



FACULTAD DE  
DISEÑO  
ARQUITECTURA  
Y ARTE

Escuela de Diseño Gráfico

*Diseño de un sistema gráfico  
aplicado a material didáctico para la  
enseñanza - aprendizaje en  
el Sistema de Educación  
Intercultural Bilingüe*

Trabajo de Graduación previo a la  
obtención del título de:

**DISEÑADORA GRÁFICA**

**Autora: María Eliza Alvarez Orellana**  
Director: Fabián Cordero

Cuenca, Ecuador 2020





**Autora:**

María Eliza Alvarez Orellana

**Tutor:**

Fabián Cordero Salazar

**Diseño y Diagramación:**

María Eliza Alvarez Orellana

**Fotografía:**

Santiago Rojas Ortega





## Dedicatoria

A mis padres y hermanos por ser mi soporte todos los días, por enseñarme tanto y sobre todo por nunca rendirse.

A Santi por acompañarme y amarme con paciencia, constancia y ternura.

A todos los pueblos y culturas ancestrales de Latinoamérica que han sido oprimidos desde la colonización, especialmente a los indígenas que habitan en la comunidad de Ilincho quienes luchan todos los días por su autonomía.

A los niños, estudiantes del Inka Samana, quienes se han quedado en mi corazón y en mis recuerdos como seres humanos de virtud.



# Agradecimientos

A mis padres, Priscila y Wilson por no rendirse, su responsabilidad y esfuerzo han sido un preciado aprendizaje. Gracias por su apoyo incondicional.

A mis hermanos, Samantha y Juan Andrés por ser siempre mi alegría y cómplices de vida.

A Santi por su cariño y comprensión, que me han dejado valiosas enseñanzas.

A la comunidad de Ilincho por abrirme sus puertas y apoyarme en este proceso.

A mis profesores Rafael, Fabián, Paúl y Jhonn y a mis compañeros Belén, Samantha, Fernando y Paula, por ser parte de esta etapa de mi vida.

# Índice

Resumen	XIV
Abstract	XV
Alcances	XVII
Objetivos	XIX
Introducción	20
Capítulo 1	22
1.1. Investigación bibliográfica	24
1.2. Investigación de campo	51
1.3. Análisis de homólogos	56
Conclusiones	63
Capítulo 2	64
2.1. Target	66
2.2. Persona design	70
2.3. Partidos de diseño	76
2.4. Plan de negocios	78
Conclusiones	81
Capítulo 3	82
3.1. Ideas iniciales	84
3.2. Selección de tres Propuestas	88
3.3. Propuesta final	90
3.4. Proceso de diseño	91
Conclusiones	123
Capítulo 4	124
4.1. Producto Final	126
4.2. Libro TATKI	132
4.3. Cartilla de Ejercicios TATKI	167
4.4. Teatro Pop - Up	186
Capítulo 5	196
5.1. Conclusiones	198
5.2. Recomendaciones	199
Bibliografía	200
Anexos	201











## Resumen

La educación de los indígenas del Ecuador se rige bajo el Sistema Educativo Intercultural Bilingüe, que propone metodologías educativas basadas en la conservación de la cultura ancestral; sin embargo, el material didáctico disponible no permite cumplir con los objetivos del modelo.

Este trabajo, partiendo de una metodología de diseño centrado en el usuario, presenta un sistema gráfico aplicado a material didáctico para ser empleado en la enseñanza-aprendizaje de los niños saraguros que permita transmitir su cosmovisión. La propuesta se resuelve mediante dos recursos didácticos: un teatro pop-up que permite al estudiante proponer los contenidos y un libro finger trail que invita a los usuarios a interactuar con este.

## Abstract

The ecuadorian indigenous community education is governed by the Sistema Educativo Intercultural Bilingüe, which proposes educational methodologies based in the conservation of the ancestral culture, however nowadays the available teaching material does not allow accomplish the objectives of this Model.

This work presents a graphique system, based on a user-centered design methodology, applied in the teaching material for the teaching-learning process of the saraguros children with the aim of transmitting their worldview. The teaching material is resolved through two didactic resources: a pop - up theater for the student to propose the contents and a finger trail book which invites users to interact with it.



## Alcances

Sistema gráfico aplicado a material didáctico, para la enseñanza – aprendizaje de los estudiantes del pueblo indígena Saraguro, adheridos al Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

Estos elementos se presentarán a manera de prototipo. Además del informe del proceso realizado a lo largo del trabajo de tesis.



## Objetivos

**Objetivo General:** aportar a la enseñanza-aprendizaje de las costumbres y tradiciones del pueblo Saraguro mediante el diseño de material didáctico para ser usado en las aulas de las escuelas interculturales.

**Objetivo Específico:** diseñar un sistema gráfico aplicado a material didáctico para la enseñanza – aprendizaje de las costumbres y tradiciones del pueblo indígena Saraguro.

# Introducción

El actual Sistema Educativo Intercultural Bilingüe (SEIB), ha sido obviado y tergiversado por instituciones, grupos e individuos pertenecientes al pueblo indígena Saraguro (de nacionalidad Quichua) y, sobre todo, por las distintas instituciones que rigen dicho sistema. El modelo educativo (MOSEIB), planteado dentro de este mismo sistema, propone una pedagogía vivencial basada, principalmente, en la conservación de la cultura ancestral. Sin embargo, el material didáctico empleado por las instituciones y los docentes, no se corresponden con los fundamentos de autonomía cultural planteados dentro del modelo, dando resultados contradictorios a dichos fundamentos y reforzando las condiciones de opresión a las que se han visto sometidos los pueblos indígenas.

El MOSEIB asume como objetivo primordial el manejo de la lengua kichwa (en caso de nacionalidades de origen Quichua) como principal idioma de comunicación y expresión, y el castellano como idioma de relación intercultural. Además intenta recuperar el carácter de educación ancestral, en donde la familia y la comunidad cumplen un papel fundamental en la formación de la persona.

Este modelo también expone que los recursos y material didáctico mencionados anteriormente deberían considerar la importancia de los saberes provenientes de la tradición oral de los ancianos y sabios del pueblo para el constante aprendizaje de los estudiantes.

Entre las múltiples estrategias pedagógicas del MOSEIB se encuentran las siguientes: el desarrollo de sistemas cosmovisionales en relación al entorno geobiológico y socio-cultural usando las lenguas ancestrales, la elaboración y aplicación de un calendario vivencial de las nacionalidades en su proceso educativo y el diseño y adecuación de ambientes y material didáctico pedagógicos con pertinencia cultural.

Según lo expuesto anteriormente, se ha considerado fundamental el proponer material didáctico para la enseñanza – aprendizaje en la educación del pueblo Saraguro, manteniendo sus tradiciones y valores, teniendo como base los postulados del MOSEIB y que sirvan de apoyo a profesores y estudiantes de este pueblo indígena.

La tesis contiene 4 capítulos los cuales explicitan el proceso realizado hasta culminar con el desarrollo de diseño, se dividen en: contextualización, planificación, ideación y producto final estos tuvieron un seguimiento constante por parte del usuario ya que se decidió que el DCU sea la metodología de desarrollo del proyecto. Finalmente se encontrarán los capítulos que exponen las conclusiones y recomendaciones.

En el primer capítulo se desarrollarán las aristas teóricas sobre las cuales se asienta la propuesta de material didáctico, además se incluyen las entrevistas a gente de la comunidad y a profesionales en el tema, la observación de campo y por último los ho-



# Capítulo 1

---

## Contextualización





# 1.1. Investigación bibliográfica

## 1.1.1 Cultura

Como punto de partida, es necesario comprender que la palabra “cultura” tiene un amplio espectro de significaciones y significados que varían de acuerdo al contexto en el que se encuentran. Dicho lo anterior, es necesario remitirse a la acepción más pertinente para este proyecto, con el fin de garantizar que el sustento teórico sea el adecuado para la correcta gestación ética del mismo. A continuación, se expondrá y desarrollará el sentido correspondiente de “cultura”; también, las estrategias conceptuales a ser utilizadas.

Es indispensable aclarar que para que la cultura tome forma es necesaria la interacción humana, entendiéndola desde un ámbito social. Dicha relación permite construir sociedades con características específicas.

Es entonces que se puede definir a la cultura como: la praxis humana dentro de la sociedad que permite la producción simbólica y material dentro de un contexto histórico concreto (Guerrero. 2002)

En el proceso de construcción cultural de cada sociedad, la autonomía y la independencia son características esenciales; históricamente, ninguna cultura representa la continuidad de la anterior.

*Guerrero (2009) afirma que “existe una parte de la cultura que en forma muy general puede ser aprendida por todos, otra que puede ser elegida entre pautas alternativas y otra que se aplica solo a aquellos que desempeñan en la sociedad papeles específicos” (p.55).*

La cultura incluye conocimientos, costumbres, prácticas, arte, leyes, moral y creencias de un grupo determinado de personas que comparten un espacio en común e interactúan constantemente.

La cultura es percibida como una conducta compartida ya que se mantiene una relación constante entre los integrantes de cada sociedad y además entre diversas sociedades, esto quiere decir que la cultura se transmite de generación en generación, sin embargo, no se puede afirmar que todos los elementos culturales se distribuyen por igual entre los miembros de una sociedad determinada. A cada individuo le corresponde poseer ciertos conocimientos y desarrollar comportamientos culturales específicos. Es así que, Guerrero (2009) afirma que “existe una parte de la cultura que en forma muy general puede ser aprendida por todos, otra que puede ser elegida entre pautas alternativas y otra que se aplica solo a aquellos que desempeñan en la sociedad papeles específicos” (p.55).

Todos estos razonamientos sobre la cultura encaminarán el enfoque que se le asigne a los siguientes conceptos. La mayoría de criterios que se encuentran inmersos en la problemática planteada, orbitan la misma lógica, anteriormente estipulada sobre la cultura. Este planteamiento se evidenciará a continuación.



img.01



## 1.1.2

# La cultura como folklore

El folklore se entiende como un conjunto de bienes y patrimonios materiales que se convierten en componentes objetuales.

Es equívoco poseer dicha visión de la cultura ya que cae en el reduccionismo de considerar solo ciertos rasgos para definirla.

Al hablar de cultura es indispensable reflexionar sobre las dimensiones holísticas y sistémicas de cada sociedad, siendo esta configuración la más acertada para determinar el concepto de cultura, es necesario mirarla desde la profundidad de sus representaciones simbólicas.

Un ejemplo claro en nuestro contexto actual es el folklore que para la sociedad occidental representan las danzas y festividades indígenas.

*Para el danzante indígena, en cambio, cada paso de baile es una expresión de agradecimiento a la Pacha Mama por lo que todos los días le ofrece generosa, es un pedido para que el semen de la lluvia fecunde el vientre de la tierra, para que pueda continuar el milagro maravilloso de la vida. (Guerrero, 2002, p.71)*

*Para el danzante indígena, en cambio, cada paso de baile es una expresión de agradecimiento a la Pacha Mama por lo que todos los días le ofrece generosa, es un pedido para que el semen de la lluvia fecunde el vientre de la tierra, para que pueda continuar el milagro maravilloso de la vida. (Guerrero, 2002, p.71)*



A partir de esta consideración, se concibe el diseño de no decaer en folklore durante el proceso de búsqueda de una alternativa a la problemática planteada. Sería un error mantenerse en una mirada reduccionista al manejar términos y realidades tan complejas como las que se ilustrarán en el desenvolvimiento del presente y los siguientes capítulos.



img.02

## 1.1.3

# Interculturalidad

Los términos de multiculturalidad e interculturalidad son similares pero el distinguirlos permitirá su uso correcto y complementará la profundidad y relevancia del elemento al que se le atribuyen dichas expresiones.

Multiculturalidad e interculturalidad son adjetivos con matices diferentes. Por una parte se adjudica el término de multiculturalidad cuando varias personas pertenecientes a diversas culturas viven en el mismo lugar.

Por otro lado, a la interculturalidad se le suman las relaciones de convivencia y de intercambio cultural y cognitivo propios de cada grupo o sociedad, generando un enriquecimiento y una interrelación que además, en cada individuo, se encuentra presente su componente de interdependencia.

La práctica de la interculturalidad conlleva a que cada sociedad, desde su realidad, confiera determinadas connotaciones a nociones como linaje, familia, códigos y estructuras comunitarias. Además es importante comprender que las configuraciones de las formas culturales deben ser deconstruidas y reconstruidas, con una visión de las mismas sin fronteras ni estructuras.

