vez muestra una serie de personajes que marcan la diferencia y dejan huellas en las historietas de la prensa gráfica para niños.

El cómic americano tiene parte de tinte político y del periodismo sarcástico de XVII y XIX, tratando de divertir a los lectores, dibujando en cada cuadro temas socioculturales de una ciudad o país. Además, cabe mencionar que, el cómic alcanzó un gran impulso con el descubrimiento de la imprenta, donde los humoristas ingleses del siglo XVIII y los que pioneros del XIX afirman las bases para lo que más adelante será el cómic moderno.

Pero será a partir del siglo XX, en los años 40, 50 y a inicios del 60, cuando el cómic viva su “edad de oro” (Mora & Carranza, 2011).

Sin duda el uso de la imprenta hizo que se pudiera expandir más debido a la imprenta tener un mayor alcance para poder hacer llegar a su lectores, su pensamientos, a lo largo de lo que se escribió, se hizo mención a la serie de imágenes con texto como “cómic” pero también podemos referirnos a él como “Novela Gráfica”, a pesar de que se á tratado de hacer muchas diferencias con estos términos ambas tienen los mismos inicios y representan lo mismo, el termino novela gráfica nace con el afán de hacer una diferencia entre las historias de superhéroes y otros relatos contados por medio de imágenes con un tinte diferente a los superheróico, a pesar de eso “Watchmen, de Alan Moore, y El regreso del Señor de la Noche, de Miller, pertenecen firmemente a este género.” . (Chinn, 2006). Son reconocidas como novelas.

Para concluir podemos decir que el cómic o novela gráfica es la herencia cultural que ha pasado de generación en generación, y a demás este tuvo su mayor impacto con la presencia de la imprenta, llegando así a un gran número de personas para que sean ellas las que lean e interpreten su realidad desde diversos puntos de vistas, y así poder expandir su imaginación a la hora de crear nuevas realidades.

1.3.- Características

Una de las cosas importantes que debemos recordar, que la novela gráfica es una historia que es contada mediante imágenes, algunas de ellas son simples de entender, pero algunas de ellas suelen tener un grado de complejidad, en este caso los personajes centrales llegan a tener cambios significativos en sus vidas.

Las novelas gráficas suelen estar destinadas a un target maduro a comparación con los cómics, esto no quiere decir que en las novelas no pueda aparecer un superhéroe.

Una de las características que diferencia al cómic de una novela gráfica es al público a quién se dirige cada uno, si se realizará una analogía en la actualidad, el cómic sería una serie de televisión y la novela gráfica una película, debido a su extensión, mientras una puede extenderse por varios capítulos en el caso de las series otras como las películas poseen un principio y un fin en menor tiempo, siendo la diferencia principal entre ambas.

Entre otras características mencionamos con lo que se refiere a su composición tenemos según Chinn (2006),

El texto. - Es muy importante dentro de la novela gráfica, debe ser lo más claro posible y a la vez debe tener precisión, también prestarse para ser parte del efecto visual.

Formato del recuadro. - No existe una norma fija para cuando de recuadros se trata dentro de la novela gráfica pero lo ideal podría ser de 5 y 7 por página, esto puede variar y obtener resultados variados dependiendo de las dimensiones.

Estilo visual. - Las novelas gráficas pueden dibujarse formas distintas en color, blanco y negro, pintadas, o realizadas por computadora.

Planos cortos. - Los planos cortos son utilizados para dar drama a la viñeta. Dibujar un plano corto ayudará a representar sentimientos más profundos.

Recursos visuales. - La posición de los personajes dentro de una viñeta ayuda a denotar alguna acción o entorno.

Recurso del recuadro. - El recuadro es un elemento importante, este se utiliza para captar la atención del lector, en una viñeta con varios personajes el recuadro puede ser usado para destacar a uno de ellos con primer plano, este recurso es muy usado en historias humorísticas o de terror.

Efectos de sonidos. - Esta es una de las partes más preferidas para todos, estos efectos se siguen utilizando hasta hoy, pero de una manera mucho más moderada, esto ayudan a dar más énfasis a las acciones.

Bocadillos de texto. - estas son pistas que se le da al lector de cómo sería el tono de voz de los personajes, si estos están enfadados, alegres, ebrios, etc. Se puede decir que son indicadores fonéticos para poder unir el gráfico con el texto.

Existen diversos bocadillos, por ejemplo: Bocadillos de dialogos, bocadillo de pensamientos, bocadillos voz baja, bocadillos de sueño, bocadillos de grito, bocadillos de pausa en el habla, bocadillos de varios hablantes.

Protagonista. - Este puede ser un superhéroe un villano o antihéroe, no todas las novelas gráficas tienen personajes buenos otros cuentan con un antihéroe.

Color blanco y negro. - Esta elección clave en todo el aspecto y sensación de la historia, depende de cómo sea usado pueden dar a denotar tiempo y espacio.

El escenario. - Es una vía para poder situar al lector en el lugar de la historia, estos pueden ser ciudades, pueblos, planetas, donde se escondan villanos, héroes.

Viñeta. - La viñeta es un cuadro que contiene en su interior una única imagen, al referirnos a imagen hablamos de un momento en el tiempo. Al igual que un fotograma en una película a esta viñeta se la denomina pigtograma, esta puede ser de primer plano, un plano medio, plano general, etc.

Las viñetas suelen ser repartidas dentro de las páginas siguiendo un simple patrón de una cuadrícula, esta puede ser cinco a siete viñetas por página, esto por norma general. En otras ocasiones los dibujantes suelen dibujar una viñeta dentro de otra por razones estéticas o para destacar un detalle dentro de la viñeta.

Página completa. - Se utiliza para mostrar una escena de mayor importancia o algún detalle que no pueda ser incluido en una viñeta, cuando este pictograma es utilizado, genera un estado de calma, una pausa en la novela gráfica antes de contuniar la acción.

Profundidad y tamaño. - Existen viñetas que están puesta de forma vertical para ayudar a dar profundidad y a su vez evocar distancia, altura.

