

# UCUENCA

Facultad de Artes  
Carrera de Diseño

## **Diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes de segundo año de BGU**

Trabajo de titulación previo a la obtención  
del título del Diseñadora Gráfica

### **Autora:**

Verónica Abigail Cajamarca Farez  
CI: 0106968225  
veroabigail98@gmail.com

### **Tutor:**

Dis. Paúl Gustavo Peralta Fajardo, Mgs  
CI: 0104195656

Cuenca, Ecuador  
28-Septiembre-2022

# UCUENCA

## ARTES

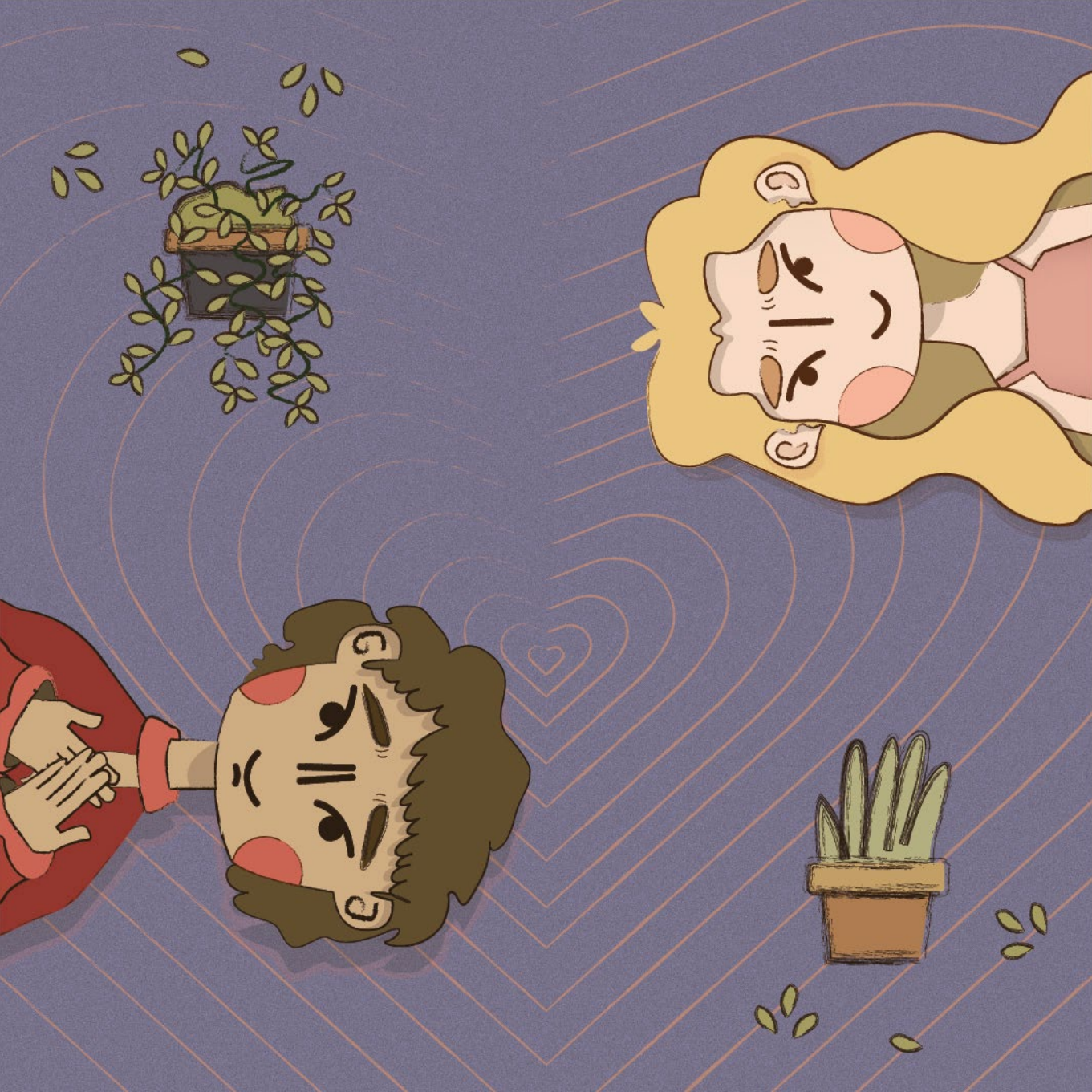
Diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes de segundo año de BGU

**AUTOR:** Verónica Abigail Cajamarca Farez  
**TUTOR:** Dis. Paúl Gustavo Peralta Fajardo, Mst

Cuenca - Ecuador

2022







## RESUMEN

El siguiente trabajo de titulación se centra en el diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre realismo social ecuatoriano de los años cincuenta, que servirá como material educativo para jóvenes de segundo año de bachillerato general unificado, siendo también una herramienta para revalorizar cultura y la literatura ecuatoriana ya que esta permite expresar y realzar las creencias y salvaguardar los preceptos de orden moral haciendo que la tradición y cultura se fortalezca.

En este proyecto se pone en diálogo al diseño gráfico y editorial con otras ciencias como: la pedagogía y su modelo psicogenético del aprendizaje; la literatura ecuatoriana y el realismo social; y a la novela gráfica. Para la creación de un objeto de diseño mediante la metodología Modelo general del proceso de diseño (UAM / Azcapotzalco)

Palabras Clave: Novela gráfica. Literatura ecuatoriana. Ilustración Digital

**ABSTRACT**

The following degree work focuses on the design and execution of a digital graphic novel on Ecuadorian social realism of the fifties, which will serve as educational material for young people in the second year of the unified general high school, being also a tool to revalue culture and Ecuadorian literature since it allows expressing and enhancing beliefs and safeguarding the precepts of moral order, making tradition and culture stronger.

In this project, graphic and editorial design is put into dialogue with other sciences such as: pedagogy and its psychogenetic model of learning; Ecuadorian literature and social realism; and the graphic novel. For the creation of a design object using the General Model methodology of the design process (UAM / Azcapotzalco)

Keywords: Graphic novel. Ecuadorian literature. Digital illustration

RESUMEN.....	6	2.3.1 Conceptualización del Objeto a Diseñar .....	36
ABSTRACT .....	7	2.3.1.1 Creación del Guión para la Novela Gráfica .....	37
JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA.....	8	2.3.1.2 Establecer Diseño de Personajes.....	37
OBJETIVO GENERAL.....	11	2.3.1.3 Bocetaje y Desarrollar Thumbnails.....	37
OBJETIVOS ESPECÍFICOS .....	11	3. Propuesta y Resultados (PROYECTO).....	42
ESTADO DEL ARTE.....	12	3.1 Construcción de un prototipo inicial o básico.....	42
1.1 El Diseño Dentro de la Pedagogía.....	15	3.1.1 Producción de ilustraciones.....	42
1.2 Lengua y Literatura.....	15	3.1.2 Sistema editorial (layout).....	42
1.2.1 Enfoque e Importancia de la Asignatura .....	17	3.1.3 Cromática.....	43
1.3 Modelo Cognitivista del Aprendizaje.....	18	3.1.4 Tipografía .....	43
1.3.2.1 Teoría Psicogenética.....	19	3.1.5 Portada .....	44
1.4 Literatura Ecuatoriana.....	19	3.2 Presentación y evaluación de la propuesta .....	44
1.4.1 Realismo Social Ecuatoriano .....	20	3.2.1 Focus Group .....	44
1.4.2 Consolidación y Características Principales del Realismo Social.....	21	3.3 Realización .....	46
1.5 Novela Gráfica.....	21	3.3.1 Fabricación del prototipo final de la novela gráfica.....	46
1.6 Diseño Editorial.....	23	3.3.2 Presentación del prototipo final al target .....	46
1.6.1 Layout y estilo.....	24	3.3.3 Exposición al público.....	46
24 1.6.2 Aspectos básicos del diseño editorial.....	24	XII Conclusiones .....	54
1.6 El diseño Editorial en la Novela Gráfica .....	25	XIII Recomendaciones.....	54
2.1 Estructuración del Problema (CASO).....	29	XIV Referentes bibliográficos.....	55
2.1.1 Recopilación de información.....	29	XV Anexos.....	59
1. Metodología.....	29		
2.1.2 Investigación de Campo.....	31		
2.1.3 Análisis de Material Educativo.....	31		
2.1.4 Análisis de Homólogos.....	33		
2.2 Estructuración de datos obtenidos (PROBLEMA).....	34		
2.2.2 Diseñar las Reglas Estéticas.....	35		
2.2.2.1 Brief de Diseño .....	35		
2.2.2.2 Mood Board .....	35		
2.2.2.3 Lista Visual de Atributos.....	36		
2.3 Presentación de Posibles Soluciones (HIPÓTESIS).....	35		

## Cláusula de Propiedad Intelectual

---

Verónica Abigail Cajamarca Farez, autor/a del trabajo de titulación Diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes de segundo año de BGU", certifico que todas las ideas, opiniones y contenidos expuestos en la presente investigación son de exclusiva responsabilidad de su autor/a.

Cuenca, 28 de septiembre de 2022

Verónica Cajamarca

Verónica Abigail Cajamarca Farez

C.I: 0106968225

## Cláusula de licencia y autorización para publicación en el Repositorio Institucional

---

Verónica Abigail Cajamarca Farez en calidad de autor/a y titular de los derechos morales y patrimoniales del trabajo de titulación "Diseño y ejecución de una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes de segundo año de BGU", de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN reconozco a favor de la Universidad de Cuenca una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos.

Asimismo, autorizo a la Universidad de Cuenca para que realice la publicación de este trabajo de titulación en el repositorio institucional, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Cuenca, 28 de septiembre de 2022



---

Verónica Abigail Cajamarca Farez

C.I: 0106968225





## JUSTIFICACIÓN E IMPORTANCIA

La sociedad ha evolucionado y con ello los conocimientos y tecnologías. Actualmente es muy fácil saber sobre la historia, costumbres y tradiciones de diferentes países. La literatura ecuatoriana, poniendo más énfasis en el realismo social ecuatoriano de los años cincuenta, facilitan respuestas a las preguntas básicas de una comunidad acerca de su origen, existencia y destino; permiten expresar y realzar las creencias y salvaguardar los preceptos de orden moral. Gracias a ello, la tradición adquiere mayor valor y prestigio por lo tanto se fortalece, satisfacen una necesidad no sólo de conocimiento sino emotiva y afectiva. Por estas razones, aseguran la conexión de cualquier comunidad tanto en su historia como en su cultura.

En la actualidad la literatura ecuatoriana ha ido perdiendo importancia en la sociedad lo que ha causado un desconocimiento severo de la misma, principalmente por la forma en la que se venden y se dan a conocer que generalmente es en pequeños libros que recopilan varias historias. Estos libros tienen varios problemas en cuanto a diseño editorial: primero el área de texto y márgenes, los márgenes deben ser lo suficientemente amplios para la comodidad del lector; segundo el tamaño del texto debe ser el adecuado para que el lector no fuerce su vista; tercero si los libros tienen ilustraciones debe existir un equilibrio entre lo textual y visual; finalmente en el diseño editorial el manejo del color es fun-

# UCUENCA

damental ya que nos ayuda a transmitir emociones. Analizar y entender todos estos aspectos para la construcción de un producto editorial es primordial para llegar a nuestro público y cumplir con sus expectativas.

El solo hecho de lanzar una novela gráfica digital para que las personas puedan acceder a ella de forma fácil y generar interés por esta corriente literaria ayuda a preservar la historia y cultura ecuatoriana y que estos no sean olvidados. A lo largo de la historia de la literatura ecuatoriana se han presentado autores verdaderamente brillantes, sin embargo, ninguno de ellos ha destacado en gran escala. Muchas fueron las causas que influyeron en estos hechos, talentos perdidos y que nunca llegaron a ser difundidos como merecían. El realismo social de los años cincuenta fue un movimiento literario que transformó el campo de las letras en el Ecuador, debería ser considerado una vanguardia que irrumpe la literatura y la realidad. Este movimiento literario jugó un papel preponderante en la vida cultural e intelectual de las primeras décadas del siglo XX, apoyado desde la esfera política.

La importancia de este proyecto es impulsar el interés en jóvenes y dar a conocer a escritores ecuatorianos dentro de la corriente literaria del realismo social de los años cincuenta, a partir de la creación de un producto visual mucho más digerible y que llame la atención de jóvenes acerca de este tema.





# OBJETIVOS

## **OBJETIVO GENERAL**

Diseñar y ejecutar una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes del segundo año de BGU.