*Lo intercultural forma parte de estas vías que intentan pensar lo híbrido, segmentario y complejo. La práctica coherente con lo intercultural aspira a generar espacios sociales, no existentes ahora, regidos por normas de negociación y creatividad conjuntas. Así, la relación y comunicación se convierten en centro mismo de la práctica intercultural (p.18).*

Aguado (2009) menciona las intenciones de la interculturalidad desde la siguiente visión:

*Lo intercultural forma parte de estas vías que intentan pensar lo híbrido, segmentario y complejo. La práctica coherente con lo intercultural aspira a generar espacios sociales, no existentes ahora, regidos por normas de negociación y creatividad conjuntas. Así, la relación y comunicación se convierten en centro mismo de la práctica intercultural (p.18).*

Realizar una diferenciación clara sobre multiculturalidad e interculturalidad facultará el acceso a la descripción de las características, perspectivas y propuestas sobre la educación intercultural. Además resulta imprescindible comprender las visiones de Aguado y otros autores quienes han afirmado en diversas teorías que el pilar fundamental en la construcción de la interculturalidad son las relaciones sociales, las cuales resultan muy complejas y se desglosan en varios y enrevesados conceptos esenciales que se extenderán posteriormente.



img.03



## 1.1.4 Cultura de la diversidad

La cultura de la diversidad se ha convertido en los últimos años en un referente pedagógico que encamina a las escuelas a una enseñanza inclusiva e intercultural.

Existen varias terminologías que toman relevancia al momento de hablar sobre la cultura de la diversidad. En el siguiente texto se explicarán dos de ellas que permitirán comprender dicha expresión.

## 1.1.5 Diversidad

Hoy en día es necesario reconocer la diversidad para involucrarse en temas de interculturalidad y de educación intercultural, tal y como Aguado (2009) menciona: “reconocer la diversidad cultural implica reconocer al otro, huyendo de adscripciones previas, fijas y categorizadoras” (p.17)

Actualmente existe una visión errónea sobre la diversidad ya que este término se emplea para justificar la exclusión social porque la igualdad se ha convertido en un convencimiento moral para las sociedades occidentales, cuando en realidad, la diversidad, debería ser evidente en todos los ámbitos, espacios y lugares del mundo y una configuración natural del ser humano.

La diversidad, desde una perspectiva social y educativa, plantea que cada persona es distinta, entendiéndola como la valoración positiva de las diferencias personales y culturales las cuales enriquecen las relaciones interpersonales. (Leiva, 2010).

Una de las principales premisas para que la educación intercultural funcione verdaderamente es dejar de mencionar la diferencias de ciertos grupos de individuos o mucho menos, generar un trato distinto hacia cierta colectividad, es ahí cuando ejecutamos la esencia de la diversidad y mucho más en el caso de la “cultura de la diversidad”.

La diversidad no debe ser justificación alguna para brindar un trato o mirada diferente hacia ninguna sociedad o individuo.

Actualmente la diversidad se ha transformado en una noción primordial al momento de realizar una propuesta pedagógica. Son varios los aspectos a tratar con el objetivo de aproximarse a una proposición funcional y eficaz desde una matriz eminentemente práctica, siendo la educación intercultural un ambiente que requiere momentos físicos de reflexión. El concepto que se presenta a continuación complementa de manera inmutable al principio de diversidad, sobre todo en un contexto como el planteado por la presente problemática.

*Como Aguado (2009) menciona: “reconocer la diversidad cultural implica reconocer al otro, huyendo de adscripciones previas, fijas y categorizadoras” (p.17)*



## 1.1.6 Ciudadanía

Para empezar es necesario mencionar ciertos aspectos sobre la discriminación y la exclusión en la cual se ve inmerso el mundo actual, estos problemas se definen por varios autores como “cuestiones fuertes” de la contemporaneidad, que han dejado de ser una segregación económica para transformarse en una exclusión totalizadora del ser.

A estas cuestiones se les han intentado dar varias soluciones, que sin una efectividad palpable, se mantienen aun como alternativa porque se han naturalizado, sin embargo, la educación intercultural se propone como una respuesta fuerte ante los intentos fallidos de alcanzar soluciones. “Se proponen estrategias orientadas a la construcción de un espacio común de ciudadanía, basadas en la acomodación y el desarrollo de la participación” (Mata, 2009, p.32). Entendiendo por acomodación a la creación y transformación de la estructura social con visión a adaptarse a las circunstancias cambiantes.

Esta visión exige que el ciudadano se convierta en actor principal de los procesos políticos interpretados como construcciones de lo común, lo cual significa devolver la política a los ciudadanos.

En estos procesos de participación es en donde podemos afirmar la existencia de un ciudadano denominado “activo” e “intercultural” comprendiendo que esta condición nos iguala y nos caracteriza como seres humanos, dando apertura a la posibilidad de la diversidad.

A partir de estos cuestionamientos sobre los aspectos fundamentales que vivimos hoy en día y sobre la solución propuesta desde la educación intercultural, se esclarece el término de ciudadanía dentro de este contexto específico, encaminando de una manera nueva, palpable y práctica al presente proyecto.

*“Se proponen estrategias orientadas a la construcción de un espacio común de ciudadanía, basadas en la acomodación y el desarrollo de la participación” (Mata, 2009, p.32).*

## 1.1.7 Identidad

La identidad tiene una relación muy estrecha con la cultura sin embargo estas dos tienen que ser claramente diferenciadas, de no ser así, se generaría un reduccionismo sobre la concepción de cada uno de estos términos. Después de definir a la cultura podemos comprender con facilidad la identidad.

El ser humano es un ser que se encuentra en constante cambio por lo tanto la idea y representación de su propio ser y de los otros va a cambiar continuamente. Sin la

construcción de la identidad no podría ser posible la existencia de la vida social. Existen varios enfoques sobre la identidad, sin embargo a continuación analizaremos los más relevantes para el presente proyecto.

### 1.1.7.1 Enfoques de la identidad

**Enfoque subjetivista:** Esta postura dice que la identidad es un principio variable del ser humano y al mismo tiempo no es arbitraria ya que esta condición implicaría darle un carácter efímero (Guerrero, 2002). El enfoque subjetivista no considera que la identidad sea inmutable, al contrario, propone una visión basada en el cambio permanente y constante de la identidad del individuo y las sociedades.

Es necesario mencionar que si el presente enfoque es llevado hacia un determinismo extremo, se podría transformar en una acepción esencialista, la cual conduciría a considerar a la identidad como una elección individual y arbitraria con el único objetivo de auto identificarse sin reflexionar sobre la apariencia externa del individuo.

### **Enfoque constructivista y**

### **relacional:**

Este enfoque afirma que la identidad es una construcción social “la identidad como construcción social constituye un sistema de relaciones y representaciones, resultantes de las interacciones, negociaciones e intercambios materiales y simbólicos conscientes de sujetos social e históricamente situados” (Guerrero, 2002, p.101). Las representaciones sociales son un complejo conjunto de nociones y percepciones que permiten el desarrollo de la praxis humana y además determinan las afinidades y preferencias de los individuos dentro de una sociedad.

Al contrario de los enfoques anteriores, este se alinea al contexto actual sobre la construcción de la identidad. A partir de estas teorías podemos continuar con la explicación sobre la construcción de la identidad, una concepción necesaria para el desarrollo de la presente tesis.



### 1.1.7.2. Construcción de la identidad

Para comenzar se analizará la “mismidad” que es la reflexión sobre sí mismo, la cual define una representación individual sobre el ser o una imagen de un determinado grupo social, permitiendo decir “yo soy esto” o “nosotros somos esto”.

El siguiente paso en el proceso de construcción de la identidad se desarrolla mediante una relación entre la “mismidad” con una “alteridad” (reconocimiento de la diferencia).

La construcción de la identidad comienza a tomar forma el momento en el que como individuos somos capaces de reconocer las diferencias entre nosotros ya sea entre seres integrantes de una misma sociedad o entre diversas y diferentes sociedades.

“La identidad es por tanto una construcción dialógica que se edifica en una continua dialéctica relacional entre la identificación y la diferenciación, entre la pertenencia y la diferencia” (Guerrero, 2002, p.102).

Los límites simbólicos e imaginarios permiten identificar la frontera establecida por el otro y hasta donde podemos llegar nosotros, de esta forma se reconoce lo propio y lo ajeno. Es entonces que se afirma que en el proceso de las interacciones sociales se construye la identidad mediante una aceptación de la existencia de la diferencia, de ahí que la identidad no sea una noción fija y estática sino algo que se construye y reconstruye en un medio contextual específico.

En conclusión, el emplear esta aceptación en conjunto con el enfoque constructivista y relacional de la identidad, permitirá la materialización adecuada y ética del material que se pretende construir como resultado de la tesis propuesta, considerando que la identidad es “un sentimiento de pertenencia a comunidades imaginadas que están determinadas por las representaciones que sus miembros se hacen sobre estas” (Guerrero, 2002, p.100).

*“La identidad es por tanto una construcción dialógica que se edifica en una continua dialéctica relacional entre la identificación y la diferenciación, entre la pertenencia y la diferencia” (Guerrero, 2002, p.102).*



img.04

## 1.1.8 Identidad y población indígena

El término *indígena* se relaciona con la llegada de los españoles a nuestro continente Abya Yala o, actualmente, América. Nuestros ancestros fueron explotados, denigrados, tratados como una clase inferior y violentados por los invasores europeos.

Hoy en día resulta difícil diferenciar entre la población campesina rural y la población indígena, sin embargo como Chisaguano (2006) afirma “se puede percibir la identidad indígena a través de sus prácticas y vivencias culturales, la auto percepción, la lengua, los vínculos comunitarios, la filiación sociocultural, la relación con la naturaleza: vivir para la tierra y no vivir de la tierra”. (p.10)

Actualmente sería un error definir a “lo indígena” como el sincretismo entre la cosmovisión andina y las manifestaciones culturales, debido a la diversidad de perspectivas y relaciones que se han construido sobre la cultura indígena, además, resulta infructuoso fusionar las variadas expresiones culturales indígenas del país en una sola, ya que estas, difieren entre sí, dependiendo del lugar geográfico en donde se encuentren.

El criterio necesario para distinguir a una persona como indígena es el auto reconocimiento. Este es el primer paso para continuar con la descripción de las características culturales, morales y experienciales que representan a la población indígena.

Los pueblos indígenas tienen una visión del mundo específica, su manera de descifrar los fenómenos naturales y sociales, sus dioses, la vida, la muerte, la naturaleza, la cosecha, la sabiduría, sus valores y la ciencia. Además, el uso de la lengua ancestral permite identificarlos.

En el Ecuador los censos realizados a lo largo de los últimos años han dado resultados variables porque existen confusiones con respecto al auto reconocimiento como indígena, por lo cual no se han podido obtener datos muy certeros, sin embargo en el país existen 22 pueblos indígenas y 13 lenguas ancestrales reconocidas, las cuales son habladas por las personas pertenecientes a las diferentes nacionalidades existentes y declaradas oficiales en el país.

A continuación se estudiará a la población indígena a la cual se dirige este proyecto, es necesario definirla, representarla y describirla. El pueblo Saraguro de nacionalidad quichua es al grupo indígena al que nos referimos y del cual se detallarán sus interacciones culturales, sociales e individuales.

*Chisaguano (2006) afirma “se puede percibir la identidad indígena a través de sus prácticas y vivencias culturales, la auto percepción, la lengua, los vínculos comunitarios, la filiación sociocultural, la relación con la naturaleza: vivir para la tierra y no vivir de la tierra”. (p.10)*



## 1.1.9

# Nacionalidades indígenas del Ecuador

La existencia de la noción sobre las nacionalidades del Ecuador no quiere decir que se produzca un fraccionamiento del estado ecuatoriano, sino que este concepto tiene un apego estrictamente cultural, patrimonial, de la lengua, del espacio territorial, de la organización social y cultural específica de cada nacionalidad.

Por lo tanto se entiende por nacionalidad al conjunto de pueblos milenarios, los cuales tienen una común identidad histórica y ejercicio de autoridad propia.

De las 13 nacionalidades indígenas identificadas en el Ecuador, ocho se ubican en la Amazonía, cuatro en la Costa y una en la Sierra. Las nacionalidades existentes son las siguientes: Achuar, Awa, A'í Cofan, Chachi, Epera, Huaorani, Quichua, Secoya, Shuar, Siona, Tsa`chila, Shiwiar y Zápara.

### 1.1.9.1

## Nacionalidad Quichua

Varios pueblos indígenas son los que pertenecen a la nacionalidad quichua entre ellos se encuentra el pueblo Saraguro, el cual es nuestro centro de investigación. Todos estos pueblos hablan el idioma quichua y se encuentran ubicados en la región interandina y parte de la Amazonía.

*La nacionalidad quichua es singular, por tener el mayor número de población y por ser la más grande en su extensión territorial al ocupar casi toda la región Sierra y parte de la Amazonía -quichuas del Oriente ubicados en la provincia del Napo-, y porque en su interior se encuentran una serie de pueblos que siendo quichuas tienen diferentes nombres. (Chisaguano, 2006, p.15)*



## 1.1.10 Contexto geográfico, histórico y sociocultural del pueblo indígena Saraguro

El pueblo Saraguro reside al sur del Ecuador en las provincias de Loja y Zamora Chinchipe. “En cuanto a la población de los saraguros, no existen datos concretos del número de habitantes, debido a que durante todo el proceso histórico de su existencia, nunca se ha realizado un censo poblacional del pueblo como tal” (INPC, 2012, pág. 12).