12 Guión.-

Una de las cosas más importante dentro de una novela gráfica es el guión, es el centro de todo, donde son plasmadas las ideas y todo lo que se realice o se mencione dentro de la novela, existe dos tipos guiones importantes estas son:

Guión técnico. - va a describir la posición de los personajes dentro de la viñeta y todo aquello que haga cada uno de los personajes, la unidad es el plano y se maneja por escena, también es importante el manejo de los ángulos, y los puntos de vistas si se sabe usar cada uno de estos pueda dar más expresión a las escenas.

13 Guión literario. - En este guión se detalla todo lo que se va a realizar dentro de la novela gráfica, acciones detalles. Una de las primeras cosas que se hace es la descripción de escena, como interior y exterior, lo segundo que se especifica es la descripción de la locación, tercero la hora ejemplo: día, tarde, noche o tal vez una fecha en específico, dentro del guión literario se debe aclarar la escena que se está detallando. Se debe ser lo más específico posible, detallando todo lo que se realiza y es parte de la viñeta.

1.4.- Estilo literario.-La literatura puede ser clasificada en varios grupos, está suele llamarse género literario, estas son categorías en las que podemos clasificar la literatura dependiendo de su contenido y estructura, esta se pueden clasificar en: épica (género donde se presentan hechos legendarios o ficticios de alguna hazaña heroica, lírica (el autor transmite sentimientos o emociones a una persona u objeto habitualmente se expresa en verso)y dramática(son textos destinados a ser visto o representados en escenarios, frente a un público).

1.5.- Uso del color, técnicas y materiales .- Las primeras novelas gráficas eran en blanco y negro, debido a que en ese tiempo las impresiones a color eran raras, todo apuntaba que esto continuaría así, las primeras novelas gráficas eran reimpressiones muy parecidas al periódico, y algunos eran parte del mismo, hasta cuando se desarrolló un tipo de impresión de tres colores muy económico pero el proceso era muy rudimentario, como se tenía que esperar de los primeros intentos, por eso a sus inicios los trajes de superhéroes eran color azul y/o rojos, pero la base de todos es blanco y negro, con diversas formas de uso del lápiz y de la tinta, en la aparición del color se usó diversos métodos y materiales, como las acuarelas, acrílicos, entre otros, el color se volvió de una herramienta hasta el día de hoy que aporta una riqueza extraordinaria a las novelas gráfica, ayudando a denotar sentimientos, tiempos, espacio, etc.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Este capítulo tiene como principal objetivo presentar la metodología a emplear para llevar a cabo, la posible solución de la problemática planteada, en primer lugar, se define el problema a estudiar para poder fijar el tipo de investigación que se debe emplear, luego se define el área que se requiere analizar, inmediatamente se efectúan las encuestas para poder recopilar y posteriormente analizar los datos que se obtengan. Este estudio se realizará en el recinto Las Tunas, cantón Puerto López en la provincia de Manabí.

En este proyecto de investigación se realizó el análisis PEST para indicar las condiciones políticas, económicas, sociocultural y tecnológicas que atraviesa la comuna antes mencionada. A su vez se realizó la Matriz de Wunderman para reconocer los problemas existentes, a su vez herramientas como mapa de empatía, árbol de problemas y técnicas como satura y agrupa fueron de vital importancia para el desarrollo de la investigación.

2.1. Análisis PEST



Figure 1 ANÁLISIS PEST

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

En lo político .- Se detectó una dura situación con referencia a los ministerios gubernamentales encargados de la región en este caso nos referimos a los ministerios de educación, ambiental, turismo y demás, la mayoría de ellos no posee mucha información con respecto a la comuna, y no referimos a cantidad de especies, de habitantes nativos del sector, en el caso de educación no cuentan con materiales didácticos para el desarrollo histórico del lugar.

En lo económico. – Los escasos de empleo, y de la pesca artesanal del lugar, sumado a esto ciertas áreas ya no son de cultivos agrícolas como en tiempos pasados, debido a las plagas y devastación del fenómeno del niño, todo esto ha llevado a los moradores del sector a desempeñarse en el área de la construcción como única fuente de ingreso monetario.

En lo social. - En este aspecto los ciudadanos más jóvenes están siendo influenciados por los extranjeros internacionales y locales, que han logrado que esta generación emergente se olvide de sus tradiciones, costumbre y sobre todo de su historia, este aspecto se suma a los problemas antes mencionados generando un mayor problema en el fortalecimiento de la identidad del recinto.

2.2. Mapa de empatía. Niños de 6 a 8 años

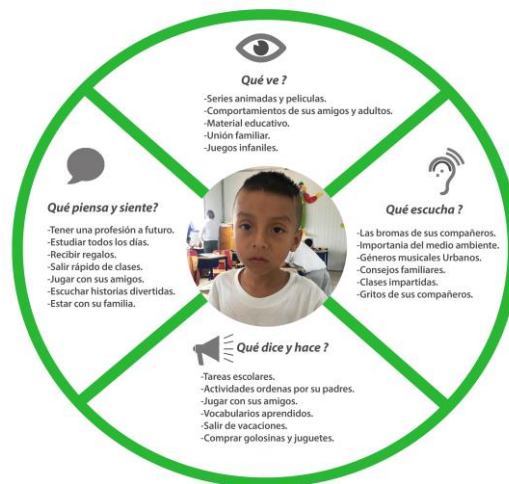


Figure 2: MAPA DE EMPATÍA

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

Aquí podemos analizar de nuestro público objetivo ¿Qué ve?, ¿Qué ve?, ¿Qué

escucha? ¿Qué piensa y siente? ¿Qué dice y hace?

¿Qué ve?

Los niños tienden a ver series animadas películas, su entorno está rodeado de amistades de su misma edad y familiares que en edad promedio tienen mayoría de edad, cuentan con pocos juegos infantiles en el sector, lo que observan es la carretera y la playa del sector, con respecto a los materiales educativos, ellos no cuentan con recursos adecuados para sus edades.

¿Qué escucha?

