



CONTRATO DE CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante, Cynthia Katherine Morán Chalán por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le denominará el "CEDENTE"; y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector el Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se lo denominará el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTE.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "Elaboración de cuentos didácticos e ilustrados sobre las leyendas del cantón Otavalo para niños y niñas de 5 a 11 años de edad del sector de Otavalo", el cual incluye la creación de un cuento ilustrado, para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. **b)** Por iniciativa y responsabilidad del Instituto Superior Tecnológico Cordillera se desarrolla el proyecto, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de autor que genera la obra literaria y que es

producto del proyecto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administrativa y de reproducción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales de la elaboración de su proyecto descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (ilustraciones, diagramación, maquetación, etc). El Cesionario podrá explotar el diseño del cuento por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la Ley de Propiedad Intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción del cuento ilustrado por cualquier forma o procedimiento; b) La comunicación pública del proyecto; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del proyecto; d) Cualquier transformación o modificación de los cuentos ilustrados; e) La protección y registro en el IEPI el proyecto a nombre del Cesionario; f) Ejercer la protección jurídica del proyecto; g) Los demás derechos establecidos en la Ley de Propiedad Intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN DEL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y organización del proyecto que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o

utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del proyecto a favor del Cesionario.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza a título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por los derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes fijan como su domicilio la ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de éste, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la asistencia de un Mediador del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo de diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetará a lo dispuesto en la Ley de Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la Ley de Arbitraje y Mediación; b) Las partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se comprometen a no interponer ningún tipo de recurso en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el



árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones del centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvencción, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.

SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 13 días del mes de Octubre del dos mil catorce.

f) _____

Cynthia Katherine Morán Chalán
Cordillera

C.C. N° 1722786538

CEDENTE

f) _____

Instituto Superior Tecnológico

CESIONARIO



DECLARATORIA

Yo, Cynthia Katherine Morán Chalán, declaro que soy la única autora del presente proyecto de grado titulado: "Elaboración de cuentos didácticos e ilustrados sobre las leyendas del cantón Otavalo para niños y niñas de 5 A 11 años de edad del sector de Otavalo", y autorizo al Instituto Tecnológico Superior Cordillera, para que haga el uso que considere pertinente sobre dicho proyecto.

Para que conste así firmo la presente a los 13 días del mes de septiembre del 2014

Cynthia Katherine Morán Chalán

172278653-8



AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a Dios ya que Él fue quien me ha dado fuerzas para poder seguir adelante y poder llegar a culminar una pequeña etapa de mi vida.

A mi familia ya que fueron un gran apoyo y estuvieron a mi lado dándome ánimos para concluir con este proyecto.

A mi hijo porque me impulsaba día a día a no decaer y seguir adelante para poder darle un mejor futuro, y demostrarle que si se puede alcanzar lo que uno anhela y desea.

A la Ing. Kety Cañar por su ayuda incondicional al realizar este proyecto, por sus palabras de apoyo y confianza que me daba para que siga realizando este trabajo.



DEDICATORIA

Dedico este Proyecto a Dios, porque me dio vida y salud para poder concluir con un sueño más que me había trazado.

A mi hijo porque es una de las personas más importantes de mi vida, y al verlo me producía unas ganas inmensas de superarme y ser mejor madre y estudiante.

Y a mi familia ya que cada uno de distinta manera fueron un apoyo durante todo el transcurso de mi estudio y ahora en la realización de mi proyecto.

Y a varias personas más, que al no ser pronunciadas no quiere decir que no sean importantes, ellos/as me ayudaron dándome palabras de aliento y de superación para poder culminar este proyecto.



ÍNDICE GENERAL

Índice

Carta de Aprobación de Proyecto

Carta de Contrato de sesión sobre derechos de propiedad intelectual.....pág. I

Declaratoria.....pág. V

Agradecimiento.....pág.VI

Dedicatoria.....pág.VII

Índice general.....pág.VIII

Índice de tablas.....pág.XIII

Índice de gráficos.....pág.XV

Introducción.....pág.XVI

Resumen Ejecutivo.....pág.XVII

Abstract.....pág.XIX

Capítulo I: Antecedentes.....pág.1

1.1 Contexto.....pág.1

1.2 Justificación.....pág.4



1.3 Definición del Problema Central (Matriz T).....	pág.5
Capítulo II: Análisis de Involucrados.....	pág.6
2.1 Mapeo de Involucrados.....	pág.6
2.2 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados.....	pág.7
Capítulo III: Problemas y Objetivos.....	pág.9
3.1 Árbol de Problemas.....	pág.9
3.2 Árbol de Objetivos.....	pág.10
Capítulo IV: Análisis de Alternativas.....	pág.11
4.1 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones.....	pág.11
4.1.1 Tamaño del Proyecto.....	pág.12
4.1.2 Localización del Proyecto.....	pág.12
4.1.3 Análisis Ambiental.....	pág.13
4.2 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos.....	pág.15
4.3 Diagrama de Estrategias.....	pág.16
4.4 Construcción de la Matriz de Marco Lógico.....	pág.17
4.4.1 Revisión de los Criterios para los Indicadores.....	pág.17



4.4.2 Selección de Indicadores.....	pág.23
4.4.3 Medios de Verificación.....	pág.30
4.4.4 Supuestos.....	pág.37
4.4.5 Matriz de Marco Lógico (MML).....	pág.43
Capítulo V: La Propuesta.....	pág.49
5.1 Antecedente de la Herramienta del Perfil de la Propuesta.....	pág.49
5.2 Descripción de la Herramienta.....	pág.55
5.3 Formulación del Proceso de Aplicación.....	pág.56
5.3.1 Planificación.....	pág.56
5.3.1.1 Propósito del proyecto.....	pág.56
5.3.1.2 Tipo de publicación.....	pág.56
5.3.1.3 Temática.....	pág.56
5.3.1.4 Formato.....	pág.56
5.3.1.5 Número de Páginas.....	pág.57
5.3.2 Desarrollo.....	pág.57
5.3.2.1 Mapa de Contenidos.....	pág.57



5.3.2.2 Índice de Imágenes.....	pág.58
5.3.2.3 Estilos.....	pág.98
5.3.2.4 Páginas master o retículas.....	pág.98
5.3.2.5 Diagramación.....	pág.99
5.3.2.6 Imagen Corporativa.....	pág.100
5.3.2.7 Portada.....	pág.100
5.3.2.8 Maquetación.....	pág.102
5.3.2.9 Pre-prensa.....	pág.103
5.3.2.10 Post prensa.....	pág.103
5.3.2.11 Marketing y Distribución.....	pág.103
Capítulo VI: Aspectos Administrativos.....	pág.104
6.1 Recursos.....	pág.104
6.1.1 Humanos.....	pág.104
6.1.2 Tecnológicos.....	pág.104
6.1.3 Económicos.....	pág.104
6.2 Presupuestos.....	pág.105



6.3 Cronograma.....	pág.106
Capítulo VII: Conclusiones y Recomendaciones.....	pág.107
7.1 Conclusiones.....	pág.107
7.2 Recomendaciones.....	pág.107
Referencias Bibliográficas.....	pág.108



Índice de Tablas

Tabla 1

Análisis de fuerzas T.....pág.4

Tabla 2

Matriz de análisis y selección con los involucrados.....pág.6

Tabla 3

Matriz de análisis de impacto de los objetivos.....pág.14

Tabla 4

Revisión de los criterios para los indicadores.....pág.16

Tabla 5

Selección de indicadores.....pág.22

Tabla 6

Medios de verificación.....pág.29

Tabla 7

Supuestos.....pág.36



Tabla 8

Matriz Marco Lógico.....pág.42

Tabla 9

Presupuesto.....pág.106

Tabla 10

Cronograma.....pág.107

Índice De Figuras

Figura 1

Mapeo de los involucrados.....pág.5

Figura 2

Árbol de problemas.....pág.8

Figura 3

Árbol de objetivos.....pág.9

Figura 4

Matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones.....pág.10

Figura 5

Diagrama de estrategias.....pág.15

Introducción

El presente Proyecto de Grado es para recibir el Título de “Tecnólogo en Diseño Gráfico” que otorgará el Instituto Tecnológico Superior Cordillera.

Es un proyecto I+D+I que trata sobre la ilustración de las leyendas de Otavalo para despertar el interés en los niños y niñas del Sector, enseñándoles valores que los acerquen más a su cultura para que la aprecien y no la pierdan.

En la actualidad existen variedad de cuentos que sirven de aprendizaje dentro de las instituciones para los niños/as, pero con el paso del tiempo según el género del infante este también ha cambiado.

El cuento es importante para el desarrollo social, intelectual del niño/a, enseñándoles valores y ayudándolos por medio de estos a perder sus miedos y que puedan desenvolverse cuando se encuentren con personas en su entorno de estudio o en su hogar. Es por eso que los cuentos hoy en día se han ido modernizando para que cumplan una función ética y didáctica para los que lo leen.



Resumen Ejecutivo

Con el pasar del tiempo, alrededor de 43. 000 niños y niñas originarios de las diferentes comunidades del Cantón Otavalo han estado olvidando sus raíces ancestrales y culturales debido a la falta de documentos científicos en especial de libros que permitan conocer más sobre esta cultura milenaria.

El proyecto titulado: "Elaboración de cuentos didácticos e ilustrados sobre las leyendas del cantón Otavalo para niños y niñas de 5 a 11 años de edad del sector de Otavalo" se lo realizó con el fin de proporcionar un material didáctico que permita a los mismos conocer sobre su cultura mediante las leyendas que con el pasar del tiempo han vivido como relatos de los ancianos del cantón, de manera similar se pretende incentivar a los niños a la lectura y así apoyar a la recuperación de las raíces culturales que el grupo objetivo ha ido perdiendo.

Una de las ventajas de este proyecto es que los niños que adquieran el libro lo tendrán escrito en su idioma natal (kichwa) haciendo que su idioma se revitalice y no muera, y al ser un grupo muy amplio se lo dividió en tres secciones de acuerdo a la edad; el primer grupo corresponde a edades comprendidas entre 5 a 7 años, el segundo entre 7 a 9 años y por último el tercer grupo comprendido entre las edades de 9 a 11 años.



Cada libro contiene una leyenda con ilustraciones llamativas, se implementó el uso de un pequeño pop up en la parte más importante representativa de cada una de ellas, de esta manera se espera captar la atención del grupo objetivo y motivarlos a la lectura.



Abstract

With the passage of time, about 43,000 children originating from the different communities of Cantón Otavalo have been forgetting their ancestral and cultural roots due to the lack of scientific papers especially books that reveal more about this ancient culture

The project entitled "Elaboración de cuentos didácticos e ilustrados sobre las leyendas del cantón Otavalo para niños y niñas de 5 a 11 años de edad del sector de Otavalo" was made in order to provide educational materials to encourage children to read and thus support the recovery of the cultural roots that this group has been losing through legends with the passing of time have lived as stories of the elders of Canton Otavalo

One advantage of this project is that children acquire the book in their native language (Kichwa) making revitalize their language and not die, and being a very large group was divided it into three sections according age; The first group is for ages 5-7 years, the second for ages of 7-9 years, and finally the third group is for ages of 9 to 11 years.

Each book contains a legend with striking illustrations, the use of a small pop up in the most important part was implemented representative of each of them, so it is expected to capture the attention of the target audience and motivate them to read

CAPITULO I: ANTECEDENTES

1.1 Contexto

Desde tiempos antiguos los cuentos han sido muy importantes dentro de los géneros literarios de mayor trascendencia y aceptabilidad por los niños, siempre y cuando estos sean atractivos y de su agrado ya sea por fuera como por dentro.

Este es un género literario que despierta las emociones de quienes lo leen y en hoy en día el cuento es una herramienta fundamental para la enseñanza en las escuelas, ya que ésta es una base significativa para desarrollar e incentivar el hábito de la lectura desde temprana edad, permitiéndole además no solo leer por obligación, sino interactuar con el lector, dejándoles una enseñanza como es el de saber y aprender sobre las historias antiguas del lugar en donde habitan.

En marzo del 2013 se realizó en Otavalo un proyecto sobre la motivación a la lectura, en el que participaron estudiantes del Instituto Otavalo, el propósito lo llevaron a cabo poniéndole como nombre “Animación a la Lectura”, los estudiantes trabajaron en la realización de teatros, para que así recuerden la historia de la ciudad y armaron guiones que les permitió ingresar a las escuelas de la ciudad y de esta manera motivarlos a la lectura.

En la antigüedad el Diseño Gráfico en el Ecuador era una actividad aislada más o menos por la década de los 60, pero debido a un fenómeno petrolero, en el país comienzan a surgir escuelas e institutos dedicados a formar diseñadores.

Al igual que el diseño editorial lo realizaban sólo en lugares específicos y debido a su largo proceso de elaboración su costo era mucho más alto y por esa razón no realizaban todas las

personas; con el paso del tiempo y la tecnología se han venido desarrollando varias maquinarias que realizan el trabajo de las impresiones para la formación de libros, revistas, cuentos mucho más rápidas de lo que se hacía antes.

La impresión es un proceso final para comenzar a dar forma al texto que se va a hacer, pero los que realizan el armado para cada máquina son los diseñadores, ellos son los encargados de realizar el diseño del libro, revista o cualquier texto a realizarse con la finalidad de que sea atractivo ante los ojos de quienes lo ven o para el grupo objetivo al que va dirigido.

Por las investigaciones realizadas, en la actualidad en Otavalo no existen trabajos de diseño gráfico ejecutados sobre las creaciones de cuentos con ilustraciones, por lo que se plantea la idea de diseñar cuentos ilustrados que recopilen las leyendas de Otavalo tomando como referencia todas las creencias que tenían sus antepasados para motivar a los niños por medio de la lectura e incentivar en ellos la creatividad por medio del diseño y que lleguen apreciar y respetar su cultura.

Existen cuentos diseñados sobre otras historias que no son las del cantón, pero estas no transmiten la esencia cultural de la etnia a los niños para que aprendan a apreciar sus raíces, no las pierdan y se motiven.



Por lo tanto para realizar el proyecto, se estará tomando como base parte de las historias del libro Taruka Literatura Kichwa, ya que dicho libro es la recopilación de varias leyendas relatadas por la cultura Kichwa, y como soporte para los gráficos se trabajará con los programas adecuados para el diseño de las ilustraciones y al realizar este proyecto ayudará a los niños a conservar y valorar su cultura y de igual manera a motivarles a la lectura y desarrollar su creatividad.

1.2 Justificación

En la ciudad de Otavalo existen niños que muestran desinterés por la lectura relacionada con sus raíces culturales, en muchas escuelas se los obliga a leer libros que no son de su agrado y termina por aburrirlos, de ahí parte el desinterés hacia la lectura.

Los niños al tener un libro en sus manos lo que esperan es tener un diseño único con una portada llamativa y por dentro ilustraciones, es decir, con dibujos que llamen su atención y los motive a leer su contenido despertando en ellos el interés por aprender más; por ello se ha considerado que este proyecto es ideal para que, por medio de un cuento de leyendas los niños otavaleños conozcan su cultura y la respeten.

Al no contar con los recursos adecuados para inculcar en los niños el hábito de la lectura, el siguiente proyecto trata sobre la realización de ilustraciones didácticas de las leyendas del Cantón Otavalo, el objetivo del proyecto es motivarles a la lectura no solamente con contenido textual sino con ilustraciones que llamen la atención de los niños y de igual manera que al leer los relatos en manera de cuentos conozcan más sobre las leyendas existentes en Otavalo y desarrollen su imaginación ya que el diseño del cuento será llamativo y despertará la creatividad que cada uno de los niños tiene dentro de sí.

1.3 Definición del Problema central (Matriz T)

Matriz Fuerzas T

Situación Empeorada	Situación Actual				Situación Mejorada
Niños indígenas sin conocimientos, ni motivados a la lectura representativa a su identidad étnica	Bajo nivel de interés de niños otavaleños por la lectura y conocimiento de sus raíces culturales				Niños indígenas motivados a la lectura con un alto interés sobre sus raíces culturales
Fuerzas Impulsadoras	I	PC	I	PC	Fuerzas Bloqueadoras
Crear un cuento ilustrado basado en las leyendas de Otavalo	4	3	2	2	Falta de auspiciantes
Realizar ilustraciones representativas y llamativas para el fácil entendimiento de los niños	4	4	2	3	Incorrecta aplicación de las técnicas en el manejo de las ilustraciones
Material adecuado para el diseño del cuento	5	4	3	2	Falta de recursos económicos
Utilizar elementos gráficos que atraiga la atención de los niños/as hacia la lectura	3	4	2	3	Elemento gráfico mal manejado y de poco interés hacia la lectura
Identificar y conocer el grupo objetivo	5	4	2	3	No conocer con claridad al grupo objetivo

Tabla 1: Matriz Fuerzas T

Elaborado por: Cynthia Morán

CAPITULO II: ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.1 Mapeo de los Involucrados

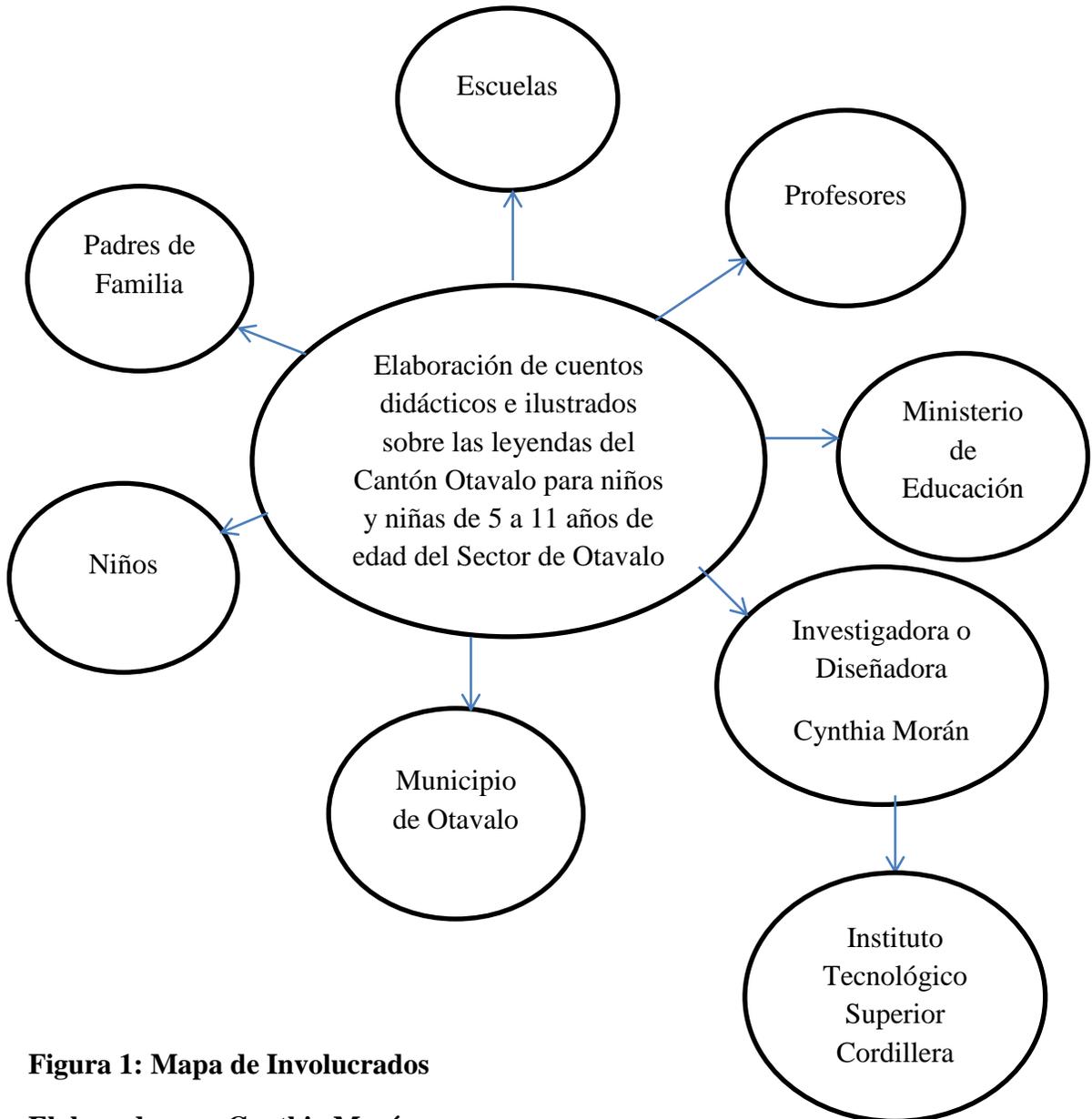


Figura 1: Mapa de Involucrados

Elaborado por: Cynthia Morán

2.2 Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Actores Involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibidos	Recursos mandatos y capacidades	Interés sobre el proyecto	Conflictos potenciales
Escuelas	Los niños mejoren su calidad de lectura y conocimiento de sus raíces culturales	No existe un material adecuado para la motivación de los niños a la lectura	Sociales, humanos, económicos	Que sea un cuento que despierte el interés por la lectura y por raíces culturales en los niños	No apoyen el cuento como un método de aprendizaje para los niños
Profesores	Niños se motiven a la lectura relacionada con sus raíces culturales	Materiales didácticos insuficientes	Talento humano, tecnológico, social	Contar con material adecuado para la motivación a la lectura	No utilicen los cuentos como una herramienta de enseñanza
Diseñadora ITSCO	Mejorar la calidad de lectura en los niños y a su vez enseñarles sobre sus raíces culturales	Cuentos que no tratan sobre sus culturales y son poco didácticos	Programas tecnológicos, Talento humano, económico, social	Realizar un cuento ilustrado apropiado con contenido cultural	El diseño no sea del agrado de los niños y no llame la atención
Municipio de Otavalo	Niños se interesen más sobre sus raíces culturales por medio de la lectura	Desinterés por parte de las autoridades del sector	Recursos tecnológicos, talento humano, económico	Contar con un material adecuado para la motivación de los niños	No apoyen el proyecto realizado como un método de enseñanza y motivación para los niños

