

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL



Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Ilustración de minicuentos para la preservar historias de personas de tercera edad en Guayaquil para niños de 6 a 10 años.

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado(a) en Diseño Gráfico

Presentado por:

Aníbal Joel Arteaga del Rosario

Kevin Alfredo Reyes Granoble

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2023

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación, nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; Anibal Joel Arteaga del Rosario y Kevin Alfredo Reyes Granoble 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”



Anibal Arteaga



Kevin Reyes

EVALUADORES

Billy Soto Chávez
PROFESOR DE LA MATERIA



Alla Kondratova
PROFESOR TUTOR

Resumen

El presente proyecto tiene como objetivo a través del diseño gráfico preservar y aumentar el interés de temas culturales relacionados a historias del pasado por medio del diseño. Creando una serie de minicuentos que cautiven el gusto a la lectura en los niños, logrando un equilibrio entre la unión de la información educativa con el entretenimiento.

La metodología usada es acorde a los objetivos planteados como lo sería la metodología cualitativa de enfoque narrativo debido a la importancia de los datos obtenidos que se desearon tener. El uso del cuestionario para realizar una entrevista semiestructurada fue indispensable para captar la información junto a las emociones que se transmitirían a través de los cuentos. Logrando construir el contenido a usar en los minicuentos, siendo guía del desarrollo de ilustraciones y estilo tipográfico.

Se diseñó finalmente los minicuentos alcanzando los objetivos del proyecto, diagramando cinco historias que transmiten la cultura de manera entretenida. Destacando un estilo visual llamativo junto a una tipografía que trabaje en conjunto, determinando su tamaño y formas de impresión o uso digital. Dejando en claro lo esencial del cuento como herramienta para preservar historias culturales que aportan positivamente en los niños en su educación temprana.

Palabras Clave: Diseño, Educación, Cultura, Minicuentos, Adaptación.

Abstract

This project aims through graphic design to preserve and increase interest in cultural themes related to stories of the past through design. Creating a series of short stories that captivate the taste of reading in children, achieving a balance between the union of educational information with entertainment

The methodology used is in accordance with the objectives set, as would be the qualitative methodology of narrative approach due to the importance of the data obtained that were desired to have. The use of the questionnaire to conduct a semi-structured interview was essential to capture the information along with the emotions that would be transmitted through the stories. Managing to build the content to be used in the short stories, being a guide for the development of illustrations and typographic style.

Finally, the short stories were designed, reaching the objectives of the project, diagramming five stories that transmit the culture in an entertaining way.

Highlighting a striking visual style next to a typography that works together, determining its size and forms of printing or digital use. Making clear the essence of the story as a tool to preserve cultural stories that contribute positively to children in their early education.

Keywords: Design, Education, Culture, Short Stories, Adaptation.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	I
ABSTRACT	II
INDICE GENERAL	III
ABREVIATURAS	IV
INDICE DE FIGURAS	V
CAPITULO 1	
1. INTRODUCCIÓN	
1.1 Definición de la propuesta / problema.....	1
1.2 Objetivos	3
1.3 Justificación del proyecto	4
1.4 Grupo objetivo / beneficiarios	4
CAPITULO 2	
2. MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE	
2.1 Métodos de transmisión de historias	4
2.1.1 Medios audiovisuales	5
2.1.2 Medios escritos	7
2.1.3 Cuentos digitales	8
2.2 Cuento como herramienta de enseñanza.....	10
2.3 La abstinencia del cuento en la preservación de historias	12
CAPITULO 3	
3. INVESTIGACIÓN VISUAL	

3.1 Metodología de investigación en diseño.....	14
3.2 Técnica para recolectar información: cuestionario.....	15
3.3 Resultados Obtenidos	16

CAPITULO 4

4. DESARROLLO DE PROYECTO

4.1 Aspectos conceptuales.....	17
4.1.1 Perfil del usuario	17
4.1.2 Diseño de la herramienta.....	17
4.1.3 Utilidad de la herramienta.....	19
4.2 Aspectos técnicos.....	20
4.3 Aspectos estéticos	22
4.3.1 Dirección de arte.....	24
4.3.2 Mockups	28
4.4 Presupuesto.....	30
4.5 Aspectos comunicacionales	31

5. CONCLUSIONES.....	32
-----------------------------	-----------

6. BIBLIOGRAFÍA	34
------------------------------	-----------

7. ANEXOS

ABREVIATURAS

ESPOL Escuela Superior Politécnica del Litoral

TIC Las Tecnologías de Información y Comunicación

UPEC Universidad Politécnica Estatal de Carchi

PUCESE Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Esmeraldas

PUCESA Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Análisis FODA.....	19
Figura 2. Bocetos de las ilustraciones.....	21
Figura 3. Referencia de estilo gráfico.....	23
Figura 4. Moodboard	24

Figura 5. Ilustraciones finales.....	25
Figura 6. Diagramación de los minicuentos	27
Figura 7. Mock Up.....	29

CAPÍTULO 1

1. Introducción

El interés por temas culturales en la población de Guayaquil está en un decaimiento debido a elementos en la vida cotidiana que causa una atención en dirección a otras culturas gracias a la globalización. Las tecnologías y sitios web permiten un gran acceso a información de lugares distintos sin importar la distancia. En lo que respecta a métodos o herramientas usadas para la distribución de cultura por parte de diferentes países, buscan en competencia llegar a todo público causando un impacto positivo de impresión.

Estas herramientas usadas en las enseñanzas culturales buscan dar un efecto atractivo de entretenimiento para dar a conocer de manera positiva al resto del mundo, al comparar con la situación del rescate y colocación de la cultura de Ecuador dirigida a su propia población se percibe un resultado desfavorable en los más jóvenes.

1. Definición de la propuesta / problema

Desde hace mucho tiempo las anécdotas de nuestros antepasados han jugado un rol fundamental en la historia, en su forma de tradición oral es la memoria de nuestra ciudad en sí misma y por supuesto de aquellos que la relatan, su relevancia es afirmada en una investigación titulada *La oralidad presente en todas las épocas y en todas partes*, desarrollada en el municipio de Tota, Cárdenas (2010), la cual menciona que, “las tradiciones orales [...] cumplen funciones vitales para todo grupo humano. Gracias al saber social

acumulado, los grupos pueden sobrevivir y trascender con sus conocimientos la muerte física de varias generaciones”, en otras palabras, tiene una relevancia vital para todas las personas por la compilación de saberes que guardan en ellas.