Por lo regular los niños de esta edad están acostumbrados a escuchar a sus padres y las historias que ellos le relatan, pero con el paso del tiempo se han visto influenciados por el estilo musical de otros países, que se ha hecho más fácil de exponer, debido al avance de la tecnología.

¿Qué piensa y siente?

La mayoría de los niños a esa edad piensan en jugar, recibir regalos, salir de clases y llegar a casa lo más antes posible para ver a sus padres, alguno de ellos les gusta escuchar historias, otros sueñan con ser doctores, maestros entre otras profesiones.



Figure 3:MAPA DE EMPATÍA 2

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

2.3. Satura y agrupa

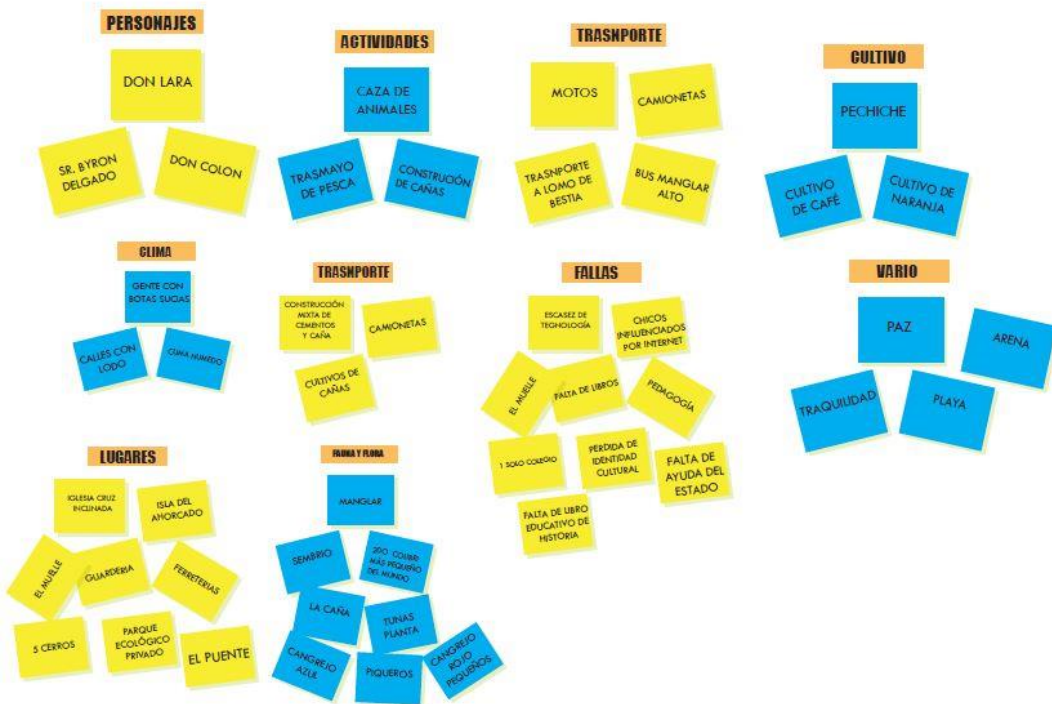


Figure 4: SATURA Y AGRUPA

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

En esta técnica pudimos destacar las actividades, como la caza de animales construcción de cañas, pesca que antes realizaban, analizamos el tipo de transporte en el que se desplazan, como caballos autos motos, sus conductas diarias, su forma de pensar, estilos de vida, viendas entre otros aspectos.

2.4. Investigación exploratoria

Por medio de este método se logró la introducción al campo de acción de la temática, para familiarizarse con el problema, permitiendo conocer e identificar las falencias sobre la difusión y transmisión de la historia del recinto, se reconoció el terreno para encontrar los focos de información que tienen el lugar.

2.5. La entrevista

La entrevista está basada en la conversación, planificación y estructura que nos ayuda a la recopilación de información por medio del lenguaje verbal, está técnica

nos ayudó a la obtención de datos, específicamente de aquellos que conocen de manera vivencial la historia de la comuna, loas cuales son las personas de la tercera edad, comuneros del sector, jefes políticos del lugar, logrando obtener la mayor cantidad de información acerca de los hechos históricos de Las Tunas. (Imágenes de entrevistas esta en los anexos)

2.6. La encuesta

Cuestionario para niños del recinto las Tunas

			
¿Te gusta escribir ?			
¿Te gusta leer ?			
¿Te gusta cantar ?			
¿Tocas algún instrumento ?			
¿Te gusta hacer deporte ?			
¿Te gusta dibujar y pintar ?			
¿Te gustan las Matemáticas ?			
¿Sabes cómo se llama el recinto?			

Escribe el nombre de tu recinto.

¿Si sabes el nombre de tu recinto por qué se llama así?

Figure 5: ENCUESTA

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

Es un procedimiento que se da dentro de la parte investigativa, el cuál permite recopilar datos mediante cuestionario previamente diseñado, el papel de la

encuesta en nuestra investigación va dirigida a un público específico en este caso niños de 6 a 8 años, brindando información relevante acerca del grado de conocimiento con respecto a la historia de la comuna y antecedentes referentes al sector.

Alguna de las preguntas:

¿Te gusta leer?

¿Te gusta escribir?

¿Te gusta cantar?

¿Te estudiar?

¿Te hacer deporte?

¿Te gusta pintar?

¿Te gusta las matemáticas?

¿Te gusta algún instrumento?

¿Sabes el nombre del reciento?

¿Sabes por qué se llama así?

2.7 La observación

Es una técnica que consiste en observar atentamente el fenómeno, hecho o caso para registrar la información para su posterior análisis. En esta parte nos valimos, no tan sólo de nuestros ojos para llevar a cabo esta importante investigación, nos valimos de cámaras para el registro de lugares, personas, plantas, animales, entre otros, todo lo que conforma la comuna, también, usamos una aplicación tecnológica llamada ADOBE CAPTURE CC para la recopilación de muestras de colores y texturas.