Se afirma que el origen del pueblo Saraguro se ocasiona a partir de las migraciones que varias comunidades se vieron obligadas a efectuar por la conquista incaica.

Ha resultado complejo definir un origen específico ya que al Sur del Ecuador sucedieron acontecimientos socioculturales muy complejos, por lo tanto no es posible conocer con certeza sus raíces históricas. Durante la época colonial existen estudios que afirman que este pueblo se logró mantener como tal, sin cambios drásticos en su identidad cultural.

El pueblo indígena Saraguro adoptó el idioma quichua debido a su asentamiento en un territorio totalmente nuevo y desconocido, el cual había tomado esta lengua para mantener formas de comunicación con el comercio de la Costa, desarrollado rápidamente en esa época.

Actualmente y desde la conquista española, el castellano fue la única manera de comunicarse, por lo cual, los pueblos

indígenas se aculturizaron, siendo la religión católica, una práctica introducida que sincretizó las costumbres indígenas con las españolas.

Con respecto a su indumentaria autóctona, los hombres usan: el poncho, el pantalón, la cuzhma, el zamarro, un cinturón de cuero con perillas y hebillas de plata y un sombrero de lana y las mujeres visten con: anaco, una pollera, una faja, una bayeta, un tupo de plata, zarcillos de plata, collares y tejidos de chaquiras y un sombrero de lana.

Estas prendas son usadas de acuerdo a la actividad que estén realizando, quitando y agregando elementos según las necesidades, como por ejemplo en días de trabajo, durante festividades, rituales, danzas y actos cívicos. La INPC (2012) afirma: “la vestimenta tradicional del pueblo Saraguro forma parte de un sistema de creencias y formas de expresión que son parte de su cosmovisión” (p.20).

La dieta y alimentación del pueblo Saraguro se ha basado desde sus inicios en granos, verduras y vegetales como: “el maíz, el fréjol, el haba, la arveja, el zambo, el zapallo, los mellocos, las ocas, las mashuas, la zanahoria negra, el nabo criollo, el trigo, la cebada y la quinua” (INPC, 2012, p. 36).



img.06

En cuanto a la vivienda del pueblo indígena Saraguro, sus casas se han materializado en conjunto con la comunidad, se reúnen entre todos; niños, niñas, adultos mayores, hombres y mujeres; en minga, para construir sus casas. Estas siempre son el doble de anchas que largas y desde su origen se han construido con bahareque, pero hoy en día han reemplazado ese material por adobe, bloque, ladrillo o asbesto. La distribución de los espacios de la casa normalmente han sido de tres a cuatro cuartos, generando la cocina, la sala, un cuarto y en ocasiones un espacio para almacenar granos, alimentos y plantas.

Se consideran los factores climáticos como elementos muy importantes para decidir la ubicación de sus hogares. Los determinantes más relevantes para los saraguros son la dirección de los vientos y el movimiento del sol, con la intención de que este abrigue sus casas por la mañana y por la tarde.

Otra consideración que se hace es que la vivienda se encuentre en un terreno elevado con el objetivo de que todos los desechos beneficien a la parcela, como abono para sus actividades agrícolas.

Para comenzar la actividad de construcción, el futuro propietario de la vivienda tiene que acercarse al Tayta Sulu (albañil) y ofrecerle chicha o aguardiente como muestra de compromiso y reciprocidad, solo entonces, empiezan en comunidad la construcción.

Su organización social se estructura de acuerdo a los años de vida de las per-

sonas de una comunidad, por ejemplo, los mayores son las cabezas de las familias con la responsabilidad de dar frente a los intereses comunes y conservar sus particularidades étnicas.

En la jerarquía de la distribución sociopolítica, la comuna se encuentra en la cúspide de esta, siendo la entidad que cuestiona y condiciona sus actividades como actores frente a las autoridades políticas del país.

La medicina ancestral representa un pilar indispensable en la organización de su sociedad. Los hombres sabios, encargados de la guía espiritual de su medicina se denominan yachakuna en quichua. El ejercicio de la medicina ancestral se basa en la espiritualidad y el uso de plantas medicinales.

La muerte siempre representó un paso hacia una nueva vida para el pueblo Saraguro, en este camino hacia un renacer, la persona se encuentra jerárquicamente en un nivel superior a las personas con vida. Desde sus orígenes, los saraguros han enterrado a sus seres queridos junto con ofrendas, especialmente flores, con la intención de que el difunto entregue a sus parientes y amigos que ya han muerto. De igual manera, en el Día de los Difuntos, la costumbre es llevar alimentos para compartir con el fallecido, siendo la muerte motivo de alegría y regocijo.

El tiempo y el espacio para los indígenas difieren extremadamente con la percepción occidental de estos elementos.

Para ellos el tiempo es cíclico, esto quiere decir que el pasado se encuentra delante de nosotros, en el presente sucede la vivencia del momento y el futuro está detrás de nosotros, no lo podemos ver porque aun no existe. El futuro se construye con la experiencia del pasado y pasa después por el presente.

Su calendario agrofestivo se basa en las épocas en las cuales, debido al movimiento lunar, se realizan las siembras y cosechas. Estas fechas son distribuidas durante el año, además paralelamente se celebran sus festividades más importantes como son los Raymis, por ejemplo en el mes de septiembre se realiza el Kulla Raymi, en diciembre el Kapak Raymi, en marzo el Pawkar Raymi y por último en el mes de junio se realiza el Inti Raymi.

Las ceremonias y rituales se basan en el mismo calendario agrícola, la intención de la mayoría de festividades, danzas, ofrendas y celebraciones tienen que ver con el augurio de algún proceso de siembra o cosecha. La INPC (2012) asiente:

“Dentro de la cosmovisión andina, los ritos de la tierra han sido considerados como los más importantes porque esta ha sido el centro y la fuente de vida para las comunidades agrocéntricas” (p.62).

En conclusión, los elementos culturales más relevantes que conforman la identidad de la comunidad Saraguro son la agricultura, las festividades y el acervo oral de los ancianos. El ejercicio del poder comunitario se basa en los valores ancestrales más importantes.

*“Dentro de la cosmovisión andina, los ritos de la tierra han sido considerados como los más importantes porque esta ha sido el centro y la fuente de vida para las comunidades agrocéntricas” (p.62).*





img.07





img.09

## 1.1.11 Educación intercultural

La educación intercultural actualmente se la establece como una metáfora de la diversidad, esta acepción permite comprender las complejas situaciones del contexto. Este proceso de pensar la educación intercultural como metáfora nos permite formular alternativas de acción y pensamiento encaminadas a la educación y a la diversidad. Como Aguado (2009) considera: “el enfoque intercultural implica intercambio, cooperación y transformación de la escuela, (...) Los cambios a este nivel precisan de un trabajo colaborativo” (p. 22)

Anteriormente se determinaron las nociones sobre interculturalidad, esto nos permite aterrizar con claridad en la educación intercultural, habíamos establecido que la interculturalidad se construye el momento en el que se toma consciencia sobre la discriminación y exclusión que se ha generado durante muchos años al justificar ciertas acciones con la existencia y “aceptación” de la diversidad y la diferencia.

Estas nociones nos conducen a comprender que la finalidad de la educación intercultural es la de lograr igualdad de oportunidades, es indudable que este objetivo no se puede alcanzar al 100%, sin embargo, la mirada se encamina hacia la lucha por incrementar, favorecerla y extenderla.

Esta igualdad en la educación se concibe como garantizadora de oportunidades

educativas que permitan alcanzar los mejores resultados, los cuales no se encuentran determinados por la cantidad de recursos, sino por la calidad de dichos recursos.

Dentro de la educación tradicional como de la educación intercultural existen dos influencias, refiriéndonos a influencias como los estímulos que el niño/a recibe para aprender. La primera es la influencia convergente, la cual hace referencia a los incentivos que la escuela facilita al estudiante y la segunda es la divergente, esta describe los actores que influyen en el aprendizaje del niño fuera de la escuela (familia, amigos, vecinos).

Aguado en sus artículos explica la eficiencia que representa el alejarse del cuadro tradicional mediante el cual se ha concebido por muchos años la educación, entendiéndolo que no existe una estrategia o técnica mejor que otra sino, “lo relevante es recurrir a variedad de técnicas y estrategias en reconocimiento de la diversidad de formas de aprender y enseñar que profesores y estudiantes tenemos” (Aguado, 2009, p.23).

Esta afirmación orienta al presente proyecto por un camino de variación y renovación de ideas, metodologías, estrategias y visiones sobre la coexistencia de la educación intercultural, la diversidad y la cultura que hoy en día son necesarias para la raza humana.

*“Lo relevante es recurrir a variedad de técnicas y estrategias en reconocimiento de la diversidad de formas de aprender y enseñar que profesores y estudiantes tenemos” (Aguado, 2009, p.23).*

### 1.1.11.1 Aprendizaje cooperativo y colaborativo (enseñanza - aprendizaje)

Esta metodología nace del postulado sobre el desarrollo cognitivo que afirma necesaria la interacción para que se produzca un aprendizaje fructuoso. Esta requiere que los niños estén dispuestos y capacitados para construir en conjunto el conocimiento.

Dicha técnica agrupa a los estudiantes para que se dividan las responsabilidades y a través del posterior intercambio intelectual y cognitivo, comprendan y discutan sobre temas que resultaban desconocidos para cada uno de ellos.

Con respecto a la actitud del profesor, él debe estar en la misma posición que los estudiantes con la intención de quitar presión sobre ellos al tener una persona con “mayor experiencia” en determinada área, esto permite que exista un ambiente de confianza en el que además de respeto, se proporciona una guía por parte del profesor sin generar una imagen de autoridad.

Como estas autoras afirman: la enseñanza-aprendizaje colaborativo

*ayuda a que la interculturalidad en el aula, y la diversidad en general, sea tratada y asumida como una fuente de riqueza. El aprendizaje cooperativo/colaborativo contribuye a la construcción conjunta del conocimiento y al diálogo de saberes, propios de un enfoque intercultural en educación. (Malik & Sanchez, 2009, p.218)*





img.10



img.11



img.12



img.13

### 1.1.11.2 Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador (SEIB)

En el marco jurídico de: el Convenio 169 de la OIT, la Declaración sobre los Indígenas 2007 de la ONU, la Constitución de la República del Ecuador 2008 y el reglamento de la LOEI 2011 – 2012 se desenvuelve actualmente la educación intercultural bilingüe en el Ecuador. Con el objetivo de compartir, transferir y conservar el vigor de las lenguas originarias de las diferentes nacionalidades del país. Dando valor a la cultura, los conocimientos y tradiciones propias de cada nacionalidad y pueblo indígena.

En el Ecuador rige desde el 2013 el renovado Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (SEIB) de las nacionalidades y pueblos indígenas del país con visión a largo plazo.

Los objetivos del SEIB fueron subordinados por el sistema nacional de educación, lo que generó una desaparición de la esencia del carácter intercultural y bilingüe del SEIB, desprestigiando y disipando la educación que recibían los pueblos de nacionalidades indígenas. Se afectaron los derechos colectivos, culturales y lingüísticos de niños y niñas de pueblos y nacionalidades.

La CONAIE se ha enfrentado a los inconvenientes anteriormente mencionados, exigiendo desde el 2017 la restitución del SEIB en el marco del diálogo planteado por el gobierno del Presidente Lenin Moreno, quien, en el 2018, firmó el Decreto de creación de la Secretaría del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe con autonomía pedagógica, financiera y administrativa. El objetivo principal es restituir el sistema propio de educación de los pueblos indígenas y recuperar las lenguas originarias, saberes y conocimientos propios.

### 1.1.11.3 Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador (MOSEIB)

El MOSEIB determina los parámetros metodológicos, lingüísticos, de evaluación, logísticos y pedagógicos a instaurarse en la enseñanza – aprendizaje intercultural.

Los principios que sustentan los postulados del MOSEIB son:

1. Respeto y cuidado a la Madre Naturaleza.
2. La persona, su familia y la comunidad son los actores principales del proceso educativo.
3. La formación de las personas se perpetua a lo largo de la vida del ser humano y los padres son quienes se capacitan y preparan la llegada del bebé.
4. En el proceso de enseñanza – aprendizaje los niños, niñas y jóvenes se relacionarán mediante dos idiomas principales: el idioma de origen de la nacionalidad, como principal; y el castellano, como idioma de interculturalidad y secundario.
5. En función de las necesidades de los estudiantes, los currículos planificarán las actividades basándose en las costumbres, tradiciones, modo de vida sustentable, conocimientos, prácticas ancestrales, aspectos: psicológicos, culturales, académicos y sociales de cada estudiante.
6. Los profesores no se fundamentarán en esquemas homogeneizantes y sobre todo manejarán pluralidad de teorías y prácticas. Es necesario recuperar las formas de educación ancestral, en donde la familia y la comunidad cumplen un papel fundamental en la formación de la persona. (SUBSEIB, 2013, pág. 26).