Niños	Aprender sobre sus raíces culturales por medio de la lectura	Material didáctico y llamativo que motive a los niños a leer sobre su cultura	Sociales, humanos	Conocer sobre sus raíces culturales por medio de la lectura didáctica	Niños sin interés sobre los cuentos por tener acceso al internet
Ministerio de Educación	Elevar el nivel de conocimiento de sus raíces culturales mediante la lectura	Niños desmotivados a la lectura, y no conocen sus raíces culturales por falta de material didáctico	Recursos Tecnológicos, económicos, sociales, culturales	Proyecto de interés social que motive a la lectura y enseñen el valor que tiene su cultura	No apoyen el proyecto como un sustento para la motivación y enseñanza de los niños a la lectura
Padres de Familia	Niños sean motivados a la lectura y conozcan su cultura por medio de ella	No cuentan con el material adecuado para la motivación de los niños a la lectura relacionada con su cultura	Recurso económico, social	Obtener un material interactivo adecuado para la motivación a la lectura de sus hijos	No darle la importancia a los cuentos ya que ahora se cuenta con internet

Tabla 2: Matriz de análisis y selección con los Involucrados

Elaborado por: Cynthia Morán

CAPÍTULO III: PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.1 Árbol de problemas

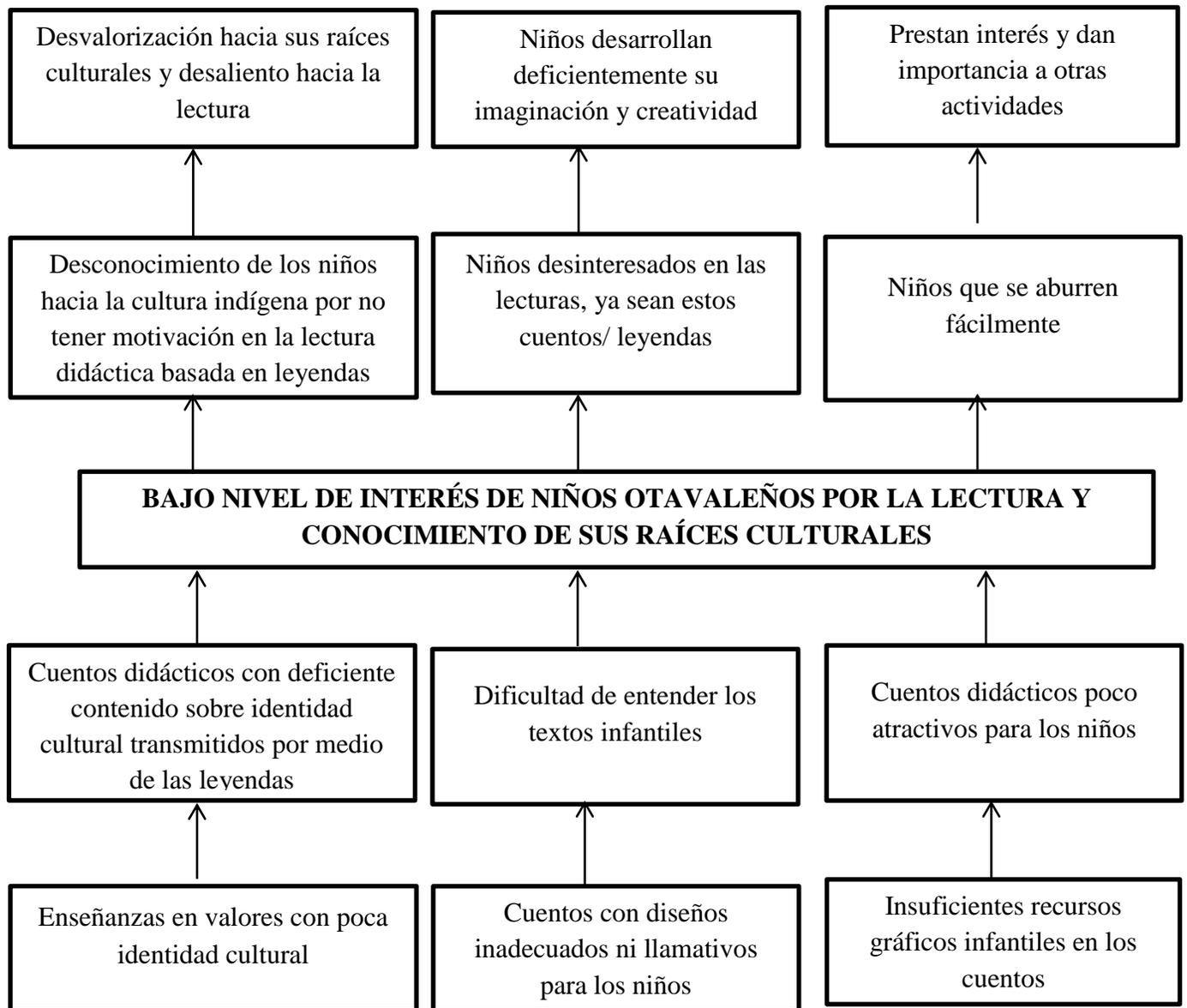


Figura 2: Árbol de problemas

Elaborado por: Cynthia Morán

3.2 Árbol de objetivos

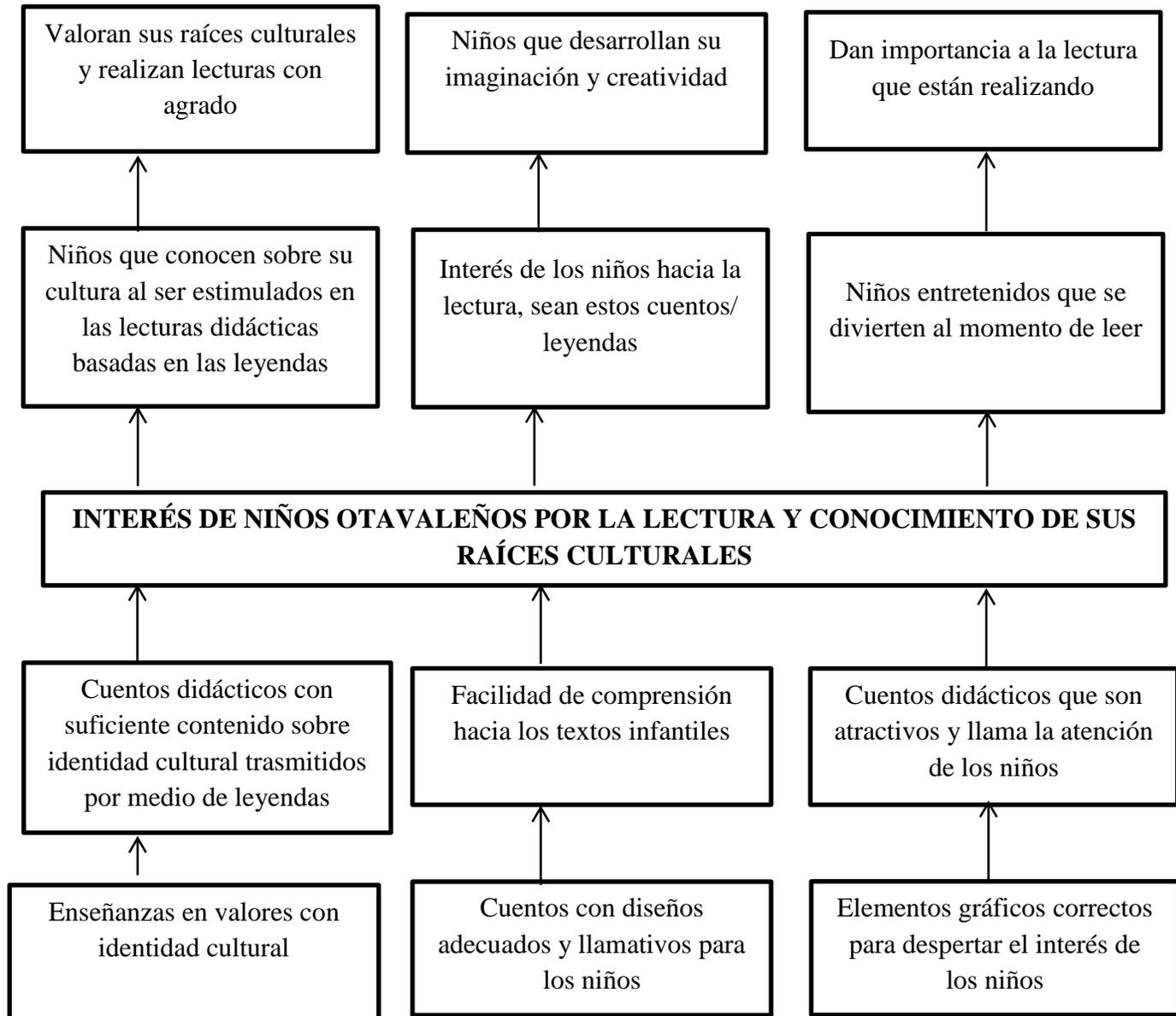


Figura 3: Árbol de objetivos

Elaborado por: Cynthia Morán

CAPITULO IV: ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.1 Matriz de Análisis de Alternativas e Indicador de Acciones

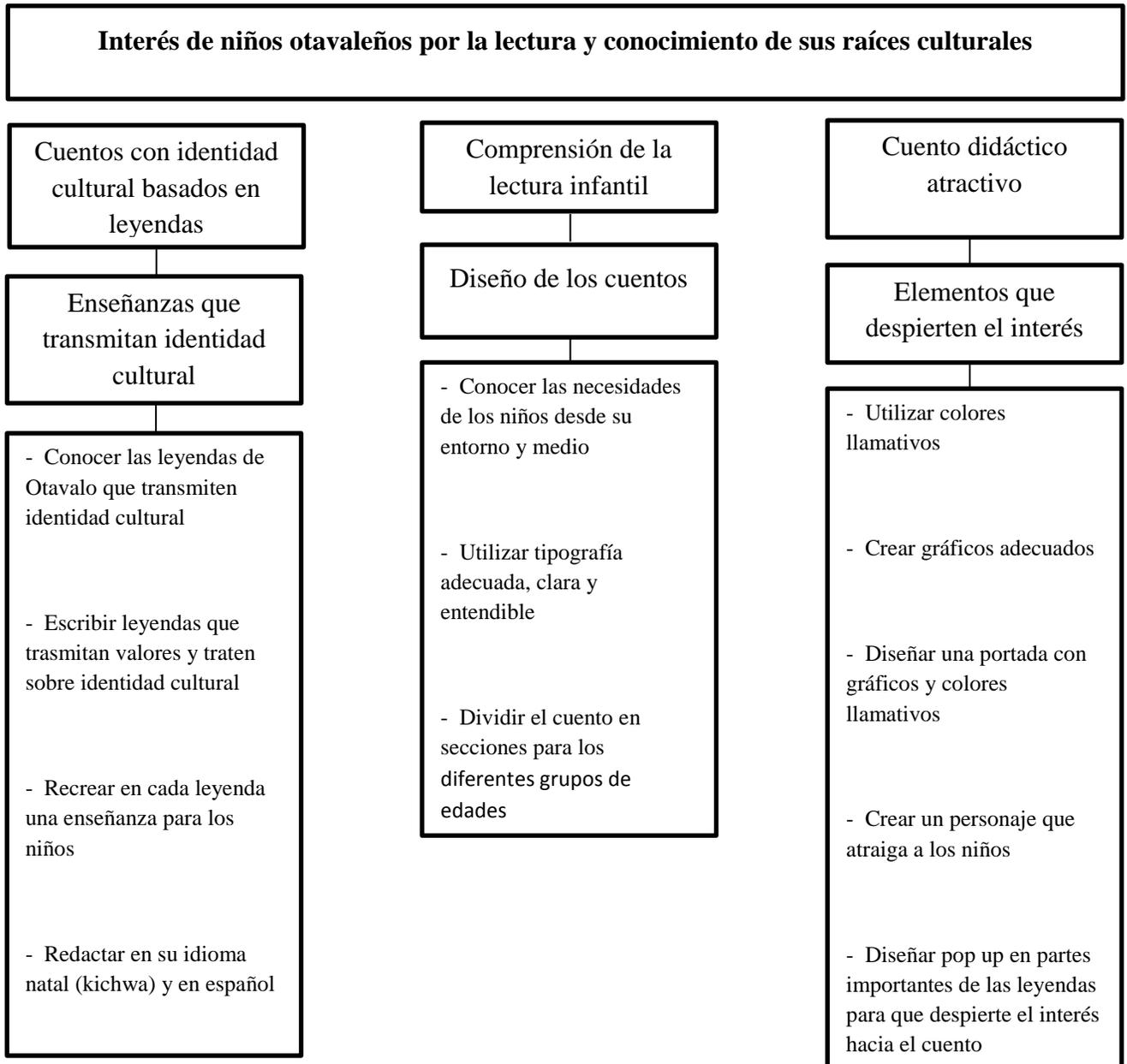


Figura 4: Matriz de Análisis de Alternativas e Indicador de Acciones

Elaborado por: Cynthia Morán

4.1.1 Tamaño del Proyecto

El propósito para realizar el proyecto es el de recuperar la identidad cultural que se ha ido perdiendo en las personas y queremos recuperarlo en los niños y niñas de 5 a 11 años de edad ubicados en Otavalo que tienen un nivel socio económico-medio queriendo llegar a motivarlos a la lectura y que nazca en ellos el gusto por leer para que no lo hagan de manera obligada y también conozcan más de su cultura y el lugar que les rodea

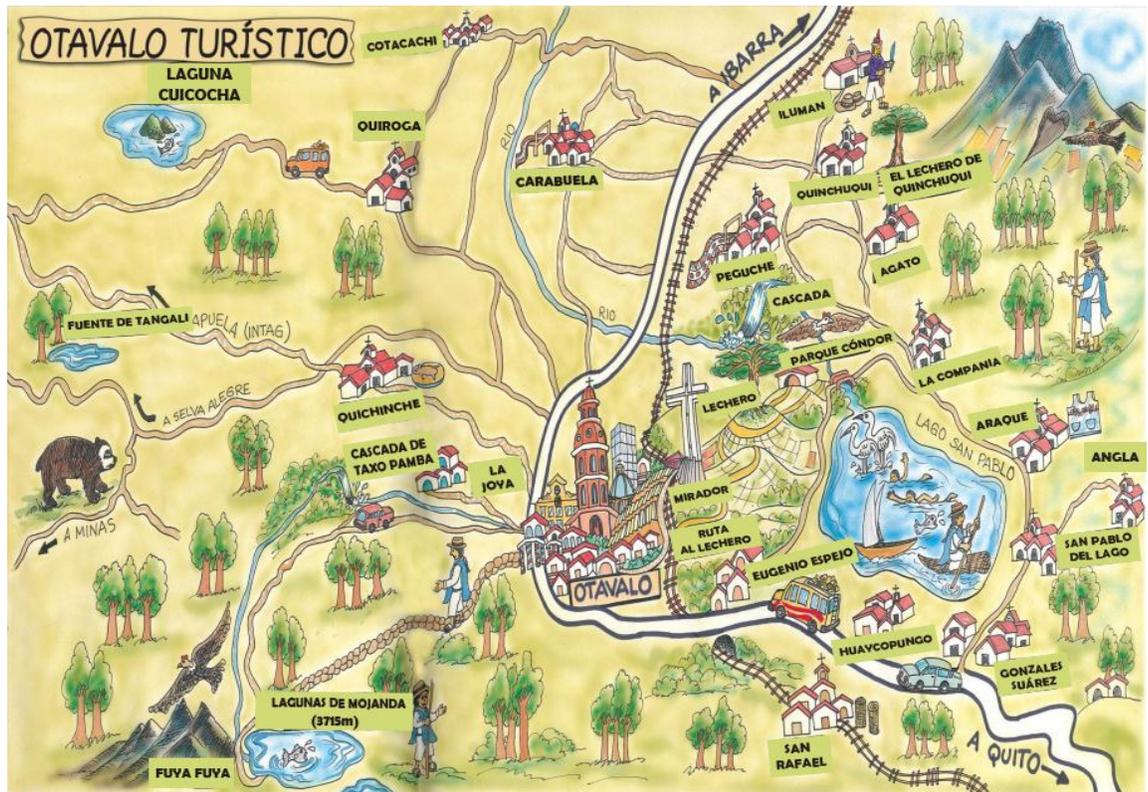
4.1.2 Localización del Proyecto

El cantón Otavalo está situado en la zona norte del Ecuador y al sur oriente de la provincia de Imbabura. Tiene una superficie de 579 kilómetros cuadrados según los nuevos límites que han sido otorgados por el Gobierno Municipal de Otavalo.

La ciudad de Otavalo se localiza al norte del callejón interandino a 110 kilómetros de la capital Quito y a 20 kilómetros de la ciudad de Ibarra, se encuentra a una altura de 2.565 metros sobre el nivel del mar, y está ubicada geográficamente en las siguientes coordenadas:

Longitud oeste: 78° 15' 49''

Latitud norte: 0° 13' 43''



4.1.3 Análisis Ambiental

- **Impactos Positivos**

La producción del proyecto se lo está haciendo de la siguiente manera:

La presentación de los borradores se lo realiza en papel reciclado, la elaboración de las ilustraciones de igual manera en papel reciclado o directamente en la computadora (el modo de la computadora es ahorro de energía).

La computadora se la utiliza en las horas de la tarde o la madrugada que es cuando no consume demasiada energía en el hogar.

La elaboración al momento de imprimir se lo hará de manera cuidadosa y cautelosa para gastar la cantidad exacta de papel o material que se va a utilizar y no desperdiciar los recursos.

El material del cuento no será tóxico ni perjudicará la salud de quienes lo adquieran y lo podrán reciclar cuando ya le hayan dado el uso adecuado, es decir cuando ya no tenga el mismo valor, lo reciclarán y ayudarán de esta manera al medio ambiente.

- **Impactos Negativos**

Al momento de la impresión existen las fallas de los prensistas que al instante en el que se presenten impresiones tiro y retiro pueden fallar en la colocación del material y dañar cierto porcentaje del mismo que se va a utilizar.

También al momento de realizar los terminados gráficos en la pasta o al momento de unir todas las hojas del contenido del cuento pueden fallar y enseguida tendríamos que proceder a imprimir nuevamente las hojas en las que se tuvieron las fallas, estas son posibles razones en las que los materiales se pueden desperdiciar y esto implicaría la tala de más árboles y destrucción del medio ambiente para poder proceder a adquirir el material que se necesite ya sea para este proyecto o para otros.