2.8. Estrategia

2.8.1. Crear una novela gráfica

Creación del guión literario

Sinopsis. - Para la creación del guión literario se basó en las necesidades que

presentaba el lugar, en este caso, de conocer más acerca de su propia historia, esta novela gráfica está basada en hechos reales mezclado con ficticios, es una trama de Aventura de dos niños con una fascinación por aprender cada día más. Su gran amigo Don Colón, es aquella persona que cuenta muchas historias, pero un día les da una pista sobre un libro que contiene más aventuras de las que les puede contar, los niños curiosos deciden saber si el libro existe, sin pensar que se verían envueltos en un sin número de aventuras a través del tiempo, donde aprenderán más acerca de su historia de una manera real, para regresar a casa deberán completar las páginas del libro misterioso. Todo esto es parte de la aventura más deslumbrante de la novela gráfica “El libro perdido de las tunas”.

2.8.2. Creación de logo.

Para el desarrollo del logo, se estudió el entorno del recinto basándose en colores, texturas, creando una serie de letras basada en las tunas, una planta que pertenece al lugar, sus flores hicieron parte de la creación del logo tipográfico de la novela gráfica.



Figure 6: TUNA

Fuente: **Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López**

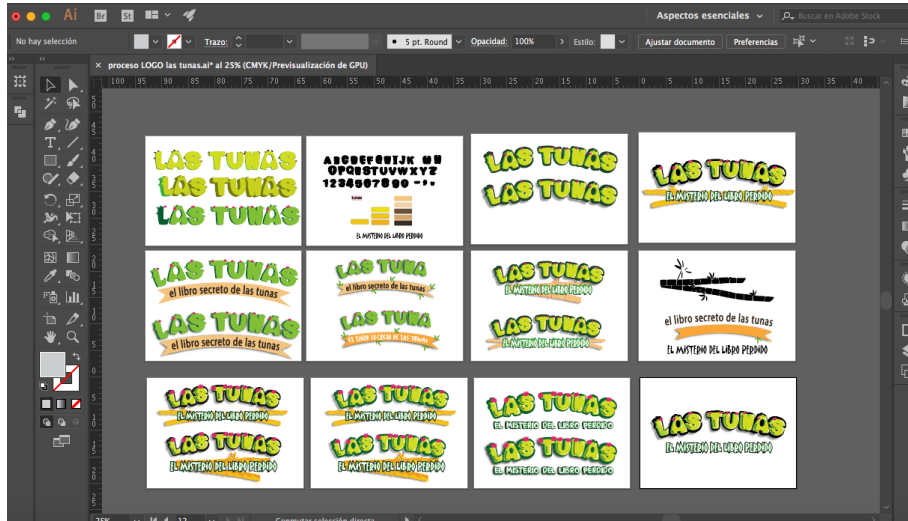


Figure 7: CREACIÓN DE LOGO

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

2.8.3. Creación de personajes

Para la creación de la novela gráfica, se basarán en personajes reales los cuales fueron transformados en caricatura, uno de ellos fue Don Colón un personaje alegre cariñoso que sin importar su condición de salud siempre se encuentra sonriente, otro de los personajes fue el niño Dylan como es llamado en la vida real pero al pasar a la novela se llama Pedro es un personaje aventurero pero a la vez despistado y curioso, Ana es una niña de 6 a 8 años de la escuela muy divertida y amigable con un espíritu aventurero.