Parte de lo que enriquece tanto estos relatos es la cantidad de detalles que involucran, según Cárdenas (2010) “en esta historia oral se dimensionan abuelos narradores, que se nutren constantemente de historias, involucran sus vivencias, percepciones e ideologizaciones; en el relato que cuentan hacen énfasis en lo local y regional, en pequeños detalles de la vida cotidiana.” Estos pequeños detalles de su vida y vivencias que nos comparten nos brindan un panorama más profundo de la historia de nuestros ancestros e incluso de aquellos antes de ellos, lo que nos permite aprender mucho de sus experiencias, además que la relevancia de “la tradición oral está presente en toda época, por lo tanto, son un aporte al conocimiento popular a la educación y a la cultura.” Afirma Angela Pineda en su investigación, *Reconocer y rescatar la memoria del patrimonio cultural en la vereda Olarte a través de la tradición oral*. (2018, p. 11).

Dicho esto, es aceptable afirmar que el aporte de los relatos de los adultos mayores enriquece directamente la cultura por lo que es muy importante salvaguardarlos y seguir difundiéndolos, sin embargo, estas historias no son preservadas o transmitidas hoy en día, lo que finalmente desperdicia todo ese conocimiento como Jessica Alejandra afirma en su investigación titulada *Rescate de la tradición oral de los adultos mayores para el turismo cultural en la parroquia Tufiño, cantón Tulcán, provincia del Carchi* donde señala que “Las tradiciones orales transmitidas por los adultos mayores se han ido perdiendo

con el pasar del tiempo y esto se debe a diversos factores socioculturales, así como también por la influencia de diversas costumbres y tradiciones de otros países” (2019, p.16). Asimismo, los niños y jóvenes no tienen interés en escucharlas, o aprender algo de ellas ya que, “el entorno actual de los niños es un mundo globalizado donde surge un único interés en buscar historias ajenas a su alrededor, ignorando la presencia de su cultura y costumbres” (Jessica Alejandra, 2019, p.16).

Es por esto por lo que se puede resumir, que las historias de nuestros antepasados tienen un papel relevante en nuestra vida, así como, en la memoria de nuestra ciudad, y que además representan un aporte a la cultura que es necesario rescatar por su valor y contribución a nuestra sociedad.

2. Objetivos

Objetivo Principal:

Crear minicuentos ilustrados digitales dirigidos a niños de 6 a 10 años para la preservación de historias de personas de la tercera edad.

Objetivos específicos:

1. Reunir historias de personas de la tercera edad en la avenida Nueve de Octubre de la ciudad de Guayaquil.
2. Determinar los criterios de diseño y los estilos de ilustración de los minicuentos.
3. Implementación del minicuento digital a un grupo objetivo.

3. Justificación del proyecto

Este proyecto intenta preservar la cultura que portan las anécdotas y vivencias mediante el uso del cuento para su repartición en la juventud. La erudición que se encuentra en los relatos de las personas debe ser preservada, evitando su omisión en el conocimiento que adquieren los niños. El saber de una ciudad como guayaquil está llena de riquezas, salvaguardarlo reforzaría la conexión de su gente con su cultura.

Las imágenes para contar una historia son de gran ayuda para buscar el interés del público, siendo usadas como parte esencial en el mundo presente. El cuento como herramienta para transmitir información, tiene como uso principal las imágenes debido a su público dirigido. El proyecto busca un camino apropiado para lograr la óptima propagación de historias, adaptándose al entorno de los niños en la actualidad.

4. Grupo objetivo / beneficiarios

El grupo objetivo a que se dirige el proyecto es a niños de 6 a 10 años en la ciudad de guayaquil, por su forma de comprender y absorber conocimiento.

CAPÍTULO 2

CAPITULO 2: MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

2.1 Métodos de transmisión de historias

A lo largo del tiempo, los seres humanos han encontrado diversas formas de transmitir sus historias o compartirlas, ya sea a través del cine, series, podcasts, libros, revistas, comics, cuentos, entre otros. A través de estos medios, las personas han encontrado formas de contar sus propias historias y difundirlas hacia el resto, compartiendo experiencias, memorias, mitos o cualquier tipo de relatos. Estos se pueden categorizar en 3 diferentes agrupaciones: medios audiovisuales, medios escritos y cuentos digitales.

2.1.1 Medios audiovisuales

El MSc. Carlos Barros Bastida indica en su artículo “Los medios audiovisuales y su influencia en la educación desde alternativas de análisis” que el audiovisual a decir de Moore (1990) forma parte de los recursos didácticos denominados multisensoriales, procura aproximar la enseñanza a la experiencia directa, utilizando como vías la percepción, el oído y la vista; de esta manera, el medio audiovisual recrea imágenes, palabras y sonidos. Los soportes pueden ser tanto impresos como electrónicos: fotografía, cine, radio, televisión, historietas.

Esta versatilidad permite incorporar técnicas y elementos discursivos que buscan estar a la vanguardia en el uso de medios. Por tal motivo, los medios audiovisuales se convierten en herramientas de gran valor en la educación tanto presencial como a distancia y como auxiliares didácticos de la práctica docente.

Irudi Biziak.

Este es un proyecto que como indica en su página, web lleva cerca de 30 años utilizando el cine como herramienta para estimular el desarrollo en el público infantil y juvenil, así como de la población en general de educación en valores. Los creadores de este proyecto promueven el cine europeo, por motivos culturales, pedagógicos y temáticos. Colaboran tanto con ayuntamientos como con diferentes departamentos de los gobiernos al punto de que han logrado diseñar programas como: cine e historia, cine y literatura y cine y filosofía, listos para ser introducidos entre las asignaturas que conforman el pensum académico de distintas instituciones educativas.

En su página web mencionan que tiene como objetivo provocar la reflexión y pensamiento crítico, así como desarrollar la inteligencia emocional de las personas para abordar emociones, sentimiento y vivencias. Además de esto, quieren incentivar estímulos positivos, basándose en métodos activos que pongan en marcha los mecanismos del aprendizaje y desarrollo personal.