4.2 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el propósito	Factibilidad Técnica	Factibilidad Financiera	Factibilidad Social	Factibilidad Política	TOTAL	CATEGORÍA
Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	4	4	4	5	4	21	Alta
Comprensión de la lectura infantil	5	4	4	5	4	22	Alta
Cuento didáctico atractivo	5	5	4	5	4	23	Alta

Tabla 3: Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Elaborado por: Cynthia Morán

4.3 Diagrama de Estrategias

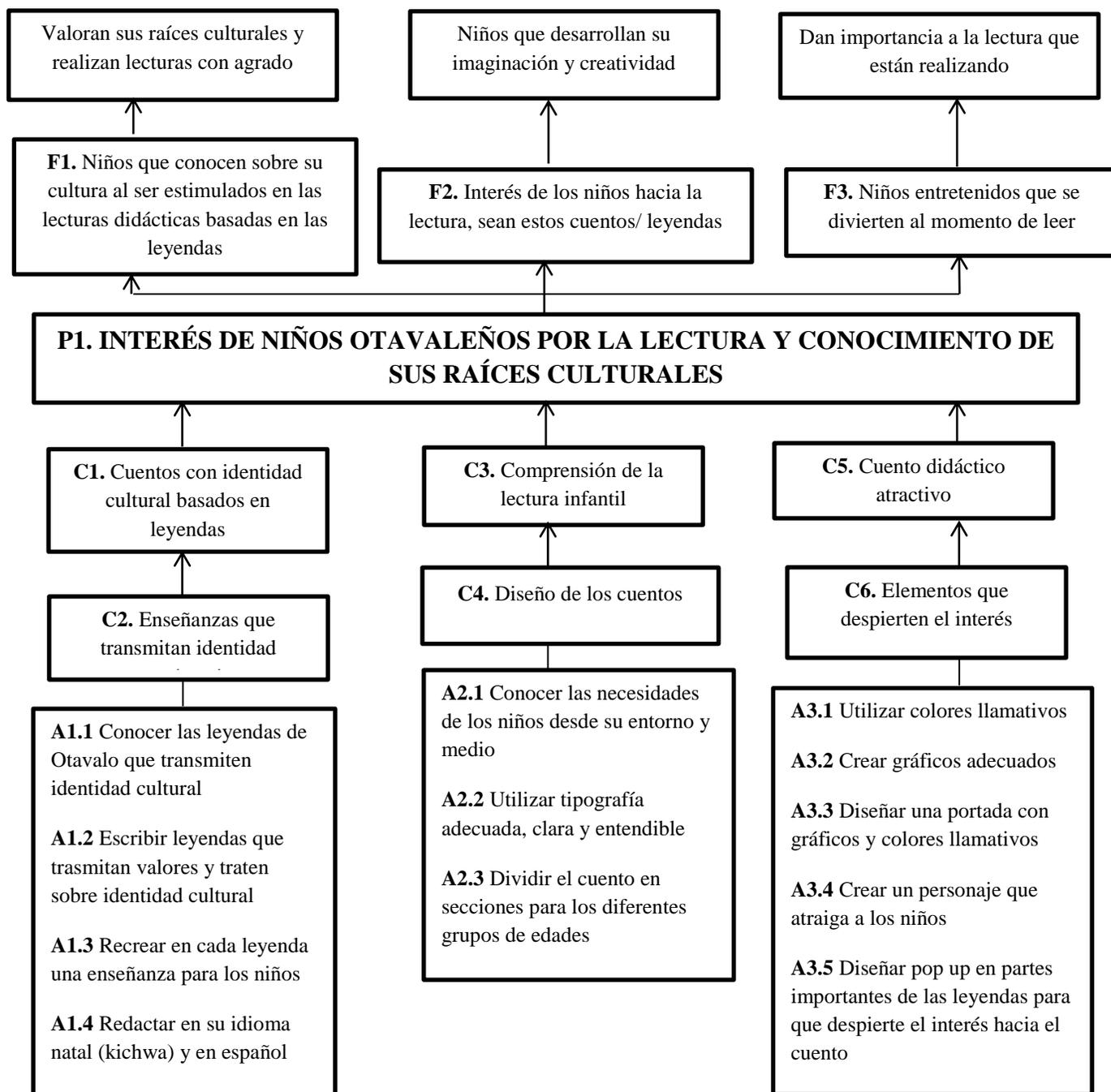


Figura 5: Diagrama de Estrategias

Elaborado por: Cynthia Morán

4.4 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.4.1 Revisión de los criterios para los Indicadores

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	META				Grupo Social
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	
FIN 1	F.1 Niños que conocen sobre su cultura al ser estimulados en las lecturas didácticas basadas en las leyendas	64% del grupo objetivo son estimulados a la lectura que trata sobre su cultura	245 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
FIN 2	F.2 Interés de los niños hacia la lectura, sean estos cuentos/ leyendas	77% del grupo objetivo se interesa en las lecturas infantiles	293 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños

FIN 3	F.3 Niños entretenidos que se divierten al momento de leer	78% del grupo objetivo se entretienen al momento de leer	296 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
PROPÓSITO	P.1 INTERÉS DE NIÑOS OTAVALEÑOS POR LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DE SUS RAÍCES CULTURALES	50% del grupo objetivo demuestran interés sobre las lecturas relacionadas a su cultura	189 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
COMPONENTE 1	C.1 Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	50% del grupo objetivo conoce cuentos o libros que trate sobre su cultura	191 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
COMPONENTE 2	C.2 Enseñanzas que transmitan identidad	60% del grupo objetivo conoce valores que los acerque a su identidad cultural	228 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños

COMPONENTE 3	C.3 Comprensión de la lectura infantil	56% del grupo objetivo comprende los libros infantiles	213 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
COMPONENTE 4	C.4 Diseño de los cuentos	53% del grupo objetivo se concentra al momento de leer	203 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
COMPONENTE 5	C.5 Cuento didáctico atractivo	73% del grupo objetivo siente interés hacia los cuentos infantiles	278 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
COMPONENTE 6	C.6 Elementos que despierten el interés	63% del grupo objetivo les interesa los gráficos o dibujos que tienen los cuentos	241 personas	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán), Niños/as otavaleños
ACTIVIDAD 1.1	A1.1 Conocer las leyendas de Otavalo que transmiten identidad cultural	Dar a conocer las leyendas de Otavalo	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)

ACTIVIDAD 1.2	A1.2 Escribir leyendas que transmitan valores y traten sobre identidad cultural	Buscar las leyendas que contengan valores sobre identidad cultural	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 1.3	A1.3 Recrear en cada leyenda una enseñanza para los niños	Enseñar valores hacia su identidad en cada leyenda	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 1.4	A1.4 Redactar en su idioma natal (kichwa) y en español	Niños que conocen o no su idioma natal puedan entender los cuentos	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 2.1	A2.1 Conocer las necesidades de los niños desde su entorno y medio	Conocer el interés que tiene el grupo objetivo hacia las lecturas infantiles o sus gustos hacia otras actividades	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)

ACTIVIDAD 2.2	A2.2 Utilizar tipografía adecuada, clara y entendible	Escoger una tipografía clara y entendible	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 2.3	A2.3 Dividir el cuento en secciones para los diferentes grupos de edades	Dividir el cuento en secciones ya que el grupo objetivo es amplio	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 3.1	A3.1 Utilizar colores llamativos	Manejar colores adecuados para la elaboración de los cuentos	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 3.2	A3.2 Crear gráficos adecuados	Diseñar ilustraciones adecuadas y entendibles	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 3.3	A3.3 Diseñar una portada con gráficos y colores llamativos	Manejar colores y gráficos adecuados para que atraiga el interés del grupo objetivo	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 3.4	A3.4	Elaborar una					Investigadora



	Crear un personaje que atraiga a los niños	ilustración que sea de interés y atracción	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	(Cynthia Morán)
ACTIVIDAD 3.5	A3.5 Diseñar pop up en partes importantes de las leyendas para que despierte el interés hacia el cuento	Elaboración de pop up en las partes más impactantes de cada leyenda	1 persona	Alto	2 Años	Cantón Otavalo	Investigadora (Cynthia Morán)

Tabla 4: Revisión de los Criterios para los Indicadores

Elaborado por: Cynthia Morán

4.4.2 Selección de Indicadores

A: Es claro

B: Existe información disponible

C: Es tangible y se pueden observar

D: La tarea de recolectar datos está al alcance y no requiere expertos

E: Es representativo

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	CLASIFICACIÓN DE LOS INDICADORES					PUNTAJE	SELECCIÓN
			A	B	C	D	E		
FIN 1	F.1 Niños que conocen sobre su cultura al ser estimulados en las lecturas didácticas basadas en las leyendas	64% del grupo objetivo son estimulados a la lectura que trata sobre su cultura	X	X	X	X	X	5	Alto
	F.2								

FIN 2	Interés de los niños hacia la lectura, sean estos cuentos/ leyendas	77% del grupo objetivo se interesa en las lecturas infantiles	X	X	X	X	X	5	Alto
FIN 3	F.3 Niños entretenidos que se divierten al momento de leer	78% del grupo objetivo se entretienen al momento de leer	X	X	X	X	X	5	Alto
PROPÓSITO	P.1 INTERÉS DE NIÑOS OTAVALEÑOS POR LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DE SUS RAÍCES CULTURALES	50% del grupo objetivo demuestran interés sobre las lecturas relacionadas a su cultura	X	X	X	X	X	5	Alto
COMPONENTE 1	C.1 Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	50% del grupo objetivo conoce cuentos o libros que	X	X	X	X	X	5	Alto

		trate sobre su cultura							
COMPONENTE 2	C.2 Enseñanzas que transmitan identidad	60% del grupo objetivo conoce valores que los acerque a su identidad cultural	X	X		X	X	4	Alto
COMPONENTE 3	C.3 Comprensión de la lectura infantil	56% del grupo objetivo comprende los libros infantiles	X	X		X	X	4	Alto
COMPONENTE 4	C.4 Diseño de los cuentos	53% del grupo objetivo se concentra al momento de leer	X	X		X	X	4	Alto
COMPONENTE 5	C.5 Cuento didáctico atractivo	73% del grupo objetivo siente interés hacia los cuentos infantiles	X	X	X	X	X	5	Alto

COMPONENTE 6	C.6 Elementos que despierten el interés	63% del grupo objetivo les interesa los gráficos o dibujos que tienen los cuentos	X	X		X	X	4	Alto
ACTIVIDAD 1.1	A1.1 Conocer las leyendas de Otavalo que transmiten identidad cultural	Dar a conocer las leyendas de Otavalo	X	X		X	X	4	Alto
ACTIVIDAD 1.2	A1.2 Escribir leyendas que trasmitan valores y traten sobre identidad cultural	Buscar las leyendas que contengan valores sobre identidad cultural	X	X		X	X	4	Alto
ACTIVIDAD 1.3	A1.3 Recrear en cada leyenda una enseñanza para los niños	Enseñar valores hacia su identidad en cada leyenda	X	X		X	X	4	Alto

ACTIVIDAD 1.4	A1.4 Redactar en su idioma natal (kichwa) y en español	Niños que conocen o no su idioma natal puedan entender los cuentos	X	X			X	3	Medio
ACTIVIDAD 2.1	A2.1 Conocer las necesidades de los niños desde su entorno y medio	Conocer el interés que tiene el grupo objetivo hacia las lecturas infantiles o sus gustos hacia otras actividades	X	X	X	X	X	5	Alto
ACTIVIDAD 2.2	A2.2 Utilizar tipografía adecuada, clara y entendible	Escoger una tipografía clara y entendible	X	X	X		X	4	Alto
ACTIVIDAD 2.3	A2.3 Dividir el cuento en secciones para los diferentes grupos de edades	Dividir el cuento en secciones ya que el grupo objetivo es amplio	X	X	X	X	X	5	Alto

ACTIVIDAD 3.1	A3.1 Utilizar colores llamativos	Manejar colores adecuados para la elaboración de los cuentos	X	X	X		X	4	Alto
ACTIVIDAD 3.2	A3.2 Crear gráficos adecuados	Diseñar ilustraciones adecuadas y entendibles	X	X	X		X	4	Alto
ACTIVIDAD 3.3	A3.3 Diseñar una portada con gráficos y colores llamativos	Manejar colores y gráficos adecuados para que atraiga el interés del grupo objetivo	X	X	X	X	X	5	Alto
ACTIVIDAD 3.4	A3.4 Crear un personaje que atraiga a los niños	Elaborar una ilustración que sea de interés y atracción	X	X	X	X	X	5	Alto
	A3.5 Diseñar pop up en	Elaboración	X	X	X	X	X	5	



ACTIVIDAD 3.5	partes importantes de las leyendas para que despierte el interés hacia el cuento	de pop up en las partes más impactantes de cada leyenda							Alto
----------------------	--	---	--	--	--	--	--	--	------

Tabla 5: Selección de Indicadores

Elaborado por: Cynthia Morán

4.4.3 Medios de Verificación

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	INDICADOR	Medios de Verificación				
			Fuentes de Verificación	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable
FIN 1	F.1 Niños que conocen sobre su cultura al ser estimulados en las lecturas didácticas basadas en las leyendas	64% del grupo objetivo son estimulados a la lectura que trata sobre su cultura	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	2 Años	Investigadora
FIN 2	F.2 Interés de los niños hacia la lectura, sean estos cuentos/ leyendas	77% del grupo objetivo se interesa en las lecturas infantiles	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	2 Años	Investigadora
FIN 3	F.3 Niños entretenidos que se divierten al momento de leer	78% del grupo objetivo se entretienen al momento de leer	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	1 Año	Investigadora

PROPÓSITO	P.1 INTERÉS DE NIÑOS OTAVALEÑOS POR LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DE SUS RAÍCES CULTURALES	50% del grupo objetivo demuestran interés sobre las lecturas relacionadas a su cultura	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	2 Años	Investigadora
COMPONENTE 1	C.1 Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	50% del grupo objetivo conoce cuentos o libros que trate sobre su cultura	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	2 Años	Investigadora
COMPONENTE 2	C.2 Enseñanzas que transmitan identidad	60% del grupo objetivo conoce valores que los acerque a su identidad cultural	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	2 Años	Investigadora
COMPONENTE 3	C.3 Comprensión de la lectura infantil	56% del grupo objetivo comprende los	Primaria	Encuestas	Cuantitativo	1 Año	Investigadora

ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO

E 3		libros infantiles					
COMPONENT E 4	C.4 Diseño de los cuentos	53% del grupo objetivo se concentra al momento de leer	Primaria	Encuestas/Ob servación	Cualitativ o/Cuantita tivo	1 Año	Investigadora
COMPONENT E 5	C.5 Cuento didáctico atractivo	73% del grupo objetivo siente interés hacia los cuentos infantiles	Primaria	Encuestas	Cuantitati vo	2 Años	Investigadora
COMPONENT E 6	C.6 Elementos que despierten el interés	63% del grupo objetivo les interesa los gráficos o dibujos que tienen los cuentos	Primaria	Encuestas	Cuantitati vo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 1.1	A1.1 Conocer las leyendas de Otavalo que transmiten identidad cultural	Dar a conocer las leyendas de Otavalo	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativ o	2 Años	Investigadora

ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO

ACTIVIDAD 1.2	A1.2 Escribir leyendas que trasmitan valores y traten sobre identidad cultural	Buscar las leyendas que contengan valores sobre identidad cultural	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 1.3	A1.3 Recrear en cada leyenda una enseñanza para los niños	Enseñar valores hacia su identidad en cada leyenda	Primaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 1.4	A1.4 Redactar en su idioma natal (kichwa) y en español	Niños que conocen o no su idioma natal puedan entender los cuentos	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 2.1	A2.1 Conocer las necesidades de los niños desde su entorno y medio	Conocer el interés que tiene el grupo objetivo hacia las lecturas infantiles o sus gustos hacia otras	Primaria y Secundaria	Observación/ Estudio Previo	Cualitativo	1 Año	Investigadora

		actividades					
ACTIVIDAD 2.2	A2.2 Utilizar tipografía adecuada, clara y entendible	Escoger una tipografía clara y entendible	Primaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 2.3	A2.3 Dividir el cuento en secciones para los diferentes grupos de edades	Dividir el cuento en secciones ya que el grupo objetivo es amplio	Primaria	Estudio Previo/Observación	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 3.1	A3.1 Utilizar colores llamativos	Manejar colores adecuados para la elaboración de los cuentos	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 3.2	A3.2 Crear gráficos adecuados	Diseñar ilustraciones adecuadas y entendibles	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD	A3.3 Diseñar una portada con gráficos y colores	Manejar colores y gráficos adecuados para	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora



3.3	llamativos	que atraiga el interés del grupo objetivo					
ACTIVIDAD 3.4	A3.4 Crear un personaje que atraiga a los niños	Elaborar una ilustración que sea de interés y atracción	Secundaria	Estudio Previo/Observación	Cualitativo	2 Años	Investigadora
ACTIVIDAD 3.5	A3.5 Diseñar pop up en partes importantes de las leyendas para que despierte el interés hacia el cuento	Elaboración de pop up en las partes más impactantes de cada leyenda	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora

Tabla 6: Medios de Verificación
Elaborado por: Cynthia Morán

4.4.4 Supuestos

NIVEL	RESUMEN NARRATIVO	SUPUESTOS	Factores de Riesgo				
			Financiero	Político	Social	Ambiente	Legal
FIN 1	F.1 Niños que conocen sobre su cultura al ser estimulados en las lecturas didácticas basadas en las leyendas	Interés de los niños hacia la tecnología	X		X		X
FIN 2	F.2 Interés de los niños hacia la lectura, sean estos cuentos/ leyendas	Niños desinteresados hacia todo tipo de lectura			X		X
FIN 3	F.3 Niños entretenidos que	Preferencia hacia otras			X	X	X

	se divierten al momento de leer	actividades					
PROPÓSITO	P.1 INTERÉS DE NIÑOS OTAVALEÑOS POR LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DE SUS RAÍCES CULTURALES	Desinterés y pérdida total de sus raíces culturales			X	X	X
COMPONENTE 1	C.1 Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	Leyendas existentes que no atraen la atención de las personas	X		X	X	X
COMPONENTE 2	C.2 Enseñanzas que transmitan identidad	Niños que no valoran sus raíces culturales			X	X	
COMPONENTE 3	C.3 Comprensión de la lectura	Niños interesados en la tecnología	X		X		X

	infantil						
COMPONENTE 4	C.4 Diseño de los cuentos	Redes sociales que atraen la atención de los niños	X		X	X	X
COMPONENTE 5	C.5 Cuento didáctico atractivo	Programas tecnológicos didácticos para los niños	X		X	X	X
COMPONENTE 6	C.6 Elementos que despierten el interés	Juegos tecnológicos atrayentes para los niños	X		X		X
ACTIVIDAD 1.1	A1.1 Conocer las leyendas de Otavalo que transmiten identidad cultural	Las leyendas de Otavalo no son llamativas para el grupo objetivo			X	X	X
ACTIVIDAD 1.2	A1.2 Escribir leyendas que	Niños que no valoran sus			X	X	X

	<p>trasmitan valores y traten sobre identidad cultural</p>	<p>raíces culturales y el lugar donde habitan</p>					
<p>ACTIVIDAD 1.3</p>	<p>A1.3 Recrear en cada leyenda una enseñanza para los niños</p>	<p>Niños desinteresados en su cultura y las enseñanzas que les puede dar</p>			<p>X</p>		<p>X</p>
<p>ACTIVIDAD 1.4</p>	<p>A1.4 Redactar en su idioma natal (kichwa) y en español</p>	<p>Niños no hablan ni entienden kichwa y otros el español</p>			<p>X</p>		<p>X</p>
<p>ACTIVIDAD 2.1</p>	<p>A2.1 Conocer las necesidades de los niños desde su entorno y medio</p>	<p>Niños que no se interesan en actividades infantiles</p>			<p>X</p>	<p>X</p>	
<p>ACTIVIDAD 2.2</p>	<p>A2.2 Utilizar tipografía adecuada, clara</p>	<p>Niños que no saben leer ni escribir</p>	<p>X</p>		<p>X</p>		<p>X</p>

	y entendible						
ACTIVIDAD 2.3	A2.3 Dividir el cuento en secciones para los diferentes grupos de edades	El grupo objetivo es muy amplio	X		X		X
ACTIVIDAD 3.1	A3.1 Utilizar colores llamativos	Niños que no han tenido material didáctico (pinturas)	X		X		X
ACTIVIDAD 3.2	A3.2 Crear gráficos adecuados	Niños interesados en la televisión y no leen	X		X	X	X
ACTIVIDAD 3.3	A3.3 Diseñar una portada con gráficos y colores llamativos	Niños que viven lejos del centro de la ciudad y no conocen los textos infantiles	X		X	X	X
	A3.4	Niños					

ACTIVIDAD 3.4	Crear un personaje que atraiga a los niños	interesados en actividades tecnológicas	X		X	X	X
ACTIVIDAD 3.5	A3.5 Diseñar pop up en partes importantes de las leyendas para que despierte el interés hacia el cuento	Tecnología que brinda dibujos virtuales de interés hacia los niños	X		X	X	

Tabla 7: Supuestos

Elaborado por: Cynthia Morán

4.4.5 Matriz Marco Lógico

Resumen Narrativo	Indicadores	Medios De Verificación					Supuestos				
		Fuentes de Verificación	Método de Recolección	Método de Análisis	Frecuencia de Recolección	Responsable	Factores de Riesgos				
FINES							F	P	S	A	L
F.1 Niños que conocen sobre su cultura al ser estimulados en las lecturas didácticas basadas en las leyendas	64% del grupo objetivo son estimulados a la lectura que trata sobre su cultura	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
F.2 Interés de los	77% del grupo objetivo se	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuant	2 Años	Investigadora	X		X	X	X



niños hacia la lectura, sean estos cuentos/ leyendas	interesa en las lecturas infantiles			itativo							
F.3 Niños entretenidos que se divierten al momento de leer	78% del grupo objetivo se entretienen al momento de leer	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	1 Año	Investigadora	X		X	X	X
PROPÓSITO											
P.1 INTERÉS DE NIÑOS OTAVALEÑOS POR LA LECTURA Y CONOCIMIENTO DE SUS RAÍCES CULTURALES	50% del grupo objetivo demuestran interés sobre las lecturas relacionadas a su cultura	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
COMPONENTES											

C.1 Cuentos con identidad cultural basados en leyendas	50% del grupo objetivo conoce cuentos o libros que trate sobre su cultura	Primaria	Encuestas	Cualitativo /Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
C.2 Enseñanzas que transmitan identidad	60% del grupo objetivo conoce valores que los acerque a su identidad cultural	Primaria	Encuestas/Ob servación	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
C.3 Comprensión de la lectura infantil	56% del grupo objetivo comprende los libros infantiles	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	1 Año	Investigadora	X		X	X	X
C.4 Diseño de los cuentos	53% del grupo objetivo se concentra al momento de leer	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	1 Año	Investigadora	X		X	X	X

ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO

C.5 Cuento didáctico atractivo	73% del grupo objetivo siente interés hacia los cuentos infantiles	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
C.6 Elementos que despierten el interés	63% del grupo objetivo les interesa los gráficos o dibujos que tienen los cuentos	Primaria	Encuestas	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
ACTIVIDADES											
A1.1 Conocer las leyendas de Otavalo que transmiten identidad cultural	Dar a conocer las leyendas de Otavalo	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A1.2 Escribir leyendas que transmitan valores y	Buscar las leyendas que contengan valores sobre identidad	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X

ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO

traten sobre identidad cultural	cultural										
A1.3 Recrear en cada leyenda una enseñanza para los niños	Enseñar valores hacia su identidad en cada leyenda	Primaria	Observación	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A1.4 Redactar en su idioma natal (kichwa) y en español	Niños que conocen o no su idioma natal puedan entender los cuentos	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A2.1 Conocer las necesidades de los niños desde su entorno y medio	Conocer el interés que tiene el grupo objetivo hacia las lecturas infantiles o sus gustos hacia otras actividades	Primaria y Secundaria	Observación/ Estudio Previo	Cualitativo	1 Año	Investigadora	X		X	X	X
A2.2	Escoger una										

Utilizar tipografía adecuada, clara y entendible	tipografía clara y entendible	Primaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A2.3 Dividir el cuento en secciones para los diferentes grupos de edades	Dividir el cuento en secciones ya que el grupo objetivo es amplio	Primaria	Encuesta/Observación	Cualitativo/Cuantitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A3.1 Utilizar colores llamativos	Manejar colores adecuados para la elaboración de los cuentos	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A3.2 Crear gráficos adecuados	Diseñar ilustraciones adecuadas y entendibles	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A3.3 Diseñar una portada con	Manejar colores y gráficos	Primaria y Secundaria	Encuestas/Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X

gráficos y colores llamativos	adecuados para que atraiga el interés del grupo objetivo										
A3.4 Crear un personaje que atraiga a los niños	Elaborar una ilustración que sea de interés y atracción	Secundaria	Estudio Previo/Observación	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X
A3.5 Diseñar pop up en partes importantes de las leyendas para que despierte el interés hacia el cuento	Elaboración de pop up en las partes más impactantes de cada leyenda	Secundaria	Estudio Previo	Cualitativo	2 Años	Investigadora	X		X	X	X

Tabla 8: Matriz Marco Lógico

Elaborado por: Cynthia Morán

CAPÍTULO V: LA PROPUESTA

5.1 Antecedente de la Herramienta del Perfil de la Propuesta

Diseño Gráfico

El diseño gráfico es una actividad por el cual podemos comunicar mediante gráficos mensajes de manera visual hacia el público grupo objetivo, podemos encontrar diseño gráfico en las propagandas, publicidad, señalética, libros, revistas, etc.