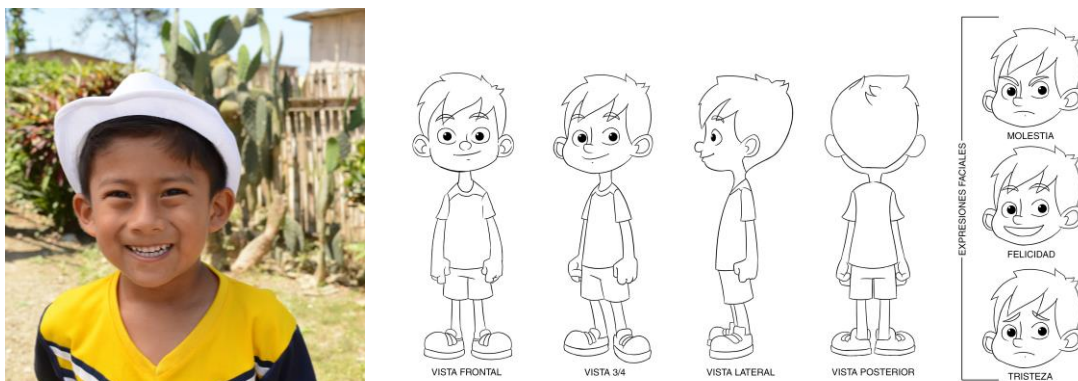


Figure 8: CREACIÓN DE PERSONAJE PEDRO

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

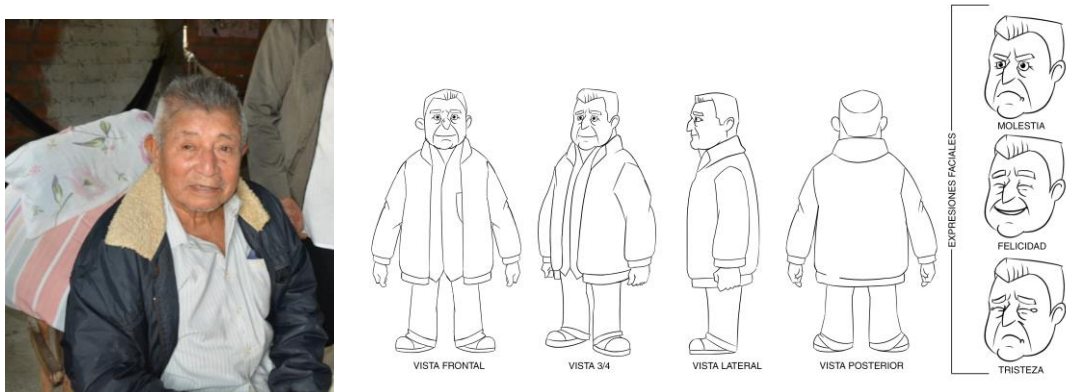


Figure 10: CREACIÓN DE PERSONAJE DON COLÓN

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

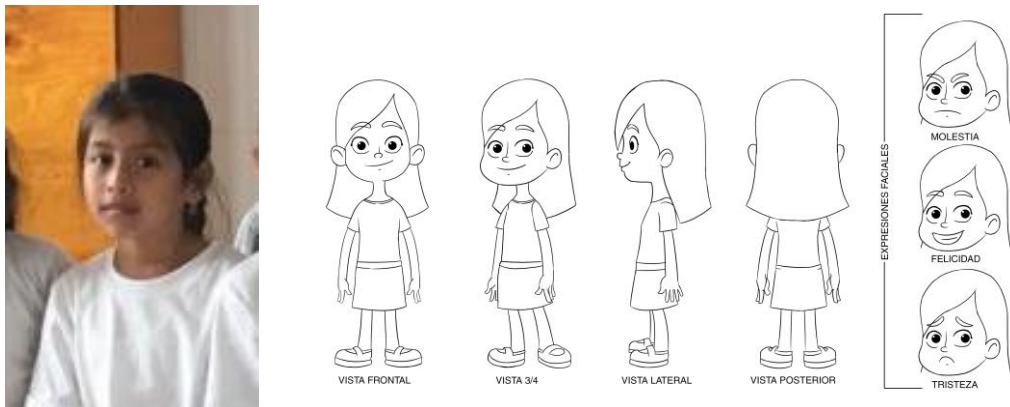


Figure 9: CREACIÓN DE PERSONAJE ANA

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

CAPÍTULO 3

2 RESULTADOS Y ANÁLISIS

3.1. Resultados para analizar el grado de conocimiento.

La siguiente entrevista basada en previo banco de preguntas. (figura 5) fue realizada a niños de 6 a 8 años para saber el grado de conocimiento con respecto al Recinto las Tunas.

1.-¿Cómo se llama el recinto dónde vives?

Tabla 3.1. Nombre del lugar dónde vivo

Table 1 Nombre del lugar dónde vivo

Ítems	Detalle	Porcentaje
1	Saben cómo se llama	70
	Tiene una leve idea de cómo se llama	20
	Desconocimiento del nombre	10
TOTAL		100

Elaborado por: el autor

Fuente: Recinto las tunas / Cantón Puerto López

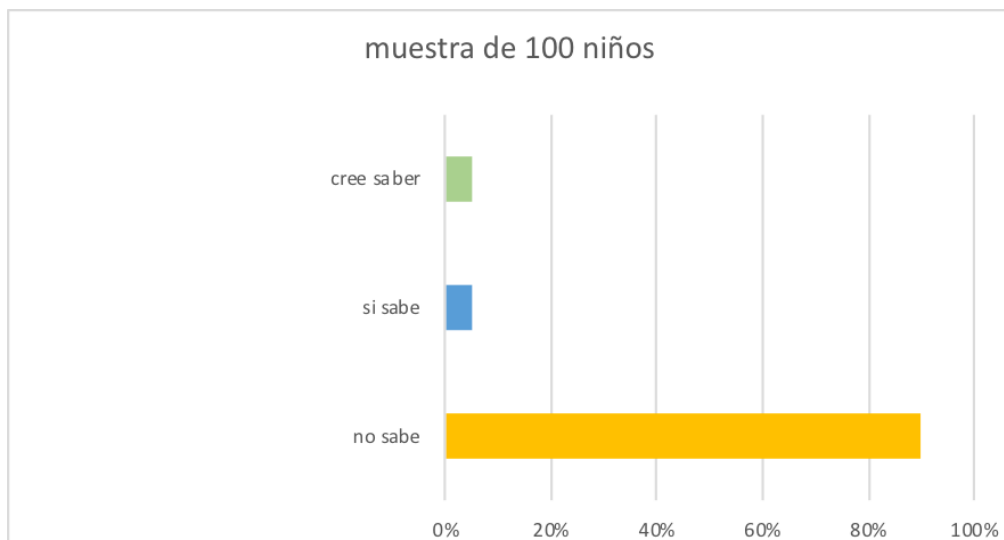


Figure 11: NOMBRE EL LUGAR DE DÓNDE VIVO

Elaborado por: el autor

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

Análisis de reconocimiento del nombre del recinto

De una muestra de 100 estudiantes el 70% de ellos reconoce que el recinto se llama Las Tunas, de una u otra forma han escuchado el nombre.

2.-¿Por qué se llama Las Tunas?

Tabla 3.2. ¿Por qué se llama las Tunas?

Table 2 ¿Por qué se llama las tunas?