## **OBJETIVOS ESPECÍFICOS**

1. Planificar y ejecutar los instrumentos de investigación que se van a utilizar para conocer la posible problemática en el aula de clase con respecto al realismo social corriente literaria ecuatoriana.
2. Diseñar y realizar un proceso de bocetaje y creación de guión basándose en las etapas que comprenden a la metodología, modelo general del proceso de diseño y así, sumando la información recolectada aplicarla en la generación de propuestas.
3. Realizar una valoración de la novela gráfica para luego pasar a su fabricación final y terminar con la presentación de la novela gráfica al target.



## ESTADO DEL ARTE

Para la construcción de este fenómeno de interés y para la construcción de este proyecto, se hizo un registro considerando referencias u homólogos alusivos a temas similares a este proyecto, estudios que aborden el tema o el corpus de análisis; que permitan una construcción de un cimiento

sólido para el desarrollo de esta propuesta.

El primer documento titulado Diseño de un cómic para enseñar sobre una fecha histórica del Ecuador, (Vivar, 2020) es un proyecto de titulación, el cual consiste en la construcción de un cómic book para dar a conocer a nuevas generaciones fechas importantes de la historia ecuatoriana. Este cómic servirá como un recurso didáctico en la enseñanza que favorece tanto al alumno como al profesor dado que ayuda a generar interés en los alumnos por la materia.

Un segundo estudio titulado La enseñanza de la historia a través de la novela gráfica: Una estrategia de aprendizaje emergente, (Saitua, 2018) asegura que el cómic y la novela gráfica como una herramienta educativa promueve la lectura, pero, está en los docentes explotar el potencial de esta en la enseñanza. El estudio también manifiesta que la novela gráfica sirve como algo previo para iniciar una lectura mucho más compleja, puesto que les ayuda a desarrollar a los jóvenes una conciencia crítica y una postura analítica sobre la historia.

Otro proyecto de investigación titulado Material gráfico para la aplicación de las destrezas reading and speaking en la enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de la unidad educativa “Líderes del Futuro” en el cantón Valencia en el año 2015, (Chavez, 2016) realiza una breve diferencia y



# UCUENCA

análisis entre cómic, novela gráfica y material visual, útiles para mejorar las destrezas Reading and Speaking en el idioma inglés. Llegando a la conclusión que estas técnicas didácticas aseguran que estudiantes actúen con eficacia y eficiencia, proporcionando cualidades mentales específicas que la diferencia del resto, optimizando así conocimiento y tiempo.

Otro proyecto titulado Análisis de la producción y distribución y promoción del cómic en el Ecuador: creación de un sistema de apoyo enfocado en la distribución y promoción del cómic ecuatoriano, (Tapia, 2019) cuyo objetivo es establecer las bases de un método de gestión que permita la demanda y distribución de obras con especial énfasis en obras auto publicadas. Esta investigación también analiza la historia del cómic en el Ecuador, el cual surge en periódicos como viñetas enfocadas en temas de política, como un método para comunicar mensajes a gente analfabeta; esta estrategia sirve ahora para llegar a jóvenes que recién empiezan en el mundo de la literatura y la ilustración artística.

De lo anterior, se puede concluir que las investigaciones tienen en común que tanto la novela gráfica como el cómic, sirven como material para generar interés en jóvenes además de ser un producto mucho más digerible para la enseñanza que los ayuda a desarrollar una postura analítica sobre lo que se estudia.







01



CAPÍTULO

## 1. Pedagogía y Diseño

### 1.1 El Diseño Dentro de la Pedagogía

La pedagogía o educación se da de diversas formas no solo existe en un aula de clase, esta también ha ido evolucionando por lo cual han surgido diversos estudios, investigaciones, prácticas y métodos por parte de estudiosos y profesores. La investigación educativa McMillian (2005) ha alterado el concepto que tenemos como educación y por ende a la forma de cómo llegamos a cumplir los objetivos educativos que planteamos; además afirma que muchos gestores y profesores asumen que no suele ser útil para desarrollar sus programas ni para la formulación de políticas y que esto se da porque se sabe poco sobre investigación educativa. (p.4)

En la actualidad la investigación educativa se ha convertido en un foco de interés y respaldo por diversos grupos. McMillian (2005) menciona algunas razones por las que esto sucede entre ellas está que los educadores al intentar comprender nuevos procesos de aprendizaje necesitan informarse por estudios o fuentes valederas ya que al tomar decisiones estas tendrán efectos de inmediato o a largo plazo sobre estudiantes, profesores y demás. La evidencia empírica acumulada sobre previas revisiones, es otra de las razones por las que la investigación educativa es importante, permite conocer lo que se ha investigado y otras áreas en las

que se necesita investigar. (pp. 6-7)

A lo largo de estas investigaciones educativas la pedagogía se ha mezclado con otras ciencias de la educación, “son un conjunto de ciencias cuyas categorías y problemas provienen de otros campos y se transfieren a la educación” (Coscarelli, 2007, p.1). Uno de estos campos es el diseño que da apertura a nuevas técnicas que favorecen la enseñanza. El área visual y las imágenes dentro del diseño, llegan a generar gran impacto como lo sugiere Pazmiño (2016) van a ser muy representativas en el proceso de aprestamiento (actividades que permiten la maduración del Sistema Nervioso central). (p.4)

En el contexto de la enseñanza, la organización de los datos cobra gran relevancia. Un buen mensaje didáctico cumple eficazmente con su objetivo, por eso, en la medida que, tanto los creadores gráficos, como los docentes adquieran conciencia de la importancia del lenguaje visual en el proceso educativo, se estará caminando hacia el logro de la educación de calidad, donde el aprendizaje significativo sea el objetivo fundamental. (Guerra, 2013, p. 7)

La educación es un campo amplio y se encuentra en una mejora continua, por lo que se debe mantener una revisión constante, sobre diferentes procesos y perspectivas que se generan en otras áreas que pueden ser utilizadas, el diseño es una área



TURISMO



excepcional en la que los docentes pueden auxiliarse y emplearlo en su práctica pedagógica, sumado a un buen ambiente dentro de la aula de clase, donde también se le presente el material gráfico adecuado al estudiantado y de esa manera generar como resultado un éxito en el aprendizaje de los jóvenes.

## 1.2 Lengua y Literatura

La lengua es un conjunto de sistemas que nos permite comunicarnos al poseer una dimensión social que no se puede ignorar, bajo este enfoque Cassany (2013) recalca se debe enseñar bajo macro destrezas lingüísticas: hablar, escuchar, leer y escribir textos completos en situaciones comunicativas reales (p.24)

De esta manera, aprender Lengua y Literatura, posibilita que la alumna y el alumno desarrollen destrezas para interactuar entre sí y usen la lengua en beneficio de la interacción social. Esto explica, a su vez, la visión de la lengua como área transversal sobre la que se apoyarán otras áreas del aprendizaje escolar, porque es la escuela la que debe favorecer la participación de las niñas, los niños y los adolescentes en una variedad de experiencias que les permitan desempeñar los roles que tendrán que practicar fuera de ella. (Cassany, 2013, p.2)

El estudio de la lengua lo que hace es aportar a que el estudiante pueda desarrollarse dentro de su contexto y es la base para



el desarrollo de otros aprendizajes dentro y fuera del entorno educativo. Es por esto que el texto del Ministerio de Educación propone objetivos enfocados en la estimulación de características como el desarrollo del sentido crítico, una actitud reflexiva y el afianzamiento desde una perspectiva personal del estudiante.

El texto de lengua y literatura elaborado por el Ministerio de Educación propone los siguientes objetivos que el estudiante deberá alcanzar:

Valorar la diversidad lingüística a partir del conocimiento de su aporte a la construcción de una sociedad intercultural y plurinacional, en un marco de interacción respetuosa y de fortalecimiento de la identidad. Evaluar, con sentido crítico, discursos orales relacionados con la actualidad social y cultural para asumir y consolidar una perspectiva personal. Apropiarse del patrimonio literario ecuatoriano, a partir del conocimiento de sus principales exponentes, para construir un sentido de pertenencia. (Ministerio de Educación [MinEduc], s.f, p.5)

## 1.2.1 Enfoque e Importancia de la Asignatura

La educación en literatura tiene como intención el acervo cultural y léxico del estudiante, además de analizar textos que ayudarán a desarrollar destrezas asociadas con lo estético, buenos hábitos de lectura, alimentar su creatividad, sensibilidad y afianzar su imaginación. La importancia de

esta asignatura para el estudiante recae en que sabrá que tendrá la posibilidad de descubrir diversos mundos, conocer otras culturas, adquirir otros conocimientos y sobre todo divertirse con el lenguaje.

Es así que, dentro de la signatura, se debe exponer textos y autores ecuatorianos, de esa forma se revaloriza la literatura ecuatoriana y por ende el Patrimonio Cultural Ecuatoriano, es importante que los jóvenes entiendan su cultura, que tengan conocimiento de la misma, porque sólo entendiendo el inicio e historia del país, sus raíces y creencias se asegura la conexión emotiva y afectiva de cualquier comunidad tanto en su historia y cultura, de esa manera podrán mirara hacia el exterior conocer otras culturas sin olvidar la suya.

El texto de lengua y literatura plantea las siguientes destrezas que la asignatura debe generar en el desempeño de los alumnos:

Expresar su postura u opinión sobre diferentes temas de la cotidianidad y académicos, mediante el uso crítico del significado de las palabras. Ubicar cronológicamente los textos más representativos de la literatura latinoamericana: siglos XIX a XXI, y establecer sus aportes en los procesos de reconocimiento y visibilización de la heterogeneidad cultural. Autorregular la comprensión de un texto mediante la aplicación de estrategias cognitivas y meta cognitivas de comprensión. Identificar las implicaciones socioculturales de la produc-



ción y el consumo de cultura digital. Analizar críticamente las variaciones lingüísticas socioculturales del Ecuador desde diversas perspectivas. Recrear los textos literarios leídos desde la experiencia personal, mediante la adaptación de diversos recursos literarios. (MinEduc, 2018, p.6)

### 1.3 Modelo Cognitivista del Aprendizaje

Dentro de la ciencia de la psicología se encuentra la rama de la psicología cognitiva, la cual se centra en el estudio de procesos en donde el individuo obtiene conocimientos acerca del mundo adquiriendo conciencia de su entorno y conducta. El modelo de psicología cognitiva moderna se ha construido bajo influencia de disciplinas afines como la ciencia del lenguaje.

Algunas características del modelo de la psicología cognitiva es que la conducta humana está mediada por el proceso de información del sistema cognitivo humano, además propone cuatro categorías de proceso cognitivo que son: atención, codificación, almacenamiento y recuperación, se destaca tres estructuras cognitivas: receptor sensorial (recibe la información interna y externa), una memoria a corto plazo (que ofrece a corto plazo la información seleccionada) y una memoria a largo plazo (que ofrece una retención permanente de la información). En resumen, la persona es un constructor activo de su experiencia, con carácter intencional o propositivo. (Martínez, 2019, p.10)

Es destacable las contribuciones que ha

hecho Piaget en diferentes áreas, llevándolo a construir una teoría del desarrollo cognitivo, definió las etapas del desarrollo de pensamiento de los niños siendo unos de los más relevantes y pionero de la perspectiva constructivista. (Loro, 2018, p.14)

Unir (2020, párr.1) “Se denomina desarrollo cognoscitivo al proceso evolutivo de las capacidades mentales (percepción, memoria, atención...) del niño, capacidades que intervienen en el aprendizaje de nuevos conocimientos y destrezas.” De ahí devienen las habilidades cognitivas que son un conjunto de operaciones mentales que el niño usa para aprender en una situación determinada. De esta manera, el desarrollo cognoscitivo tiene un proceso evolutivo de procesamiento de la información y conocimiento.