“Por consiguiente, la actividad de quien ejercitan el diseño gráfico se considera hoy como una disciplina de características terciarias. Así, en ciertas universidades, la carrera de diseñador gráfico se llama Diseño en Comunicación Visual, dado que excede ampliamente a la industria gráfica: los mensajes son transmitidos por medios impresos (diarios, revistas), digitales, radioeléctricos (televisión de aire, etc.) y en la asociación de todos estos recursos de comunicación”. (Anónimo, definicionabc)

Historia del Diseño Editorial

En inicios en el diseño editorial se utilizaban piedras para sellar y a ésta técnica se la comenzó a conocer como impresión, estas piedras eran talladas o grabadas en la superficie y pintada con barro o pigmentos, se presionaba sobre una superficie elástica para conseguir la impresión.

Los libros que fueron copiados a mano con tinta aplicada con pluma o pincel son hoy en día una de las características en las civilizaciones egipcia, griega y romana. Estos

manuscritos también se elaboraban en los monasterios y poseían un gran valor. En la antigua Roma, los editores de libros lanzaron ediciones de hasta 5.000 ejemplares, como los epigramas del poeta romano Marcial, las tareas de copia corrían a cargo de esclavos ilustrados.

Impresión en Oriente

Los chinos habían desarrollado el arte de imprimir textos, igual que otros inventos, no era del todo novedoso, ya que la impresión de dibujos e imágenes sobre tejidos le sacaba al menos un siglo de ventaja en China a la impresión de palabras.

Dos factores importantes que influyeron favorablemente en el desarrollo de la imprenta en China fueron la invención del papel en 105 d.C.

Impresión en Occidente

Los materiales de escritura comunes del antiguo occidente, el papiro y el pergamino, no resultaban apropiados para imprimir. El papiro era demasiado frágil como superficie de impresión y el pergamino era un tejido fino extraído de la piel de animales recién desollados, resultaba un material caro. El papel, por el contrario, es bastante resistente y económico.

Los impresores orientales utilizaban tintas solubles en agua, los occidentales emplearon desde un principio tintas diluidas en aceites. El desarrollo de un método que permitiera

fundir letras con dimensiones precisas constituye la contribución principal del invento occidental.

Prensas de imprimir

Durante el siglo XIX, las mejoras incluyeron el desarrollo de la prensa accionada por vapor; la prensa de cilindro, que utiliza un rodillo giratorio para prensar el papel contra una superficie plana; la rotativa, en la que tanto el papel como la plancha curva de impresión van montados sobre rodillos y la prensa de doble impresión, que imprime simultáneamente por ambas caras del papel. En 1863 el inventor norteamericano Bullock patentó la primera prensa de periódicos alimentada por bobina, capaz de imprimir los periódicos en rollos en vez de hojas sueltas. En 1871 el impresor March Hoe perfeccionó la prensa de papel continuo; su equipo producía 18,000 periódicos a la hora.

Ilustración de libros

Los dibujantes trabajaban en libros ilustrándolos a mano y con la llegada de la imprenta, los artistas grababan sus creaciones en madera o metal, lo cual permitía a los impresores renacentistas reproducir en sus imprentas tanto imágenes como textos. La extensa reproducción de sus trabajos influyó notablemente el desarrollo del arte renacentista.

Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros.

Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, teniendo en cuenta el concepto que define a cada publicación, sus condiciones de impresión y de recepción. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación, que permita expresar el mensaje del contenido.

El diseño editorial incluye términos técnicos que pueden resultar confusos y complejos.

El diseñador debe tener en cuenta el impacto e innovación de los diseños de tapas de libros, dándole importancia a la síntesis semántica para que dentro de una gran gama de productos su creación resalte en cuestión de segundos.

La maquetación, parte importante en el estilo y creatividad de revistas, periódicos y libros, está basada en un rejilla base, sirve para delimitar los márgenes del área y donde se justifica el texto y las imágenes.

Los diseñadores no sólo se ocupan del exterior de las obras sino que procuran organizar textos, titulares e imágenes además asignar tipografías que permitan una legibilidad y una lecturabilidad eficiente, procurando una composición coherente que refleje tema, estilo o intención del texto.

Tipografía

La tipografía es un elemento importante de inmediata comunicación no sólo por su contenido sino por los aspectos visuales que aporta, ya que el 85 por ciento del contenido de un periódico es el texto.

La familia tipográfica es el grupo de tipografías que comparten características similares.

Los tipos de letras constan de partes esenciales que las caracterizan como brazos, piernas, ojos, pie, astas, etcétera.

Para lograr transmitir el mensaje de forma que el lector pueda leer y comprender las noticias es necesario verificar que la tipografía seleccionada cuente con propiedades de legibilidad.

Es importante determinar el tamaño de los titulares y el contenido ya que éstos son el puente entre el lector y la noticia, además el lector sólo lee entre un 70 a 80 por ciento de los titulares, para luego escoger qué noticia leer.

Formatos

Los formatos varían según lo que se está diseñando ya sea libro, revista, periódico, etc. En ocasiones puede ser elegido por el diseñador pero en muchas de esas el espacio y el formato está predeterminado.

Es importante fijar el tamaño de las columnas de acuerdo con el tipo de publicación que se está diseñando. Columnas de menos anchura son propicias para una lectura rápida y aquellas con mayor anchura son ideales para una lectura más relajada.

La retícula

La retícula es una herramienta que sirve para estructurar el diseño y organizar los elementos que contenga la composición. Ésta consiste en dividir el espacio horizontal en pequeños módulos y la separación entre columnas.

El objetivo de la retícula es establecer orden al momento de distribuir los elementos gráficos y los detalles de la publicación que se está diseñando como los titulares, subtítulos, secciones, paginación, dimensiones y estilos de las imágenes.

La retícula ayuda al receptor a encontrar la información rápidamente por lo que es necesario al momento de diseñar un proyecto, pero no debe ser un elemento que limite la creatividad del diseñador, ya que la retícula es sólo una guía para cuidar los detalles de la composición gráfica y ayuda a evitar el caos en el momento de diseñar.

Filetes

Los filetes o stroks son líneas que sirven para delimitar cuadros, fotografías y/o ilustraciones o para separar partes de un texto.

Los filetes se pueden utilizar en una maquetación como adorno o como elemento práctico al aplicar diversos grosores, estilos y colores.

Los filetes son útiles para dividir el espacio en blanco y los cuerpos de texto o destacar partes importantes de la información.

Hacer uso excesivo de los filetes con diferentes grosores, estilos y colores da como resultado una composición caótica, por lo que es necesario establecer las variaciones de éstos y su constancia en la maquetación.

Imágenes

Las fotografías o las ilustraciones que se insertan en una publicación juegan un papel de vital importancia, ya que atraen la atención de los lectores por su color, textura y etc; además son uno de los elementos de más inmediata comunicación.

El espacio en blanco

El espacio en blanco provee balance y descanso a la vista.

5.2 Descripción de la Herramienta

Los programas a utilizarse son:



Adobe Ilustrador.- Es un editor de gráficos vectoriales en forma de taller de arte que trabaja sobre un tablero de dibujo, conocido como mesa de trabajo y está destinado a la creación artística de dibujo y pintura para ilustración (ilustración como rama del arte digital aplicado a la ilustración técnica o el diseño gráfico, entre otros).

Este programa nos permitirá realizar los elementos gráficos, personajes, escenarios, y para diagramar los cuentos antes de la impresión



Adobe Photoshop.- es un editor de gráficos rasterizados principalmente usado para el retoque de fotografías y gráficos. Este programa nos ayudara a dar un terminado al dibujo para que se vean mucho más llamativas.

5.3 Formulación del Proceso de Aplicación

Este proceso que se realizará mediante tres cuentos que tratan sobre las leyendas de Otavalo, cada cuento tiene un número de páginas que depende de la leyenda que este lo contenga, las portadas y el diseño se lo realizará de acuerdo a la edad del grupo objetivo

5.3.1 Planificación

DISEÑO EDITORIAL

5.3.1.1 Propósito del Proyecto

El Proyecto Elaboración de cuentos didácticos e ilustrados sobre las leyendas del cantón Otavalo para niños y niñas de 5 a 11 años de edad del sector de Otavalo, se lo realizó con el propósito de recuperar la identidad cultural que se ha ido perdiendo en los niños, y así también el de motivarlos a la lectura, y ayudarlos a desarrollar su imaginación.

5.3.1.2 Tipo de Publicación

Cuentos ilustrados

5.3.1.3 Temática

Cultural

5.3.1.4 Formato

20cm x15cm

5.3.1.5 Número de Páginas

1° Cuento (de 5 a 7 años) 16 páginas

2° Cuento (de 7 a 9 años) 18 páginas

3° Cuento (de 9 a 11 años) 32 páginas

5.3.2 Desarrollo

5.3.2.1 Mapa de Contenidos

1.-Portada.- Tenemos 3 tipos de portadas, ya que se dividió en 3 secciones, varían de acuerdo al grupo objetivo al que se dirige.

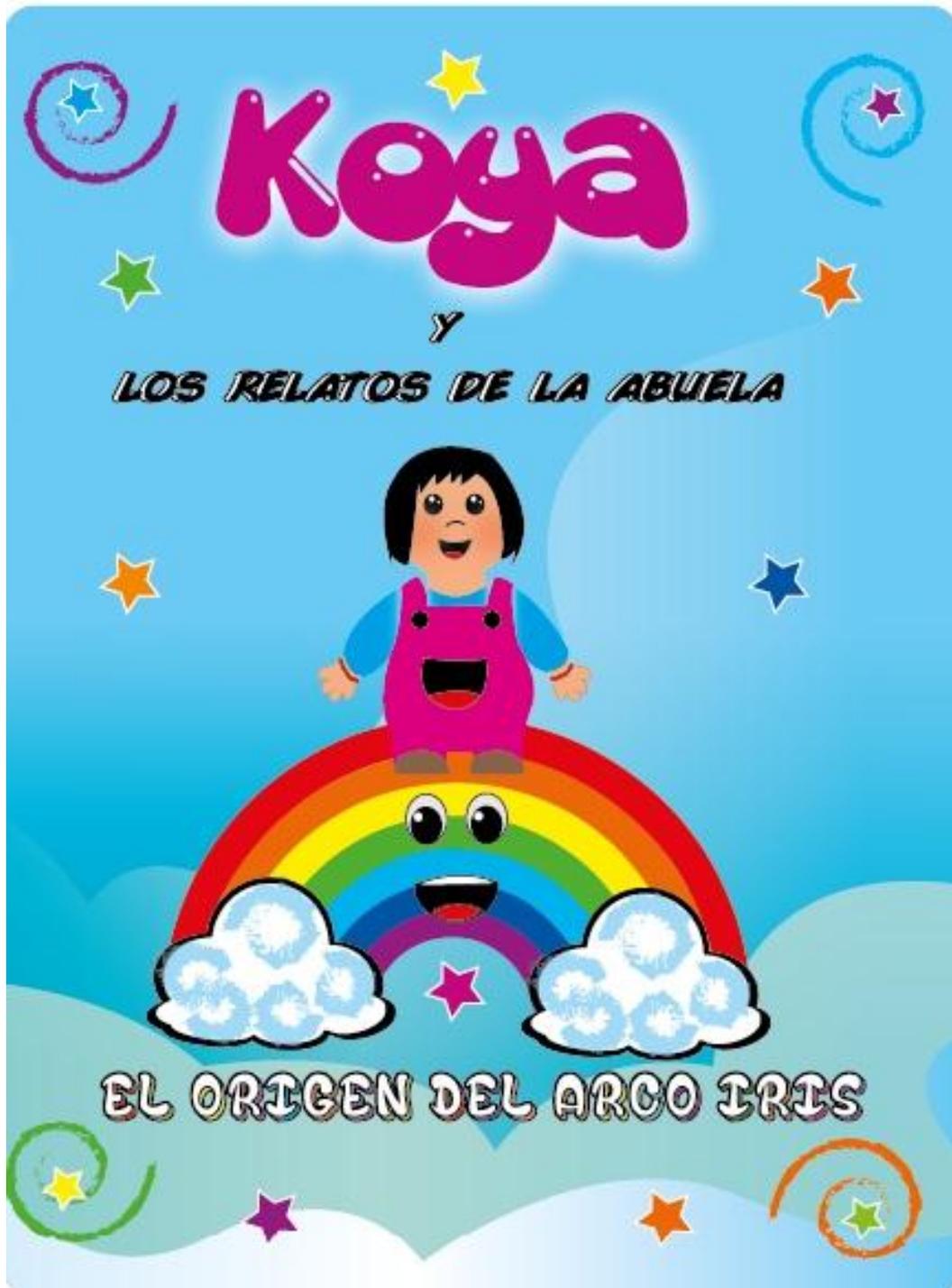
2.- Introducción al Cuento.- Se hablará sobre las características, gustos entre otros sobre grupo objetivo al que va dirigido el cuento.

3.-Título de la leyenda en español y kichwa.- comenzaremos el cuento dando a conocer el título tanto en español como en kichwa para que tengan conocimiento que el cuento se lo realizará en 2 idiomas.

4.- Leyendas.- se transcribirá la leyenda respectiva para cada cuento en español y kichwa