Ítems	Detalle	Porcentaje
2	No sabe	90
	Si sabe	5
	cree saber	5
TOTAL		100

Elaborado por: el autor

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

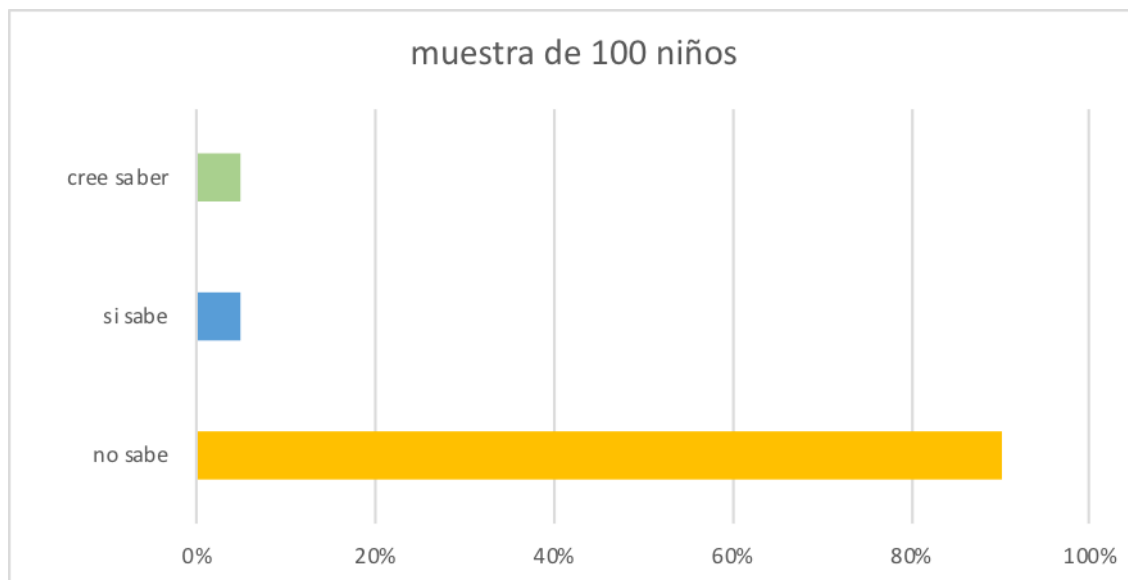


Figure 12¿POR QUÉ SE LLAMA LAS TUNAS?

Elaborado por: El autor

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

Análisis de procedencia del nombre las Tunas

De una muestra de 100 estudiantes el 90% de ellos desconoce, la procedencia del nombre del recinto.

Debido a esto en la mayoría de los estudiantes no pasaron a las siguientes preguntas, el resultado en porcentaje de las preguntas fue de 0%.

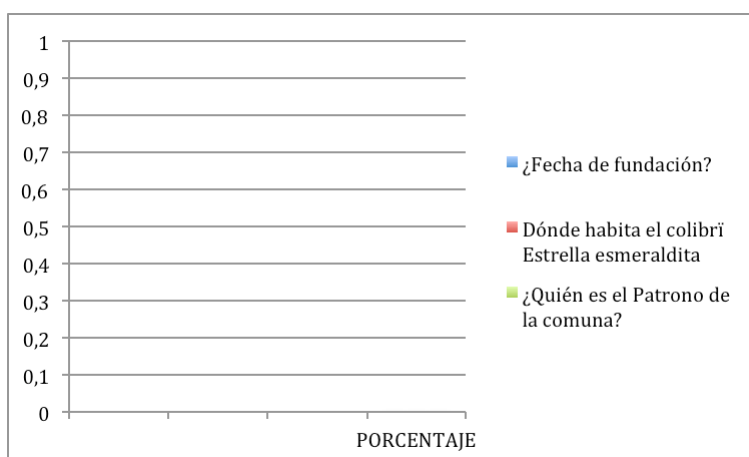


Figure 13: PREGUNTAS CON 0% DE CONOCIMIENTO

Elaborado por: El autor

Fuente: Recinto Las Tunas / Cantón Puerto López

Al revisar los libros de estudios en la Unidad Educativa del recinto, mostraron que el contenido en general no contiene información que hable del proceder de su recinto, evidenciando la falta de un recurso histórico que narre el origen del lugar.

32 Cotización.

Dentro de un proyecto la cotización es muy importante como el proceso de realizar el mismo. El costo dependerá de acuerdo al material de producción, para la novela gráfica sea realizado una cotización con tapa dura y tapa blanda, con diferentes gramajes en las páginas internas, la impresión de los pligues será a color, lo favorable de todo es la cantidad de impresiones que se realice, a mayor volumen de impresión, menor será el costo.

Cantidad 200	Nº Páginas 48
Formato 17 x 24 cm (sin solapa)	Encuadernación Rústico (pegado) *
Tipo papel Papel Blanco 75 Grs	Impresión interior Color
Costo de impresión US\$ 7,30 descuento de 40%	Total US\$ 1.460,00
<input type="checkbox"/> Mi libro tiene un número de ISBN (quedará exento de impuestos).**	
* ver observaciones	
<input type="button" value="calcular"/>	

¡Si ordenas muchos libros, te hacemos descuento!

- De **15 a 49** libros tienes un descuento de **10%**
- De **50 a 99** libros tienes un descuento de **25%**
- De **100 a 199** libros tienes un descuento de **30%**
- De **200 a 499** libros tienes un descuento de **40%**
- De **500 en adelante** tienes un descuento de **50%**

Figure 14 : COTIZACIÓN 200 LIBROS

Elaborado por: El autor
Fuente: cotización en autoreseditores.com

Análisis de cotización

Esta cotización fue realizada en autoreseditores.com el costo por 200 ejemplares es de \$1460, pero debido al precio por volumen se realiza un descuento de 40%

descuento eso equivale a un costo total de \$876.

¿Cuánto cuesta imprimir un libro?
Elige el formato de impresión de tu libro:

Cantidad 1	Nº Páginas 48
Formato 14 x 21 cm (con solapa)	Encuadernación Rústico (pegado) *
Tipo papel Papel Blanco 75 Grs	Impresión interior Color
Costo de impresión US\$ 12,40	Total US\$ 12,40

Mi libro tiene un número de ISBN (quedará exento de impuestos).**

* ver observaciones calcular

Figure 15: COTIZACIÓN LIBRO DE TAPA DURA

Elaborado por: el autor
Fuente: cotización en autoreseditores.com

En este caso el costo de producción por unidad va a tener un valor más elevado debido a que el material de la portada es de pasta dura, esto realiza un incremento en el costo final, el valor por unidad es de \$12,40.

CAPÍTULO 4

3 CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Basado en la investigación realizada se precisa a detallar las siguiente conclusiones:

4.1.- Conclusiones

- En base a las investigaciones realizadas, apoyados en las entrevistas con diferentes ministerios del estado (turismo, ambiente, educación) para el proyecto de novela gráfica cultural se demostró, que existen pocos registros históricos de la comuna, al igual que la falta de materiales didácticos y recursos de contenido cultural del recinto dentro de la institución educativa que permita a los niños conocer sobre sus raíces.
- Existe muy poco interés por parte de las nuevas generaciones conocer el origen del recinto provocando que cada día la historia se pierda.
- Las entrevistas realizadas demostraron que la mayor parte de conocimiento está guardado en la memoria de los más antiguos comuneros, el cual ha sido transmitida de forma verbal sin tener el mayor alcance y eficacia en su difusión.
- La elaboración de una novela gráfica, permitirá a los estudiantes del recinto las tunas, cuenten con un recurso histórico, el cual ayudará en su aprendizaje para el conocimiento de sus raíces y a su vez aplicarlo como un material de estudio en la institución de la comuna.