### 1.3.2.1 Teoría Psicogenética.

La teoría psicogenética nace para dar respuesta a cómo se origina el conocimiento y como este evoluciona. La teoría psicogenética de Piaget se basa en tres estadios que se presentan en el desarrollo cognitivo estos son: sensorio motor, pre operacional, operaciones concretas y operaciones formales. El paso por estos estadios es secuencial y superior al anterior en la adquisición de conocimiento representando cambios cualitativos y cuantitativos, observables en cada persona, estos cambios implican reestructuraciones en las capaci-

dades cognitivas y no es posible omitir ninguna de ellas. (Saldarriaga-Zambrano et al., 2016, p.131)

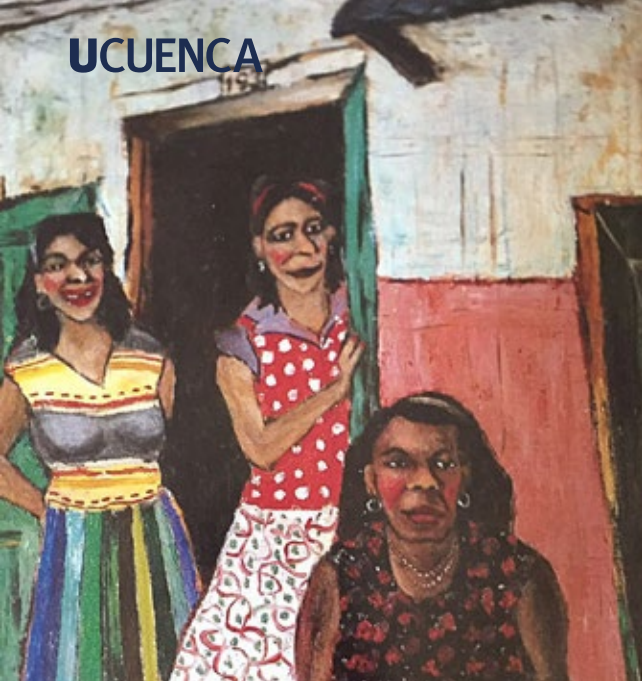
El estadio sensorio motor (de 0 a 2 años), el niño perfecciona sus reflejos innatos con el medio. El estadio preoperatorio (de 2 a 7 años), el niño tiene la capacidad de crear imágenes mentales. El estadio de las operaciones concretas (de 8 a 12 años), el conocimiento de los anteriores estadios se ha organizado en estructuras más complejas, el niño utiliza la lógica para razonar acerca de la realidad. (Unir, 2020)

El estadio de las operaciones formales (de 12 a 16 años), junto con la adolescencia el niño desarrolla un razonamiento hipotético deductivo, es decir los adolescentes adquieren la capacidad de crear escenarios ya que piensan en contextos con los cuales no han tenido contacto, por ejemplo, cuando lea un texto o historia de los huasipungueños este tratará de imaginar que se sentirá vivir en aquel contexto. El adolescente analiza todas las premisas y valora diferentes hipótesis sobre su causalidad o efecto. (Linares, s. f., p.18)

### 1.4 Literatura Ecuatoriana

No cabe duda de que a lo largo de la literatura ecuatoriana ha existido un desarrollo desigual de los géneros literarios, pero hay un periodo donde la poesía ha predominado. Corral (2001) el desdén empeora cuan-





do se trata de la historia de la narrativa del continente, y en particular de autores cuyo progresismo no sigue ciertas líneas establecidas, o no contribuye al capital cultural del progresismo anclado en un poder relativo. (p.251)

Podemos considerar que la literatura ecuatoriana se inicia en el ámbito prehispánico con la cultura de la civilización incaica, cuyos dominios alcanzaron el actual territorio de Ecuador (véase Reino de Quito). Durante la colonia surgieron los primeros poetas dignos de mención: en el siglo XVII destacó Jacinto de Evia (1629) y en el XVIII Juan Bautista Aguirre (1725-1786). En esa misma época sobresalen el narrador y político Francisco Eugenio de Santa Cruz y Espejo, buen representante de las inquietudes renovadoras que mostraban los intelectuales en la segunda mitad del siglo XVII, como demuestran los diálogos que tituló *Nuevo Luciano* o *despertador de ingenios* (1779), y Juan de Velasco (1727-1792) con su *Historia del Reino de Quito* (1789). (Literatura ecuatoriana - EcuRed, s. f.)

#### 1.4.1 Realismo Social Ecuatoriano

Lo destacable que hace que el realismo social sea un género literario controversial y singular son sus temas y la manera en que plasma la realidad, se apega tanto a esta que no omite detalle alguno. Los escritores de esta corriente no tienen la necesidad de idealizar situaciones, sino que, representan al hombre en su cotidianidad en sus labores diarias, actividades poco atractivas, estas imágenes hacen que la obra adquiera



un mayor valor humano de ese modo llegan a generar mayor impacto sobre el lector o espectador.

Salinas (2019) la atención que se pone en las obras en cuanto a la construcción de un personaje como a sus escenarios es equilibrada, esta corriente muchas veces pueden ser confundida con el naturalismo, sin embargo, lo que le diferencia de ella es la temática de la obra, representar la desigualdad de las clases sociales menos favorecidas, cuestiona al hombre sobre sus virtudes, debilidades y la moral, mostrándonos una realidad que no trata de suavizar ni decorarla es una realidad cruda, son por estas temáticas, es que el realismo es más que la representación simple e la realidad. (p7)

## **1.4.2 Consolidación y Características Principales del Realismo Social**

Antes de que el realismo social se consolidara existían otras corrientes literarias como la cuentística ecuatoriana. Según León Castro et al (2019) este al igual que el realismo social coinciden con los años del surgimiento y predominio hegemónico, pues bien podemos decir que la consolidación del realismo social se dio en la década de los veinte, treinta y cuarenta del siglo XX, periodo también en el que se constituye la “época de oro de la narrativa ecuatoriana”. Una regla fundamental del realismo social que podemos identificar y que se ha con-

vertido en una de sus principales características, es el hecho de plasmar climas o entornos cotidianos, de manera imparcial sin omitir ningún detalle.

Otra característica enriquecedora de esta corriente es la representación de la vida campesina, además de la explotación laboral, es decir la representación de las clases sociales más desdichadas denominada proletariado o clase baja, al plasmar estos escenarios, se denuncia las miserables condiciones de vida evidenciando sus precarias formas de vida y mostrándoles en sus labores cotidianas, su lenguaje y formas de expresión.

Para León Castro et al (2019) por un lado está la cuentística que son escritores que prolongan el realismo social como: Pedro Jorge Vera (1914–1999), Adalberto Ortiz (1914–2003) y María Corylé (1901–1978). Por otro lado, comienza a surgir escritores que llevan a cabo sus obras en narrativa breve, enmarcado su obra dentro del cuento hispanoamericano, con autores como: César Dávila Andrade (1918–1967), Alejandro Carrión Aguirre (1915–1992), Augusto Mario Ayora (1920–1980), Rafael Díaz Ycaza (1925–2013), Alcino Ramírez Estrada (1930), Wálter Bellolio (1930–1974), Eugenia Viteri (1930), Miguel Donoso Pareja (1931–2015) y Juan Andrade Heyman (1945).

## **1.5 Novela Gráfica**



Acerca de los inicios de la novela gráfica, Nuñez (2010) describe lo siguiente:

Los primeros cómics books (aparecidos en torno a 1934) solían presentar una agrupación aleatoria de historias cortas. Hoy día, al cabo de casi 50 años, la aparición de “novelas gráficas” completas ha sacado a relucir los parámetros de su estructura. Cuando uno examina un cómic en su conjunto, el despliegue de sus elementos particulares adquiere la característica de un lenguaje. (p.9)

La novela gráfica puede ser mucho más experimental en los temas de los cuales habla hasta la diagramación de páginas, su disposición de imágenes y viñetas. La forma en la que se presenta es una de las características que le diferencia, la novela utiliza materiales con acabados de mayor calidad ya que estos son empastados y algunas ocasiones se hacen ediciones especiales y limitadas al ser un producto que no tiene secuelas o continuaciones.

La novela gráfica es un excelente material para incorporar en el aula de clase, ya que al ser un objeto que posee una mezcla entre imágenes y texto crea una dinámica interesante entre estas que hace que cualquier tema sea más digerible además de entretenido. Brozo et al (2014) defiende que:

Y debido a que las novelas gráficas son una mezcla dinámica de imagen y palabra, con ilustraciones que enriquecen y amplían el texto, los lectores no solo deben decodificar

las palabras y las imágenes, sino también identificar los eventos que ocurren entre las secuencias visuales (Simmons, 2003).

La popularidad de las novelas gráficas entre los jóvenes es innegable. Es el tipo de literatura para adultos jóvenes de más rápido crecimiento, con ventas totales en los Estados Unidos y Canadá que se acercaron a los \$400 millones en 2009 (Reid y Macdonald, 2010). El entusiasmo por las novelas gráficas entre jóvenes y adultos, así como su éxito financiero para los editores, están ayudando a disipar “un aura de sordidez y / o violencia” (Mackey & McClay, 2000, p. 191). Debido a que las percepciones sobre los gráficos de las novelas están cambiando, su número sigue aumentando en las bibliotecas públicas y escolares (Hajdu, 2004). Los educadores han comenzado ahora a explorar el papel que pueden desempeñar las novelas gráficas en las aulas de secundaria. Esto incluye atraer a los lectores adolescentes a las páginas de textos más canónicos (Cromer & Clark, 2007) y, como sostenemos en este libro, incorporándose como textos centrales en las aulas de áreas de contenido.

La novela gráfica como lo dice Nuñez “puede alcanzar conexiones con la literatura, porque es su fuente principal para producirla en narrativa-visual.”(2010, p.26) La novela posee un gran potencial como material pedagógico y una buena estrategia de aprendizaje, permite trabajar varios planos al mismo tiempo como: la comunicación a través de imágenes, expresividad del trazo, el manejo del color asociado a la expresión de las emociones, la composición de esce-

narios en cuanto a perspectivas, pero además de esto se obtiene un disfrute estético asociado a todos estos factores. (Nuñez, 2010, p.21)

## 1.6 Diseño Editorial

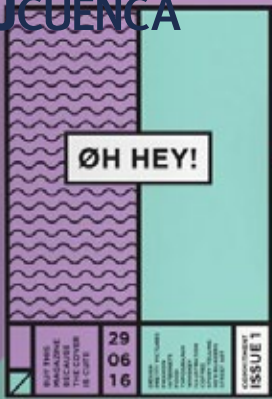
El diseño editorial constituye una relación entre el público objetivo y su contenido por esta razón se requiere poner gran atención en su planeación y después en la forma de cómo se va a distribuir.

### **Alba (2010) define:**

La rama del diseño dedicada a la maquetación, edición y estructuración de publicaciones como revistas o libros. Esta labor es realmente importante en la era de la información, ya que los contenidos compuestos de manera armónica de textos e imágenes ayudan a la asimilación y estimulan los hábitos de consumo de los usuarios receptores. Al igual que en un artículo el titular supone uno de los elementos de mayor gancho, en el diseño editorial la portada y el diseño exterior se convierten en los aspectos de mayor atención (párr. 22).

Los productos editoriales deben saber comunicar por sí solos el contenido, este debe ser legible y de fácil entendimiento para el lector, para esto es necesario usar varios elementos e instrumentos los suficientes para lograr y transmitir el mensaje, cabe recalcar que cada elemento debe estar ligado al otro, deben coincidir visualmente para que el producto en su totalidad posea





coherencia estética, para esto se debe definir un layout y estilo.

### 1.6.1 Layout y estilo

El layout dentro del diseño editorial se asemeja al manual de identidad de una marca, el layout nos sirve como un manual de trabajo que nos permite saber cómo aplicar la diagramación y estilo de textos e imágenes en todo el libro. Este también sirve de guía para la maquetación.

En cuanto a estilos nos referimos a la parte visual, textos, ilustraciones, imágenes y demás aspectos gráficos, incluyendo también aspectos del terminado como uso del papel, acabados, uv, lacados, laminados, etc.



### 1.6.2 Aspectos básicos del diseño editorial

El diseño editorial al igual que otras áreas de diseño tiene aspectos que no se pueden pasar por alto para el diseño de un objeto para que el mensaje se transmita de manera efectiva.

Según Manjarrez (2014) el diseño editorial analiza, la forma, formato, efectividad y funcionalidad del medio para transmitir el mensaje, no solo se debe dar importancia al contenido, si no, a todos los elementos que lo componen porque todos van a determinar que tan bien es recibido el mensaje.



## Forma

La forma de los objetos y cosas, comunican ideas por ellos mismos, llaman la atención del receptor dependiendo de la forma elegida.

## Textura

La textura aporta al diseño, una mirada o una sensación, o una superficie. La textura ayuda a crear un humor particular para una disposición o para otras en formas individuales.

## Peso

Con “peso visual” se hace referencia al efecto óptico que produce una figura grande y maciza, o un color intenso.

## Contraste

Contraste de tono: Claridad y oscuridad, establecen el contraste tonal.

Contraste de colores: El tono tiene mayor fuerza que el propio color en el establecimiento del contraste.

Contraste de contornos: Los contornos irregulares ganan la partida en cuanto a atención a los regulares.