5.3.2.2 Índice de Imágenes

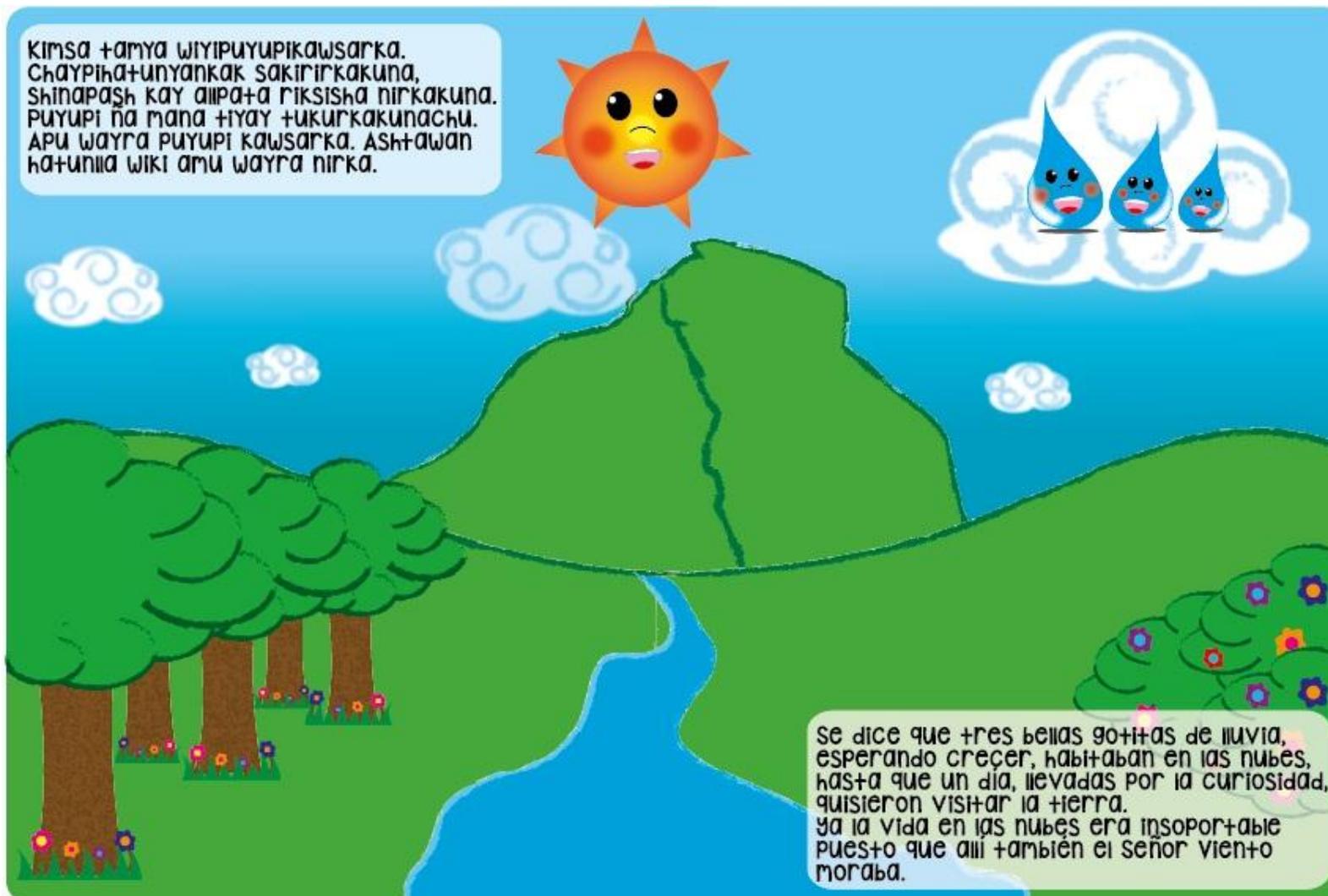
Cuento para niños de 5 a 7 años

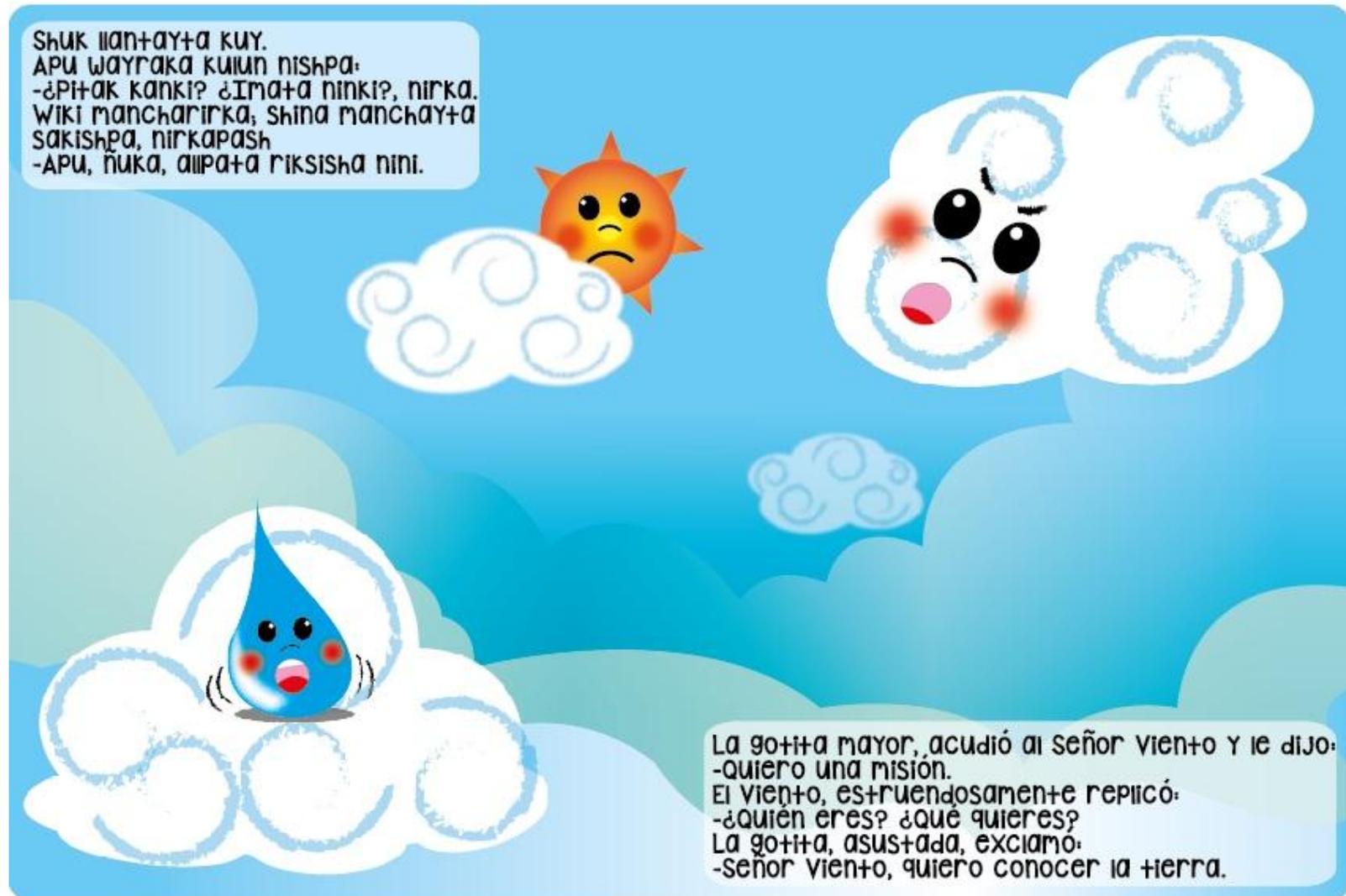


ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO



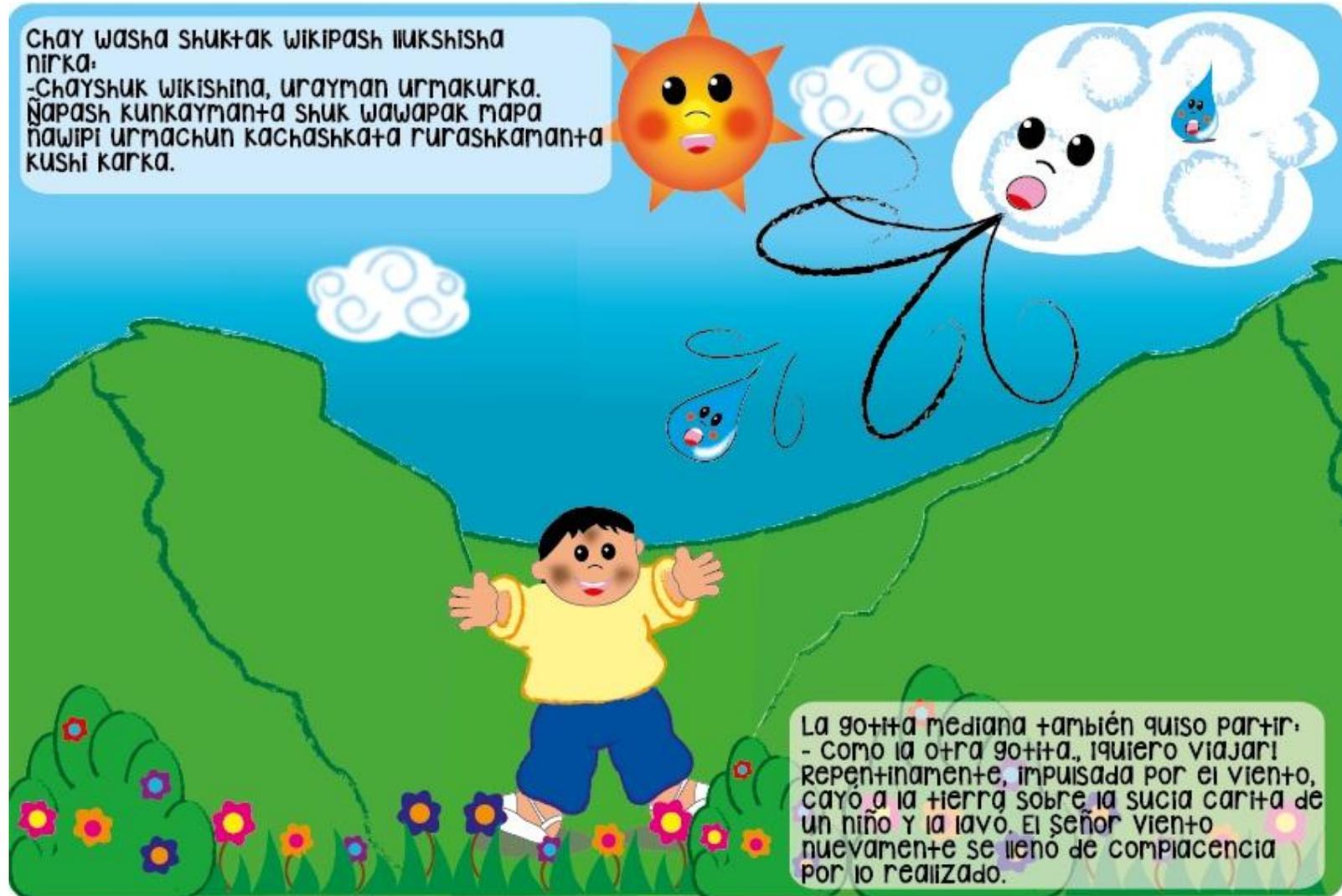




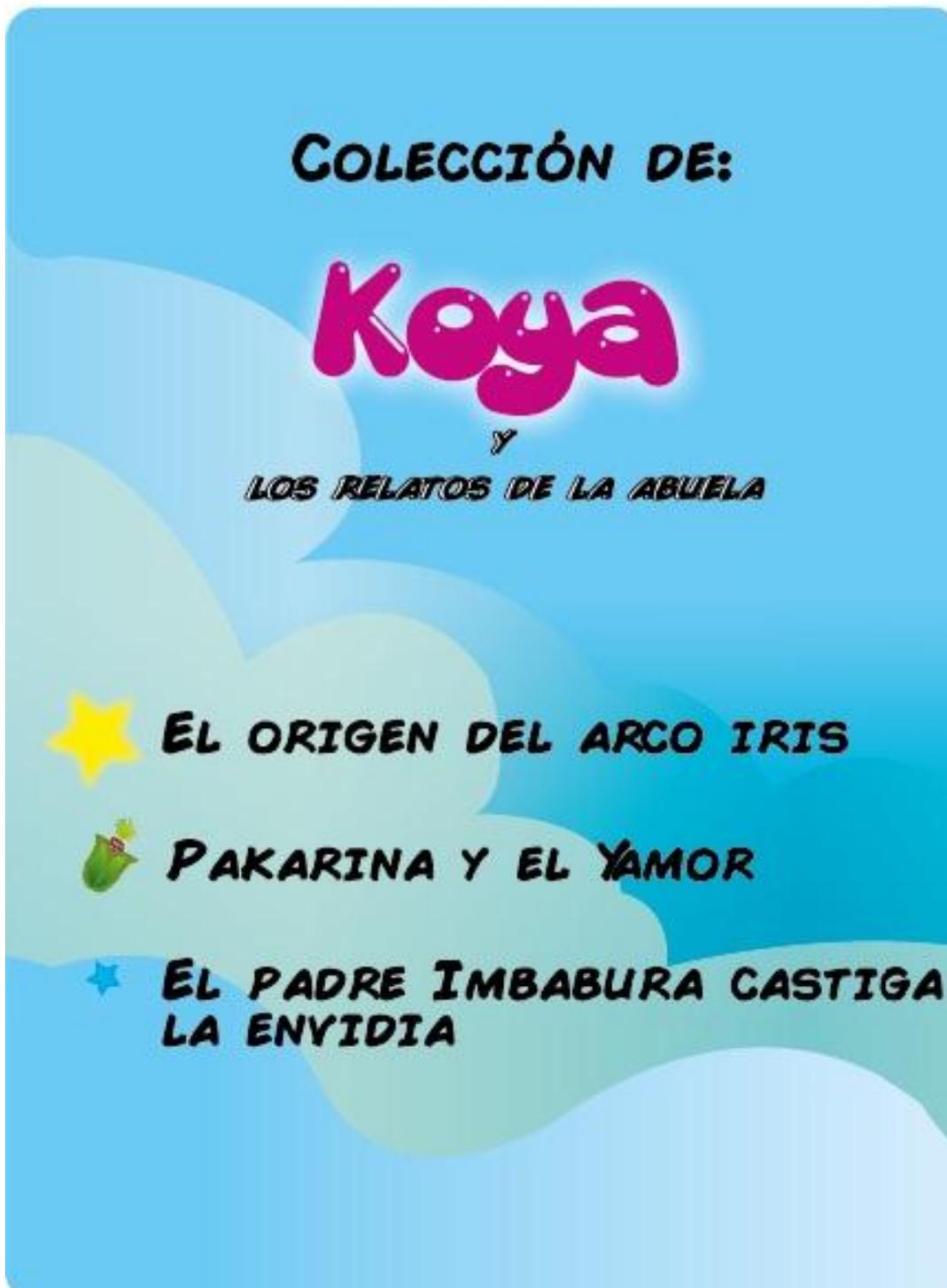




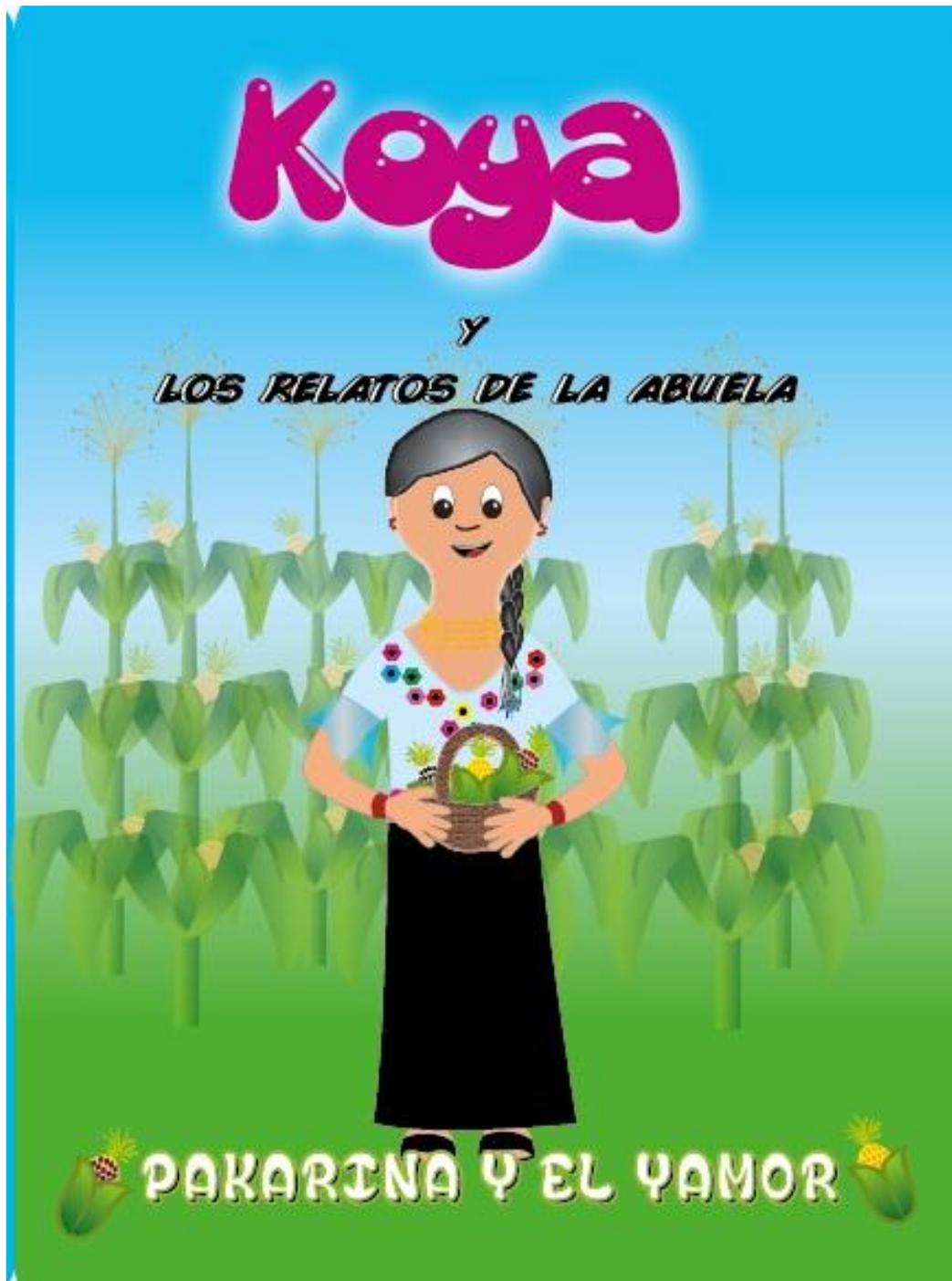








Cuento para niños de 7 a 9 años



Niños de 7 a 9 años

Hola amiguitos soy Koya, como les va cada vez van creciendo muy rapido pero al igual que ustedes yo también lo hago. Ahora tengo 8 años y a nosotros los niños de 7 a 9 años nos interesa todo tipo de actividades ya que las hacemos con mucho entusiasmo, como el jugar fútbol o con las muñecas.

Si antes cuando eramos pequeños nos justaba jugar y lo hacíamos a veces solos, ahora buscamos amigos y aunque no los conocamos pero nos interesa mas divertirnos.

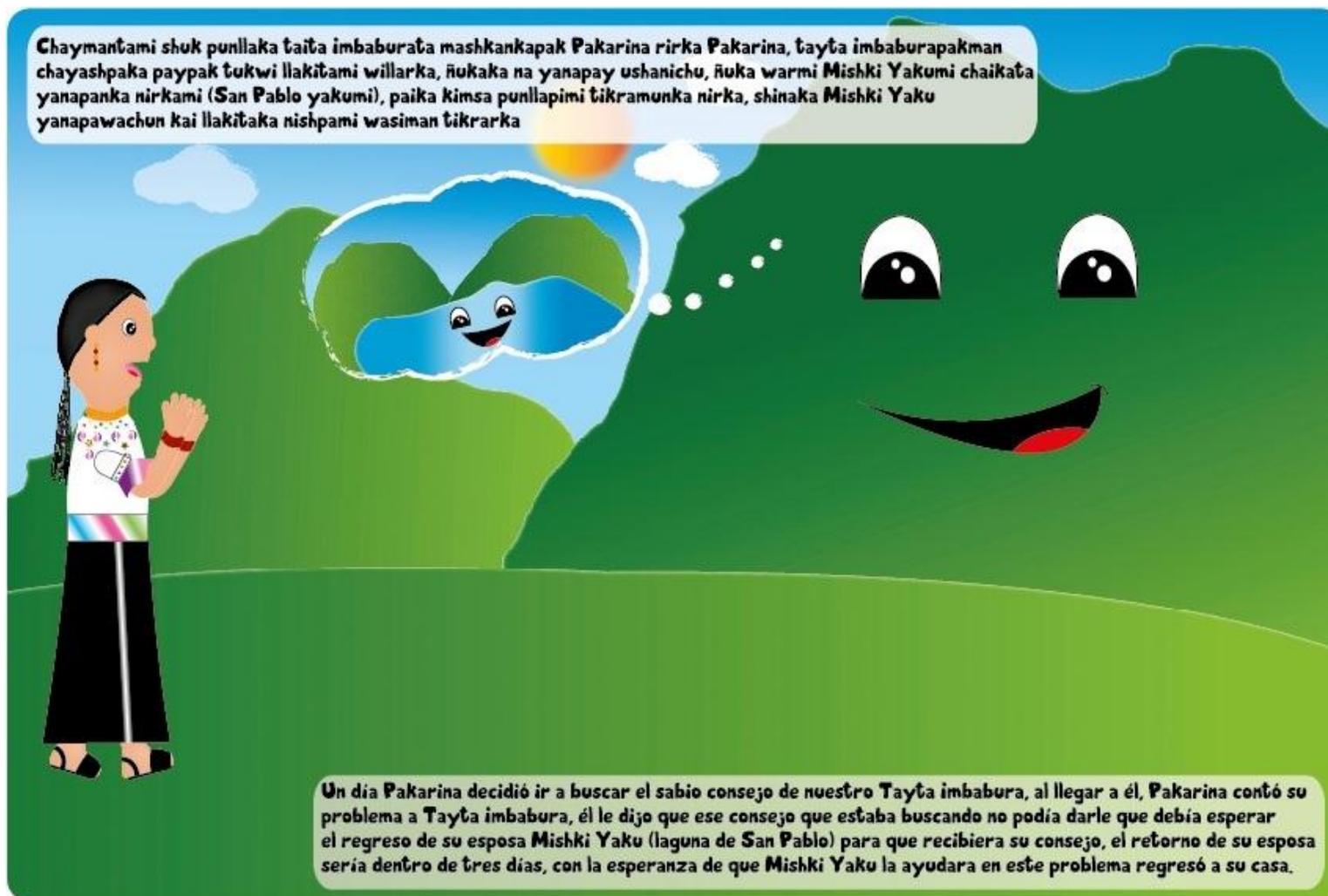
Esta vez les contaré acerca de una bebida típica de Otavalo asi que pongan mucha atención y no se distraigan.