4.2.- Recomendaciones

- La comuna debe generar otros volúmenes de la novela gráfica con estos mismos personajes, para dar continuidad a los hechos históricos que narra la comuna.
- Establecer la novela gráfica como parte del material de estudio en las instituciones educativas de la comuna.
- Se puede manejar un ejemplar digital, para usar en las aplicaciones

móviles.

- Conseguir ayuda para financiar la producción de más volúmenes, promocionándolo a través de las redes sociales.

BIBLIOGRAFÍA

- Chinn, M. (2006). *CÓMO ESCRIBIR E ILUSTRAR UNA NOVELA GRÁFICA*. Barcelona: Norma Editorial.
- Mora , H., & Carranza , C. El cómic como herramienta pedagógica en la escuela básica primaria. (*Tesis de licenciatura*). Universidad Libre, Bogotá.
- Rollán Mendez, M., & Zarzuela Sastre , E. (1986). *El cómic en la escuela. Aplicaciones didácticas*. Valladolid , España: Gráficas Andrés Martín, S.A. .
- Rodríguez Diéguez , J. (1988). *El cómic y su utilización en la didáctica - Los tebeos en la enseñanza*. . España: Editorial Gustavo Gil,S.A.
- Palomino , S. (23 de febrero de 2009). *Blog de Silvia Palomino Revista digita para profesionales del a enseñanza*. Retrieved 2019 from Blog de Silvia Palomino: <http://blogdeorientacion.blogspot.com>
- Mora, H., & Duván, C. El cómic como herramienta pedagógica en la Escuela Básica primaria. (*Licenciatura en Educación Básica con Énfasis en Humanidades*). Universidad Libre, Bogota.
- Larragaña, Elisa; Yubero, Santiago ;. (2017). Una experiencia de aprendizaje intergeneracional con alumnos universitarios a través de la novela gráfica. (I. 1130-5029, Ed.) *Revista de Humanidades* , 22.
- Pérez , M., & Jiménez, C. Guión cinematográfico y guión audiodescriptivo: un viaje de ida y vuelta. (*Tesis Doctora*). UNIVERSIDAD DE GRANADA, 2015.
- Varios Vicios (Yen San) . (6 de 7 de 2015). *Will Eisner y la primera novela gráfica de la historia [archivo de video]*. Retrieved 15 de 1 de 2019 from <https://www.youtube.com/watch?v=vhZ-mMWI-H0>
- Geek 52 . (6 de 12 de 2015). *Diferencias entre Comic, Novela gráfica, historieta y demás[archivo de video]*. Retrieved 15 de 1 de 2019 from <https://www.youtube.com/watch?v=62uey3iDJ6Y>
- Watch Tower. (23 de 8 de 2018). *¿Cuál es la diferencia entre Cómic y Novela Gráfica? [archivo de video]*. Retrieved 21 de 12 de 2018 from <https://www.youtube.com/watch?v=5CkzBt8-hls&t=156s>

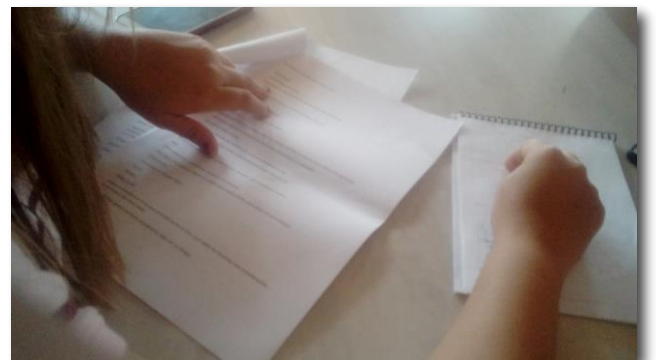
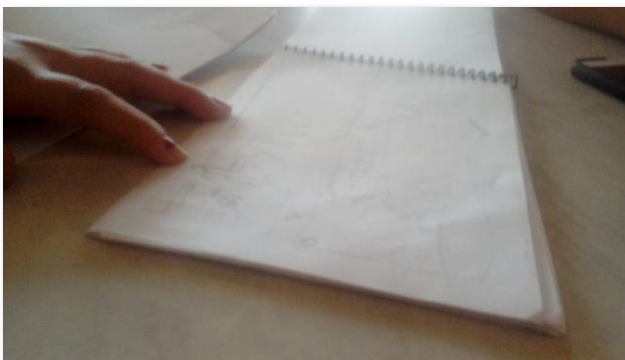
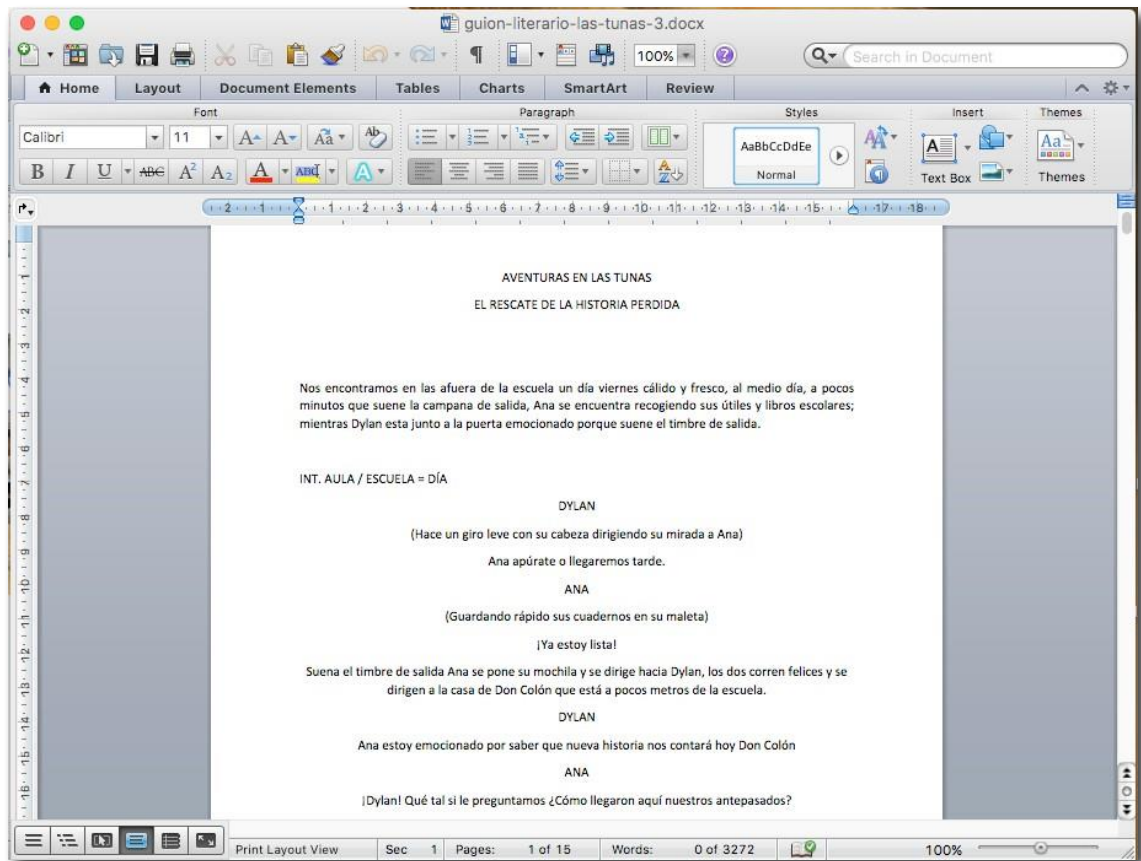
ANEXOS