Al momento, Irudi Biziak cuenta con varios programas como son: educación primaria, alcohol y menores, cannabis y menores, los jóvenes y las TIC, derechos y la infancia, zineuskara gizartean, educación en valores y educación para la salud. Cada uno de estos, tiene un enfoque y público objetivo variado, pero siempre persiguen el mismo fin, utilizar el cine como una herramienta educativa focalizada en favorecer e incentivar la motivación y los estímulos positivos.

Que vivas 100 años

Esta película-documental fue dirigida por Víctor Cruz y estrenada en el 2019 en Argentina a través de la plataforma Cont.ar, se trata de un documental sobre las vidas de las personas mayores visto en tres continentes distintos. La historia toma como protagonistas a una madre de 109 años con sus hijos de 90, un piloto jubilado que sueña con volar, un jinete de más de 100 años, una banda pop de abuelas japonesas, entre otros. El film aborda la temática de cómo es posible vivir más de 100 años, estar en forma y disfrutar aun de la vida. Recorre el mundo desde Costa Rica, pasa por Cerdeña, muestra una escuela de danza en Okinawa, y presenta a este particular grupo de centenarios, quienes comparten sus vidas, sus sueños y el entusiasmo que tienen por seguir adelante.

La película nació cuando visité por primera vez Costa Rica la península de Nicoya que tiene una característica: hay mucha gente mayor que vive muchos años. Nos enteramos de que estas características también se daban en Cerdeña y Okinawa, que había comunidades enteras que vivían mucho tiempo, entonces decidimos conocerlas. (Cruz, año en que se mencionó)

2.1.2 Medios escritos

The Strangers Project.

En su página web se menciona este proyecto fue iniciado por Brandon Doman en 2009 como un experimento pequeño con una pregunta base ¿Cómo sería convertir un espacio donde transitamos cada día con extraños en algo que nunca se podría imaginar? Para ponerlo en palabras simples, su misión

era convertir espacios en historias. Bajo la premisa de que todos tienen una historia para contar, Doman creó esta iniciativa donde recolecta historias diariamente, de extraños en la calle y las comparten en espacios abiertos, donde todos pueden leerlas. El objetivo es crear una conexión entre las personas, compartiendo vivencias a través de las cuales puedan empatizar o adquirir algún tipo de conocimiento.

La idea de Doman fue crear espacios donde las personas descubren historias y si ellos lo eligen, compartir sus propias anécdotas. Ninguna es publicada en línea o a través de correo, sino que son compartidas con los transeúntes que se toman un momento para leerlas. Las historias vienen de cualquier persona y de cualquier edad.

Hasta el momento, más de 65.000 anécdotas escritas a mano han sido recolectadas, ya sea si se tratan de amor, pérdidas, alegría o miedo; lo que tienen en común es la voz honesta de la experiencia humana, esto genera empatía entre las personas, lo que facilita la lectura y la escucha más personal, permitiendo el involucramiento en el proyecto, pues se comparten sus propias experiencias.

2.1.3 Cuentos Digitales

Todo saldrá bien, un cuento de Albert Espinosa.

Este cuento está escrito por Albert Espinoza y fue narrado por Rafael Álvarez, es el primero de una serie de contenidos digitales recopilados por Aprendemos Juntos, un proyecto dirigido al público infantil.

En el relato se narra una historia fantástica y de ciencia ficción ambientada en el año 2115. Es un cuento de animación que comienza en un crucero espacial, donde un abuelo comparte con su nieta un recuerdo del 2020, estas experiencias le brindarán a la niña enseñanzas para atravesar una situación similar a la que su abuelo se enfrentó, mediante la experiencia, le compartirá reflexiones personales.

Rafael Álvarez, su narrador, reflexiona que este cuento tiene una gran enseñanza, no solo para niños sino también para los mayores: “Cuando uno dice ‘todo saldrá bien’ hay un acto de afirmación tan poderoso de la voluntad y de la mente humana frente a la adversidad que nos devuelve al contacto con nuestro ser interior” (Álvarez, 2020).

2.2 Cuento como herramienta de enseñanza

Para una óptima enseñanza en los niños, se toma en cuenta diferentes temas para su desarrollo, siendo primordial la enseñanza de la lectura. De acuerdo con Ojeda, M. (2016) “el cuento como estrategia didáctica es un proceso que ayudará a mejorar la comprensión lectora puesto que desde temprana edad los estudiantes ejercerán un contacto directo con materiales de lectura”.

El cuento ha demostrado ser un gran apoyo para la comprensión de diferentes temas de aprendizaje. Esta herramienta es usada porque aporta un lenguaje claro, dejando de lado palabras complejas o frases con significados profundos. Las imágenes usadas no solo dan un contexto del relato, además busca ser un contenido cómodo para su memorización en los infantes.

Los trabajos literarios en sus inicios no estaban destinados a niños por su complejidad y temas usados, pero sí se percibió un cambio para la introducción de proyectos literarios a una edad temprana. Según la investigación de Natalia Martínez (2011), “a partir del siglo XVIII es cuando se sentaron las bases educativas para la infancia, partiendo de libros editados con fines pedagógicos.” Este fue el punto de partida para destinar textos con un tema específico a los infantes, pero a diferencia de lo que hoy se conoce, se carecía del uso de imágenes o de historias de fantasía. Los primeros libros para niños eran de temas totalmente educativos, enseñando desde el pragmatismo y didactismo en ese siglo.

En la segunda mitad del siglo XX comenzaron a surgir cuentos sobre aventuras, provenientes de grandes autores como Andersen y los hermanos Grimm, entre varios. Durante la época, se distinguió una problemática con respecto a la importancia de la literatura infantil, creando dos direcciones. El primero fue el camino de la enseñanza de valores sociales como el entendimiento de la tolerancia, amistad, solidaridad, entre otras. El segundo es el aprendizaje del valor literario, teniendo como finalidad despertar el espíritu crítico relacionado a la lectura. A pesar de estas divisiones, existía el pensamiento de que los dos valores podían armonizarse de manera prodigiosa.

En la actualidad, el conocer el folklore y valores de una población han tomado gran importancia en la formación temprana y los cuentos son una herramienta que facilita la introducción de contenidos específicos. Según David Pérez (2013), “el cuento es la herramienta más adecuada para la Educación Primaria, pues en ella muchos niños viven inmersos en su mundo imaginativo y esto les permite adentrarse en los cuentos, identificarse con los

personajes comprendiendo con eficacia los contenidos.” En la educación actual de cultura y temas específicos junto a valores sociales se ha utilizado el cuento para introducir la lectura a niños porque permite entender una historia mayormente por imágenes.