Contraste de escala: Contraposición de elementos a diferentes escalas de las normales.

## Balance

La intensa necesidad de equilibrio, que se manifiesta tanto en el diseño como en la reacción ante una declaración visual.

## Proporción

Las formas grandes, altas o anchas, suelen ser percibidas como potentes o fuertes, mientras que las formas pequeñas, cortas o finas, nos parecen delicadas y débiles.

## Ritmo

El factor de ritmo se produce cuando encontramos una repetición secuencial de un conjunto de elementos.

## Armonía

La armonía es un equilibrio adecuado de elementos diversos en una totalidad que es perceptible visualmente.

## Movimiento

Depende de la proporción. El contenido de la obra definirá a dónde se dirige ese eje. La direccionalidad se percibe fácilmente.

## Simetría

La simetría es el equilibrio axial. Es una formulación visual totalmente resuelta en la que a cada unidad situada a un lado de la línea central corresponde exactamente otra en el otro lado.

## Retícula

La cuadrícula tipográfica, sirve para organizar los elementos tipográficos y pictóricos de una página y unificar todas las partes del diseño.

## 1.6 El diseño Editorial en la Novela Gráfica





El diseño editorial influye mucho para la elaboración de una novela gráfica al este ser un soporte que experimenta tanto en su diagramación como en materiales para su construcción, pero existen aspectos como la ilustración, composición y la definición de una cromática, un adecuado manejo de estos aspectos lo harán sobresalir del resto.

Es necesario plantear desde el inicio es estilo que se manejará en el producto ya que este definirá el target y público objetivo al que se piensa llegar.

## Ilustración

La ilustración tiene un bagaje inmenso de conocimientos y técnicas, existen muchos ilustradores y cada uno maneja un estilo, cada uno tiene su propio público. Definir un determinado estilo para que el objeto ilustrado sea bien acogido al público va a tener resultados excelentes.

La ilustración por sí misma forma parte del diseño; ya que podría considerarse el inicio del diseño gráfico y el final del arte; pues la ilustración tiene su fortaleza en la facilidad de transmitir un mensaje de una manera más amena y hasta entretenida (López, 2014)

## Composición

Al diseñar siempre colocamos varios elementos dentro de un mismo espacio visual. La composición como lo sugiere Zátonyi (2014, p.257) "es la distribución or-

# UCUENCA

denada, adecuada y armónica de los elementos que serán utilizados dentro de una pieza gráfica, con la finalidad de llamar la atención e impactar visualmente al usuario tomando en cuenta la claridad, síntesis, economía y efectividad posible”

## **Cromática**

Losada (2012) afirma que el color es una herramienta de trabajo capaz de interactuar con diversas formas, espacios y superficies, además posee una habilidad para establecer una relación con quienes lo perciben, esta relación puede estar vinculada con aspectos culturales y psicológicos que permite una amplia percepción (evocar sentimientos) del color dependiendo la zona. (p.7)

 02 

CAPÍTULO

## 1. Metodología

Como primer paso se identificó el diseño editorial como campo disciplinar del diseño gráfico, luego se identificó a la pedagogía como disciplina ajena al diseño para luego poder plantear las categorías conceptuales que provienen de la pedagogía siendo esta el modelo cognitivista del aprendizaje. Como segundo paso se identificó el objeto de estudio el cual es la literatura ecuatoriana, y su respectivo corpus de análisis en este caso se eligió el realismo social de los cincuentas.

Planteando estos dos factores se identificó el objetivo del proyecto el cual es diseñar y ejecutar una novela gráfica digital sobre literatura ecuatoriana, como herramienta de revalorización cultural dirigida a jóvenes del segundo año de bachillerato, se identifica también la delimitación y alcance de este proyecto.

Por último, tomando en cuenta el desarrollo lógico del cuadro metodológico se puede elegir la metodología y dado que este proyecto toca temas culturales se eligió al Modelo general del proceso de diseño (UAM / Azcapotzalco) para la ejecución de este proyecto.

El Modelo general del proceso de diseño (UAM / Azcapotzalco) es la metodología que se debe seguir para diseñar una propuesta que resuelva una problemática.

Esta metodología consta de cinco pasos los cuales conllevan micro procesos dentro de estos: Caso, Problema, Hipótesis, Proyecto y Realización. Las tres primeras etapas son importantes y se debe dar énfasis ya que son teóricas e investigativas en cambio las dos últimas son meramente prácticas y son consecuencia de las primeras, es por esto que la metodología sirve mucho en el proyecto.

### 2.1 Estructuración del Problema (CASO)

En esta etapa de la metodología modelo general del proceso de diseño, se planifica la ejecución de los instrumentos de investigación que se van a utilizar para conocer las particularidades acerca de la problemática dentro del aula de clase con respecto al realismo social, corriente literaria ecuatoriana.

#### 2.1.1 Recopilación de información

Para la recolección de información se estructuraron encuestas y entrevistas, respecto al realismo social, el material educativo elaborado por el ministerio de educación y la novela gráfica y como este ayudaría a comprender mejor el tema. Se aplicaron entrevistas y encuestas a maestros y estudiantes de segundo de bachillerato general unificado, de esta manera podremos conocer las opiniones que se tiene acerca del material educativo, identificar intereses y criterios que los alumnos





poseen acerca del tema. Esta recolección de información ayuda a plantear los requerimientos para el diseño y ejecución de la novela gráfica.

Las encuestas realizadas a sesenta y dos estudiantes, mostraron que el 78,7% de los estudiantes les parece interesante la asignatura de lengua y literatura y el 16,1% indicaron que el texto es excelente, 66,1% indicó que el texto es bueno siendo este el porcentaje mayor. Indicaron también que para que el texto sea más atractivo este debería tener más ilustraciones e imágenes ((Anexo 1, Figura 1), calificando de esta forma las imágenes que posee actualmente el libro como buenas con un porcentaje de 53,2% ((Anexo 1, Figura 3), En las encuestas también se observó que el 44,3% de estudiantes no conoce autores del realismo social y sólo el 27,9% indicaron que si lo conocen ((Anexo 1, Figura 5), así mismo, cuando se les preguntó qué si alguna vez se les presentó algún material de apoyo para profundizar el realismo social el 46,8% indicó que a veces, el 30,6% pocas veces y solo el 11,3% indicó que siempre ((Anexo 1, Figura 8), la mayoría de estudiantes votó porque este material de apoyo tenga explicaciones, en segundo lugar que posea ilustraciones y en tercer lugar que tenga imágenes.

En las entrevistas realizadas a dos maestros que dictan la clase lengua y literatura a los estudiantes de segundo de bachillerato, manifestaron que el texto de lengua y li-

teratura es bueno pero que la información es muy repetida. Debería centrarse en diferentes temáticas cada año lectivo de ese modo los maestros tendrían más tiempo para trabajar. Poseer más fragmentos de obras literarias de diferentes autores. Acerca de buscar otras opciones de material de apoyo dijeron que siempre es necesario y esencial. Están de acuerdo en que el material visual ayuda a que el estudiante entienda mejor el contexto histórico además de ser una herramienta importante en la pedagogía. Aseguran que si al estudiante se le presenta una novela gráfica como material de apoyo afectaría positivamente. Su interés se elevaría significativamente, puesto que al leer solo texto muchos se aburren; los gráficos evitarían eso, ayudaría a su comprensión y pueden relacionar la imagen dentro de un contexto de la historia

## 2.1.2 Investigación de Campo

La investigación de campo se realiza presenciando las clases de lengua y literatura de este modo se puede apreciar el comportamiento de los estudiantes y su relación con el material educativo y el tema. Esta etapa es importante ya que nos ayuda a estar más de cerca de nuestro público objetivo, nos permite conocerlo en su entorno, observar su comportamiento, sus aficiones y relaciones en el aula de clase.

## 2.1.3 Análisis de Material Educativo

El análisis del material educativo nos permite conocer cómo se estructura el libro que otorga el Ministerio de Educación en cuanto a contenidos con respecto a la corriente literaria a tratar. Este análisis también está centrado en cuestiones de diseño gráfico y editorial, se analiza además aspectos de diagramación, disposición de imágenes, ilustraciones, uso cromático y tipográfico. Para realizar este análisis se considerará el texto más reciente.

El realismo social ecuatoriano se estudia en la unidad tres del texto. Al empezar la unidad en una página se presenta los objetivos de la unidad, en la página siguiente el texto nos recomienda revisar otras fuentes a manera de curiosidades; además pone en contexto la unidad y recomienda leer a autores como: Charles Bukowski, Juan Gelman y el ecuatoriano Carlos Eduardo Jaramillo, para entender las formas de la poesía.

En la página 97 del libro se da al estudiante varios recursos como diferentes links de videos y la dirección de blogs, que el estudiante puede revisar y de esa manera puedan contextualizar el realismo social ecuatoriano. En la siguiente página se presenta primero una parte del cuento corto “Un idilio bobo” escrito por Ángel Felicísimo Rojas. Esta sección no nos dice nada sobre el cuento, se debería aclarar que está incompleto y sugerir una fuente donde se pueda leer el texto completo de esa forma el es-





tudiante sentirá curiosidad por saber cómo termina la historia.

Se da inicio a estudiar a la corriente como tal en la página 103 con el título “Realismo Social Ecuatoriano: Generación Del 30” donde se expone el contexto histórico para que dicha corriente se desarrolle, además de sus principales características. Se da a conocer los temas acerca de lo que escriben los autores y los escenarios en los que se desarrollan los relatos. Después de esto existen unas 4 páginas en las que se habla de autores del realismo como; Demetrio Aguilera Malta, Joaquín Gallegos Lara, José de la Cuadra y Pablo Palacio. Se describe una pequeña biografía del escritor para después exponer una lectura de su autoría.



En aspectos de diseño editorial, a lo largo de las páginas se intenta decorar con elementos visuales el contenido, en la lectura un idillio bobo, al tratarse de una historia de correspondencia, se decora de forma acertada con las franjas en rojo y azul, típicas de los sobres de carta, de esa forma las páginas que contienen la lectura no se vuelve aburrida. Sin embargo, existe un pequeño error ya que se coloca una carta con la figura de la torre eiffel, pero la lectura nos presenta dos escenarios Estados Unidos y Loja- Ecuador, quedando este elemento visual fuera de lugar.

En las demás páginas los elementos visuales como fotografías e ilustraciones son precarias no se hace gran esfuerzo por

mantener atractivo el contenido. Estas páginas poseen una especie de textura esto hace que las diferencie de las demás páginas. La forma en que se maneja el aspecto tipográfico está siempre en armonía, se utiliza una tipografía dinámica y con personalidad propia para los títulos, para textos largos y de redacción utiliza otra tipografía conveniente y que no dificulte la lectura, es decir es mucho más legible.

En el libro se puede encontrar una variedad de texturas, imágenes e ilustraciones y una cromática muy diversa, lo que dificulta entender el layout del texto, el cual es muy necesario ya que este se convierte en la identidad del mismo. La diagramación y composición del texto no se muestra muy bien planteado, no existe coherencia en la composición de unas hojas con otras, la disposición de columnas de texto e imágenes varía mucho. Plantear una buena composición del libro es necesaria porque ayuda a crear una pieza atractiva que visualmente llama la atención del lector o usuario.

## 2.1.4 Análisis de Homólogos

El análisis se realizó es en base a novelas gráficas y cómics que trabajen con la temática de reflejar la realidad de una sociedad, estén ligados a temas culturales propias de un lugar, y que tengan una buena técnica ilustrativa y que destaquen del resto en términos de diseño.

*El cóndor ciego* es una novela gráfica que nace desde la narrativa literaria, realizada por Marco Medina, la cual busca dar rescate a la novela gráfica y su desarrollo. El cóndor ciego texto literario escrito por Cesar Dávila Andrade el cual narra la experiencia de un cóndor líder, viejo y sabio de un grupo de cuatro cóndores más jóvenes e inexpertos. El texto es una narrativa cuentística que relata los últimos días de vida del cóndor ciego y finaliza cuando este da su último vuelo y muere.