Entrevistas y reconocimiento del lugar

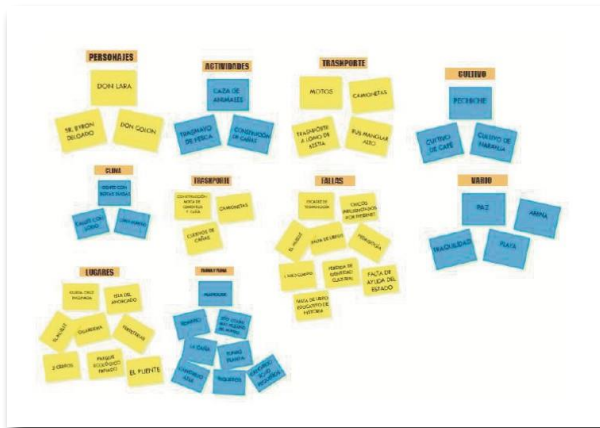
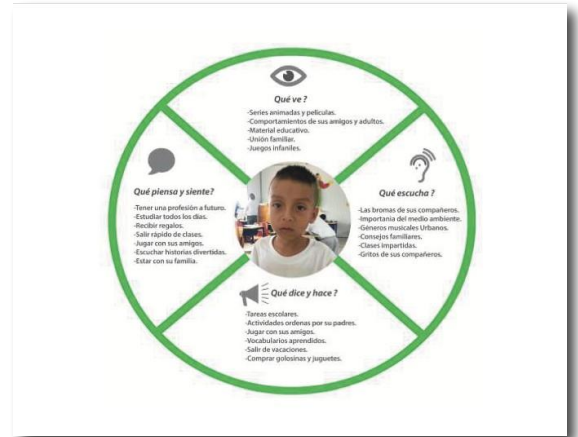
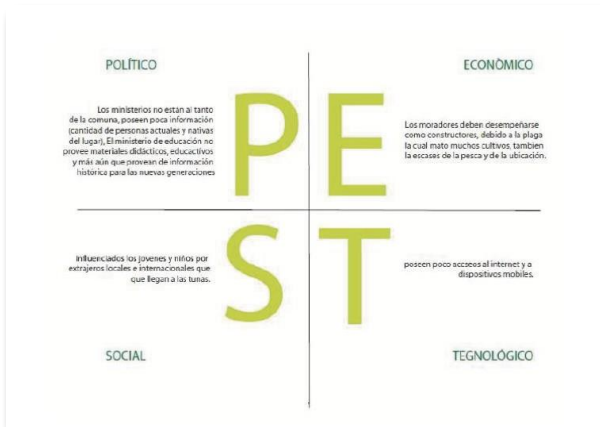




Creación de guión literario y técnico



Métodos de investigación y reunión con expertos.



MATIZ DE WUNDERMAN

¿QUÉ?	¿POR QUÉ?	¿CUÁNDO?	¿CON QUIÉN?	¿PARA QUIÉN?
creación de una seriedad que ayude a al rescate de la historia de la comuna Las Tinas.	ayuda a gloriar los hechos históricos más importantes de la comuna.	es un proceso de 4 meses.	experto de la educación.	una milla de 6 a 8 años de las instituciones educativas del sector.
debido a la falta a la pérdida de la riqueza histórica.	facilita la lectura de para quienes van dirigidos.		experto de la creación de una seriedad.	es la edad donde obtiene una gran cantidad de información.
	para que cada estudiante tenga un ejemplo del ser seriedad.		con la institución educativa del sector.	es una edad ya bien un poco más grande.
			con los maestros y autoridades académicas para recoger información.	





José Daniel Santibáñez
Novelista de ciencia ficción e historietista
Ecuatoriano



Kleber Vicente Flores Viteri
Ilustrador y autor de historietas
Ecuatoriano



Hipolito Antonio Rizzo Barco
Máster en orientación educativa
Ecuatoriano

Bocetos de logo y creación de personajes.