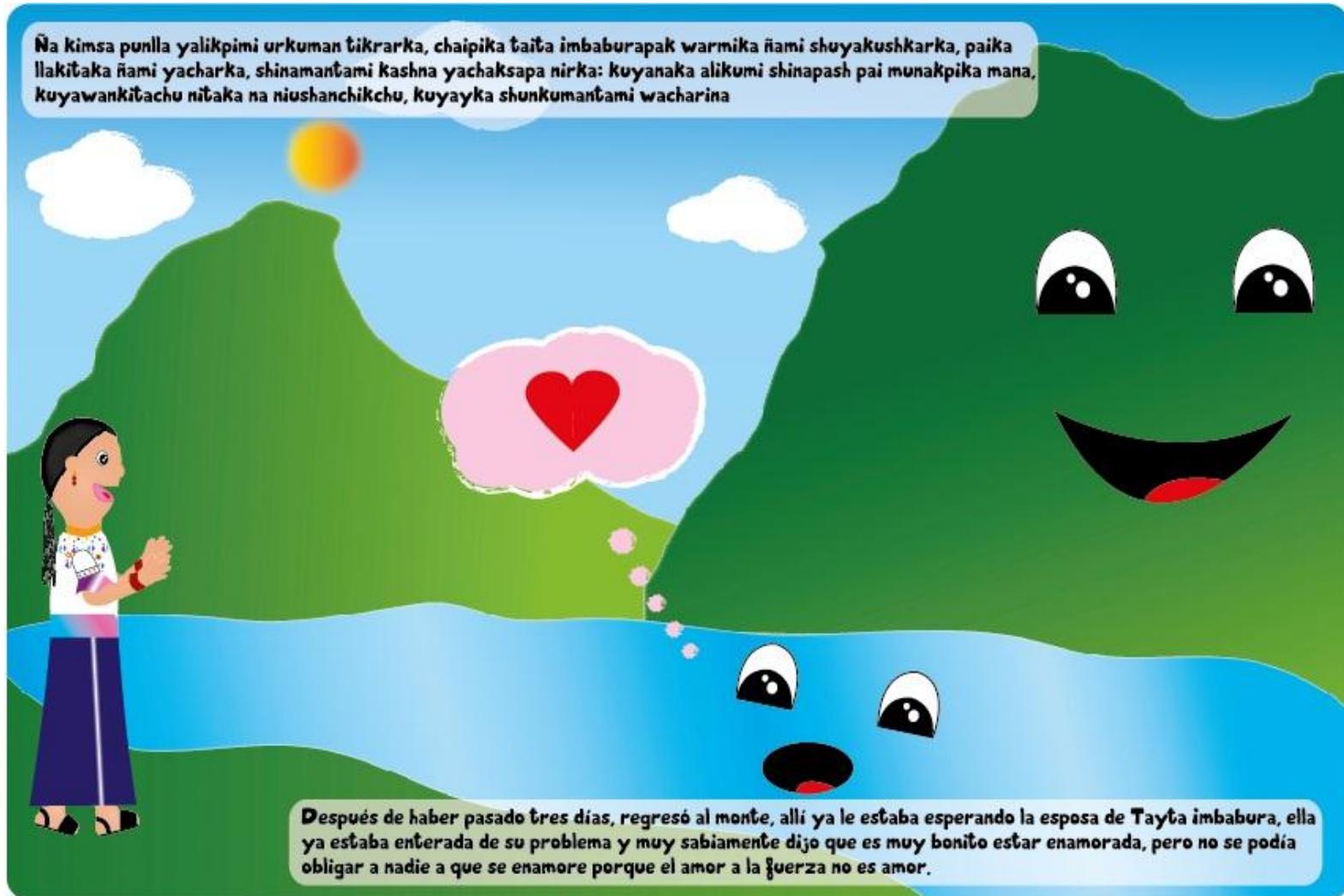
Koya
y
LOS RELATOS DE LA ABUELA



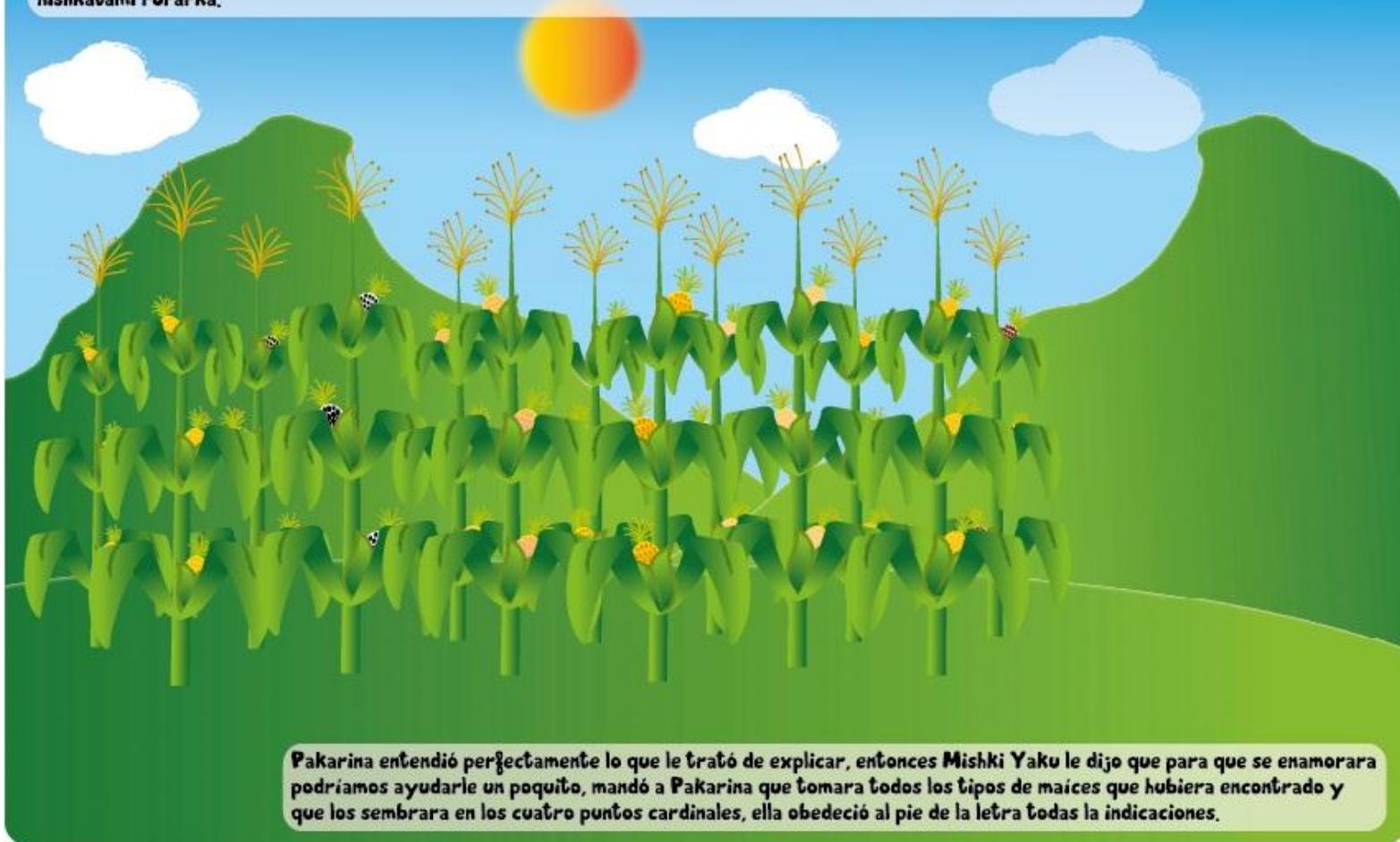








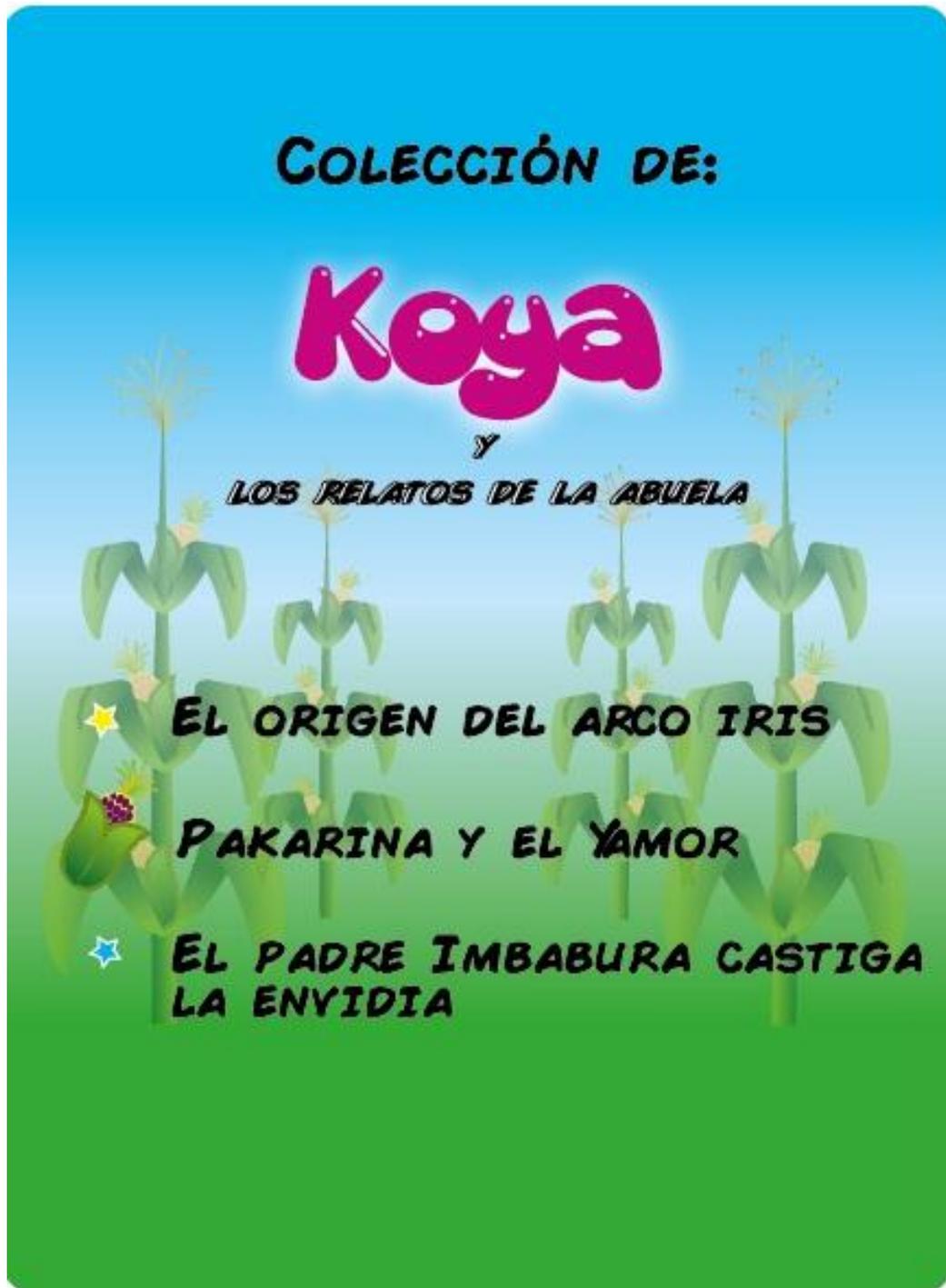
Tukuy nishkatami Pakarinaka uyarka, shinapash Mishki Yakuka yanapasha ashakota kanta kuyachun nirkami, kunanka tantachikri tukuy laya sarakunata shinashpa chushkundi mañakunapi tarpukri nirkami, chaitaka uyashpa ima shina nishkatami rurarka.



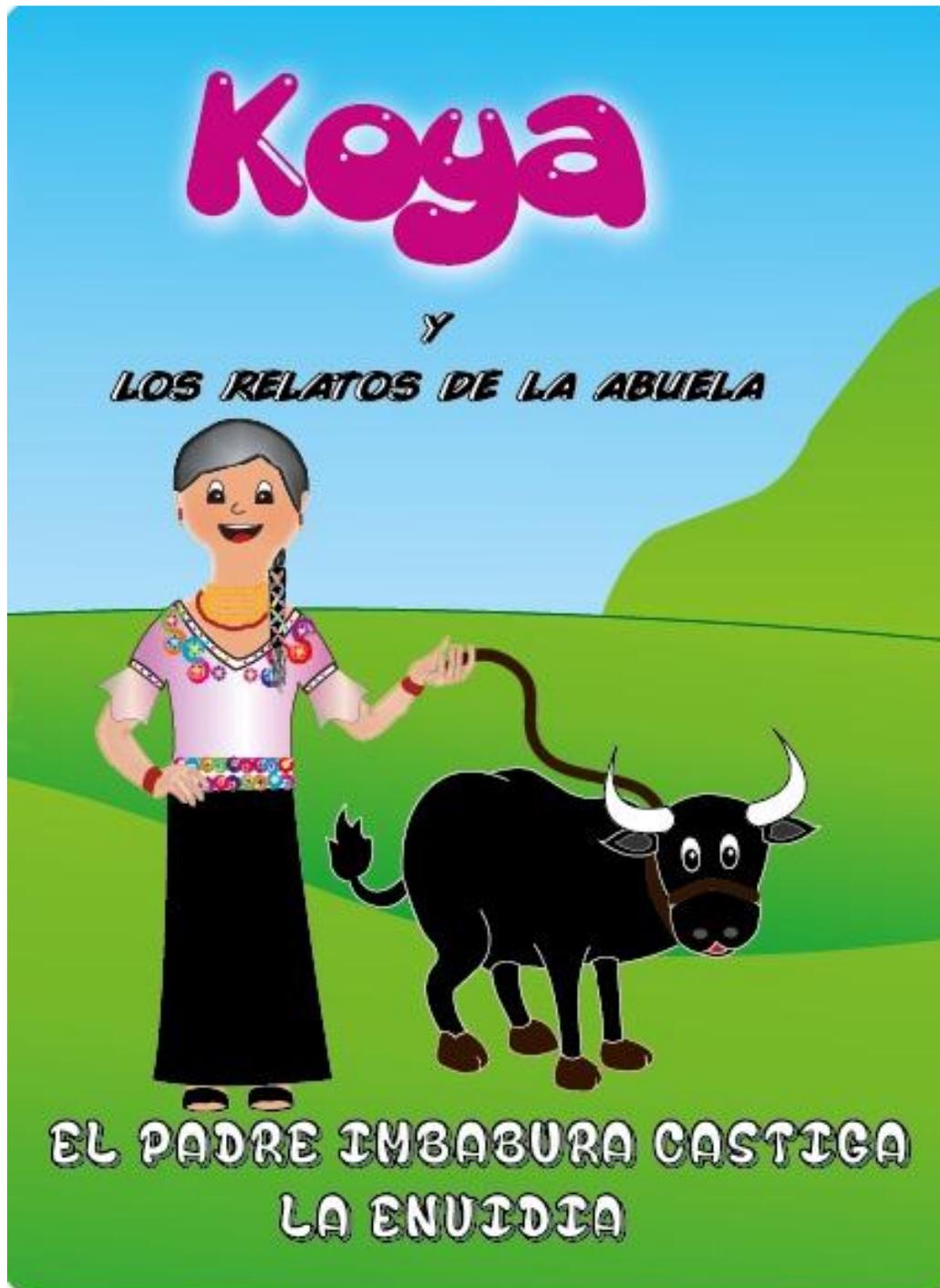
Pakarina entendió perfectamente lo que le trató de explicar, entonces Mishki Yaku le dijo que para que se enamorara podríamos ayudarlo un poquito, mandó a Pakarina que tomara todos los tipos de maíces que hubiera encontrado y que los sembrara en los cuatro puntos cardinales, ella obedeció al pie de la letra todas la indicaciones.







Cuentos para niños de 9 a 11 años



NIÑOS DE 9 A 11 AÑOS



Hola amigos ¿me recuerdan?, soy Koya y si...!! al igual que ustedes he crecido, y pronto entraremos a la adolescencia. En esta edad de los 9 a 11 años son más importantes nuestros amigos y salir a pasear con ellos, aunque algo malo de esta edad es que comenzamos a depender de lo que nos dicen los demás ya que comenzamos a tener cambios en nuestro cuerpo que a algunos de nosotros no nos gustará pero es parte de nuestro crecimiento.

Esta ocasión les contaré como castigaba antes nuestro Imbabura a las personas que eran envidiosas y eso nos enseña que debemos luchar por conseguir lo que queremos no buscar nada fácil; así que pongan atención porque esto les puede pasar.

Koya

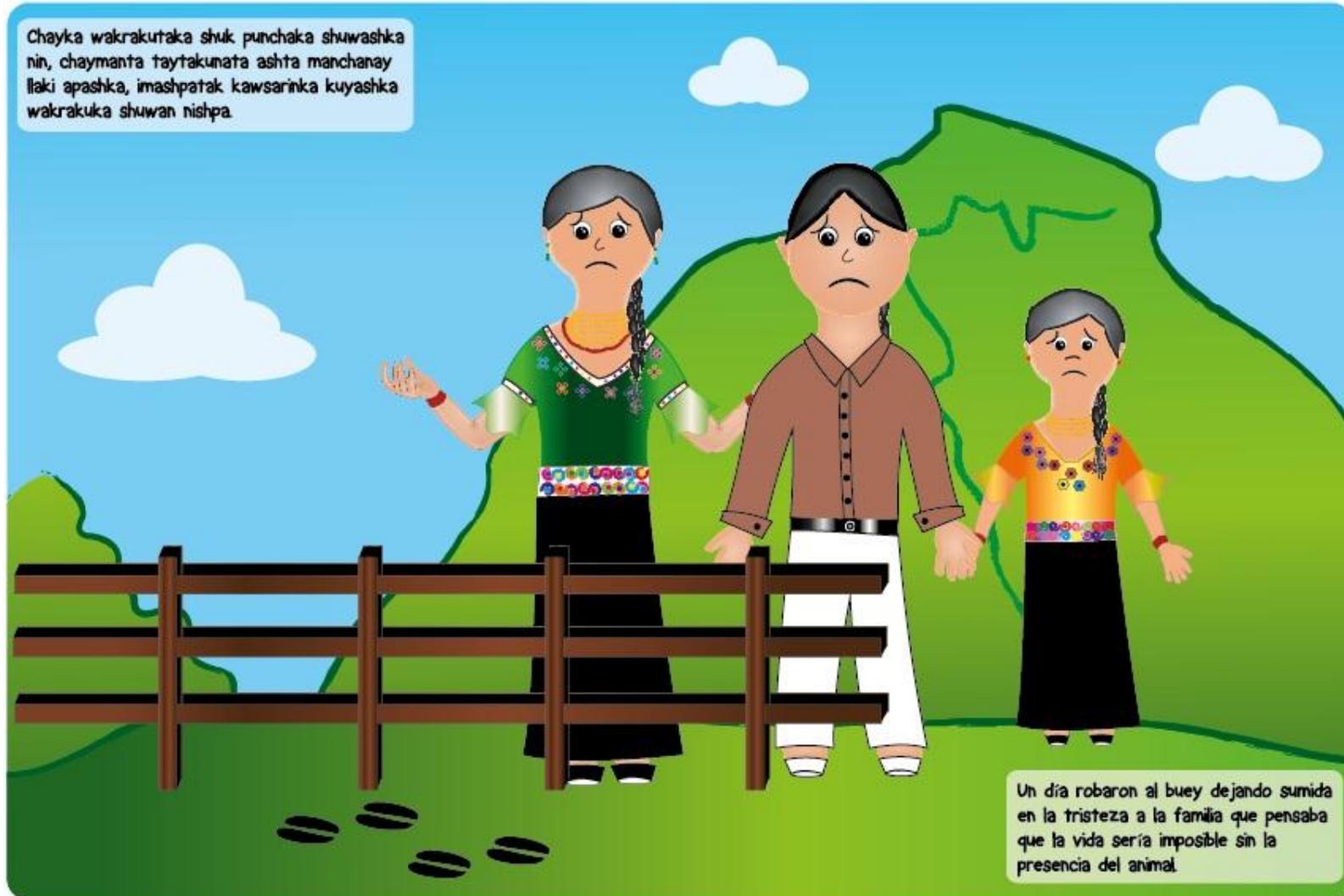
Y
LOS RELATOS DE LA ABUELA



Yaya Imbaburaka kashnami kashka.
Wakrakunatami ñawpa pachapi sapan wasipi
charik kashka. Chayshuk taytakunaka carishka
nin shuk kuyashka wakraku kashka nin; shuk
sumak shutiwan wakrataka shutichishkakuna nin.
Shina wakrata shutiwan kayakpika payka ninanta
kallpashpa shamuklla kashka nin. Chaymantami
kay wakraka ninanta kuyashka kashka nin.



En tiempos muy antiguos todos los hogares
tenían toda clase de animales.
Cuentan que una familia poseía un buey muy
estimado por todos. Llevaba un bonito nombre
y era en extremo querido, tanto que al llamarlo
por él, entendía perfectamente y se acercaba
a su dueño.



Chayka yayaka chay chakita hapishka, chakia katishpa rishka.
Chakika Imbaburaman pay rishka nin; shinami chayta katishpa
rishkakunallami nin.

Chayka kukawikutaka chunpi watashpa rishka nin yarkaypi
mikunkapak nishpa.

Chayka apashpa rikpika, ña Imbaburaman apay tukushka; chakika
rishkalla nin Imbaburaman, Imbaburaman rikpika, katikushkalla nin.
Katikukpika ñapash chinkarishka nin chakika.

Imachari, kaypichu ima wañuchirka, kaypichu mikurka imatapashcha
muyurikushka nin.

Muyurikushka shuk panpalla llakupi hawa Imbaburapyari; muyukukpika
ni mana rikurishkachu, ni mayman rishka, yankamanta
muyurikushka nin;

Entonces el padre siguiendo las huellas fue tras el.
Las huellas se dirigían hacia el Imbabura, por eso tomó d
icha dirección.

Así pues, recogió algún fambre y marchó en su búsqueda.
El fambre era un cuy bien preparado, el cual se ató a la
cintura con el fin de que cuando tuviera hambre, pudiera
comer.

Mientras seguía el viaje se convenció de que las huellas se
dirigían al monte Imbabura. Repentinamente ¡las huellas
desaparecieron!

Pensó el dueño: - Aquí lo mataron o se lo comieron aquí.
Siguió dando vueltas a fin de dar nuevamente con las
pisadas pero fue inútil.

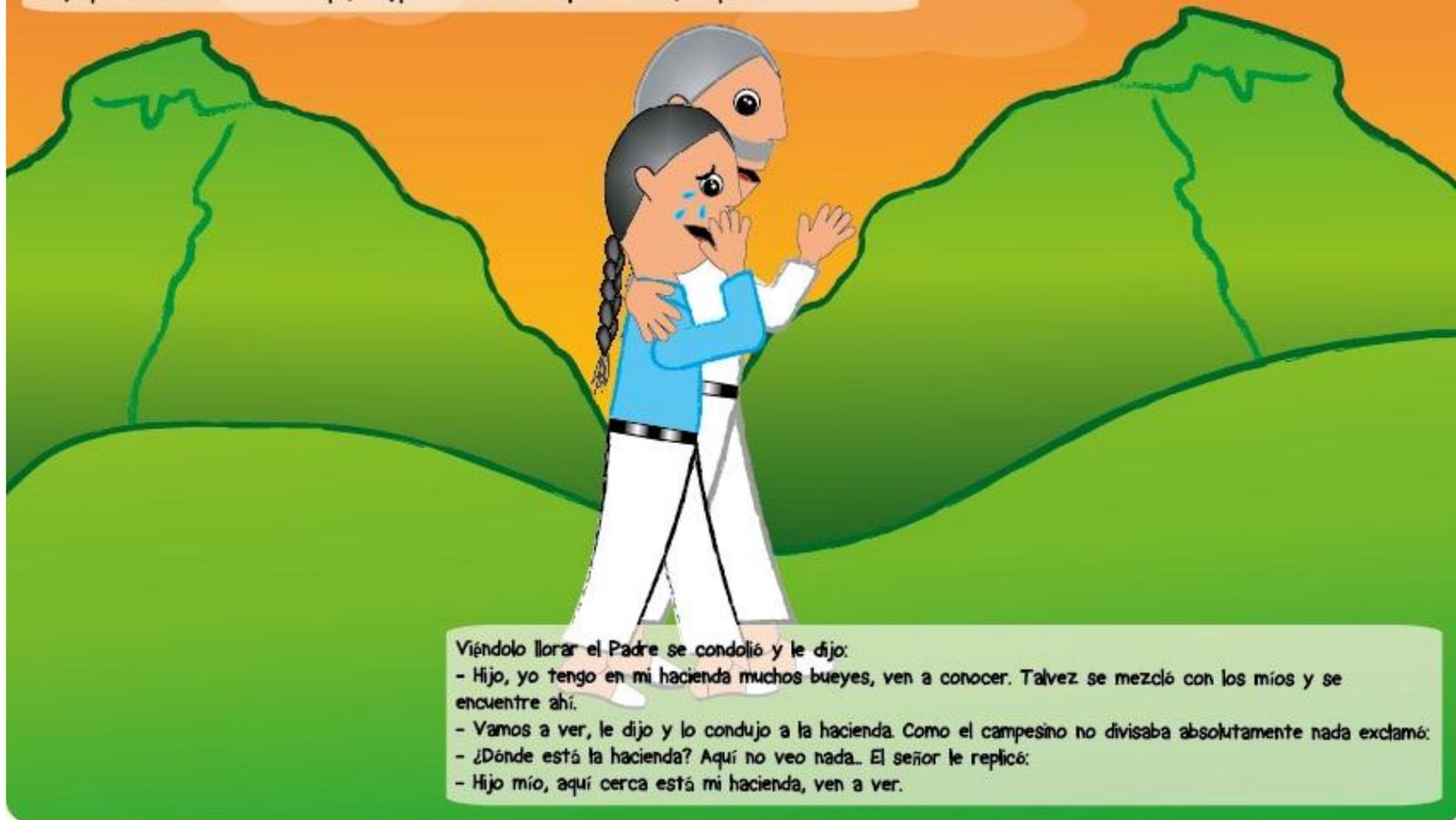




Taytakuka:
- "Allilla churiku, kanka imanalla kanki nishpa kutichishka nin".
Nikpika, kashna kashnami purikuni tayta amitu, wakrakuta shuwa_ chishpami purikuni, na rikurinchu, manachu kan taytamitu rikupashkanki nishpa tapushka nin.
Chayka ña pay nishka:
- Mana rikunichu ima shuti wakrakuta karka nishpa, nishka nin.
Chayka:
- Chashna chashnami kaparka tayta amitu kuyashka wakraku, payllami kaparka; kashna pachachu pay llakichina kanka kuyashka wakrakuta shuwashpa Kunanka imawantak kawsasha nishpa wakashka nin;

- Buenas tardes, Padre mío
Este por su parte le respondió:
- Buenas tardes, hijo. ¿Estas bien?
Oyendo esto, el hombre respondió:
- Así, así... Padre mío, me han robado mi buey y estoy yendo en su búsqueda, pero no aparece.
- ¿Acaso tú has visto a mi buey, Padre mío?
Él le contestó:
- No lo he visto
¿Qué clase de animal era?
El campesino dijo:
- Era, mi Señor, un animalito muy querido, que ahora nos hace sufrir mucho. Precisamente al que más queríamos, a éste nos roban, Padrecito.
¿Cómo podremos vivir sin él?, se preguntó y se puso a llorar.