La técnica de ilustración que maneja es netamente digital y el tipo de ilustración que utiliza el artista para la construcción de esta novela es realista ya que propone una mirada a la existencia cotidiana de dicho personaje además posee gran detalle en sus escenarios y personajes (Fig.1), el arte es secuencial propio de la novela gráfica y el cómic, juega mucho con el tamaño de las ilustraciones para expresar el mensaje, por ejemplo, propone espacios grandes para expresar soledad o vacío, que da como resultado un equilibrio entre los bloques de la ilustración y su diagramación. La tipología cromática es extensa utiliza una amplia gama de colores necesaria al manejar un estilo realista y poder plasmar luces y sombras que enriquecen la novela visualmente. La tipografía usada para narrar la historia es tipo de letra script casual san serif en mayúscula a lo largo de toda la novela gráfica, no existe juego de tamaños ni variaciones de la familia tipográfica, para la portada se



utiliza un tipo de letra geométrico san serif a la cual se agrega un acabado tipo oro. El formato que maneja es A4 y del cual procede a definir los diferentes espacios: un margen izquierdo, hacia el lomo de encuadernación de 2,3 cm; los márgenes derechos en 7 mm; con lo que la página de trabajo es de 18 x 28,3 cm; se usa calles de 3 mm para todas las viñetas.



*El diario de un solo* una novela gráfica realizada por Catalina Bustos ilustra la vida cotidiana y algo triste de un joven en la gran ciudad. La narrativa que utiliza el autor corresponde a una narrativa secuencial en la cual nos relata actividades y acciones diarias del personaje acompañadas de ilustraciones y texto juntas que componen el relato. El tipo de ilustración que maneja es la que caracteriza a la autora la cual entraría dentro de la ilustración de caricatura ya que este género permite abordar temas de todo tipo, pero con un tono humorístico y exagerado, el estilo al ilustrar los escenarios y personajes llega a ser un tanto plano con una vaga presencia de perspectiva, carecen de gran detalle propio del estilo de ilustración.



El tipo de cromática que maneja la novela gráfica es monocroma ilustrada solo con un color y el blanco del papel, pero tiene gran presencia de texturas en sus viñetas donde se maneja muy bien la monocromía. La diagramación es simple y sistemática, utiliza una retícula de 2 x 3 donde se



# UCUENCA

van incrustando las ilustraciones, pero que en sintonía con el tema de la historia coinciden muy bien pero que a ratos resulta muy monótona. La tipografía que se usa a lo largo de la novela es tipo manuscrita realizada por la propia forma de escribir de la ilustradora, cada cuadro de texto está en mayúscula y no hay mayor jerarquía de tamaños ni grosor de la misma.

Existen varios formatos en los que se puede encontrar esta novela gráfica el primero es formato libro A5 (148x210mm) con márgenes de 2cm a cada lado, no existen calles que separen a los cuadros ilustrados, esta misma diagramación se repite en los formatos para celular y computadoras.

El web cómic de *Gume Gum* es un trabajo de Edgar Camacho y editado por Gerardo Alba. El web comic ilustra la vida de Gume una chica que pasa por diversos conflictos en su vida y con sus amigos y la forma en que los resuelve. La narrativa es de tipo secuencial visual propio del comic la imagen y texto van a la par para describir cada panel el trabajo pone énfasis en expresar emociones no solo en la caracterización de sus personajes si no que se apoya del diseño de sus escenarios y el plano en que sus ilustraciones son representadas. El tipo de ilustración está dentro del rango de caricatura con el estilo propio que diferencia al autor del resto. La cromática que se maneja está bien definida a lo largo del comic se maneja una paleta de colores mayormente fría colores con más incidencia de negro,

Verónica Abigail Cajamarca Farez

## BRIEF NOVELA GRÁFICA

### PROYECTO | Propósitos y oportunidades

- Generar una novela gráfica para incentivar la lectura de literatura ecuatoriana.
- Con la iniciativa de fomentar la literatura ecuatoriana y estimular la lectura al ser este un material de apoyo en la enseñanza.
- Revalorizar a los autores ecuatorianos.

### OBJETIVOS | ¿Qué se quiere lograr con el Proyecto?

- Revalorizar la literatura ecuatoriana y la cultura.
- Dar a conocer a escritores ecuatorianos dentro de la corriente literaria del realismo social de los años cincuenta.
- Creación de un producto visual mucho más digerible

### TARGET / AUDIENCIA | ¿A quién se intenta llegar?

Estudiantes del segundo año de bachillerato general unificado.

### REACCION ESPERADA | ¿Qué resultados o reacciones se esperan de su audiencia?

Generar interés en jóvenes por la literatura ecuatoriana y la corriente del realismo social.

## CRONOGRAMA

### CRONOGRAMA PROYECTADO

- |   |  |
|---|--|
| • Lista visual de atributos             | • Fabricación del prototipo final de la novela gráfica |
| • Creación el guión para novela gráfica | • Presentación del prototipo final al target           |
| • Establecer diseño de personajes       |  |
| • Bocetaje y desarrollar                |  |
| • Thumbnails                            |  |

### FECHAS IMPORTANTES / FECHAS DE ENTREGA

29/12/2021 Primer boceto de la Novela Gráfica  
14/02/2022 Boceto final de la Novela Gráfica 37

## LISTA VISUAL DE ATRIBUTOS

### PERSONAJES PRINCIPALES

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PERSONALIDAD
<b>PROTAGONISTA</b>	Edad: 16 años Lugar: Loja, Ecuador. Clase Social: Proletaria	Mal estudiante, pobre y poco atractivo.
Andrés Peña	Cabello corto, encespado y negro. Manos largas y nudosas Piel morena y ojos oscuros. Allura baja Ropa: Vestido de adril, zapatos desgastados.	Cansado, enojado y cohibido.

**DESCRIBE SU MUNDO**

Vive en Loja-Ecuador, pertenece a la clase proletaria, al no tener dinero no se viste bien, su ropa está desgastada y no se alimenta bien. La gente a su alrededor también es pobre y la desigualdad de clases sociales es notable.

NOMBRE	DESCRIPCIÓN	PERSONALIDAD
<b>SECUNDARIO</b>	Edad: 16 años Lugar: Richmond, Virginia, Estados Unidos.	Practica deportes como: Tenis, natación, básquet-ball.
Jacqueline Arthur	Clase Social: Alta Cabello ondulado y blonde ojos verdes y muy bella. Piel blanca y cara rosada. Altura: 5 pies y 7 pulgadas de alto.	Entusiasta, dulce, inocente, feliz.

**DESCRIBE SU MUNDO**

Vive en Richmond, Virginia, Estados Unidos. su familia es millonaria por lo cual ha tenido muchas oportunidades y una vida llena de lujos.

### MOOD BOARD



se utiliza una paleta de color azul para escenas de tristes y de suspenso y una paleta de color anaranjado para escenas felices y agradables.

La tipografía que se utiliza para los diálogos del comic es un tipo script san serif en minúscula, para los efectos de sonido se usa una manuscrita la cual refleja el sonido que se quiere imitar que ocupa gran espacio dentro del panel. El formato es un monospace por cada capítulo del comic ya que esta pensado para ser difundido por una app en teléfonos móviles además se acopla muy bien a la pantalla de un computador, por lo tanto, tiene una diagramación muy bien pensada.

## 2.2 Estructuración de datos obtenidos (PROBLEMA)

En esta fase de la metodología se pretende diseñar las reglas estéticas en términos de gráfica y estilo literario, mediante la investigación del target (segundo de bachillerato) y los lineamientos del ministerio de educación. Se plantearon varias estrategias exploratorias que nos permitan conocer a nuestro target y diseñar las reglas estéticas como el moodboard de diseño y el brief de diseño.

### 2.2.2 Diseñar las Reglas Estéticas

El diseño de reglas estéticas se realizó mediante el uso de estrategias exploratorias que nos permiten hacer un reconocimien-



# UCUENCA

to visual del todo en cuanto a la novela gráfica y uso cromático, tipográfico y diseño editorial.

## 2.2.2.1 Brief de Diseño

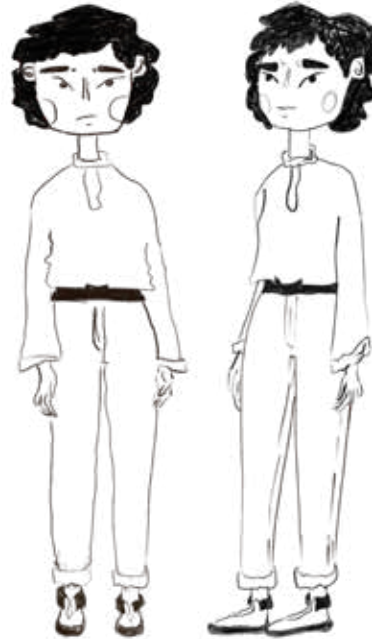
El brief de diseño nos permite enfocarnos en la creación del objeto de diseño, en este brief se especifican los propósitos y oportunidades del proyecto, lo que se quiere lograr con el proyecto, se especifica el target anteriormente analizado y los resultados o acciones que se esperan de esta audiencia, como se muestra en la figura 13.

## 2.2.2.2 Mood Board

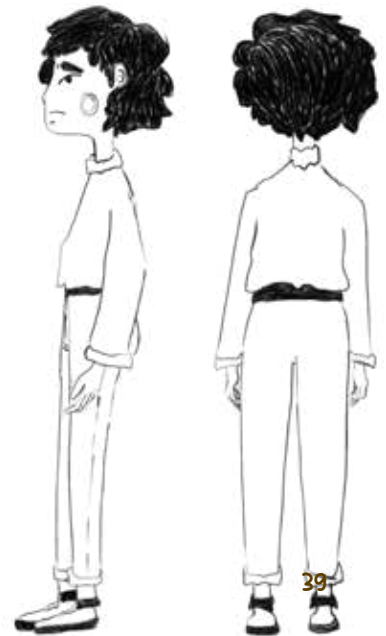
El propósito del mood board es la representación visual de líneas generales en cuanto a la gráfica o conceptualización del proyecto, nos sirve también para externalizar ideas que no pueden ser expresadas en palabras, determinar ciertos aspectos de diseño como establecer una paleta cromática o definir una tipografía a utilizar, en fin, el mood board sirve para establecer el look and feel, es decir, como se verá algo y que valores comunicará.

## 2.2.2.3 Lista Visual de Atributos

El desarrollo de la lista visual de atributos permite identificar a nuestros personajes, tener una lista de datos importantes como la descripción física, hacer una breve descripción de la persona, personalidad y permite identificar cómo es su mundo o el



TURN AROUND ANDRES PEÑA



contexto en el que el personaje se desenvuelve. Hacer esta lista nos sirve también para luego hacer el diseño de personajes y escenarios.

## **2.3 Presentación de Posibles Soluciones (HIPÓTESIS)**

En esta fase de la metodología se analizan los sistemas gráficos, funcional, constructivo, estéticos, económicos, etc. Se eligen las propuestas más viables para para la conceptualización del objeto a diseñar y la solución del problema. Esta etapa finaliza al determinar la alternativa que en base al análisis se selecciona para desarrollarla.

### **2.3.1 Conceptualización del Objeto a Diseñar**

Desarrolladas todas las herramientas para establecer las reglas estéticas del objeto a diseñar, se da paso a la presentación de posibles soluciones el cual consiste en la elaboración del guión para la novela gráfica, diseño de personajes y por último el bocetaje de thumbnails.

#### **2.3.1.1 Creación del Guión para la Novela Gráfica**

En el guión se detalla la construcción del escenario y la acción o sentimiento que debe expresar el personaje, además se establece los diálogos, sonidos y efectos que comprende cada cuadro o panel.

Para el desarrollo de este guión se eligió una lectura de acuerdo a los intereses del target. Un idilio bobo escrito por Ángel Felicísimo Rojas, el cual cuenta un amor por correspondencia que surgió entre dos estudiantes. Esta lectura se adaptó a un guión para la creación de la novela gráfica.

#### **2.3.1.2 Establecer Diseño de Personajes**

El diseño de personajes no es solo un dibujo cualquiera sobre alguien, más bien es la representación visual de un personaje que debe reflejar lo que siente, vive, la personalidad e ideología del personaje. Este diseño de personaje se basa en la lista visual de atributos que se ejecutó tomando en cuenta su aspecto físico, el cómo se ve, su personalidad y temperamento. Otros aspectos que agregan importancia para la construcción del personaje es su vestimenta, su postura o forma de moverse, su historia, hogar y elementos que le rodean.