El uso del cuento en las aulas ha sido diferente, su introducción se debe a dos razones: para entretenimiento y para crear interés en la búsqueda del aprendizaje de temas en específico. Como lo relata Arantxa Camayo (2019) en su proyecto *El cuento como recurso didáctico*:

Los niños estudian mediante la lectura de un cuento según explican, además de aprender a narrar y consolidar sus habilidades narrativas, los escolares se van nutriendo también de las pautas temáticas, estructurales y retóricas propias del relato literario, es decir, que descubren a construir narraciones literarias. (Pérez, 2013, p. 7)

En los resultados obtenidos de este proyecto, se muestra una mejora para que los infantes tengan un aumento en el interés de temas de aprendizaje.

2.3 La abstinencia del cuento para preservar una historia

Existen grandes ventajas del cuento en su uso, sin embargo, existen negativas para emplearlo en la educación. El cuento al ser una herramienta que promueve el aumento de interés de contenidos en los infantes fortalecería el enlace hacia su propia cultura. La ausencia de esta herramienta para introducir temas de conocimiento causaría un efecto negativo en una generación actual que vive en un medio tecnológico. En el entorno educativo

de los niños entraría una competencia por las herramientas de aprendizaje según por el uso del texto y el uso de imágenes o material audiovisual que buscan llamar más la atención.

Se denomina globalización a la creciente gravitación de procesos económicos, ambientales, políticos, sociales y culturales siendo de alcance mundial, nacional y local. Este hecho crea una competencia de influencia de culturas para un mayor dominio de un mayor alcance del propio entorno del que procede. Abarcando los temas culturales que influyen en el mundo entero, la población de un sitio determinado puede ser influenciada por una cultura ajena, siendo los jóvenes los más susceptibles a ser condicionados a conductas ajenas de su entorno.

(Carmen, 2013, p.50)

En resumen, vemos como la falta de usos de herramientas educativas como el cuento puede llegar a dar un impacto negativo en la introducción de una cultura. Los niños al tener una mente igual que una esponja, este absorbe en proporción a las herramientas usadas que creen un nivel de atractivo que permita permanecer en su pensamiento.

La información olvidada por su falta de preservación o por no tener una adaptabilidad en el entorno educativo de los niños, no prevalecerá en la cultura creada por los individuos. La cultura creada por los infantes será una síntesis de la información que, obtenida en su medio, al tener poca información de un folklore local, este será dominado y extenuado por otra.

CAPÍTULO 3

CAPITULO 3: INVESTIGACIÓN VISUAL

En la recolección de datos para el desarrollo del proyecto, se planteó el diseño de los pasos a seguir para obtener una información acorde a los objetivos del proyecto. El método de investigación a utilizar debe estar sujeta a los objetivos del proyecto, escogiendo las técnicas o herramientas a utilizar determinando cómo se recolectará los datos, que información se utilizará y como se usará la herramienta a crear. Las características de la metodología del proyecto esta enlazada en la parte social, buscando cubrir una necesidad como es la preservación de historias relacionadas a la cultura para su uso en herramienta del cuento para la educación.

3.1 Metodologías de investigación en diseño

La investigación tiene un enfoque cualitativo al tomar importancia en las técnicas que se usan a fin de reunir datos, que serán las bases de las herramientas a utilizar. Como lo indica Cesar Augusto (2010) “este tipo de investigación busca entender en un ámbito social como un todo, describiendo el fenómeno dentro de los límites que establezca la investigación.” Se busco usar una metodología de enfoque narrativo, mediante la búsqueda y análisis de historias de personas como parte esencial en el desarrollo del proyecto.

El grupo objetivo establecido a fin de la recolección de datos para el contenido de la obra literaria fueron personas de la tercera edad. Mediante la obtención de referencias de lugares y la elaboración de un horario, se estableció el momento de la reunión con el público mencionado. Se tomo en

cuenta realizar una conversación con libertad y claridad, dando como resultado una base de información con gran cantidad de datos culturales en las entrevistas realizadas.


3.2 Técnica utilizada para recolectar información: Cuestionario

La recolección de datos se realizó mediante la estructuración de un cuestionario para reunir historias que puedan ser asimiladas en una herramienta como es el cuento. Mediante esta técnica se permitió comenzar las entrevistas a personas de tercera edad con la idea de poder obtener anécdotas relacionadas al saber popular de la época. Esta técnica es de gran importancia en la investigación como lo indica Cesar Augusto (2010) “es uno de los recursos más utilizados por su efectividad al obtener información necesaria para los objetivos de un proyecto de investigación.”

Cuestionario

Preguntas realizadas:

- ¿Qué recuerdos tiene de la ciudad de Guayaquil hace 40 o 50 años?
- ¿Qué ha desaparecido de la ciudad de Guayaquil?
- ¿Cómo compararía la ciudad que ya no existe con la que existe?

El resto de la entrevista se desarrollará a modo de conversación con el  objetivo de lograr una fluidez óptima y obtener la mayor cantidad de información con todos los detalles posibles, a partir de esto se reescribirán las historias a modo de minicuentos para ser ilustrados.

3.3 Resultados Obtenidos

Las historias de momentos únicos en la historia de la ciudad de Guayaquil que se recogieron en las entrevistas son de gran importancia debido a su contenido cultural, de modo a que es perceptible la diferencia con las costumbres de la actualidad. Vemos rasgos únicos de la ciudad que desconocíamos, el entorno, maneras de celebrar y estilos de vida que aportan una mayor riqueza a la comunidad. Teniendo la perspectiva del narrador, se reconoció las emociones con las que recordaba dichas épocas ayudando a establecer la idea principal de cada pequeña historia que se usará en los minicuentos digital.

Estableciendo un resumen, al tener un enfoque cualitativo se acopló de manera grata a los objetivos del proyecto, se recalca la importancia de las técnicas a utilizar para la recolección de datos. Existe una importancia en la preservación de historias que aportan a una comunidad además de datos históricos, vemos emociones y valores de diferentes tradiciones que quedaron en el pasado. Hay un gran impacto en las técnicas a usar para la recolección de información, como realizar una entrevista semiestructurada para darle libertad a la persona al momento de relatar su historia.