Wakakukpika tayta amitu paypash achka llakirishpa pay wakakukta uyashpaka, chayka nishka nin:
-“Churiku, haku riksinki ñuka hatun allpami wakrakunata charini, ichapash pay shamushka, chaypi pay tantanakushkapishchari, haku riksinki” nishpa pushashka nin runakutaka.
Shinapika maypitak hatun allpaka, na rikunika nishkami nin:
-Kayllapimi wawaku ñuka hatun allpa, “Kaypillami ñuka hatun allpata charini”, nishpa nishkami nin.



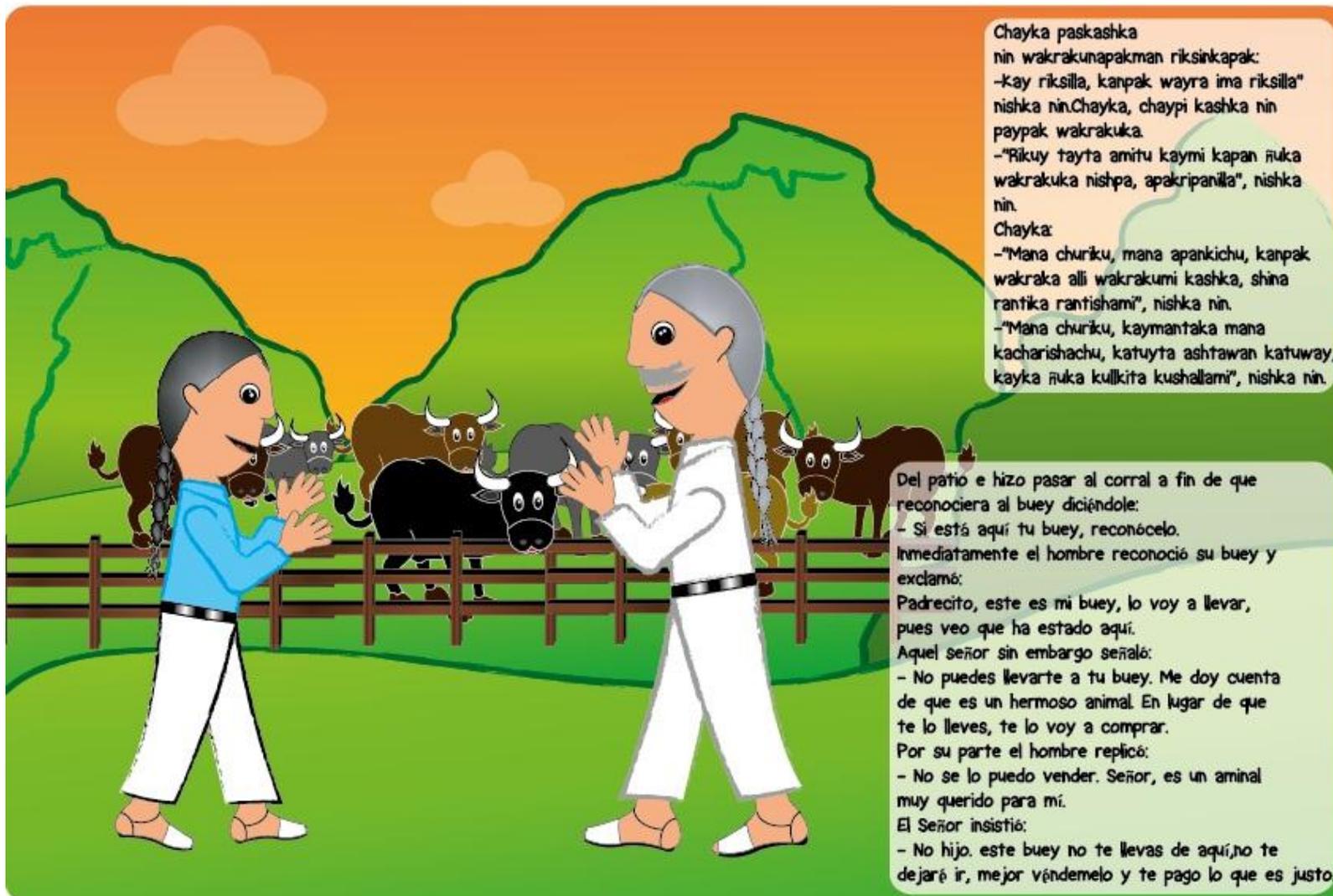
Chayka pay shul waykullallakuman apashka nin.

Waykullaman apakpika, imatapashchari rimakpika shuk ushaskha punkuruku paskarshka nin.

ña yaykushkalla nin chay punkuruku paskarikpika ña; yaykukukpika ashta ukupi patsak achka manchanayay hatun alparuku kashka nin; pay kurikunawan hatun alparuku ashta ninan ninan hatun alparuku; ashta kiwakunapash paymanta kuyukuk, runakunapash kaymanta chaymanta ñuuta kashka ashta hatun alparuku kashka nin.



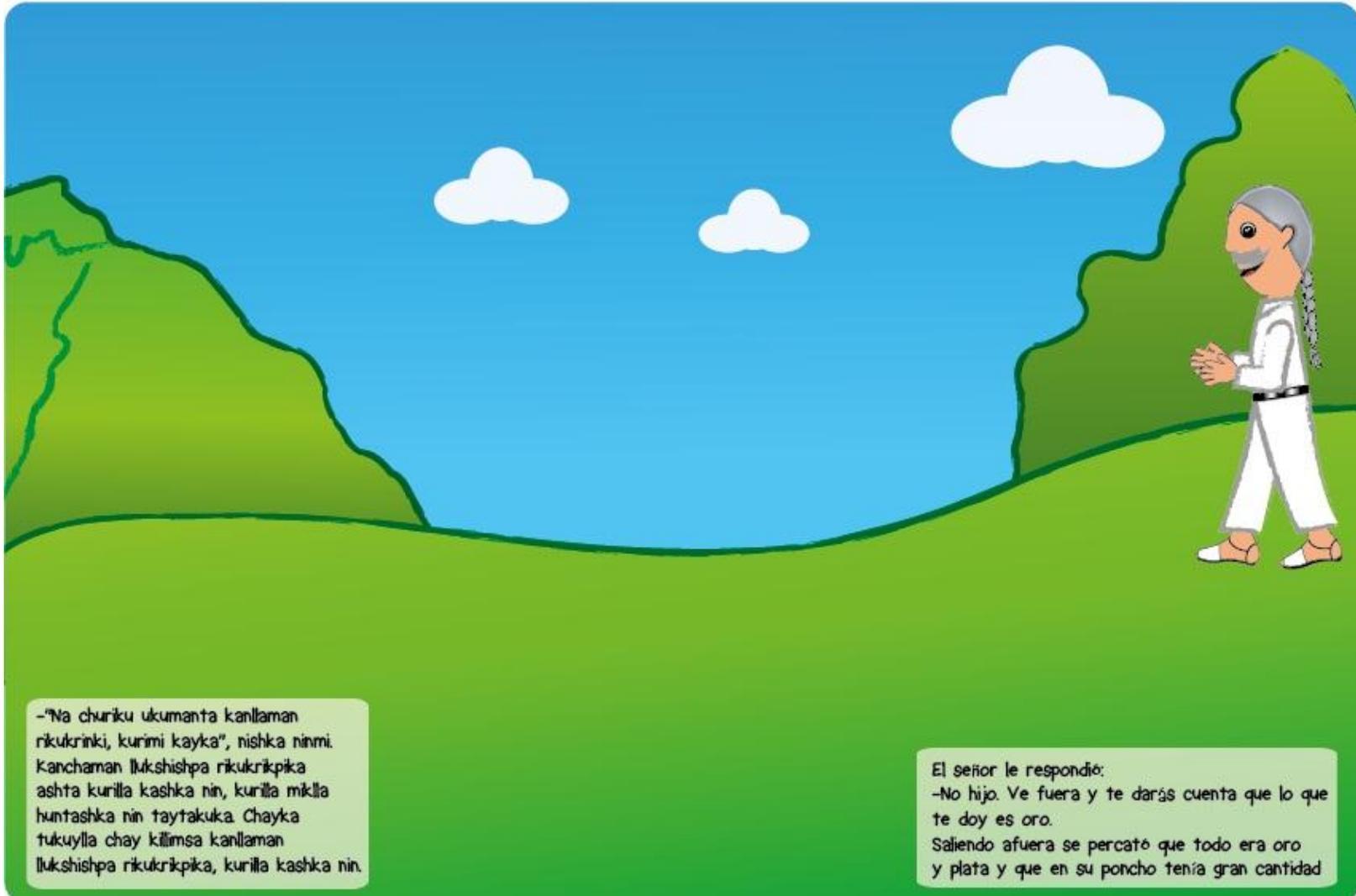
Aquel señor lo condujo a unas quebradas. Una vez allí y después de haber proferido unas palabras mágicas, se abrió un inmenso portón. Apenas entró, quedó sorprendido por la belleza de la hacienda, la cual estaba adornada con oropeles; los potreros con alta y hermosa hierba, batida por el viento. Se veía unos hombres que llevaban gran cantidad de leche por aquí y por allá.

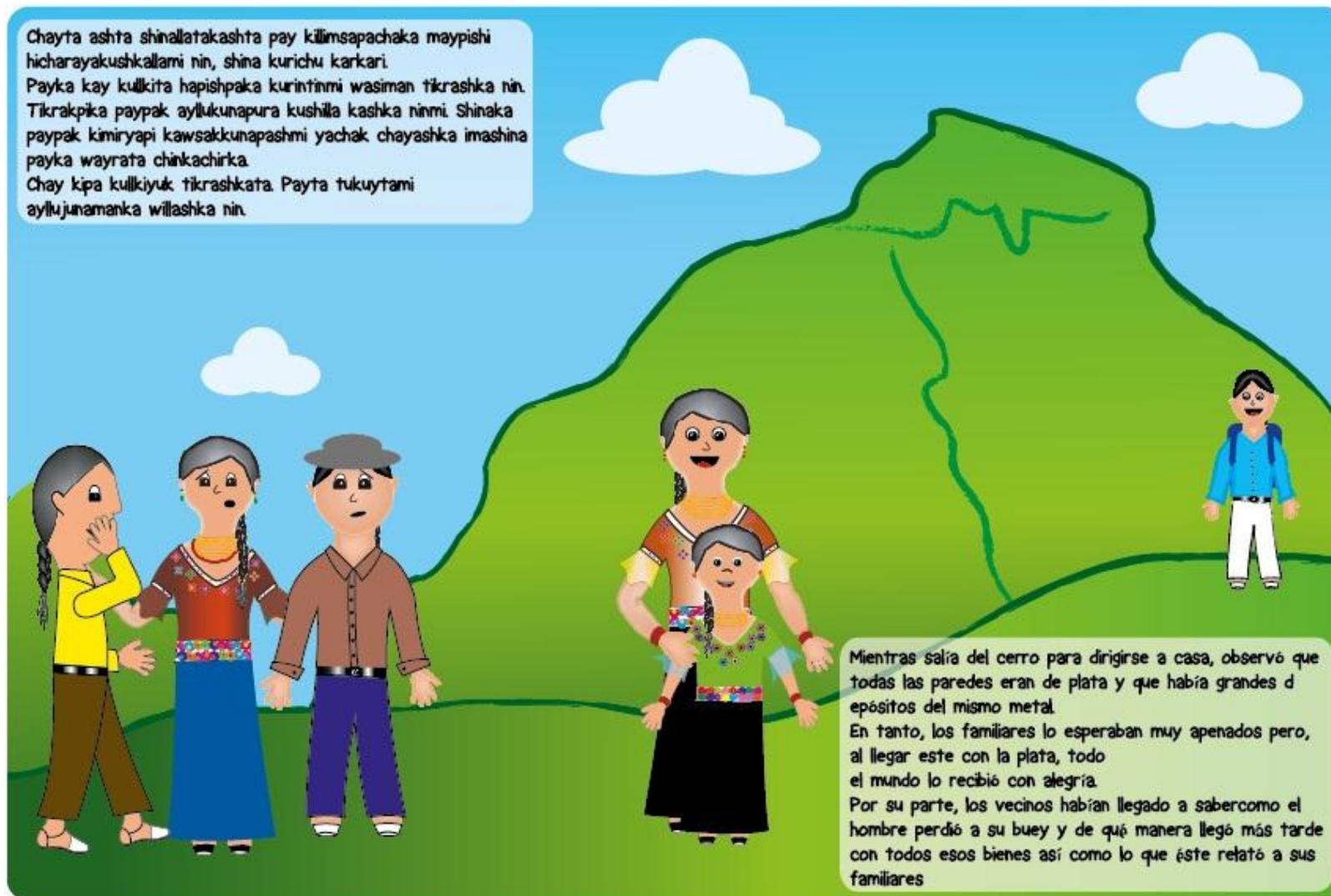


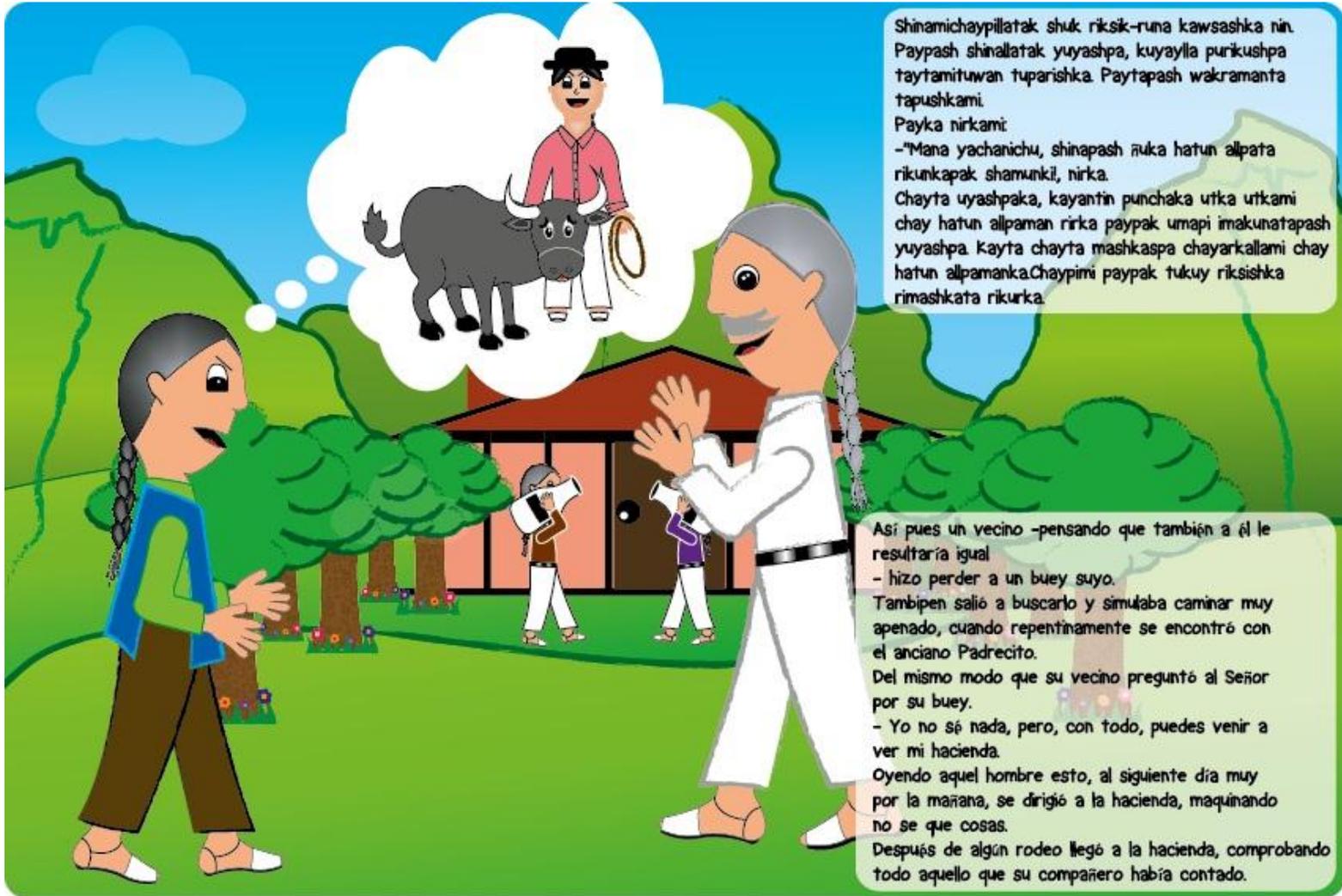
Chayka paskashka
nin wakra kunapakman riksinkapak:
-Kay riksilla, kanpak wayra ima riksilla"
nishka nin.Chayka, chaypi kashka nin
paypak wakra kuka.
-“Rikuy tayta amitu kaymi kapan ñuka
wakra kuka nishpa, apakripanilla”, nishka
nin.
Chayka:
-“Mana churiku, mana apankichu, kanpak
wakra ka alli wakra kumi kashka, shina
rantika rantishami”, nishka nin.
-“Mana churiku, kaymantaka mana
kacharishachu, katuyta ashtawan katuyway,
kayka ñuka kullkita kushallami”, nishka nin.

Del patio e hizo pasar al corral a fin de que
reconociera al buey diciéndole:
- Si está aquí tu buey, reconócelo.
Inmediatamente el hombre reconoció su buey y
exclamó:
Padrecito, este es mi buey, lo voy a llevar,
pues veo que ha estado aquí.
Aquel señor sin embargo señaló:
- No puedes llevarte a tu buey. Me doy cuenta
de que es un hermoso animal. En lugar de que
te lo lleves, te lo voy a comprar.
Por su parte el hombre replicó:
- No se lo puedo vender. Señor, es un animal
muy querido para mí.
El Señor insistió:
- No hijo. este buey no te llevas de aquí, no te
dejaré ir, mejor véndemelo y te pago lo que es justo.







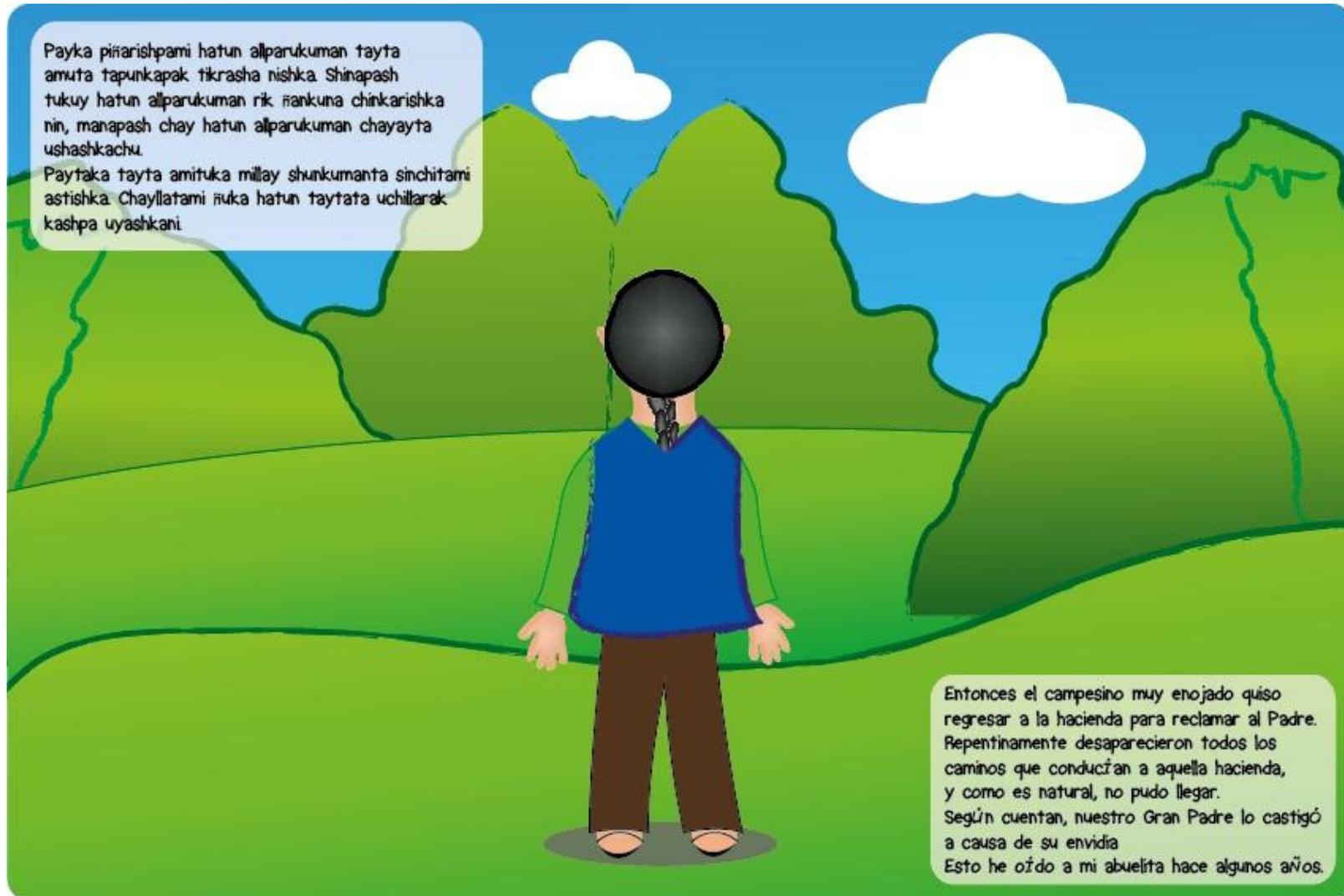




Payka nirkami:
- "Tayta amitu, kaypillatakmani ñuka kuyashka wakrata kashki, nirka nin.
Taytamuka nirka:
- "Kay wakrapash ninanruku hatunmi, ñucami kayta mutsurini, kanka katuylla", nishka nin.
Runaka nishka:
- "Mana tayta anitu, kay wakrakuka ñuka churishinami, uchillamanta ñukawan wñarishkami", nishka nin.
Shinaka taytamuka nishka:
- "Kan munashpaka kullkita kuritapash kushallami nishka kanpak wakramantaka", nishka nin.
Runaka nishka:
- "Shina kashpaka, apaylla tayta amitu", nishka. Chay kipaka wakramanta ashtaka kullkita kuritapash miklachishpa kachashka nin.