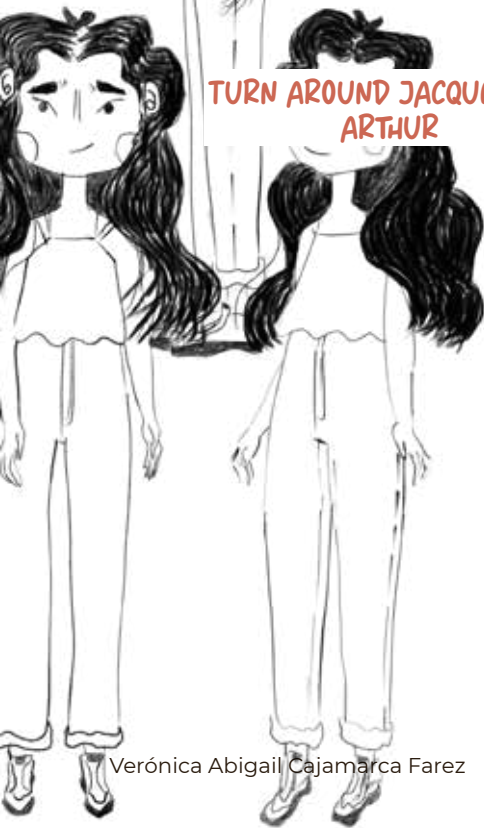
#### **2.3.1.3 Bocetaje y Desarrollar Thumbnails.**

El desarrollo de Thumbnails es el planteamiento de las viñetas que cuentan la historia proponiendo diferentes planos y ángulos cinematográficos en las mismas. El diseño y diagramación de las viñetas tiene mucho que ver con lo que se quiere contar o lo que se va a expresar, no existe un modelo universal al cual seguir, pues este, va ligado al propósito de la historia.

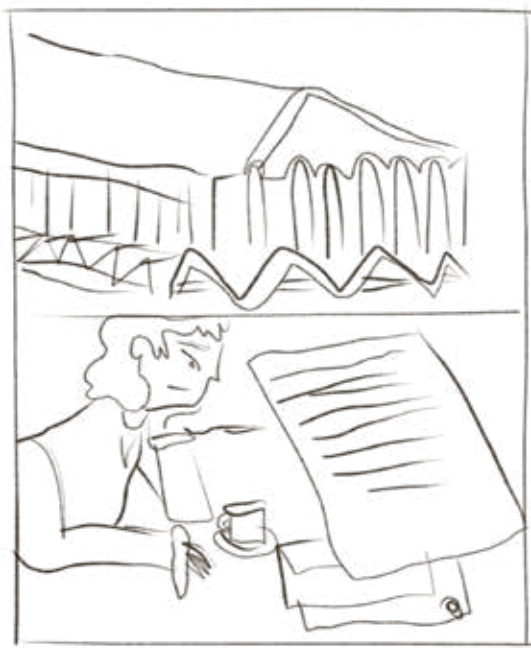




TURN AROUND JACQUELINE  
ARTHUR



THUMBNAILS



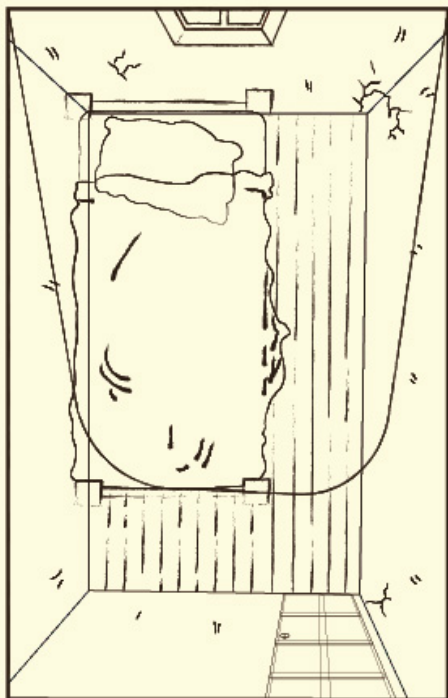
 03 

**CAPÍTULO**



En el capítulo tres se desarrolló la construcción de un prototipo inicial de la novela gráfica, para la construcción de la propuesta se analizaron aspectos como el estilo de ilustración, cromática, tipografía, el layout y la portada. Se realizó un focus group donde se hizo una presentación para evaluar la propuesta.

Finalmente se pasó a la fabricación final de la novela y a la presentación de la propuesta al target.



Verónica Abigail Cajamarca Farez

### 3. Propuesta y Resultados (PROYECTO)

En esta etapa de la metodología ya se tiene el diseño en escala real (bocetos) y en función, de este modo se tiene conocimiento de mínimas modificaciones en el diseño de la novela gráfica que puedan existir. Se realizó una valoración de la novela para después pasar a su desarrollo con el objetivo de determinar últimos detalles y evitar errores en la última etapa.

#### 3.1 Construcción de un prototipo inicial o básico.

El prototipo inicial básico es la suma de los thumbnails, bocetaje y guión para la resolución de las viñetas finales que se utilizarán en la novela, luego de esto se efectúa un estudio respecto a la cromática, tipografía y layout para su posterior realización.

##### 3.1.1 Producción de ilustraciones

Para la producción de ilustraciones se tomaron los bocetos y se digitalizaron utilizando los programas de adobe illustrator y adobe photoshop, se realizó el delineado de cada boceto anteriormente planteado, para en etapas subsiguientes llevar a cabo el entintado y la colocación de los diálogos y demás elementos.

##### 3.1.2 Sistema editorial (layout)

El sistema editorial de la novela gráfica se

# UCUENCA

diseñó en base a los cinco elementos para una buena creación de un layout: proximidad, espacios en blanco, contraste, alineación y repetición. Se definió un formato de 14,5 cm x 20,5, con márgenes de 1cm a cada lado, el espacio de trabajo de 12,5 x 18,5 cm, el tamaño de las calles de 1cm definido estos espaciados posteriormente se otorgó varias cuadrículas, de este modo se pudo definir el layout e ir colocando las ilustraciones y viñetas en los paneles, este sistema de layout está pensado principalmente con el objetivo de evocar las emociones de cada personaje y hacer que en nuestro lector las capte.

Las cuadrículas que se definió es: 3 x 2: 6 viñetas con calles de 1 cm.

## 3.1.3 Cromática

En base al moodboard (Fig.5) anteriormente trabajado y según la rueda de emociones de Robert Plutchik (Fig.12) se planteó una cromática ligada al color sepia debido a que este color se asocia las fotografías antiguas por lo tanto transmite que la historia está pasando en una época antigua a la nuestra, también hace que las ilustraciones inciten en el lector emociones de mejor manera.

## 3.1.4 Tipografía

Las selecciones de las fuentes tipográficas se hicieron en base al moodboard anteriormente planteado y en base a las prefe-

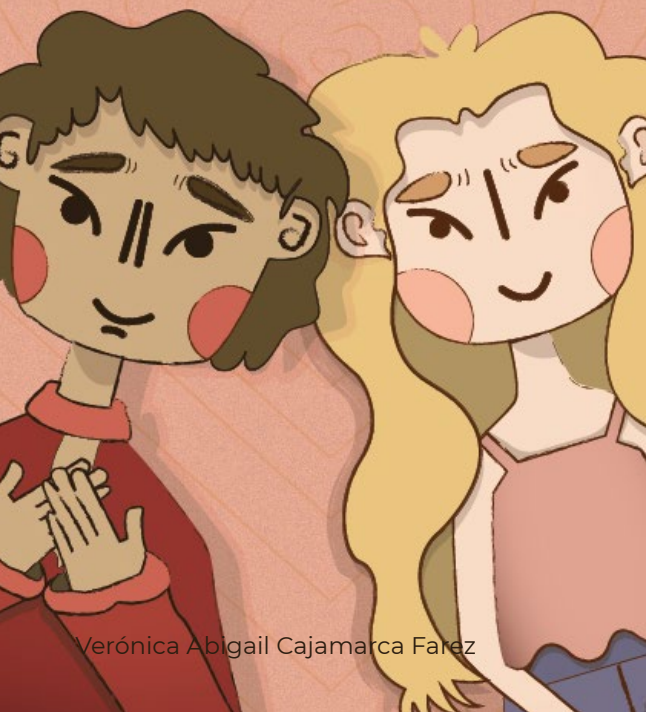
## JACQUELINE



## ANDRES



# UN IDILIO BOBO



rencias del target, también se analizó que estas vayan en sintonía con la estética de la novela. Principalmente se buscó que las tipografías transmitan curiosidad que no sean aburridas si no que llamen la atención de esta manera el lector nunca se aburrirá.

Es importante que en la elección haya equilibrio entre fuentes, es decir no solo seleccionar tipografías de tipo decorativas, más bien se buscó que estas se complementen.

### 3.1.5 Portada

El diseño de la portada es una parte fundamental de la novela, ya que en ella debe verse reflejado todo el contenido de la misma. El cover o portada debe resumir todo el contenido en una hoja, para eso se debe conceptualizar aspectos claves de la historia y este debe llamar la atención del público.

La propuesta para la portada de la novela se centra en los personajes estos están en un primer plano, deben sobresalir del resto de elementos, se debe reflejar el tipo de relación que llegan a tener, pero sin dar mucho detalle, en segundo plano se detalla elementos claves de la novela como el mapa y el lugar de donde son los personajes además se incluye las cartas que son otro elemento central en la historia, estos elementos anticipan el contenido y despierta el interés por saber el resto de la historia.

### 3.2 Presentación y evaluación de la pro-



### 3.2.1 Focus Group

El focus Group es una herramienta que nos permite conocer la opinión de un grupo acerca de nuestro producto o servicio, para completar la construcción de la novela gráfica se realizó un grupo focal en la “Unidad educativa Herlinda Toral” con jóvenes de segundo año de bachillerato con edades dentro de los 16 a 17 años (Fig.18).

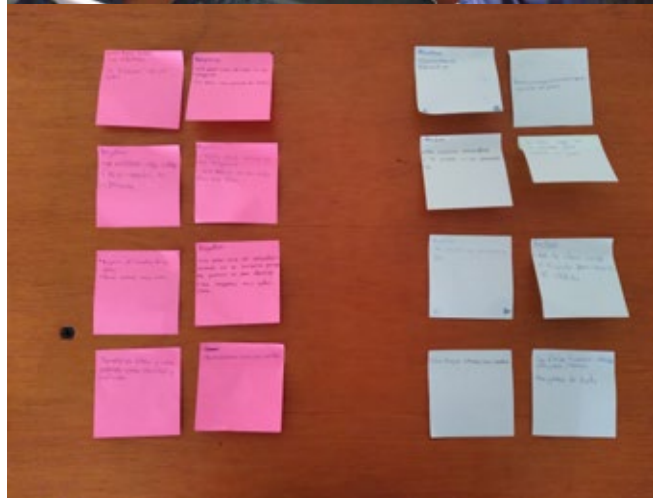
Al realizar el grupo focal se pudo evidenciar que el material genera bastante interés al momento de estudiar un tema y que incluso el alumno genera más empatía, es decir se identifica con la lectura e ilustraciones entendiendo de esta forma mejor el contexto.

Las respuestas más destacadas fueron:

#### Positivas

- Es una buena representación del cuento que llama la atención.
- Es una forma muy interesante de leer literatura ecuatoriana, me gustaría leer más.
- La novela tiene una buena portada, buenos personajes y buenos dibujos.
- Me parece una historia llena de emociones y muy romántica expresando el amor en la juventud y es muy buena.

#### Negativas



- A algunas imágenes les falta color y un texto más grande.
- Los trazos me gustan, pero el fondo es muy débil, recomendaría utilizar otra tipografía.

## 3.3 Realización

En esta etapa de la metodología se hace un recuento de toda la información recolectada (entrevistas, encuestas y grupo focal) y planteada (diseño de personajes, moodboard, bocetos etc.,) con el fin de organizar tiempo y recursos para la construcción final de la novela gráfica.

### 3.3.1 Fabricación del prototipo final de la novela gráfica

Al tener el feedback del grupo focal se puede dar paso a la construcción final de la novela gráfica tomando en cuenta las valoraciones hechas por los estudiantes en cuanto a cromática e ilustración que se hizo al primer boceto de la novela gráfica.

### 3.3.2 Presentación del prototipo final al target

La presentación del prototipo final al target tuvo una gran acogida en los estudiantes se animaron a leer y visualizar la novela gráfica sin ningún problema, al final de la presentación se les hizo varias preguntas acerca de la lectura y de su autor, preguntas que respondieron acertadamente, lo

que nos lleva a entender que el estudiante pudo captar mejor los detalles de la lectura y sobre todo el contexto en el que se desarrolla además de eso les permitió comprender mejor la corriente literaria.