CAPÍTULO 4

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4. Análisis de resultados

Los resultados de las entrevistas podemos verificar que ciertas costumbres o estilos de vida se distinguen con la actualidad. Para realizar los minicuentos se tuvo que formar oraciones o ideas principales que derivaran experiencias de vida. La información de fácil memorización se podía clasificar por fechas de celebración o aspectos de la vida cotidiana. Estas dos causalidades de las anécdotas serán reflejadas en la idea principal de los minicuentos.

4.1 Aspectos conceptuales

4.1.1 Perfil de usuario

La herramienta por crear está destinada en la educación de un tipo de usuario de manera objetiva que hagan uso del resultado del proyecto: niños de 7 a 10 años. Describiendo al principal público que está destinado el trabajo de minicuentos se debe tomar en cuenta los intereses y gustos dentro de la herramienta. Las necesidades de los usuarios en temas vinculados a herramientas de educación como libros son: contenido textual presente de una manera no abrumadora, ilustraciones con colores vivos, uso de vocabulario simple, etc. Logrando dar una sensación de entretenimiento, dejando desapercibido el acto de estudio de contenido educativo.

4.1.1 Diseño de la herramienta

Como se mencionó en el marco teórico la herramienta del cuento destaca sus características únicas como obra literaria para llegar a su audiencia de la manera más efectiva tomando esos atributos para implementar

en el desarrollo de los minicuentos. Según Josefina Castelan (2021) “La ilustración y el texto se complementan de manera esencial para la comprensión de los niños, brindando información a través de imágenes mas no solo usándolo como acompañante o decoración”.

Entre los aspectos que se tomaron en cuenta a desarrollar destacan tres puntos importantes en la elaboración del proyecto, elementos como la ilustración, narrativa y mensaje destacan para construir esta herramienta educativa.

La Ilustración toma el rol importante de narrar mediante imágenes disminuyendo las palabras para una mejor introducción al mundo literario. Esta característica ayuda a los infantes a desarrollar mejor su imaginación, al usar pocas palabras se crea una herramienta de enseñanza con una carga menor para las mentes de los niños.

La Narrativa de un cuento debe ser mediante un lenguaje simple con significados poco profundos, los ejemplos más comunes es escribirlo desde un punto de vista del personaje principal, creando un interés en el lector al adentrarse a la historia. Se evita colocar grandes cantidades de texto, usando otros elementos para explicar el contenido de la obra literaria.

El Mensaje de un cuento es el objetivo final de la historia creada, transmitiendo una enseñanza específica de un tema o un valor moral positivo en la educación. En la construcción de los minicuentos se planteó destacar un mensaje que denote su valor cultural de la época pasada.

4.1.2 Utilidad de herramienta

Análisis Foda

Usando este tipo de análisis podemos ver como seria el desempeño de nuestro producto al igual que sus posibles puntos negativos para su objetivo principal. Se tomaron en cuenta en cada sección del análisis destacarían dos puntos importantes que hay que tomar en cuenta para un mejor desarrollo del proyecto.



Figura 1

Diseño en illustrator para el análisis foda

Insights

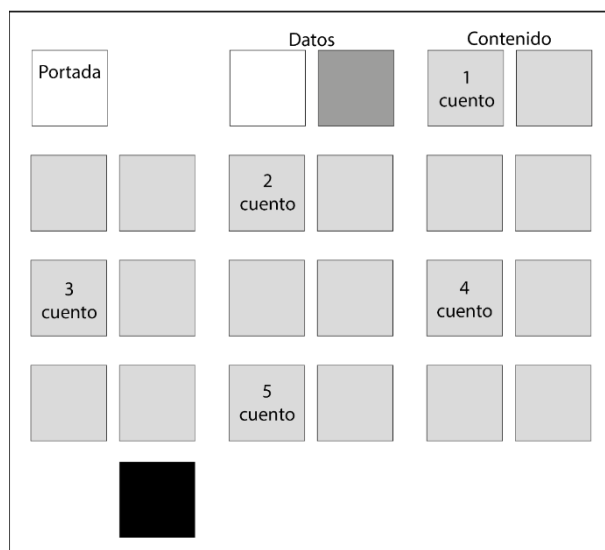
Al tener con claridad los puntos fuertes del proyecto gracias al análisis foda y teniendo un usuario principal mas no exclusivo, podemos ver como destacar el producto literario los minicuentos. Esto da como resultado insights, fortaleciendo la introducción de la herramienta:

1. Herramienta educativa con bases de entretenimiento.
2. Aprendizaje mediante imágenes.
3. Compartir historias del pasado de manera moderna.

4.2 Aspectos técnicos

Las herramientas empleadas aportaron un óptimo resultado en el desarrollo en conjunto al periodo de tiempo establecido a fin de realizar el proyecto. Desde la planeación por medio de herramientas digitales para la distribución del contenido de los minicuentos como su límite para establecer el contenido grafico que será su complemento. Las divisiones partieron de manera primordial a cada minicuento, ocupando 4 páginas cada historia junto a una ilustración cada dos páginas. Espacios en blanco después de una portada para contenido de autores y distribución, logrando fijar esos espacios se fue creando las ilustraciones y cantidad de contenido textual.