Las siguientes son las Estrategias Pedagógicas más relevantes para el presente proyecto:

1. Planificar y diseñar el MOSEIB y los currículos de enseñanza aplicables a cada

nacionalidad con sus respectivos instrumentos y materiales didácticos, pedagógicos, técnicos y culturales.

2. Usando las lenguas ancestrales, emplear y estudiar las prácticas, principios y saberes ancestrales, cosmovisionales y socio culturales en relación a cada entorno geobiológico.

3. Elaborar y aplicar el calendario vivencial en la experiencia estudiantil.

4. Organizar los centros educativos comunitarios interculturales bilingües (CE-CIBs) en espacios colectivos de desarrollo de conocimientos sobre recursos genéticos, diversidad biológica y agro – biodiversidad y también de los saberes comunitarios y promoción de las diversas formas de desarrollo productivo y cultural.

5. Atender necesidades psicológicas de los estudios con respecto al ambiente familiar.

6. Considerar el calendario social de cada cultura para proponer las actividades educativas y adaptarlas al mismo.

7. Mejorar las relaciones comunicativas mediante el uso tanto de las lenguas ancestrales como del castellano o inglés.

Como eje articulador del proceso de educación intercultural bilingüe, se establece el desarrollo de la persona y la vivencia en armonía consigo mismo, con los demás y con la naturaleza; así como también el conocimiento de la contribución de las otras culturas a la humanidad. (SUBSEIB, 2013, pág. 37).

Con el objetivo de alcanzar las competencias, el Modelo plantea ciertos postulados que permiten proyectar de la manera más eficaz un currículo académico. Estas premisas estipulan que es primordial integrar la investigación con el acceso al reconocimiento de los argumentos, con la finalidad de aplicar el conocimiento se debe producir y reproducir el mismo, la capacidad de invención es fundamental basada en la creación y recreación de la imaginación, dentro del proceso de enseñanza – aprendizaje la validación y valoración conlleva a la socialización de los contenidos.

Proyecta el manejo de la historia en los estudiantes por medio de la interpretación y planificación.

“La interpretación, como un medio para comprender la complejidad del cosmos y la vida humana, sus causas y efectos, y la planificación como un recurso para la posible ubicación y definición de un futuro” (SUBSEIB, 2013, pág. 38)

Un postulado de relevancia de este Modelo manifiesta la necesidad de la aplicación de los conocimientos que se dan en las aulas a la vida cotidiana y comunitaria de los pueblos indígenas, en beneficio de la persona, a nivel individual, social e institucional.

“Los estudiantes deben llegar a sentir que son parte del cosmos. La educación intercultural bilingüe supera las visiones teocéntricas y antropocéntricas y se proyecta a una visión cósmica” (SUBSEIB, 2013, pág. 39).

Después de mencionar los principales pilares en los cuales se apoya el MOSEIB, se procede a explicar la metodología aplicada en este Modelo de educación. Esta metodología implica recurrir a ciertos recursos como los intelectuales e intelectivos de los estudiantes con el objetivo de convertir los conocimientos en vivencias. Se plantean cuatro fases:

**1. Dominio del Conocimiento:** implica la utilización de los recursos intelectuales realizando procesos de conocimiento y reconocimiento. El desarrollo del reconocimiento se da por medio de mecanismos de percepción como el olfato, audición, observación, uso del tacto y degustación. Por otra parte, el conocimiento implica el empleo del análisis, la reflexión y el pensamiento.

**2. Aplicación del Conocimiento:** se desarrolla la producción y reproducción del conocimiento, para lo cual es necesario la implementación de diferentes técnicas como sopas de letras, crucigramas, secuencias, debates, mesas redondas y conferencias.

**3. Creación del Conocimiento:** esta fase se caracteriza por la creación y recreación del conocimiento. Siendo la imaginación, el ingenio y la fantasía parte de la creación, por otro lado la recreación utiliza los conocimientos anteriormente adquiridos para inventar a partir del descubrimiento de nuevos elementos.

**4. Socialización del conocimiento:** mediante encuentros sociales, ferias y presentaciones públicas se lleva a cabo la validación y valoración de los conocimientos anteriormente adquiridos.

“El modelo elimina los mecanismos de dictado, copia, repetición memorística, pues lo que se requiere es desarrollar la capacidad de atención, retención, imaginación y creación” (SUBSEIB, 2013, pág. 42)

En la enseñanza – aprendizaje de las lenguas es importante mencionar que la traducción literaria se ha descartado de las metodologías del presente Modelo, ya que los esquemas mentales provenientes de las diferentes lenguas no son equiparables, sino en cierta medida.

Con respecto a la utilización de material didáctico y los recursos pedagógicos, es fundamental que no se descuiden los procesos de interculturalidad. En el caso de la educación básica, el material didáctico debe enseñar el idioma originario de la nacionalidad a la que pertenece el pueblo, en este caso en Kichwa.

Dentro del modelo existen varias etapas que se consideran aplicables de acuerdo a cada nivel de los estudiantes entre estas las más importantes son: la inserción a los procesos semióticos que tienen que ver con la motricidad gruesa y fina para manejar los códigos de lectura y escritura, incluyendo la experiencia sobre su cuerpo, sus emociones y sus sentimientos; el fortalecimiento cognitivo, afectivo y psicomotriz, centrado en el conocimiento y manejo del ciclo agroecológico y festivo de la nacionalidad respectiva; y por último el desarrollo de las destrezas y técnicas de estudio, potenciando el gusto por la investigación, afianza la apropiación de las expresiones culturales.

“La interpretación, como un medio para comprender la complejidad del cosmos y la vida humana, sus causas y efectos, y la planificación como un recurso para la posible ubicación y definición de un futuro” (SUBSEIB, 2013, pág. 38)



El SEIB se estructura de la siguiente forma:

### 1) Educación Básica

#### A) Ciencias Integradas

a) E.I.F.C (Educación Infantil Familiar Comunitaria)

b) I.P.S (Inserción a los Procesos Semióticos)

c) F.C.A.P (Fortalecimiento Cognitivo, Afectivo y Psicomotriz)

d) D.D.T.E (Desarrollo de las Destrezas y Técnicas de Estudio)

e) P.A.I (Proceso de Aprendizaje Investigativo)

### 2) Bachillerato

#### A) Primero de Bachillerato

#### B) Segundo de Bachillerato

#### C) Tercero de Bachillerato

### 3) Educación Superior

El EIFC se desarrolla desde que los padres deciden formar una familia hasta que el niño cumple 5 años de edad.

Con respecto a los currículos de enseñanza intercultural se puede acotar que estos fueron creados y redactados en el 2017 por el Estado y que actualmente deben ser aplicados. Los currículos IB se han establecido mediante la referencia de los currículos nacionales, sin embargo, es indispensable que los CECIB realicen los respectivos cambios en sus orientaciones, contenidos, material didáctico y en los aspectos necesarios.

A continuación se mencionarán los elementos más importantes que se encuentran dentro de los currículos IB:

### 1. Calendario Vivencial Educativo Comunitario

**2. Ciclos Vivenciales:** cada contenido escolar mantiene relación con los ciclos de vida, agrícola, astral y cósmico de cada nacionalidad.

**3. Armonizadores de Saberes:** son conocimientos de pertinencia cultural y lingüística que distinguen a cada pueblo indígena.

**4. Madre Naturaleza:** se incluyen enseñanzas sobre un estilo de vida basado en

el respeto y amor hacia la naturaleza.

### 5. Vida familiar, comunitaria y social:

es esencial incluir en los niños desde temprana edad la idea de una relación socio – afectiva con las personas, con el fin de fortalecer el apoyo y desarrollo grupal.

**6. Cosmovisión y pensamiento:** en este postulado se desenvuelven los signos y símbolos pertenecientes a la riqueza cultural de cada pueblo.

Sobre los recursos y material didáctico, el SEIB establece que los padres de familia y la comunidad propongan y creen junto a los docentes y estudiantes su material.

El SEIB manifiesta la importancia de que el material didáctico que se use para las clases y educación de los niños y jóvenes debe tener pertinencia cultural. Los docentes tienen la responsabilidad de manejar y educar mediante los conocimientos provenientes del acervo oral de los ancianos y sabios del pueblo indígena.



img.14

*“El modelo elimina los mecanismos de dictado, copia, repetición memorística, pues lo que se requiere es desarrollar la capacidad de atención, retención, imaginación y creación” (SUBSEIB, 2013, pág. 42)*



## 1.1.12 Escuela Comunitaria Intercultural Bilingüe Inka Samana

La escuela Inka Samana es el lugar en el que el material didáctico, propuesto en el presente trabajo, se implementará para aportar a la educación intercultural de los estudiantes.

El Inka Samana es una escuela pública fundada en 1986 por María Gabriela Albuja y José María Vacacela en la comunidad de Ilincho perteneciente al pueblo indígena Saraguro, ubicado en la provincia de Loja.

La visión inicial de esta educación fue generar conocimiento vivencial, libertad y principalmente romper con la estructura educativa occidental impuesta a los pueblos indígenas desde su colonización.

Los Saraguros creen que somos seres trascendentales que escogemos el lugar en el que estamos y las vidas que tenemos, por lo cual la educación del Inka Samana prioriza el encuentro de cada estudiante consigo mismo, generando espacios en los que puedan desarrollar su autonomía.

Esta educación se basa en cinco principios: libertad, responsabilidad, respeto, afecto y autonomía.

En el convivir diario, dentro de la escuela se suprimieron las jerarquías entre estudiantes y profesores; niños y adultos. Para cumplir con este cometido una de las principales actitudes por parte del facilitador es mantener la misma altura de los estudiantes, especialmente de los niños.

La diversidad y el ritmo de aprendizaje de cada individuo es respetado dentro de la escuela Inka Samana. El aprendizaje es li-

bre, no existe presión hacia los estudiantes, comprendiendo que la libertad precisa responsabilidad.

En el Inka Samana se percibe a la cultura como un conjunto de prácticas vivas que se tienen que desarrollar, cultivar, valorar y vivir. Las propuestas pedagógicas se basan en este postulado y buscan formas de llegar a la cohesión cultural desde una práctica real.

Se incluyen las agrofestividades dentro de la educación de los estudiantes que asisten a esta escuela.

En el proceso de enseñanza - aprendizaje dentro del Inka Samana se prioriza la lengua originaria del pueblo indígena que en este caso es el Kichwa, por esta razón los niños, desde temprana edad, aprenden el idioma y lo perfeccionan hasta culminar el bachillerato.



img.15

*“ (...) por el valor cultural identitario de que yo tengo la suerte de haber nacido en una cultura que labra la tierra” (Albuja, 2016)*



## 1.1.13

# Diseño Gráfico

El diseño no es un área encargada solo de la parte visual de un objeto sino que el diseño resuelve problemas buscando una solución funcional dependiendo del receptor al que se dirija un objeto o mensaje determinado, cubriendo exigencias prácticas, siendo así el lenguaje visual, la base de la creación del diseño, indispensable para la materialización de un concepto.

“Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado” (Wong, 2004, pág. 41) Es preciso que el mensaje emitido, mediante el diseño gráfico, no haya sido improvisado. Este solo podría salir a la luz después de haber realizado un estudio y analizado profundamente el contexto.

Wong (2004) clasifica los elementos del diseño de la siguiente manera:

### 1.1.13.1

## Elementos conceptuales del diseño

Estos elementos son imaginarios y se constituyen mediante la siguiente subdivisión de componentes:

**a) Punto:** denota posición o lugar concreto y determinado, este es la unidad básica que permite formar líneas y planos, como menciona Wong (2004) “es el principio y fin de una línea” (p. 42).

**b) Línea:** es la sucesión continua de puntos en el espacio, cuando el punto se mueve, configura una línea. Esta posee largo pero no ancho.

**c) Plano:** se encuentra limitado por líneas, este se compone a partir del movimiento de una línea. Un plano tiene largo y ancho, no tiene grosor.

**d) Volumen:** está limitado por planos, un plano en movimiento se convierte en volumen. Este tiene una posición y espacio.

### 1.1.13.2

## Elementos visuales del diseño

Estos elementos forman la parte más prominente de un diseño porque son los que realmente vemos. Estos son:

**a. Forma:** aporta a la identificación principal en nuestra percepción.

**b. Medida:** todas las formas tienen un tamaño y este es relativo.

**c. Color:** existen variaciones tonales y cromáticas que definen a una forma y que gracias al color se puede distinguir una de otra.

**d. Textura:** este elemento atrae al sentido del tacto y de la vista.

### 1.1.13.3

## Elementos de relación del diseño

**a. Dirección:** este elemento depende de la relación que tenga una forma con otras, con el observador o con su entorno.

**b. Posición:** se la aprecia de acuerdo a la relación que tenga con su estructura que la contiene.

**c. Espacio:** todas las formas ocupan un espacio determinado.

**d. Gravedad:** depende de cómo se encuentre la forma este elemento tendrá la característica de atribuir pesadez, liviandad, equilibrio o inestabilidad a la misma.