El vecino dijo:
- Mi Señor, veo que aquí ha estado mi buey.
El Padre le dijo:
- Este buey también es muy grande; es precisamente de esta clase los que yo necesito. Véndemelo.
El vecino así replicó diciendo:
- No Señor, este animal es como si fuera mi hijo. Desde pequeño lo he criado conmigo.
- Bien, como sea- le dijo el Señor- te daré lo que quieras en plata y en oro, por el animal.
El hombre respondió:
- Si es así llévatelo Señor.
Después de eso el Padrecito le colmó el poncho con mucha plata.





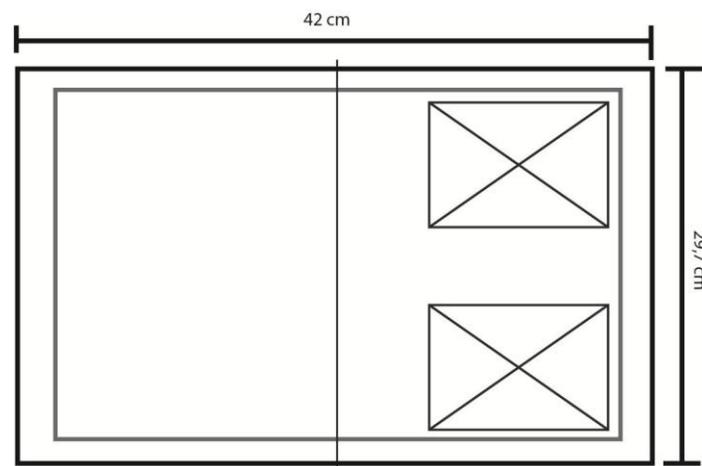
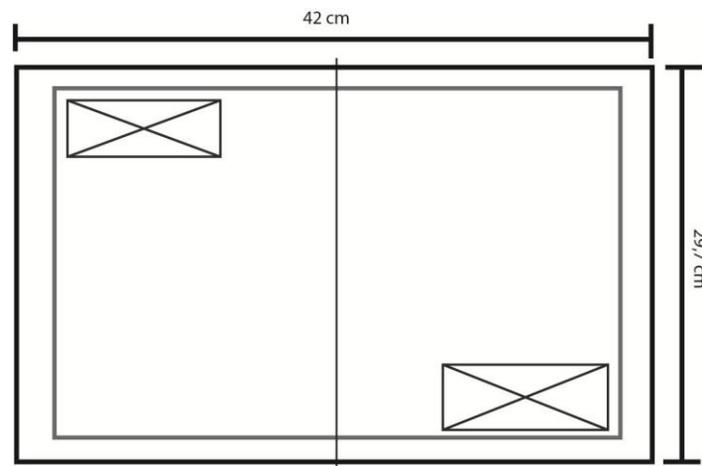


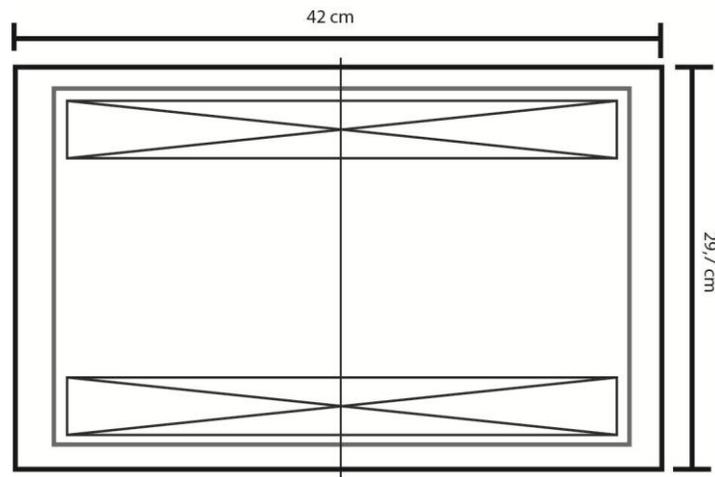
5.3.2.3 Estilos

Infantil

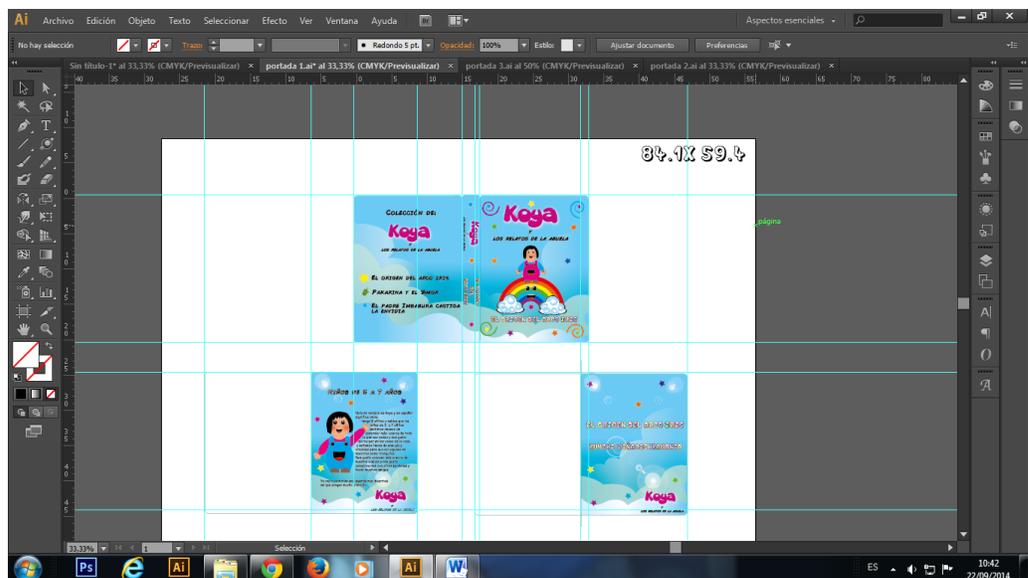
5.3.2.4 Páginas master o retículas

Varían de acuerdo a la cantidad de texto de los cuentos

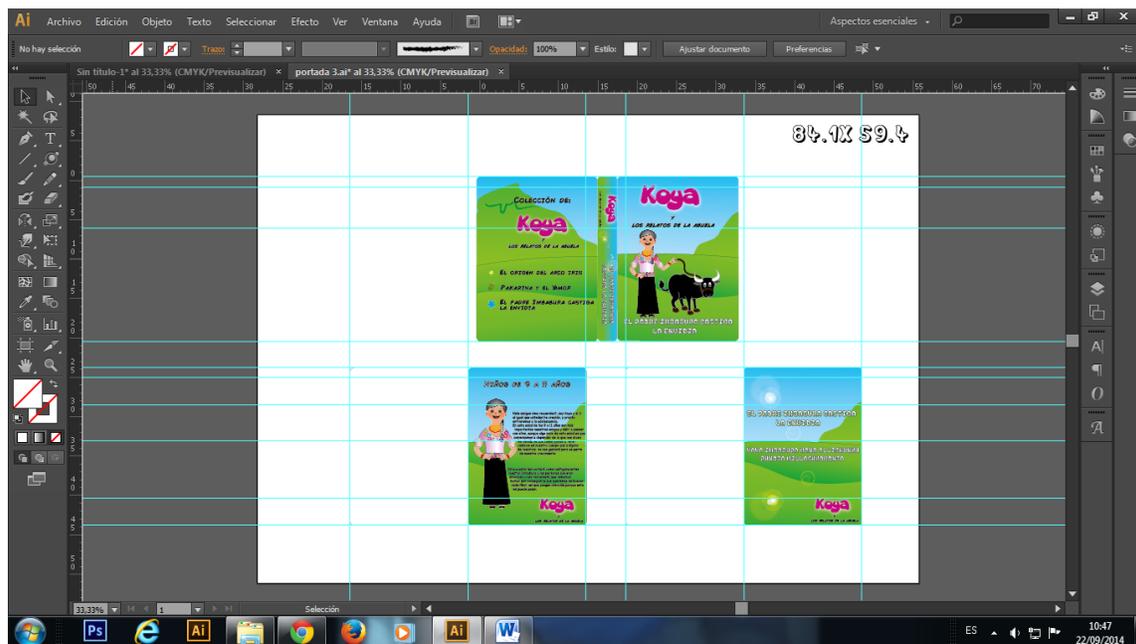
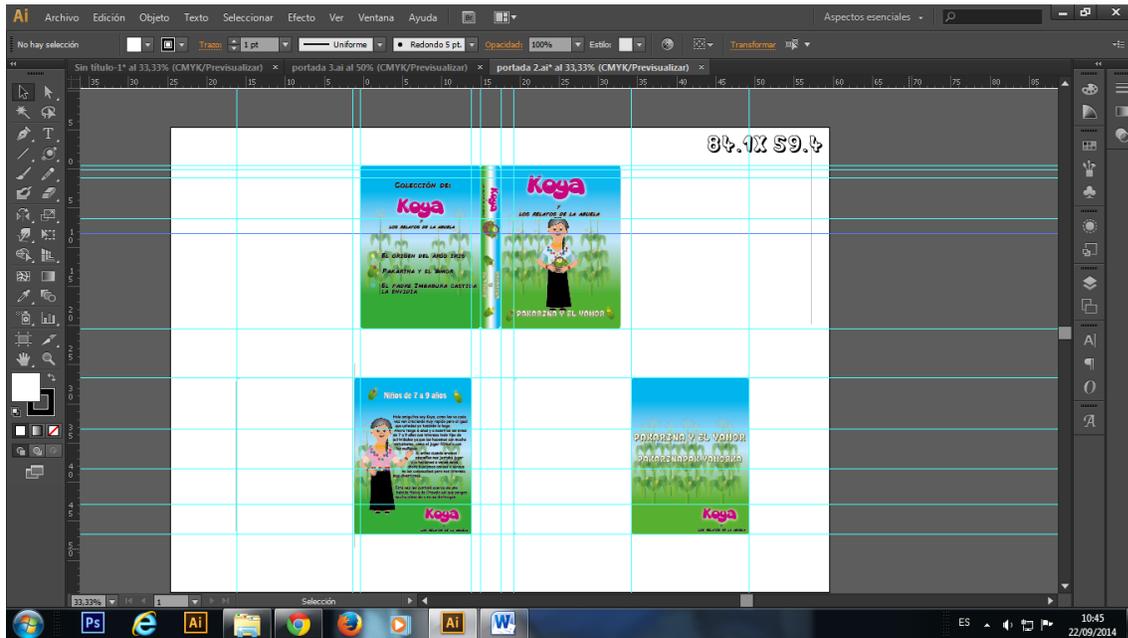




5.3.2.5 Diagramación



ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO



ELABORACIÓN DE CUENTOS DIDÁCTICOS E ILUSTRADOS SOBRE LAS LEYENDAS DEL CANTÓN OTAVALO PARA NIÑOS Y NIÑAS DE 5 A 11 AÑOS DE EDAD DEL SECTOR DE OTAVALO

5.3.2.6 Imagen Corporativa

Al ser este un cuento se creó un personaje dividiendo al grupo objetivo en tres grupos:

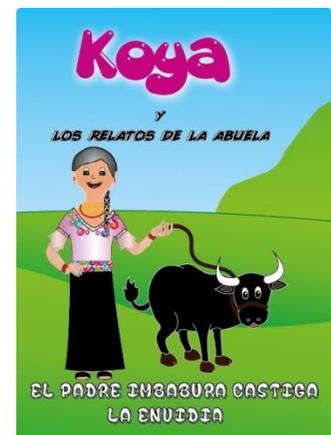
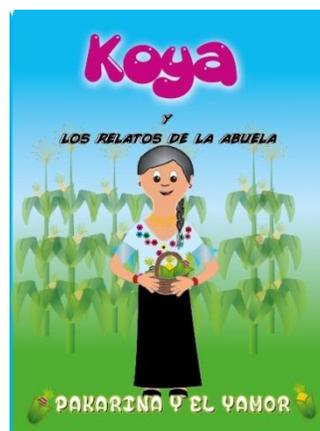


5.3.2.7 Portada

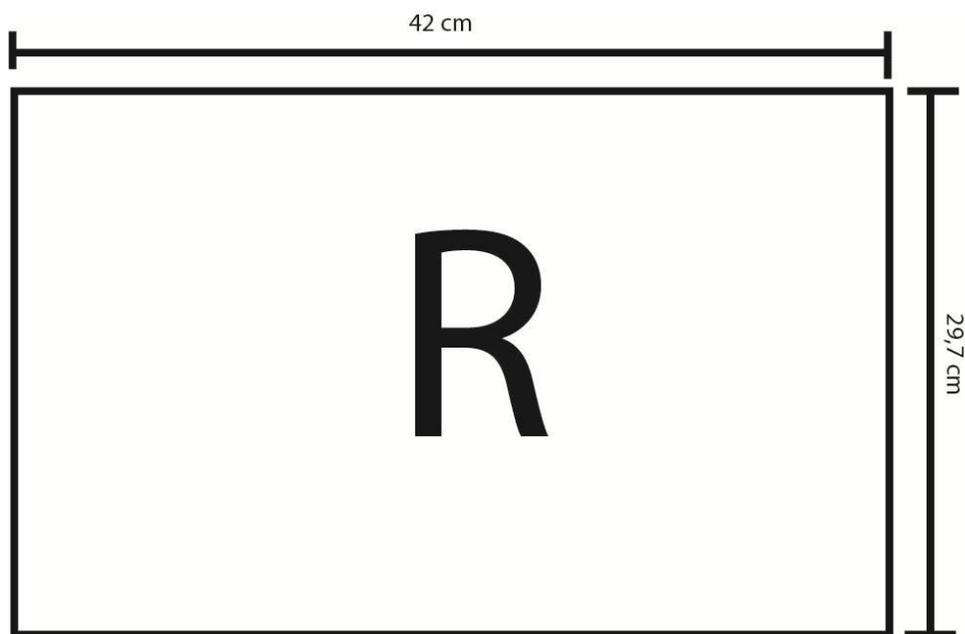
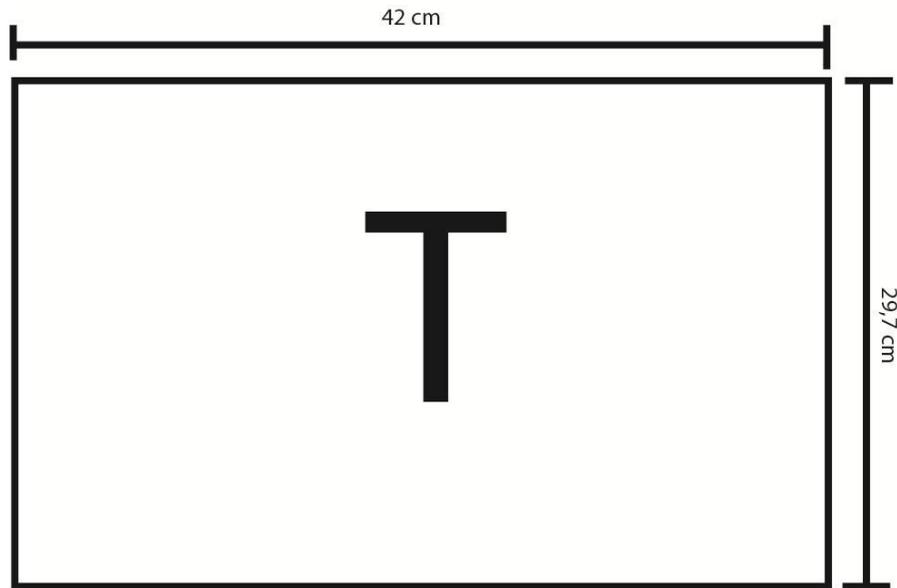
Niños de 5 a 7

Niños de 7 a 9

Niños de 9 a 11



5.3.2.8 Maquetación



5.3.2.9 Pre- prensa

Papel: Couche 150gr

Maquina: Impresora a láser Phaser 5550

5.3.2.10 Post prensa

Para tener un mejor acabado se realizará impresión a láser, el cuento será de pasta dura al igual que las hojas internas y el pop up que va dentro en un lugar en específico será igual resistente.

5.3.3 Marketing y Distribución

Etapa	Tiempo	Pieza Gráfica
Lanzamiento	En este tiempo informaremos al grupo objetivo sobre los cuentos de las leyendas de Otavalo, y será por un tiempo de 2 meses.	Se realizará afiches y volantes informativos en los cuales se dará a conocer los lugares en donde lo pueden adquirir.
Mantenimiento	Conseguir que el grupo objetivo mantenga en su mente el querer adquirir el producto igual se lo realizará en el lapso de 2 meses	Se colocará publicidad alrededor de las unidades educativas para que los niños lo vean

CAPÍTULO VI: Aspectos Administrativos

6.1 Recursos

6.1.1 Humanos

Los niños y niñas de 5 a 11 años de edad (grupo objetivo) son los que nos ayudaron con información para poder realizar los cuentos, el Ministerio de Educación ya que fueron ellos quienes nos proporcionaron el texto “Taruka Literatura Oral Kichwa” en el cual se encuentran las leyendas de Otavalo

6.1.2 Tecnológicos

Los programas que se utilizaron (Adobe Illustrator CS6 y Adobe Photoshop CS6), los equipos tecnológicos (Sistema Operativo Windows 7)

6.1.3 Económicos

En los recursos económicos nos colaboró la Cooperativa de Ahorro y Crédito “20 de Febrero” Ltda., con un crédito estudiantil para utilizar en los gastos que sean necesarios para cumplir el proyecto.

6.2 Presupuesto

DETALLE	VALOR
Copias /Impresiones	30.00
Impresiones de Encuestas	6.80
Material de Impresión	30.00
Impresión a Láser	100.00
Imprevistos	40.00
Transporte Quito	35.00
Transporte Otavalo	60.00
Alimentación	25.00
TOTAL	326.80

Tabla 9: Presupuesto

Elaborado por: Cynthia Morán

6.3 Cronograma

Tiempo/ Actividad	Abril				Mayo				Junio				Julio				Agosto				Septiembre				Octubre			
	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
Antecedentes																												
Análisis de Involucrados																												
Árbol de Problemas y Objetivos																												
Análisis de Alternativas																												
Propuesta																												
Aspectos Administrativos																												
Conclusiones y Recomendaciones																												
Entrega del 1° borrador																												
Corrección Final General																												
Entrega de 2 anillados y 1 empastado																												

Tabla 10: Cronograma

Elaborado por: Cynthia Morán

CAPÍTULO VII: Conclusiones y Recomendaciones

7.1 Conclusiones

Al concluir este proyecto contribuirá en los siguientes puntos:

- El grupo objetivo obtendrá un nuevo material que trate sobre su cultura y lugar de origen
- Los niños y niñas de Otavalo conocerán leyendas del Sector en donde viven, al mismo tiempo que se sentirán identificados en los cuentos, ya que los personajes visten y son de su misma cultura
- El grupo objetivo comprenderá y se concentrará en las lecturas infantiles
- Despertarán su imaginación e interés al leer los cuentos
- El grupo objetivo va a interactuar con las figuras armadas que contendrá el cuento

7.2 Recomendaciones

- El proyecto se puede poner en funcionamiento dentro y fuera de las instituciones educativas
- Se espera que el grupo objetivo utilice el cuento de una manera adecuada
- Se espera que las estrategias de marketing sean de agrado y acogida por el grupo objetivo

Referencias Bibliográficas

Jorge de Buen Unna- Manual de Diseño Editorial (Santillana)

MOYA Ruth (Guatemala 2009) Takura Literatura Oral Kichwua

www.definicionabc.com/comunicacion/disenio-grafico.php#ixzz3DD3sqZ4d

www.portafolioblog.com/2010/04/como-crear-ilustracion-infantil/#

www.fotonostra.com/grafico/maquetabase.htm

www.alipso.com/monografias2/EEpZEEZEAfQqKCGfVU.shtml

es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial

catarina.udlap.mx/u_dl_a/tales/documentos/lco/velasco_f_le/capitulo5.pdf

www.yumpu.com/es/document/view/14815605/taruka-literatura-oral-kichwa

www.cdc.gov/ncbddd/spanish/childdevelopment/positiveparenting/middle2.html

herederosdelreinobpn.blogspot.com/2010/07/caracteristicas-de-los-ninos-de-7-9.html

www.historiadisenio.ec/historia.php?c=43