Bocetos de distribución de contenido



Diseño en illustrator

Bocetos del contenido grafico de los minicuentos

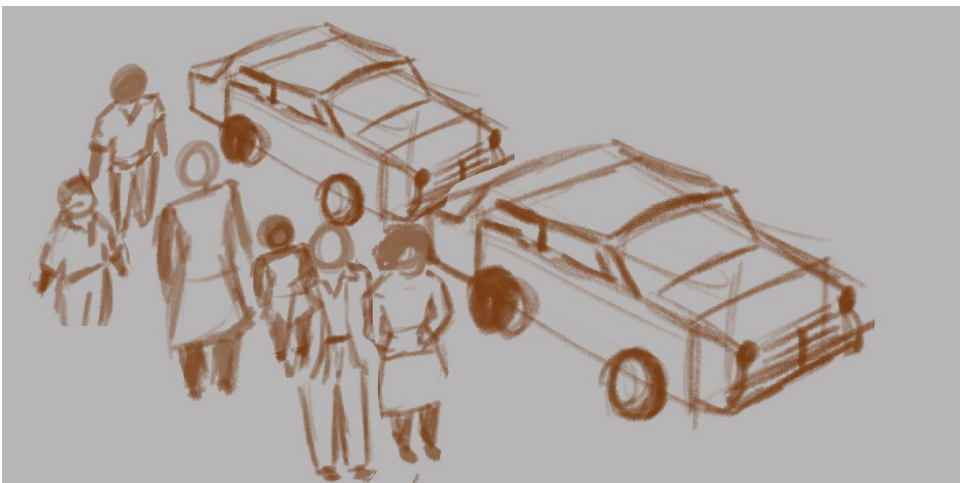
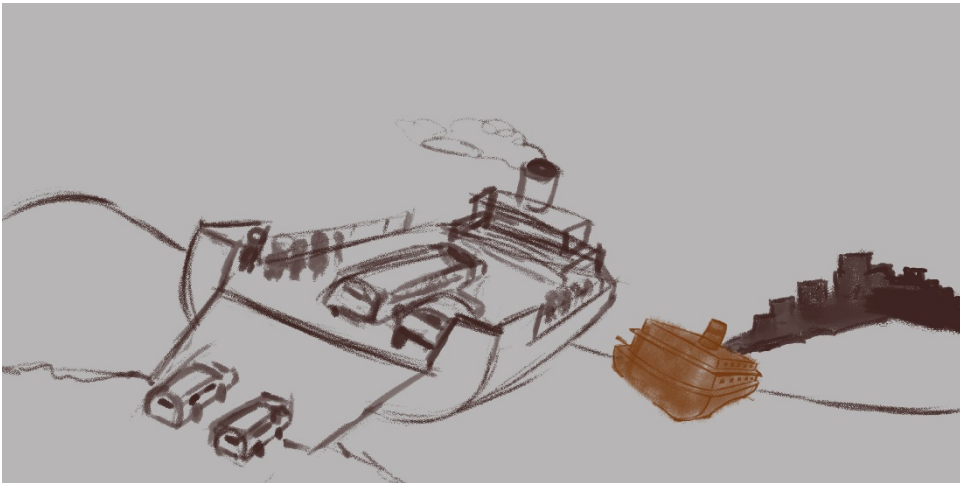
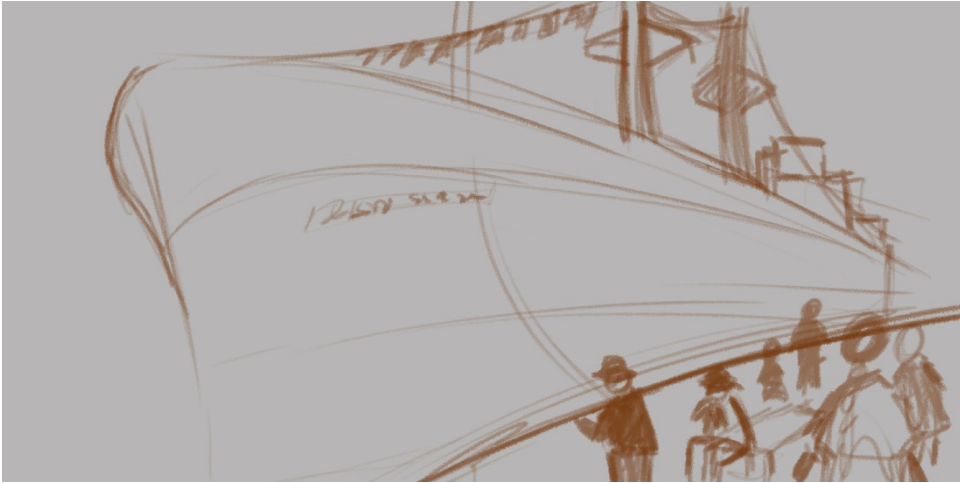




Figura 2

Bocetos realizados para las ilustraciones de los minicuentos.

4.3 Aspectos estéticos

Se tomo en cuenta varios aspectos para el desarrollo del estilo grafico a seguir, comenzando por analizar las similitudes entre varios cuentos que se enfocan en el mismo público objetivo al cual nos dirigimos. Entre estos se encontramos que el estilo de ilustración como podemos ver estilos compuestos por figuras geométricas, tanto en el diseño de los personajes como en estructuras u objetos en el cuento; otra característica rescatable es que lo colores empleados son siempre vivos y variados, esto con la intención de ser llamativos, permitiendo que los niños enfoquen su atención en la historia.



Figura 3

Cuentos relacionados al objetivo del proyecto.

En base a esto se ha recopilado a través de un moodboard como se puede visualizar en la figura 3 el estilo grafico que se empleara, tomando por referencia, diversas ilustraciones que comparten características similares al resultado final que esperamos obtener, esto con el objetivo de guiar e inspirar ideas para la realización de las ilustraciones.



Figura 4

Moodboard de inspiración para el estilo gráfico.

Con base a la reflexión previa de referencias, defina el estilo visual y tono formal del trabajo. Relacione entre aspectos conceptuales y formales del proyecto.

4.3.1 Dirección de arte:

Estilo grafico

En el desarrollo de ilustraciones se llevaron a cabo varios pasos desde los bocetos hasta su trazo final para ser coloreado. En el resultado de las imágenes para los minicuentos se tomó en cuenta la distribución de formas o personajes en conjunto al texto que complementaría las historias. Al momento de escoger la paleta de colores en la ilustración se tomó una libertad para dar imágenes con colores en abundancia tocando el realismo con tonos intensos para llamar el interés visual de la audiencia.

Ilustraciones finales







Figura 5

Coloreo de ilustraciones

Diagramación del contenido

Las imágenes se trabajaron en conjunto a los cuadros de textos para una mejor comprensión visual de las historias, las ilustraciones abarcan todo el contenido de fondo ocupando dos páginas por cada imagen creada. Los párrafos de los minicuentos se acoplaron al margen y figuras principales para evitar crear ruido al momento de leer las historias.

FIESTAS JULIANAS

En Guayaquil las fiestas julianas eran sinónimo de festejo, y sobre todo de juego para los barrios de la ciudad.

Los camelones, ensacados, carreras de huevo con cuchara, carretillas, y el famoso palo encebado, eran solo algunos de los juegos populares en aquel tiempo.



Don Teodoro recuerda con entusiasmo las calles de la ciudad convertidas en ferias y contagiosa alegría guayaquileña.