### 1.1.13.4

## Elementos prácticos del diseño

**a. Representación:** característica de una forma que refleja el mundo derivado de lo natural o del entorno hecho por el ser humano.

**b. Significado:** el momento en el que el diseño emite un mensaje este elemento se hace presente.

**c. Función:** característica del diseño de estar al servicio de un determinado propósito o funcionalidad.

## 1.1.14

# Sistema gráfico

Mazzeo (2017) afirma: “una pieza gráfica (sistema) puede ser definida como un complejo de recursos gráficos (elementos) interactuantes” (p.61) Refiriéndose a la interacción de estos elementos como una relación contextualizada que en cierto espacio gráfico tendrán una respuesta o comportamiento definido y en otro será diferente.

Al analizar de esta manera un objeto de diseño gráfico, permitirá al diseñador realizar los cambios y ajustes necesarios a cada parte y detalle, recordando siempre el contexto en el que se encuentra dicha pieza y el entorno que la rodea.

Existe un repertorio de elementos gráficos que pueden ser usados dentro de un sistema entre ellos se encuentran: el punto, la línea, textura, color, contorno, dirección, entre otros. La elección de dichos elementos dependerá de la intención de comunicación que se enfoque como objetivo del proyecto de diseño, fundamentando la elección en la investigación previa a la concreción del producto final.

Según Mazzeo existen ciertos elementos que dentro de un sistema gráfico son los más relevantes y serán mencionados a continuación.

### 1.1.14.1

## Elementos de un sistema gráfico

**Tipografía:** “Cada signo posee características propias, pero sus aspectos comunes con el resto de las letras del sistema nos ayudan a reconocerlos como pertenecientes a un mismo grupo” (Mazzeo, 2017, pág. 64).

Todas las familias tipográficas tienen rasgos que los distinguen unas de otras y que además dentro del sistema del producto final tienen una intención específica de comunicación y/o visual.

**Imágenes:** “El carácter de abstracto o no abstracto de una imagen radica en el grado de generalidad o universalidad de aquello que quiere relatar, mientras que lo figurativo o no figurativo radica en su vínculo con lo previamente existente en tanto figura” (Mazzeo, 2017, pág. 68).

La imagen tiene un rol protagónico en el objeto de diseño por lo cual la elección de estos elementos no será arbitraria ni casual, esta se tomará en base al fin comunicativo del sistema gráfico y será resultado de un extenso análisis del aporte del lenguaje gráfico al objetivo comunicacional anteriormente mencionado.

Se puede obtener la imagen mediante una síntesis gráfica de la misma, la cual pretende despojarse de lo superfluo que interfiere con el mensaje que se desea comunicar. Tal y como Mazzeo (2017) plantea:

“La síntesis gráfica posibilita a través de la selección de lo necesario y el descarte de lo superfluo potenciar el significado, al operar sobre la forma y así, optimizar el significado” (p.71)

**Color:** el color aporta un fuerte valor simbólico a una pieza gráfica. Se compone de tres elementos esenciales (tinte, valor y saturación) que permiten realizar variaciones importantes en un sistema gráfico, las cuales guiarán de formas específicas el mensaje hacia el receptor. La relación de estas tres dimensiones con el contexto se establece en una variedad muy amplia de opciones lo cual permite obtener una infinidad de resultados distintos.

El color es un elemento de alta pregnancia en una pieza gráfica, por lo cual la cromática define el carácter de un sistema aportando a la construcción de un significado.

**Composición:** la composición es parte constituyente de la pieza gráfica, esta intenta mantener un orden visual y siempre apela a un objetivo de lectura específico, posibilitando al mensaje articular su voz.

*Mazzeo (2017) afirma: “una pieza gráfica (sistema) puede ser definida como un complejo de recursos gráficos (elementos) interactuantes” (p.61)*



### 1.1.14.2 Constantes y variables de un sistema gráfico

Las constantes y variables forman parte del proceso de construcción de un sistema gráfico, son condiciones que se establecen en los elementos que forman parte de este, están fuertemente condicionados por los objetivos comunicacionales.

En la organización, color, forma, interacción entre imágenes y otros son los criterios a los cuales se les dispondrá como constante o variable.

Al momento de proponer las interacciones de los elementos dentro de un sistema gráfico es indispensable analizar en qué medida los componentes pueden variar o mantenerse como constantes, permitiendo así que se logre el mismo objetivo comunicacional mediante todas las piezas que conforman el objeto de diseño (sistema gráfico).

### 1.1.14.3 Cómo diseñar un sistema gráfico

El sistema gráfico es producto de un proceso de toma de decisiones, fundamentando cada elección en el éxito de dar una respuesta visual a necesidades de comunicación. Es así como, mediante dicho proceso, se puede alcanzar un sistema de baja complejidad (cerrado) o uno de alta complejidad (abierto).

Mazzeo (2017) propone: “es capital generar un sistema gráfico rico en cuanto a la definición de sus elementos, pero también flexible en cuanto a la utilización de constantes y variables para su aplicación” (p.101)

Mazzeo (2017) propone: “es capital generar un sistema gráfico rico en cuanto a la definición de sus elementos, pero también flexible en cuanto a la utilización de constantes y variables para su aplicación” (p.101)



img.16



## 1.1.15 Diseño de material didáctico

El material didáctico es el intermediador entre el profesor, el currículo y el estudiante, permitiendo así que el aprendizaje no se desarrolle de forma directa sino que este sea relacional, de esta manera posibilita la asimilación cultural. Tal como se afirma: “Los materiales didácticos proporcionan el enlace directo de los estudiantes con las realidades de su medio, en vez de leer o hablar constantemente de los fenómenos sociales y físicos” (Moreno, 2009, pág. 79).

En el proceso de desarrollo de material didáctico es esencial comprender las actividades que se pueden proponer. Existen tres tipos de ejercicios: de observación, asociación y expresión.

Los ejercicios de observación facultan al estudiante a obtener conocimiento, so-

bre objetos o fenómenos, basado en experiencias personales y directas, dando lugar a conocer sus características y detalles a profundidad.

Los ejercicios de asociación, como su palabra indica, disponen al estudiante a relacionar lógicamente entre lo que ha observado y el conocimiento adquirido en otras situaciones. Estableciendo relaciones de causa y efecto, de utilidad, de semejanza, de diferencia o de oposición. Mediante estas relaciones los niños van desarrollando sus esquemas mentales.

Por último se menciona los ejercicios de expresión con la finalidad de comunicar los conocimientos adquiridos mediante diversos recursos como el corporal, musical, teatral, artístico, entre otros. Cada estudian-

te transmite el mensaje con diferentes configuraciones ya que depende de sus posibilidades.

Las funciones del material didáctico son: innovación, motivacional, estructurador de la realidad, configurador y mediador de las relaciones entre los estudiantes y docentes, controlador del contenido del currículo y formativo. De esta forma el resultado que se obtiene como material didáctico es una determinada visión y proyección del currículo en un objeto que complementa y fortalece la enseñanza – aprendizaje.

*“Los materiales didácticos proporcionan el enlace directo de los estudiantes con las realidades de su medio, en vez de leer o hablar constantemente de los fenómenos sociales y físicos” (Moreno, 2009, pág. 79).*



## 1.1.16

### Diseño editorial

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico cuyos elementos y metodologías permiten al diseñador organizar información en un espacio determinado, obteniendo un producto final generalmente de lectura como periódicos, revistas y libros.

Es necesario comprender y conocer a quien nos dirigimos y cual es el mensaje a ser comunicado con el objetivo de acertar en las decisiones tomadas con respecto a la tipografía, estilos de párrafo, de títulos, entre otros.

En el diseño editorial los elementos que lo conforman solo se pueden comprender cuando son observados en conjunto, como un todo. Para lograr este cometido De Buen (2005) afirma: “ El cuerpo de la obra debe tener una organización, y esta tiene que ser evidente para el lector desde la primera vez que entra en contacto con el libro”. Se debe conseguir una comunicación directa para que las palabras del autor lleguen con rapidez al lector.

#### 1.1.16.1 El párrafo

La primera oración tiene la función de enunciar la tesis, la cual puede sintetizar el párrafo completo. Después, en las siguientes oraciones, se desarrolla la idea inicial, con argumentaciones y explicaciones más profundas. “Dentro de un párrafo bien formado encontramos solo ideas que se desenvuelven a partir de un período o cláusula principal, explicándolo, reforzando su sentido o justificándolo”. (De Buen, 2005, pág. 23).

#### 1.1.16.2 Legibilidad

La búsqueda de la legibilidad debe darse en todos los elementos de una composición editorial, entre estos están las familias tipográficas, ordenamientos del texto, diseños de párrafo, arreglos de tipo, ilustraciones, signos, materiales de impresión, entre otros.

Como ya se mencionó anteriormente, todas las partes solo se podrán comprender al leer su mensaje en conjunto, por esta razón deben ir conjugadas de la misma forma.

Todas estas decisiones varían de acuerdo al emisor al que nos dirigamos tal y como afirma De Buen (2005): “Los preceptos editoriales cambian de acuerdo con el ámbito geográfico y cultural”.

Dentro de este estudio uno de los factores a ponderar es la longitud de los renglones. Hay autores que coinciden con el promedio de 7 y 9 de palabras por renglón si son textos extensos, si son textos para niños la cantidad de palabras se reduce a 6 y 5 por renglón. Este elemento es importante ya que incide en el cansancio de lectura del emisor.

#### 1.1.16.3 Portada

Es la parte exterior de un libro o una publicación, esta será la primera impresión que el usuario se llevará del producto por lo que los objetivos de esta son comunicar correctamente el mensaje y llamar la atención del lector, sobre todo en el caso de los niños, quienes serán atraídos por el colorido y forma.

*De Buen (2005) afirma: “ El cuerpo de la obra debe tener una organización, y esta tiene que ser evidente para el lector desde la primera vez que entra en contacto con el libro”.*



### 1.1.16.4 Maquetación

Está conformada por la retícula y los márgenes y es considerada como la estructura del contenido de una publicación. En esta se organizan los elementos como textos, imágenes, ilustraciones, folios, etc.

El propósito de mantener una maquetación organizada es facilitar y guiar la lectura del usuario, la cual debe ser previamente analizada y configurada para que cumpla con su cometido.

Al hablar sobre la organización de los elementos en un espacio determinado, en este caso de textos e imágenes en un producto editorial, es indispensable explicitar el término proporción.

En el diseño editorial la proporción permite estructurar armoniosamente los elementos antes mencionados siendo así que la proporción áurea es la que más relevancia ocupa. Dentro de esta área del diseño, los diferentes formatos de papel se basan en dicha proporción.

Esta herramienta resulta útil para mantener un equilibrio en el diseño, ayuda a definir el tamaño de cada elemento en relación con los demás y con el espacio.

Al planificar la maquetación de un producto editorial se sugiere comenzar por la lectura instintiva del usuario. Si el diseñador saca provecho de esta, podrá generar grandes resultados tanto en función y en forma.

El lector siempre busca un punto de partida, por lo que el trabajo del diseñador es brindar y facilitar una lectura sin interrupciones ni confusiones. La estrategia para conseguir dicho efecto es la generación de elementos principales que resalten dentro de una composición y a partir de esta, organizar de manera coherente los elementos restantes.

También se puede mencionar el valor e importancia de la jerarquización dentro del diseño editorial, esta permite expresar la importancia relativa de cada elemento. Como ya se explicitó dicha jerarquía se puede componer y resolver de diversas formas. En los productos editoriales se encuentran jerarquías tipográficas y otras posicionales.

### 1.1.16.5 Retícula

Es un conjunto de líneas y guías que se trazan sobre el espacio sobre el cual se va a organizar toda la información. La retícula nos brinda un orden sobre el cual se pueden disponer todos los elementos, esta no tiene que ser obligatoriamente respetada, ya que si la intención es romper con la estructura para producir cierto impacto en el lector se la puede pasar por alto. Es recomendable no abusar de dicho método ya que se puede perder fácilmente la disposición y sistema del diseño.

El primer paso a realizar para el diseño y elaboración de un producto editorial es analizar y tomar decisiones importantes como la cantidad de páginas que se diseñarán, si estas serán enfrentadas o no, decisiones que permitirán encaminar el sistema gráfico.

Para conseguir un boceto de calidad que permita tener una idea clara sobre el producto final que se desea conseguir es imprescindible la elaboración de un machote. Un machote es un armado, escalado que facilitará la comprensión de la organización tanto de los elementos de cada página como la de los pliegos al preparar el arte para ser enviado a la imprenta.

Estos factores son de relevancia dentro del proceso de maquetación, son imprescindibles y necesitan ser tomados en cuenta mucho antes de empezar con la ideación del diseño.



img.17

## 1.1.17 Diseño interactivo

El diseño interactivo es un proceso creativo enfocado en la persona, según Preece, Rogers y Sharp (2002) plantea a este como el desarrollo de un diseño en el que se mejore y amplíe la eficacia y eficiencia de las personas para trabajar en determinada actividad. En este sentido se trata de encontrar formas de apoyar a las personas en sus labores.