Otro punto que queda claro es que, si se le presenta al estudiante un material que cumpla con su interés de acorde a su edad y contexto, se convierte en un éxito en su enseñanza. Esta lectura al tratarse de un romance adolescente fue bien acogida permitió que los estudiantes tengan un proceso de introspección, evalúan su situación y sacan sus propias reflexiones, estas reflexiones que se dieron no solo se trató de aspectos educativos sino más bien personales como por ejemplo: Se debe ser sincero aunque la verdad duela; me ayuda a no enamorarme, el amor a larga distancia puede ser muy complicado; en una relación las mentiras dañan, es mejor ser sinceros desde un principio.

### 3.3.3 Exposición al público

Con el objetivo de impulsar el interés por la literatura ecuatoriana se utilizará canales de exposición como post en Instagram en @fenuaestudio, utilizar esta red social permite llegar a más público y no solo para el target que fue diseñada (estudiantes de segundo año de bachillerato) podemos ampliar el rango de exposición y llegar a personas de diferentes edades. También se utilizará una página web en la cual además

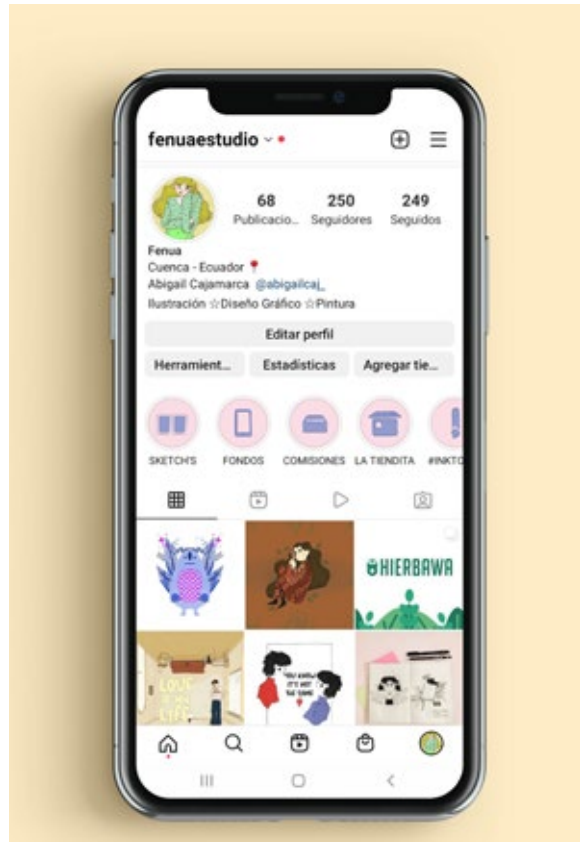
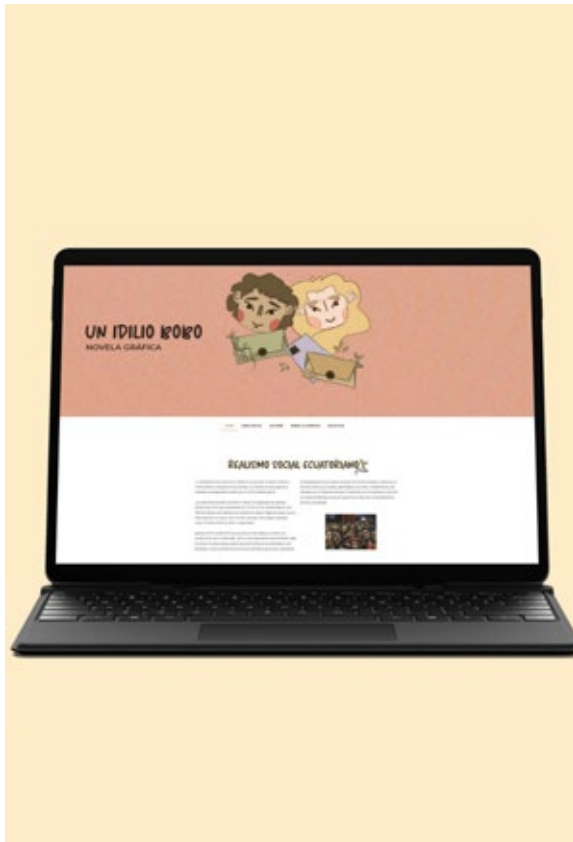
# UCUENCA

de tener alojada la novela gráfica se muestra los objetivos de este proyecto además de datos curiosos de la corriente literaria y escritores ecuatorianos.

## Links

Página Web:  
<http://www.unidiliobobo.info/>

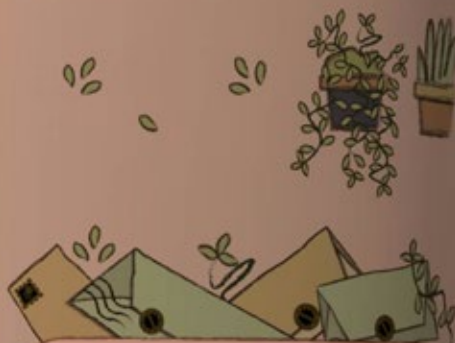
Instagram:  
<https://instagram.com/fenuaestudio?igshid=YmMyMTA2M2Y=>









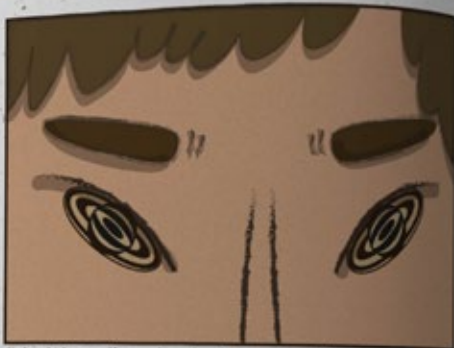


## UN IDILIO BOBO

Andrés y Jaqueline se conocieron mediante correspondencia por un programa para aprender idiomas, se intercambiaban cartas cada semana debido a que vivían en distintos países.



Esta temporada me dio un pesar.



Hube de hacer disparates y trastornarme completamente.

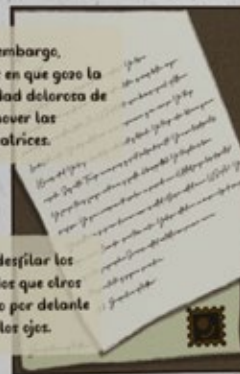


Odio ese recuerdo porque me estruja el corazón y me derrama la bilis en la sangre.



Sin embargo, en los días en que gozo la veluplucidad dolorosa de remover las cicatrices.

Hago desfilar los recuerdos que otros días temo por delante de los ojos.



No la conocí nunca.  
Naturalmente. Yo vivía y  
estudiaba en el colegio  
de Loja.  
Ella en Richmond.



Estábamos separados  
por miles de kilómetros  
que no los resolvimos  
nunca.



¡Imposible!  
y a pesar de ello, a pesar  
que usted al oír esto,  
creerá imposible este  
amor, me he enamorado de  
ella como un perro.



todo por culpa de unas  
cartas y de una refinada  
estupidez mía.







Son sus cartas...

No las rompo porque necesito hacer desaparecer la desconfianza que producen mis palabras en quienes me oyen.

Necesito que me crea capaz yo, miserable figura de encender un gran amor a través de algunos grados geográficos.



Así como  
sueño:  
UN  
CISN  
AMOR.

¿Lo compruebo enseguida. Here esto lenge aquí



Le prometo enseñarle las cartas de ella.

Se llamaba

-no se llama todavía

-Jacquelin Arthur

Nombre medio afrancesado cree, muy bonito,

¿Verdad?

Unos colegios norteamericanos se dirigieron al nuestro pidiendo direcciones de alumnos que estudiaran inglés.





U era cara de súplica para que te me otienda de preferencia! Nunca, nunca me había humillado tanto!



Dígame, señor.

¿Qué era ésto? Amigo, era una fatalidad mía.

La otra carta, la segunda carta, era ésta.

Siguete Carta  
Mi querido Amigo



## XII. Conclusiones

La planificación y ejecución de los instrumentos de investigación para el estudio realizado determinó varios factores tales como, el realismo social es una corriente literaria ecuatoriana importante que debe enseñada para mantener viva la cultura, la problemática en el aula de clase radica en que el material que se presenta no cautiva al target.

Lo anterior permite validar la hipótesis planteada, puesto que por medio del diseño y ejecución de una novela gráfica digital impulsamos el interés por esta corriente, dado que es un material mucho más digerible para introducir a jóvenes al mundo del realismo social ecuatoriano y por ende revalorizar la cultura.

En cuanto a la metodología utilizada fue la adecuada, permitió generar un transcurso fluido mientras se trabajaba en cada etapa de la misma, se elaboró un proceso de diseño para la generación de propuestas y finalmente la creación de la novela gráfica basándose en el target.

La opinión de nuestro grupo focal sobre el objeto de diseño fue positiva, dado que comprendieron de mejor manera la lectura, se despertó varias emociones en el lector, además se logró avivar el interés por esta corriente.

## XIII. Recomendaciones

Considerando la importancia que tiene esta investigación en función de los resultados obtenidos y el objeto de diseño se formularon las siguientes recomendaciones.

Al ser un proyecto donde se debe crear un objeto de diseño, se recomienda utilizar la metodología Modelo general del proceso de diseño (UAM / Azcapotzalco), puesto que esta permite una amplia indagación con respecto a temas culturales.

Otra línea de investigación que se puede poner en diálogo con este proyecto es la social media. El poder difundir esta novela gráfica en redes sociales puede ser muy beneficioso para el mismo ya que se puede llegar a más personas y poder incentivar la lectura e interés por la corriente literaria en cuestión.

En el desarrollo de proyectos de investigación que impliquen a jóvenes adolescentes poner énfasis en los elementos visuales ya que estos logran mantener su atención y ayudan a que comprendan los conceptos con mayor facilidad. Plantear una buena cromática, figuras, diseño de personajes y tipografía es fundamental para tener un buen recibimiento y lograr nuestros objetivos.

## XIV. Referentes bibliográficos

sen8ne5

Alemán, Á. (2020). Metaficción y novela gráfica ecuatoriana: El caso de El ejército de los tiburones martillo (2019) de Fabián Patinho. *Kipus: revista andina de letras y estudios culturales*, 47, 35-52. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/7541>

Chavez, J. (2016) Material gráfico para la aplicación de las destrezas reading and speaking en la enseñanza del idioma inglés a los estudiantes de la unidad educativa “líderes del futuro” en el cantón valencia en el año 2015 [Proyecto de investigación, Universidad de Babahoyo]. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/1912>

Antuñano, et al. (1992). *Contra un diseño dependiente*. Universidad Autónoma Metropolitana, División de Ciencias y Artes para el Diseño.

Cueva, M. (1931). *Cuentos morlacos*. Imp. del colegio «Benigno Malo,». <https://books.google.com.ec/books?id=jNwSAAAAYAAJ>

Arroyo, et al. (2017). Análisis de la Teoría de Psicogenética de Jean Piaget: Un aporte a la discusión. *Dominio de las Ciencias*, 3(3), 833-845. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6326679>

Coscarelli, M. R., & Dapino, M. (2007). *Pedagogía y Ciencias de la Educación: estudio comparativo*, de Mariana Olmedo. *Archivos De Ciencias De La Educación*, 1(1). <https://www.archivosdeciencias.fahce.unlp.edu.ar/article/view/ARCHv01n01a11>

Asensio, N. & Marín, D. (2021). *Novelas visuales aplicadas a la enseñanza de habilidades sociales*. *IE Comunicaciones: Revista Iberoamericana de Informática Educativa*, 33 (enero-junio), 22-30. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7985876>

Dueñas, G. (2001). *Antología Crítica literaria ecuatoriana Hacia un nuevo siglo* [Archivo PDF]. Libro Polit ([flacsoandes.edu.ec](http://flacsoandes.edu.ec))

Brozo, W. G., Moorman, G., & Meyer, C. (2014). *Wham! Teaching with Graphic Novels Across the Curriculum*. Columbia University.