- Con mis amigos salíamos corriendo por todo el barrio y nos metíamos en los puestos y los juegos que más nos gustaban, sin duda el palo encebado era mi favorito, porque yo era experto y en la cima siempre había una recompensa. Como era el más ágil y delgadito trepaba cual monita y bajaba contentísimo con mi premio a contarle a mamá.

LAS GABARRAS

Antes del primer puente en la ciudad de Guayaquil las "gabarras" eran embarcaciones que transportaban a los ciudadanos en sus autos, buses urbanos, e incluso algunos iban de pie, sintiendo la brisa del río y apreciando la profundidad de sus aguas.

Don Guillermo y su esposa Doña Eugenia recuerdan con emoción y nostalgia sus travesías por el manso Guayas.



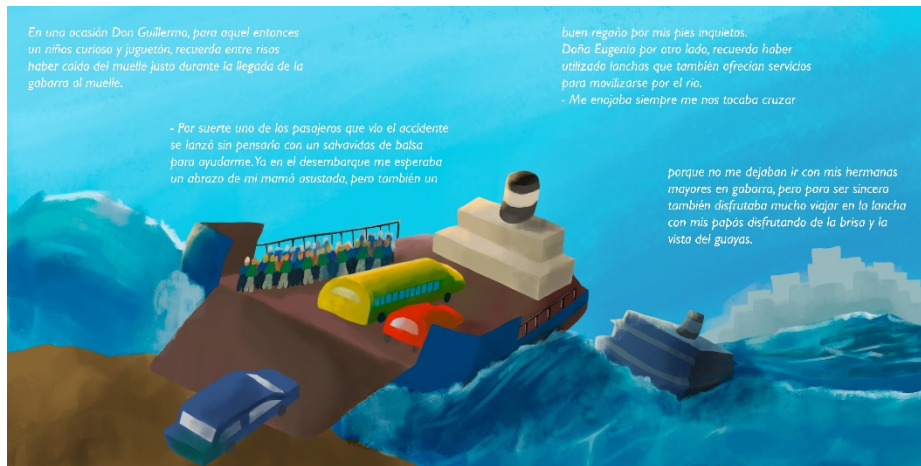


Figura 6

Diagramación de los minicuentos

4.3.2 Mockups: (mock ups, prototipos físicos y/o digitales, producción fotográfica y evidencia del producto de diseño)

Se emplearon diferentes mock up para tener varias muestras de posibles formas de impresión de las diagramaciones para su empleo de manera física en aulas escolares y hogares.

Mock ups del proyecto





Figura 6

Mock up de contenido y portada de los minicuentos

4.4 Presupuesto

Desarrollo de la obra de minicuentos

Descripción	Costo
Contenido	
Recolección de datos	\$ 20,00
Adaptación de historias	\$ 40,00
Ilustraciones	\$ 200,00
Diagramación	
Portada	\$ 20,00
Historias	\$ 50,00
Impresión	
Portada	\$ 20,00
Contenido	\$ 35,00
Cuento digital	
Página web	\$ 65,00
Redes sociales	\$ 40,00
Total	\$ 490,00

4.5 Aspectos comunicacionales

Difusión online

Se planteo una planificación de distribución del resultado obtenido que es la recopilación de historias adaptadas a cuentos “Abuelito cuéntame una historia”, la presencia en redes sociales dirigida a padres de familia cautivando el valor del producto, enfocándonos en los insight.

- Se llevaría a cabo la creación de anuncios enlazándolo con temas de aprendizaje y entretenimiento para los niños.
- Se transmitiría la información de cómo obtener el producto creado junto a su manera de uso.
- Se usarían redes sociales como Facebook y Instagram apuntando a un público específico que serían los padres de familia.

Eventos

Actualmente existen un aumento de evento presenciales por el fin de la pandemia que busca regresar al momento donde se recrean reuniones masivas. Momentos de recreación como: ferias escolares, centros comerciales y eventos de organizaciones de venta de productos. Se distribuirían dos materiales didácticos para los padres de familia: el libro de los minicuentos además de panfletos con una introducción del producto y u ejemplo de minicuento para la experiencia del usuario.

CAPÍTULO 5

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Partiendo de la necesidad actual de aumentar el valor cultural propio de la comunidad perteneciente, existen diversos factores que contribuyen de manera negativa en los más jóvenes que tiene un mayor interés en una cultura ajena. El proyecto no busca ser una solución definitiva, pero si un apoyo para el uso ideal de las herramientas a disposición con la finalidad de transmitir conocimiento de temas específicos que logran ese cambio de la importancia de la cultura propia como es en el caso de los niños de diferentes sectores de la ciudad de Guayaquil.

El diseño de los minicuentos busca ser parte del material didáctico que sirve como apoyo, promoviendo el interés e introducción de temas relacionados al folklore de la comunidad. Al ser una herramienta adaptable a diferentes medios de transmisión es factible su uso en eventos escolares, plataformas online, publicaciones en redes sociales y en hogares. Estar presente para brindar esta educación cultural en todo momento hace que se cumplan el objetivo del proyecto, gracias a todo un proceso que permitió idear, desarrollar y corregir para obtener el mejor resultado.

Tomando en cuenta el desarrollo del proyecto se llegan a varias recomendaciones como sería en el caso de usar diferentes fuentes de información para la creación de otros cuentos, en el proyecto se redujo y especifico una fuente de recolección de datos como las personas de tercera edad de sectores de la ciudad de Guayaquil. Al ser una recopilación de historias puede abarcar una mayor cantidad de contenido o volúmenes para un mayor proyecto en torno a uno o varios temas específicos de enseñanza en los niños.