Verdines y Campbell (2013) plantean al diseño interactivo como el proceso de generar y evaluar productos, sistemas o dispositivos que cumplan con el objetivo para el que fueron diseñados. Es necesario que el usuario se concentre más en la actividad que desea realizar que en las instrucciones para usar dicho producto.

Por otro lado Kaufmann (2011) manifiesta que el diseño interactivo es la creación de un diálogo entre una persona y un producto, sistema o servicio. Este diálogo tiene las características de ser físico y emocional y se manifiesta en la interrelación entre su forma, función y tecnología.

Para que el diseño interactivo triunfe, se necesita desarrollar un proceso en el cual se involucren varias áreas profesionales o del conocimiento. También es indispensable conocer al usuario, tomando decisiones como por ejemplo: pedir al usuario llenar una encuesta, realizar entrevistas, implementar co-design, entre otros.

Es entonces que decimos que interviene el diseño centrado en el usuario ya que se debe conocer a profundidad los deseos, perspectivas, nivel de entendimiento y conocimiento del usuario para proceder a la creación, sin embargo a continuación se analizará el diseño centrado en la persona, el cual se diferencia del diseño centrado en el usuario, en un aspecto imprescindible para el presente proyecto. Se ha decidido tomar en cuenta al usuario como persona debido a la importancia de la cultura, el contexto y la identidad del target del material didáctico a diseñar.



img.18

## 1.1.18 Diseño Centrado en el Usuario

El DCU es un proceso y una filosofía de diseño. En este el usuario final del producto es el foco de cada etapa, se analizan y consideran las necesidades, requerimientos y limitaciones de este.

Tal y como Mor, Garreta y Galofré afirman: “Involucrando al usuario en cada fase del proceso de desarrollo se garantiza que el producto final responda a sus necesidades y características” (p.2)

El principal objetivo de dicho desarrollo es el de crear productos que sean útiles, eficaces y comprensibles para el target al cual se dirige. Para conseguir dichas finalidades Norman (1988) propone los siguientes parámetros a seguir.

*El diseño debería:*

- *Facilitar la determinación de qué actos son posibles en cada momento dado (utilizar limitaciones).*

- *Hacer que las cosas sean visibles, comprendido el modelo conceptual del sistema, los diversos actos posibles y los resultados de esos actos.*

- *Hacer que resulte fácil evaluar el estado actual del sistema.*

- *Seguir las topografías naturales entre las intenciones y los actos necesarios; entre los actos y el efecto consiguiente, y entre la información que es visible y la interpretación del estado del sistema (p.232)*

Además el DCU ofrece soluciones innovadoras y viables para problemas sociales arraigados a las necesidades de los seres humanos. Ideo propone una metodología de resolución de conflictos sociales denominada Diseño Centrado en el Ser Humano. Este proceso se constituye por tres fases: inspiración, ideación e implementación.

En la fase de inspiración el diseñador o el grupo de trabajo indaga y aprende so-

bre el o los usuarios, las demás personas involucradas, su contexto, sus deseos, necesidades y limitaciones.

En el siguiente estadio que es la ideación, se materializan soluciones para los problemas descubiertos anteriormente y se ponen a prueba una cantidad muy amplia de ideas.

Por último en la fase de implementación, se produce la idea final y se analiza el proceso de lanzamiento al mercado con la intención de maximizar su impacto en la sociedad y en el mundo.

Resulta necesario aclarar que dichos procesos no son lineales, de lo contrario estos generan curvas convergentes y divergentes. También se convierten en una sucesión de actividades cíclicas. Estas metodologías están diseñadas para aprender directamente de las personas, abrir una amplia gama de posibilidades creativas y principalmente concentrarse en lo más deseable, factible y viable para las personas para las que se está diseñando.

*Mor, Garreta y Galofré afirman: “Involucrando al usuario en cada fase del proceso de desarrollo se garantiza que el producto final responda a sus necesidades y características” (p.2)*



## 1.1.19

# Ilustración infantil

La ilustración infantil tiene varios campos de aplicación como por ejemplo el de la educación. Ciertos autores afirman que el ilustrador tiene una gran responsabilidad al desarrollar proyectos que involucren a niños en su proceso de educación.

Salisbury (2004) afirma que para los niños las imágenes de los libros son sus primeros acercamientos a un mundo que aun no han empezado a experimentar completamente.

Salisbury cataloga a la ilustración como un híbrido entre arte y diseño, ya que tiene como objetivo comunicar generalmente un texto, una historia o cierto contenido.

El dibujo es el lenguaje del ilustrador por lo que la única forma de llegar a comunicar correctamente un mensaje, a través de la ilustración, es el aprendizaje técnico del dibujo.

Salisbury es un autor que sostiene la importancia de las locaciones en el área de la ilustración, especialmente si se dirige a niños. Dice que una escena convincente es el elemento clave en el éxito de la ilustración.

Otro punto importante sobre el que este autor justifica su trabajo es el de la composición, manifestando su trascendencia en la comunicación adecuada del mensaje que se quiere transmitir al emisor. La composición permite fortalecer cierto sentir, emoción o entorno.

### 1.1.19.1

## Desarrollo de personajes

La creación de personajes convincentes es fundamental para el triunfo de una narrativa visual. Es necesario que el lector crea en los actores de cada historia, esto

quiere decir que para que exista realismo en la historia es indispensable que tanto el artista como el lector estimen a los personajes.

Además la identificación con los actores llevará al niño a apreciar verdaderamente el producto editorial o la historia desarrollada. El único recurso que aporta exponencialmente a la credibilidad de los personajes son sus expresiones, la naturalidad con la que estas se representen en cada actor, esto es llamado por el autor Salisbury como “conocer a tu personaje”. Saber quién es, darle expresiones particulares y una personalidad es esencial dentro de este proceso.

Por último este autor manifiesta que el movimiento debe ser elaborado con mucha exactitud y detalle ya que este brinda dinamismo tanto a la historia como a los actores que la representan.

## 1.2. Investigación de campo

Como se ha mencionado anteriormente, una de las estrategias para resolver el proceso de diseño del presente proyecto se basa en el diseño centrado en el usuario, para lo cual se realizó una observación de campo y varias entrevistas a profesionales y futuros usuarios del producto.

La intención inicial fue resolver la propuesta manteniendo contacto constante y realizando visitas periódicas a la comunidad de Ilincho, sin embargo, debido a la situación sanitaria presentada debido al COVID-19, resultó imposible efectuar dichas acciones.

Por lo anteriormente mencionado, se tomó la decisión de conservar contacto con la profesora, Rosa Elena Gualán y un representante de la comunidad, Rosario Shingre. Ellas serán las personas que acompañarán todo el proceso de diseño y retroalimentación.

A continuación se desarrollará la investigación de campo que se efectuó inicialmente.

### 1.2.1 Observación de campo

Se decidió realizar una observación, el día 07 de enero del 2020, de una jornada de dos horas de clases en Segundo de Básica de la escuela comunitaria Inka Samana. A este nivel asisten 3 niñas y 3 niños de 6 años de edad. La razón por la cual se intervendrá en este nivel de educación (rango de edad escogido para el target de 6 a 8 años) se debe a las etapas en las cuales se dividen los niveles de educación intercultural. En este caso la educación elemental inicia a los 6 años y concluye a los 8 años de edad.

A partir de esta observación se obtuvo como conclusión que:

1. Las clases se desarrollaron mediante la lógica de áreas integradas, las cuales manejan varios conceptos sobre distintas ciencias (Matemáticas, Literatura, Ciencias Naturales) en un mismo contexto.

2. La profesora desarrolló sus clases con actividades lúdicas y otras pedagógicas. En algunos ejercicios se usó material didáctico como tablas de bingo y ábacos.

3. El material didáctico empleado no permitió a los estudiantes y a su profesora

desenvolverse de la mejor manera en clases ya que son objetos insertados en el contexto escolar, los cuales no han sido diseñados bajo los postulados del MOSEIB.

El material no permitió la ejecución de actividades requeridas por el horario de clases de áreas integradas, tampoco están diseñados con materiales adecuados para niños de seis años de edad, considerando su motricidad, fuerza y fisonomía.

4. Estos instrumentos no incorporan los contenidos pedagógicos de varias ciencias en un mismo contexto, imposibilitando así el manejo de áreas integradas.

5. El material didáctico no se corresponde al 100% con la cultura indígena Saraguro. Este no posee información cultural y tampoco ofrece una línea gráfica que represente la cultura Saraguro.

6. Estos elementos se encuentran en mal estado y no resultan ergonómicos para niños de 6 años de edad.



img.19



img.20



img.21



img.22

## 1.2.2

# Entrevistas

### Rosa Balbina



*“Y en el Inti Raymi pues hacemos lo que es la cosecha, la cosecha a nivel del ciclo agrícola es la cosecha del maíz, pero al nivel académico, hacemos la cosecha académicas”.*

La entrevista realizada a Rosa Balbina, profesora durante 5 años en la escuela comunitaria intercultural bilingüe Inka Samana, se desarrolló alrededor de dos temas principales. Uno de ellos fue la situación actual de la educación intercultural bilingüe en el pueblo indígena Saraguro de nacionalidad quichua y el otro trató el interés por parte de la comunidad en la creación de material didáctico para uso de la escuela.

Rosa manifestó que ha sido una lucha incesante desde hace varios años por conseguir independencia y educación para los pueblos indígenas del Ecuador y que el MOSEIB les ha brindado pautas para evolucionar en la educación de las comunidades,

sin embargo este modelo ha prolongado su opresión sobre los indígenas, como herencia de los españoles.

Además explicó que el pueblo Saraguro ha sido uno de los pocos pueblos indígenas ecuatorianos que ha logrado sostener su independencia y autonomía cultural y educativa, optando por manejar los contenidos y estrategias pedagógicas a su conveniencia. La profesora afirmó que sería de vital importancia diseñar y producir material didáctico que satisfaga las necesidades de la escuela comunitaria Inka Samana.

## 1.2.2 Entrevistas

### Kamila Torres



*“La pedagogía de la educación popular te puede ayudar mucho, (...) la freiriana no, (...) es decir la pedagogía popular es lúdica, permite la imaginación, permite que la voz del otro esté permanentemente presente, permite establecer diálogo con el otro que le vemos de manera horizontal”.*



La segunda entrevista se efectuó a Kamila Torres, docente de la Universidad del Azuay, sus campos de estudio son la historia, la antropología y las ciencias sociales y los de investigación se han desarrollado en estudios agrarios, la interculturalidad, política pública y en la educación intercultural bilingüe.

Kamila explicó el proceso histórico de independencia de las nacionalidades indígenas del Ecuador y la aplicación del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del país. Kamila dijo: “Se obtuvo la conquista de estas mujeres valiosas y luego claro ya de las organizaciones indígenas, poco a poco se fue institucionalizando y ese

es un momento muy serio para la EIB porque la creación del MOSEIB poco a poco les fue quitando la autonomía”.

Kamila afirma que actualmente el SEIB se ha convertido en una entidad funcional para el Estado, olvidándose de la autonomía y libertad que necesitan los pueblos indígenas para desarrollar su educación y cultura. Ella está segura que aportar desde varias áreas a la verdadera educación intercultural bilingüe del país es un avance digno de dar espacio y tiempo a su elaboración.

Además la docente recomendó ciertas estrategias pedagógicas que podrían resultar funcionales para el material didáctico dirigido a la comunidad indígena Saraguro.

## 1.2.2

# Entrevistas

### Iván Burbano



*“El usuario tiene que involucrarse en cada fase del diseño, desde la investigación, desde la contextualización, hasta la puesta en escena”.*

Por último, Iván Burbano, profesional en el área de diseño con experiencia en docencia del mismo dominio, aconsejó emplear estrategias del diseño centrado en el usuario o la persona para el proceso de diseño.

Explicó la diferencia fundamental entre el diseño centrado en el usuario y el diseño centrado en la persona, manifestando que el primero se percibe a la persona como un mero usuario, mientras que el segundo considera la cultura, situación psicológica y física, entre otros aspectos importantes del ser humano al que nos dirigimos.

## 1.3. Análisis de homólogos

### 1.3.1

#### “Yan Yan Yan Yan”

Este proyecto desarrolla material didáctico lúdico que busca enseñar a los estudiantes sobre el proceso de extracción de tintes naturales. No solo explica el proceso a través de la teoría, sino que propone actividades divertidas que llaman la atención de los estudiantes con la intención de que aprendan jugando.

Este homólogo es una referencia en forma, función y tecnología para el presente proyecto. En cuanto a la forma este material resulta atractivo para el target establecido en la tesis debido a las ilustraciones sencillas que emplea para representar las frutas y verduras.

La función de “Yan Yan Yan Yan” es útil como referencia debido al tipo de actividades que propone, siendo estas efectivas y atractivas para el usuario.

La tecnología resulta útil ya que ha sido pensada en ser ergonómica para niños pequeños, implementando en un solo paquete las herramientas necesarias para extraer el tinte y además pintar con estos.