EcuRed. (2 de julio de 2010). *Literatura ecuatoriana*. [https://www.ecured.cu/Literatura\\_ecuatorian](https://www.ecured.cu/Literatura_ecuatorian)

Cassany, D. (2013). *ÁREA DE LENGUA Y LITERATURA LA IMPORTANCIA DE ENSEÑAR Y APRENDER LENGUA Y LITERATURA*. [Archivo PDF]. <https://docer.com.ar/doc/>

Eisner, W. (s. f.). *El Cómic y el Arte Secuencial*. [Archivo PDF]. [https://www.academia.edu/25709936/El\\_Comic\\_y\\_el\\_Arte\\_Secuencial\\_Will\\_Eisner](https://www.academia.edu/25709936/El_Comic_y_el_Arte_Secuencial_Will_Eisner)

Esfera Creativa. (24 de febrero de 2016). *Dic-*



cionario PDF con 80 términos de Diseño Gráfico. <https://esferacreativa.com/diccionario-de-diseno-grafico/#comments>  
Guerra, M. (2013). DISEÑO EDUCATIVO: CAMPO FÉRTIL PARA LA INCURSIÓN DEL DISEÑADOR EN EL APRENDIZAJE PERMANENTE. rdu revista digital universitaria. <http://www.revista.unam.mx/vol.14/num8/art22/art22.pdf>

Gómez Salamanca, D. (2013). Tebeo, cómic y novela gráfica: La influencia de la novela gráfica en la industria del cómic en España [Ph.D. Thesis, Universitat Ramon Llull]. <http://www.tdx.cat/handle/10803/117214>

León Castro, M., Benito del Pozo, P., & Salazar Estrada, Y. (2019). El realismo social e indigenista en el cuento ecuatoriano 1920–1950. 40(1), 69-80. Library of the Faculty of Arts, Masaryk University. <https://doi.org/10.5817/ERB2019-1-5>

Linares, A. (s.f.). Desarrollo cognitivo: Las teorías de Piaget y Vygotsky. Master en Paidopsiquiatría (bienio 07-08). [http://www.paidopsiquiatría.cat/files/teorias\\_desarrollo\\_cognitivo\\_0.pdf](http://www.paidopsiquiatría.cat/files/teorias_desarrollo_cognitivo_0.pdf)

Loro, Y. (2018). Propuesta de modelo didáctico de biología para desarrollar las competencias del área de Ciencia Tecnología y Ambiente en estudiantes del cuarto año de educación secundaria de una institución educativa pública de San Juan de Miraflores. [Tesis de suficiencia profesional,

Universidad Marcelino Champagnat]. <https://normas-apa.org/wp-content/uploads/Guia-Normas-APA-7ma-edicion.pdf>  
Lossada, F. (2012). El color y sus armonías. [Archivo PDF]. <http://www.serbi.ula.ve/serbiula/librose/pva/libros/colorarmonia.html#:~:text=El%20color%20y%20sus%20armon%C3%ADas&text=Esta%20dimensi%C3%B3n%20esta%20presente%20en,extrema%20y%20la%20pura%20subjetividad>.

Manjarrez, J. (2014). Diseño Editorial. Calameo. <https://es.calameo.com/books/002769216aab0394afd98>

Martínez, M. (2019). Psicología cognitiva en educación. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Tumbes] <http://repositorio.un-tumbes.edu.pe/handle/UNITUMBES/1404>

McMillian, J. H. (2005). Investigación Educativa. pearson educación, s. a Ministerio de Educación. (2018). Lengua y literatura 2 Curso texto para estudiantes. Don Bosco.

Nuñez, A. (2010). Novela Gráfica Peruana. [Tesis de Posgrado, Universidad PUCP] <http://hdl.handle.net/20.500.12404/834>

Pazmiño, B. (2017). El diseño gráfico como herramienta para el mejoramiento del proceso lector vocálico en niños/as de educación inicial II en el liceo José Ortega y Gasset. [Tesis de Posgrado, Universidad UTE]. <http://repositorio.ute.edu.ec/hand>

Pozo, J. I. (1989). Teorías cognitivas del aprendizaje. Ediciones Morata.

Rodríguez, C. (2009). El diseño gráfico en materiales didácticos. Estudio caos

Rodríguez, Martha. (2007) Narradores ecuatorianos de la década de 1950: poéticas para la lectura de modernidades periféricas. Kipus: revista andina de letras.21: 39-54. <https://repositorio.uasb.edu.ec/handle/10644/1487>

roastbrief. (2014). La ilustración en el diseño gráfico. <https://roastbrief.com.mx/2016/04/la-ilustracion-en-el-diseno-grafico/>

Saitua, I. (2018). LA ENSEÑANZA DE LA HISTORIA A TRAVÉS DE LA NOVELA GRÁFICA: UNA ESTRATEGIA DE APRENDIZAJE EMERGENTE. Didácticas Específicas, (18), 6587. <https://revistas.uam.es/didacticasespecificas/article/view/8924>

Saldarriaga-Zambrano, et al. (2016). La teoría constructivista de Jean Piaget y su significación para la pedagogía contemporánea. Revista científica. Dominio de las Ciencias, 2(3 Especial), 127-137. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

Salinas, G. (2019). EL REALISMO SOCIAL COMO REFERENTE PARA

LA REPRESENTACIÓN PICTÓRICA DE VENDEDORES

AMBULANTES EN LA CIUDAD DE LOJA. [Tesis de Pregrado, Universidad Nacional de Loja]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/21732>

Tapia, H. (2019). Análisis de la producción, distribución y promoción del cómic en el Ecuador: Creación de un sistema de apoyo enfocado en la distribución y promoción del cómic ecuatoriano. [Tesis de Pregrado, PUCE]. <http://repositorio.puce.edu.ec:80/xmlui/handle/22000/16386>

Turnes, P. (2009). La novela gráfica: Innovación narrativa como forma de intervención sobre lo real. Revista académica de la federación Latinoamericana de facultades de comunicación social Diálogos de la comunicación. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=3718882>

Unir la universidad en internet. (17 de agosto de 2020) Qué es el desarrollo cognoscitivo y sus implicaciones en el ámbito de la Educación Especial. <https://www.unir.net/educacion/revista/desarrollo-cognoscitivo-cognitivo/>

Vivar, T. (2020) Diseño de un cómic para enseñar sobre una fecha histórica del Ecuador [Tesis de pregrado, Universidad de Cuenca]. <http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/35174>

## XV. Anexos

### Anexo 1

#### Encuestas a estudiantes

**Figura 1**



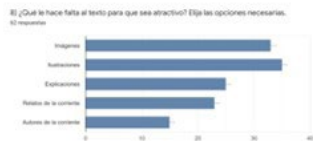
**Figura 3**



**Figura 5**

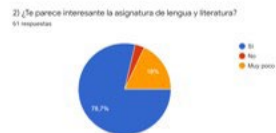


**Figura 7**



**Figura 9**

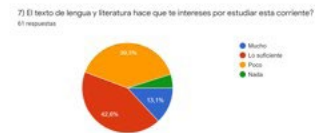
**Figura 2**



**Figura 4**



**Figura 6**



**Figura 8**



**Figura 10**



## ENCUESTA SOBRE EL TEXTO DE LENGUA Y LITERATURA Y REALISMO SOCIAL

PROYECTO DE TITULACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO  
ABIGAIL CAJAMARCA

La presente encuesta tiene el objetivo de recopilar información y conocer su opinión acerca del texto de lengua y literatura que obliga el ministerio de educación, con respecto a la corriente literaria del realismo social. Esta información servirá para la construcción de una novela gráfica digital sobre el realismo social ecuatoriano.

### Términos Clave

**Material visual:** Es aquel que expresa mensajes a través de imágenes, incluso el que se combina con la palabra escrita y con algunos textos escritos en la totalidad.

**Novela gráfica:** Formato de publicación que contiene una historia única, donde se narran el dibujo y la narrativa y se presentan temas profundos e historias vívidas.

Marque la alternativa seleccionada con una línea ( ) si se opone o desea cancelar su respuesta; marque con una (x) la alternativa que desea eliminar y selecciona la nueva opción.

111

1) Califique el texto de lengua y literatura

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Malo

2) ¿Te pareció interesante la asignatura de lengua y literatura?

- Sí
- No
- Muy poco

3) Cómo calificaría las imágenes que presenta el libro de Lengua y Literatura

- Excelente
- Bueno
- Regular
- Malo

4) ¿Crees que se debería trabajar más en las imágenes que presenta el libro?

- Sí
- No

6) Ponga el número de autores que conoce.

Texto de respuesta corta \_\_\_\_\_

7) El texto de lengua y literatura hace que te intereses por estudiar esta corriente?

- Mucho
- Lo suficiente
- Poco
- Nada

8) ¿Qué le hace falta al texto para que sea atractivo? Elija las opciones necesarias.

- Imágenes
- Ilustraciones
- Explicaciones
- Relatos de la corriente
- Autores de la corriente

9) ¿Alguna vez se te ha presentado algún material de apoyo para profundizar el realismo social ecuatoriano?

- Siempre
- A veces
- Pocas veces
- Nunca

112

10) ¿Te gustaría que se te presentara algún material de apoyo que sirva como refuerzo del tema?

- Siempre
- A veces
- Pocas veces
- Nunca

11) ¿Qué le gustaría que tenga este material?

- Imágenes
- Ilustraciones
- Explicaciones
- Relatos de la corriente
- Autores de la corriente





### ENTREVISTA SOBRE EL TEXTO DE LENGUA Y LITERATURA Y REALISMO SOCIAL

PROYECTO DE TITULACIÓN DE DISEÑO GRÁFICO  
ABIGAIL CAJAMARCA

La presente encuesta tiene el objetivo de recopilar información y conocer su opinión acerca del texto de lengua y literatura que otorga el ministerio de educación, con respecto a la corriente literaria del realismo social. Esta información servirá para la construcción de una novela gráfica digital sobre el realismo social ecuatoriano.

Correo \*

Correo válido

Este formulario registra los correos. Cambiar configuración

**Terminos Clave**

**Imagen visual:** Es aquel que expresa mensajes a través de imágenes, incluido el que se combina con la palabra escrita y con otros reales existentes en la localidad.

**Novela gráfica:** Formato de publicación que contiene una historia única, donde se fusionan el dibujo y la narrativa y se presentan temas profundos e historias entrelazadas.

Marque la alternativa atencionada con una línea (|) si se equivoca o desea corregir su respuesta marque con una (x) la alternativa que desea eliminar y seleccione la nueva opción.

Nombre

Texto de respuesta corta

Cargo dentro de la institución

Texto de respuesta corta

1) ¿Cuál es su opinión acerca del texto de literatura que ofrece el ministerio de educación?

Texto de respuesta larga

2) A su criterio ¿Qué se debería sumar al texto para que los jóvenes se interesen en aprender el realismo social?

Texto de respuesta larga

3) ¿Cuál es su opinión acerca de buscar otros medios o contenidos para que los estudiantes se interesen en el tema?

Texto de respuesta larga

4) ¿Cuál es su opinión acerca del realismo social ecuatoriano? ¿Cree que es importante para conocer la cultura e historia ecuatoriana?

Texto de respuesta larga

5) ¿Ha ocupado usted algún material de apoyo que no ofrezca el ministerio?

Texto de respuesta larga

6) ¿Qué material de apoyo ha utilizado?

Texto de respuesta larga

7) ¿Cree usted que un material visual acerca del realismo social ayuda a que el estudiante entienda mejor el contexto histórico y cultura ecuatoriana?

Texto de respuesta larga

8) Si se presentara una novela gráfica sobre una lectura del realismo social ¿Cómo afectaría al estudiante?

Texto de respuesta larga

9) ¿Cree que la novela gráfica podría servir como herramienta auxiliar para mejorar la comprensión lectora del estudiante?

Texto de respuesta larga

## GUIÓN UN IDILIO BOBO

PÁGINA 1

Int. Cuarto de Andres peña

PANEL 1

Acostado en su cama mirando al techo en un cuarto oscuro y desaliñado.

Andres Peña

Esa temporada me dio un pesar.

PÁGINA 2

PANEL 2

Int. Cuarto de Andres peña

Mirada enloquecida de Andrés Peña.

Andres Peña

Hube de hacer disparates y trastornarme completamente.

PANEL 3

FLASHBACK

Cartas por correspondencia, el nombre e imagen de Jacqueline Arthur.

Andres Peña

Odio ese recuerdo porque me estruja el corazón y me derrama la bilis en la sangre.

PÁGINA 3

PANEL 4

Ext. Mercado

Andres Peña sentado en un local de comida del mercado.

Andres Peña

Sin embargo, en los días en que gozo la voluptuosidad dolorosa de remover las cicatrices.

PANEL 5

FLASHBACK

Imágenes de cartas(texto) y el rostro de Jacquelin Arthur.

Andres Peña

Hago desfilar los recuerdos que otros días temo por delante de los ojos.

PÁGINA 4

PANEL 6

Ext. Mercado

Café sobre la mesa con un mendrugo de pan.

Andres Peña

Ahora vivo uno de esos ratos implacables en que soy el más tremendo enemigo de mis ridiculeces y me complace sufrir.

#### ANDRES PEÑA TURN AROUND