6. BIBLIOGRAFÍA

Cárdenas & García. (2009). La oralidad presente en todas las épocas y en todas partes. Obtenido de: sitio web Redalyc: red de revistas científicas.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=322227542003>

- Pérez, Molina & Sánchez. (2013). El cuento como recurso educativo. Obtenido de: sitio web Dialnet: revista de investigación.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4817922>.
- Tapia, Ronaldo, Martínez & Soraya. (2014). Rescate de la tradición oral de los adultos mayores para el fomento del turismo cultural de los cantones Mira y Espejo de la provincia del Carchi. Obtenido de: repositorio digital UPEC:
<http://repositorio.upec.edu.ec/handle/123456789/181>.
- Quirós, E. (2017). Cuento ilustrado que describa la memoria histórica de la obra "ALONSO DE ILLESCAS, HÉROE NEGRO ECUATORIANO." Obtenido de: repositorio digital Universidad de las Américas:
<https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/7997>.
- Chasiluisa & Paulina. (2018). Estrategias metodológicas para el fortalecimiento de la identidad cultural de los niños y niñas. Obtenido de: Repositorio digital UTA: <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/27131>
- Mieles, L. (2018). Parámetros en la composición visual de libros de literatura para niños y niñas de 5 a 6 años. Obtenido de: Repositorio Digital PUCESE:
<https://repositorio.pucese.edu.ec/handle/123456789/1495>.
- Gonzales, C. (2018). El sentido de los cuentos en el modelaje cultural y educativo de los ciudadanos: su análisis en la posmodernidad de las primeras décadas del tercer milenio. OBTENIDO DE: repositorio Universidad Complutense de Madrid: <https://hdl.handle.net/20.500.14352/16268>.
- Sánchez, C. (2019). El cuento como recurso didáctico para favorecer la multiculturalidad en el aula de educación infantil. Obtenido de: repositorio Universitat Jaume I: <https://repositori.uji.es/xmlui/handle/10234/186597>.
- Suescún, A. (2020). Reconocer y rescatar la memoria del patrimonio cultural en la vereda Olarte, a través de la tradición oral. Obtenido de: sitio web revistas

cambios y permanencias: Revista de investigación.

<https://revistas.uis.edu.co/index.php/revistacyp/article/view/11136>

Morales, Roció, Betancourt & Janeth. (2021). El cuento como estrategia para la comprensión lectora. Obtenido de: repositorio PUCESA:

<https://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/3125>.

7. ANEXOS

Cuentos escritos en base a las entrevistas realizadas

1. Fiestas julianas

En Guayaquil las fiestas julianas eran sinónimo de festejo, y sobre todo de juego para los barrios de la ciudad. Los comelones, ensacados, carreras de huevo con cuchara, carretillas, y el famoso palo encebado, eran solo algunos de los juegos populares en aquel tiempo.

Don Teodoro recuerda con entusiasmo las calles de la ciudad convertidas en ferias y contagiosa alegría guayaquileña.

- Con mis amigos salíamos corriendo por todo el barrio y nos metíamos en los puestos y los juegos que más nos gustaban, sin duda el palo encebado era mi favorito, porque yo era experto y en la cima siempre había una recompensa.

Como era el más ágil y delgadito trepaba cual monito y bajaba contentísimo con mi premio a contarle a mi mamá.

2. Las gabarras

Antes del primer puente en la ciudad de Guayaquil las “gabarras” eran embarcaciones que transportaban a los ciudadanos en sus autos, buses urbanos, e incluso algunos iban de pie, sintiendo la brisa del río y apreciando la profundidad de sus aguas.

Don Guillermo y su esposa Doña Eugenia recuerdan con emoción y nostalgia sus travesías por el manso Guayas.

En una ocasión Don Guillermo, para aquel entonces un niño curioso y juguetón, recuerda entre risas haber caído del muelle justo durante la llegada de la gabarra al muelle.

- Por suerte uno de los pasajeros que vio el accidente se lanzó sin pensarlo con un salvavidas de balsa para ayudarme. Ya en el desembarque me esperaba un abrazo de mi mamá asustada, pero también un buen regaño por mis pies inquietos.

Doña Eugenia por otro lado, recuerda haber utilizado lanchas que también ofrecían servicios para movilizarse por el río.

- Me enojaba siempre me nos tocaba cruzar porque no me dejaban ir con mis hermanas mayores en gabarra, pero para ser sincera también disfrutaba mucho viajar en la lancha con mis papás disfrutando de la brisa y la vista del Guayas.

3. Los estibadores

El malecón 2000 no siempre fue como lo conocemos hoy en día. Varias décadas atrás lo más interesante para muchos guayaquileños era el desfile sin fin de embarcaciones que transportaban de todo, desde comida hasta turistas que visitaban nuestra ciudad.

La señora Beatriz nos cuenta que le parecía increíble ver lo hábil y rápidos que eran los estibadores. Estos eran muchachos que con la ayuda de una escalera bastante rustica; por lo general hechas con tablas de guayacán, subían y bajaban los productos que aquellos grandes barcos traían o llevaban de la ciudad.

- Tengo algo muy presente en mi memoria, recuerdo con admiración a mis papás llevándonos hasta Duran para visitar a mi abuelita. Ya en el muelle para tomar las gabarras, mi papá siempre estaba en búsqueda de estibadores a quienes ayudaba con algunas monedas extras, pues este trabajo, aunque arduo y cansado no siempre era bien pagado.

4. Hotel Majestic

Una vez existió un muy importante y famoso lugar de entretenimiento en guayaquil. El hotel Majestic ubicado en la avenida 9 de octubre, era un punto de encuentro para artistas nacionales e internacionales.

El salón Costa ubicado bajo el hotel Majestic era muy visitado por los guayaquileños ya que aquellos artistas, cantantes y orquestas reconocidas de la época lo frecuentaban para sus presentaciones en vivo, bailes y eventos.

Por eso no era raro visitar este reconocido salón y encontrarse con Julio Jaramillo entonando su guitarra. Así como también a Olimpo Cárdenas o Raúl Illescas, todos cantautores populares en aquellos tiempos.

Walter Illescas recuerda con cariño a su padre Raúl Illescas y como solía presentarse en el escenario del famoso salón costa.

- Antes era muy seguro, recuerdo como podíamos caminar tranquilamente por la calle e ir a las presentaciones de los cantantes en las noches y volver a casa caminando.” Menciona el señor Walter

5. Mercado Sur

En la esquina entre las calles Venezuela y avenida del ejército mis papás empezaron su tiendita con la que se disponían a salir adelante. Todas las mañanas acompañábamos a mi papá al Mercado del sur para abastecernos de lo necesario para las ventas del día.

- Ahora lo conocen como el palacio de cristal, pero en mis tiempos era un Mercado popular con víveres de todo tipo. Nos cuenta Don Andrés
- Recuerdo que usábamos carretas tiradas por burros para traer los alimentos hasta la casa, y yo iba contento, saltando con los baches que ocasionaban las calles en ese tiempo aún de tierra y piedras.