## 1.3.2 “Opposites”

Larissa Honsek es la autora y diseñadora de este material didáctico para niños.

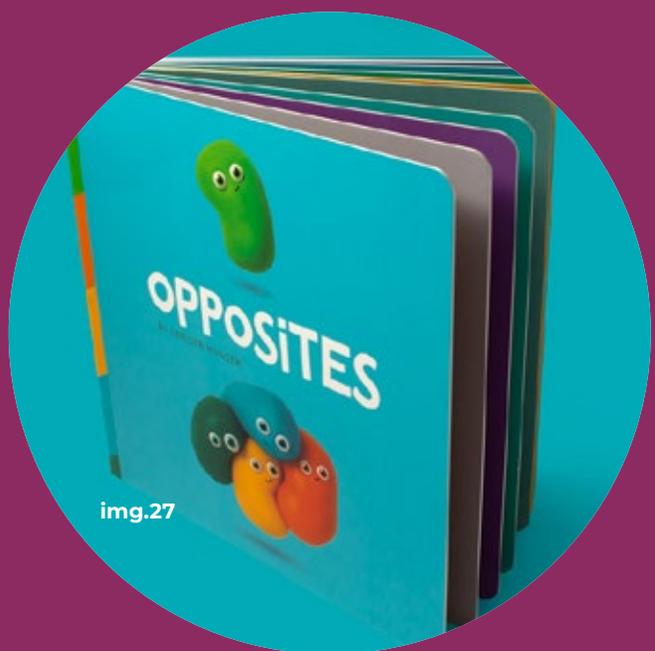
Esta propuesta, en cuanto a la forma, presenta un libro, de formato cuadrado, sobre opuestos. Usa el recurso de creación de personajes elaborados con plastilina y editados con herramientas tecnológicas.

Su función es enseñar a los niños pequeños los conceptos básicos sobre tamaño, posición, cantidad, etc.

Sobre la tecnología como ya se mencionó anteriormente los personajes son moldeados con plastilina, fotografiados y editados con herramientas digitales. El pro-

ducto final es análogo, pensado en la manipulación de niños pequeños.

La forma y la tecnología son los aspectos que se tomarán como referencia para la elaboración del material didáctico.



## 1.3.3

### “Day and Night: Rainforest”

Libro ilustrado por Paula McGloin, este producto editorial contiene una gran cantidad de ilustraciones de animales que viven en la selva, invita a los niños a buscar todos los animales y a explorar en estos ecosistemas. Contiene una visión de día y otra de noche, la parte que representa la noche se encuentra impresa con tintas fosforescentes, dando una bonificación importante al producto.

Se pueden aprovechar las ilustraciones, el diseño, el color, la tipografía y la diagramación como un referente importante para el desarrollo del material didáctico que se propondrá en las siguientes etapas de la presente tesis.





## Conclusiones

A partir de la indagación teórica proveniente de varias fuentes bibliográficas, de la investigación y observación de campo se puede concluir que los pueblos indígenas, desde la colonización española, no han podido recuperar completamente su autonomía en ningún ámbito, sin embargo se ha producido una resistencia a la cultura occidental por parte de ciertas comunidades indígenas como es el ejemplo de Ilincho, perteneciente al pueblo Saraguro. Esta comunidad se ha negado a la aculturación actual, tomando sus propias decisiones sobre su formación profesional, comunitaria, individual pero sobre todo humana.

Esta libertad les ha permitido transmitir su cosmovisión y orígenes culturales de generación en generación. En cuanto a la educación intercultural bilingüe, les ha dado pautas pedagógicas con la principal intención de arrebatarles su autonomía, pero como se mencionó anteriormente las

decisiones que han tomado les ha permitido abarcar los parámetros positivos del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, convirtiendo así, al MOSEIB, en un gran modelo de educación que permite al estudiante desarrollar su personalidad con libertad.

Las clases impartidas en la escuela comunitaria Inka Samana han representado una realidad fructífera y conmovedora que podría trazar una alternativa para cualquier otro modelo de educación. Los niños son seres muy receptivos, propositivos, comunitarios y solidarios, quienes aprenden en un ambiente encaminado al bienestar social que aprecia sus orígenes y los practica en cada actividad diaria.

Se considera que en este caso específico y de acuerdo con lo que se observó, los recursos económicos no permiten disponer de espacios, material y contextos adecuados para obtener eficacia en la en-

señanza-aprendizaje de todos los estudiantes pertenecientes a la escuela comunitaria Inka Samana. Es por esta razón que se ha considerado necesario contribuir desde el diseño gráfico a esta causa. Se propone diseñar material didáctico que apoye a este modelo de educación que ha resultado ser renovador y refrescante.

En cuanto al diseño, la conclusión gira en torno a la metodología de desarrollo que se ha decidido implementar, denominada diseño centrado en el usuario, la cual considera como primordial al usuario final del producto. Esta prioriza las necesidades, limitaciones, preferencias y contexto de la persona para quien se diseña. La razón por la cual se tomó esta decisión es por el caso específico al cual nos dirigimos, además cada pueblo indígena tiene características específicas y en este caso se piensa y considera la cosmovisión de los saraguros.

# Capítulo 2

---

## Planificación





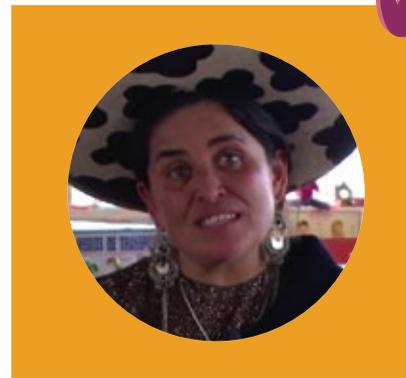
## 2.1. Target

A partir de un mapa de actores se establece el o los usuarios directos e indirectos del producto final que se obtendrá como resultado de este proyecto. Es necesario comprender quienes son las personas a las que nos dirigimos y además reconocer el contexto para tomar decisiones sobre los partidos de diseño.

Compañeros de clases



Padres de familia



Comunidad



Familia



Estudiantes de 6 a 8 años de edad



Amigos



Docentes



En este caso específico de aplicación se ha optado por diseñar material didáctico para la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Inka Samana de origen Saraguro, regida por el Sistema de Educación Intercultural Bilingüe, específicamente para una clase de Segundo de Básica en la materia de Estudios Sociales y Ethnohistoria de niños y niñas de 6 años de edad.

Sin embargo el concepto de concreción del presente proyecto puede ser aplicado en diversas materias y para niños de otras edades. Es necesario comprender las siguientes condicionantes que se presentan en este caso específico sobre la interacción diaria entre los niños, el material didáctico y sus clases.

1. Los docentes pertenecientes al pueblo indígena Saraguro son los facilitadores de los estudiantes cotidianamente y son los primeros en mantener una interacción constante con los estudiantes. Los profesores son personas que honran y aprecian sus orígenes, saben kichwa y no se avergüenzan de hablarlo ni de su cultura.

Son guías motivadores para los estudiantes, buscan incentivar a los niños a conservar sus rasgos culturales y sobre todo no existe una jerarquía entre docentes y estudiantes, la estructura de relación es horizontal.

2. Los padres de familia y la familia son los actores primarios en la casa de los estudiantes, ellos incentivan a sus hijos a no perder el respeto y honor por la cultura a la cual pertenecen al tomar la decisión sobre su asistencia a la escuela comunitaria Inka Samana. Además, en su gran mayoría, son personas fuertemente involucradas en la educación de sus hijos ya que su presencia es un pilar esencial en la enseñanza-aprendizaje de ellos.

3. La comunidad es un actor secundario externo de gran importancia, principalmente al involucrar la educación con las festividades culturales anuales como los Raymis. La escuela basa su calendario académico en el calendario agrofestivo de la comunidad por lo cual la acción comunitaria se encuentra presente en el día a día de la enseñanza-aprendizaje de los niños de la escuela Inka Samana. Además, los estudiantes interactúan constantemente con los integrantes de la comunidad en su proceso educativo. La comunidad es tomada en cuenta al momento de tomar decisiones sobre la educación en la escuela comunitaria y por último, forman parte de los fundamentos de ciertos postulados del Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe.

A partir de este mapa de actores se concluye que en este caso de estudio se tomarán dos usuarios principales que son niños y niñas entre 6 y 8 años de edad pertenecientes al pueblo indígena Saraguro de habla kichwa y los profesores.

Ellos son quienes guían las actividades a ser realizadas, tomando la decisión sobre el uso del material didáctico, sin embargo no se puede dejar de lado ciertos rasgos de interés de los actores secundarios ya que el modelo de educación, que es nuestra base teórica, propone una educación comunitaria, en la cual intervienen varias personas con la intención de construir esta enseñanza-aprendizaje cooperativa en diversos ámbitos de la vida de los estudiantes.

Además es necesario aclarar la razón por la cual se realizó la elección de este rango de edad que se constituye gracias a las premisas establecidas por el currículo intercultural bilingüe, al cual se rige la escuela comunitaria Inka Samana.

Dentro del mismo se fijan las edades exactas de los estudiantes por etapas, en este caso los niños inician la educación elemental a los 6 años y la concluyen a los 8 años de edad.

A continuación se analizarán a detalle los rasgos, características, necesidades e intereses de los actores principales y secundarios de este proyecto.

## 2.1.2 Análisis del target

### 2.1.2.1 Análisis geográfico

Tanto los actores primarios como los secundarios a quienes se enfoca el presente proyecto son runas saraguros, término en kichwa que significa hombre o persona, (Oficina de Cooperación Internacional al Desarrollo, 2014) que en su gran mayoría habitan en la comunidad de Ilincho, ubicada en el cantón Saraguro de la provincia de Loja con una población aproximada de 30 183 habitantes.

El centro de Saraguro se ha convertido a lo largo de los años en una zona urbana, sin embargo gran parte de la población todavía reside en zonas rurales, aledañas al centro, como es el caso de la comunidad de Ilincho.

### 2.1.2.2 Análisis demográfico

**Estudiantes:** niños y niñas entre 6 y 8 años de edad, pertenecientes a la escuela comunitaria Inka Samana. Forman parte de una familia y comunidad que busca mantener vivas sus raíces culturales.

**Profesores:** hombres y mujeres adultos de 30 a 55 años de edad aproximadamente, quienes pretenden inculcar amor por su origen indígena a los niños. Son profesionales con experiencia en el ámbito de la educación intercultural.

**Padres de familia:** adultos de 30 a 60 años de edad aproximadamente, quienes han decidido que sus hijos asistan a una escuela comunitaria intercultural. Algunos de ellos son profesionales y otros dedicados a la ganadería, agricultura, textiles y otras labores artesanales que les han permitido mantener un equilibrio económico para sus hogares, manteniéndolos en un nivel socio económico medio y medio bajo.

### 2.1.2.3 Análisis psicográfico

**Estudiantes:** niños y niñas con una personalidad activa, extrovertida, generosa y atenta, desde pequeños han aprendido a vivir en comunidad y a ser solidarios con sus próximos. Personas con una relación muy cercana a la naturaleza. El respeto y veneración a esta es un identificador primordial

del usuario, además el indígena Saraguro es un ser relacional.

**Profesores:** personas atentas, responsables, tranquilas y pacientes. En el contexto específico de la educación intercultural su objetivo principal es que los estudiantes tengan un aprendizaje basado en las raíces de su comunidad incluyendo en su educación la existencia del razonamiento y fundamentos científicos que se diferencian de la cosmovisión indígena.

**Padres de familia:** pacientes, comprensivos, responsables, atentos y con conciencia cultural. Han decidido que sus hijos estudien en una escuela comunitaria intercultural debido, principalmente, a la enseñanza-aprendizaje con bases en su cosmovisión indígena y como segunda razón la gratuidad de la educación que ofrece esta escuela comunitaria, Inka Samana.

**Comunidad indígena de Saraguro:** el runa saraguro es un sujeto colectivo que vive en comunidad y que ha aprendido a vivir en medio de dos dimensiones: el macrocosmos (su madre, Pachamama) y el microcosmos (su madre, Allpamama). Son personas que tienen una fuerte conexión con la naturaleza, su cosmovisión plantea que sin esa conexión la vida no podría ser

posible, ni siquiera la existencia de los objetos inertes. El runa Saraguro desde pequeño es una persona relacional al comprender que constantemente se influyen el microcosmos y el macrocosmos. Por último, la naturaleza es su casa y deben cuidarla, agradecerle por darles el sustento y la protección necesaria para vivir.

#### 2.1.2.4 Análisis conductual

Los estudiantes son niños totalmente receptivos a los contenidos y ejercicios que el docente propone en clases, son niños activos y curiosos en la escuela, les gusta mucho ser participativos y solidarios con sus compañeros al construir en conjunto el aprendizaje.

Los estudiantes prefieren aprender en contextos fuera del aula, ir al campo, estar cerca de la naturaleza y se sienten totalmente identificados con su nacionalidad indígena.

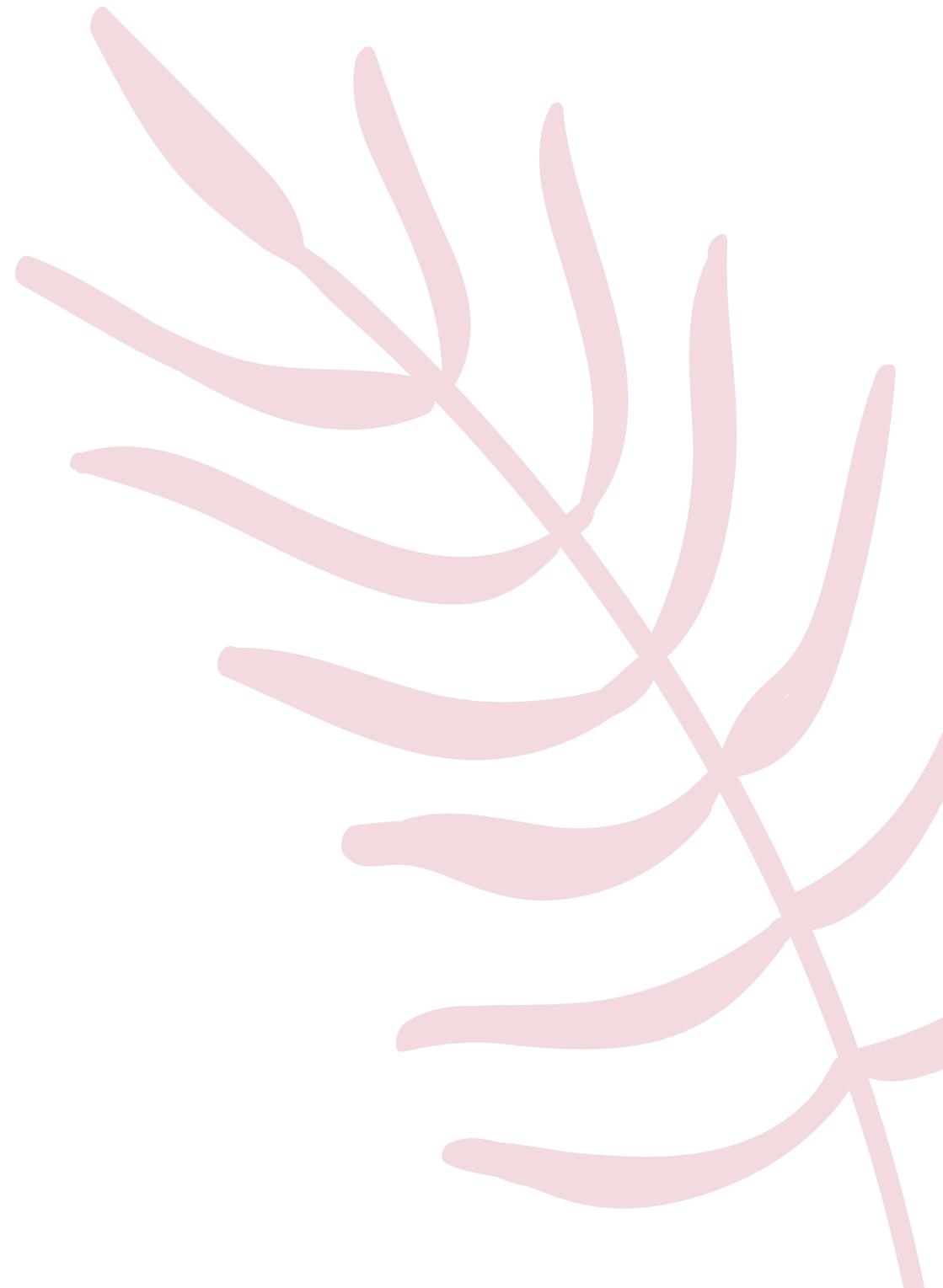
Los profesores se muestran pacientes y comprensivos ante sus estudiantes, sin embargo no permiten que haya indisciplina durante las clases. Ellos prefieren que los

niños se mantengan activos, se muevan, sean curiosos y construyan cooperativamente los conocimientos. Los docentes siempre están al mismo nivel que los niños, no se muestran como una autoridad. Por último incentivan a sus estudiantes a usar su idioma de origen (quichua) para comunicarse y en todo momento hacen referencias al conocimiento ancestral de la cultura Saraguro.

Los dos usuarios principales (estudiantes y docentes) tienen un comportamiento similar ante el material didáctico implementado en clases. Tanto los profesores como los niños son receptivos ante la presencia de elementos que sirven para complementar la enseñanza-aprendizaje cooperativo y experimental, sin embargo la diferencia entre estas dos respuestas radica en que el profesor es quien toma la decisión final sobre el uso del material didáctico, esto quiere decir que el enfoque de la persuasión sobre el empleo de este elemento será principalmente dirigido a los profesores.

## 2.2. Persona design

A continuación se identificarán cuatro personas design quienes permitirán crear un perfil con datos generales sobre los usuarios a quienes nos dirigiremos. Entre estas personas interpretaremos a los usuarios principales que son dos niños de diferentes edades y el docente. Por último, se representarán a los padres de familia, establecidos anteriormente como usuarios secundarios, quienes son integrantes de una comunidad con consideraciones particulares de alta relevancia en el presente proyecto.



## 2.2.1 Estudiante

### Sisa Shingre



Es una niña de 6 años de edad, perteneciente a la comunidad indígena Saraguro, nacida el 29 de noviembre del año 2013 en el cantón de Saraguro de la provincia de Loja. Es estudiante de Segundo de Básica de la escuela comunitaria Inka Samana. Todos los días aprende y practica su idioma de origen que es el kichwa.

Sisa es una niña muy alegre, solidaria, atenta, responsable, colaborativa y extrovertida, le gusta mucho asistir a clases y compartir con sus compañeros.

Ella tiene dos hermanos mayores que se encuentran cursando el Bachillerato, su madre se dedica a la elaboración de artesanías en textiles y joyas y su padre comercializa sus productos agrícolas.

Desde pequeña Sisa aprendió a respetar y agradecer a la naturaleza por los recursos que brinda a su comunidad y a la humanidad entera.

Sisa es una niña muy sensible que ha logrado mantener el amor por sus raíces culturales. Su comportamiento en clases no le permite conservar la concentración por mucho tiempo debido a que se distrae fácilmente y al ser extremadamente curiosa no puede mantenerse quieta, le gusta acercarse a sus compañeros y a su profesora para saber que hacen y como lo hacen, sin embargo su curiosidad en ciertos momentos es positiva para su aprendizaje.

## 2.2.2 Estudiante

### Angel Congo



Es un niño de 8 años de edad que se encuentra cursando Cuarto de Básica en la escuela comunitaria Inka Samana. Él nació el 4 de septiembre del 2011 en el cantón Saraguro de la provincia de Loja. Ángel tiene una hermana, su padre es profesor en una escuela comunitaria intercultural de la zona y su madre vende comida en un pequeño restaurante.

Ángel es un runa responsable, inteligente, introvertido, le gusta asistir a clases y compartir con sus compañeros, es muy solidario y le complace ayudar a los demás estudiantes en clases sobre todo en matemáticas. Sus pasatiempos son pintar, dibujar y buscar formas en las plantas y animales del huerto de su madre.

Desde pequeño ha tenido una fuerte conexión con la naturaleza y le encanta usar su sombrero.

Ángel es una persona muy apegada a su familia, cariñoso con las personas que lo rodean, a veces es difícil para él ser un individuo introvertido debido a la socialización cotidiana sin embargo eso le ha permitido concentrarse en las actividades que realiza en el momento y puede mantenerse atento a los detalles.

## 2.2.3

### Docente

#### Rosa Gualán



Rosa es docente de profesión con 29 años de experiencia en la educación intercultural y capacitada en pedagogía intercultural bilingüe, tiene 52 años de edad y nació el 13 de agosto de 1967 en el cantón de Saraguro de la provincia de Loja. Es profesora en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Inka Samana durante 5 años. Actualmente dirige una clase de niños de 5 años de edad.

Ella es una mujer que aprecia sus raíces culturales, habla Kichwa comúnmente y su objetivo como docente es el de inculcar en los niños, desde pequeños, ese amor por sus orígenes. Rosa piensa que el desarraigo cultural que sufre el pueblo indígena Saraguro surge desde los integrantes de la nacionalidad quichua.

Ella es una persona paciente, honesta, diligente, comprensiva y tolerante. Le encanta su profesión y estar a cargo de niños con una visión cooperativa. Es madre de familia, casada durante 28 años hasta la actualidad, tiene 4 hijos y 1 nieto. Es una mujer muy responsable con su familia, el sueldo de docente junto con los ingresos de su marido les permite mantener económicamente a su hogar, su esposo es un profesional en el área de la administración comercial.

## 2.2.4

# Padre de familia como integrante de la comunidad

**Polibio Japón**



Polibio Japón es padre de 2 niños y 3 niñas, sus hijos se encuentran actualmente estudiando en la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Inka Samana, tiene 54 años de edad, nació en el cantón de Saraguro de la provincia de Loja el 12 de julio de 1965 y se dedica a la comercialización de sus productos agrícolas. Lleva 33 años al lado de la madre de sus hijos, quien es docente en la Universidad de Loja UTPL.

Polibio es un hombre responsable, dedicado a su hogar y a su comunidad, sincero y diligente.

Ha sido severo con las decisiones sobre el futuro de sus hijos, no ha permitido que se conviertan en personas mediocres, sino que los incentiva a avanzar con miras a un futuro de calidad.

Él piensa que es necesario que en la comunidad exista constante comunicación sobre las decisiones que se tomen con respecto a la educación, las tareas comunitarias, los servicios y festividades culturales

Siempre estuvo orgulloso de sus raíces, en su casa solo hablan en kichwa y los conocimientos ancestrales él los ha enseñado a sus hijos con la intención de que las nuevas generaciones conozcan y las practiquen.

En la escuela comunitaria de sus hijos, Polibio tiene la responsabilidad de organizar, junto con otros padres de familia, los almuerzos para todos los estudiantes, además de influir en ciertas decisiones que tengan consecuencias sobre la educación de todos los niños de la escuela.

Siempre ha sido una persona muy comprometida con la comunidad y su hogar. Ha enseñado a sus hijos a venerar y respetar a la naturaleza y tiene altas expectativas con respecto a la educación de sus niños. Polibio, al igual que otros padres de familia, espera que sus hijos aprecien y valoren sus orígenes y conocimientos ancestrales, desea que con el pasar del tiempo sean ellos quienes transmitan a la siguiente generación su cultura, sin dejar de lado la preparación profesional.

Es necesario mencionar que los perfiles antes desarrollados se lograron gracias a la observación de campo la cual permitió tener una idea clara sobre quienes son los usuarios, sus preferencias, su cotidianidad, su forma de manutención y sus relaciones con la comunidad y otras culturas. Es por eso que a partir de las teorías recogidas existen consideraciones esenciales que no deberían fallar en el producto final como: la simbología cultural que les permite estar cerca de sus raíces indígenas, su cosmovisión andina, la enseñanza-aprendizaje experimental y cooperativa aplicada en la escuela comunitaria Inka Samana, el bajo costo del proceso y concreción del material didáctico, la visión de la comunidad, familia y profesores y principalmente las particularidades de la cultura indígena Saraguro.



## 2.3 Partidos de diseño

### 2.3.1

### Forma

Como base para el diseño del sistema gráfico se plantea emplear formas que correspondan a la cosmovisión andina. La simbología ancestral que se use será simple y concreta con el objetivo de llegar fácilmente a los niños sabiendo que deben mantener su concentración en otros elementos más importantes durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En cuanto a la forma objetual de la propuesta se encamina hacia una estructura que permita el manejo fácil del material ya sea este pensado como fichas para conformar figuras o como un producto editorial interactivo mediante el cual los niños tengan un acercamiento experimental a los conocimientos planteados por el docente.

Formas basadas en geometría básica con el fin de que el estudiante se concentre más en la actividad que está realizando que en las instrucciones de uso del material didáctico.

**Cromática:** se propone el uso de colores cálidos como amarillo o naranja ya que estos invitan al usuario a tener una cercanía con el objeto, según Hornung (2012) el ser humano es más empático con los colores cálidos por dos razones, la primera por los elementos de la naturaleza que emanan coloraciones entre rojizas y amarillentas como por ejemplo el fuego y el sol a los cuales los asociamos inmediatamente con el calor y la segunda razón es que sus partículas permiten fácilmente la entrada de luz, por eso son claros y luminosos.

Es necesario emplear colores cálidos ya que llamarían la atención de los niños acercándolos al material y permitiendo que tengan un uso placentero y acogedor.

**Tipografía:** se plantea aplicar tipografía sans serif y sencilla en su morfología con la intención de no distraer ni confundir a los niños en el momento en el que se encuen-

tren usando el material didáctico. Además se usará una tipografía de alta legibilidad y legibilidad con la finalidad de facilitar la lectura del usuario. Los caracteres que se escojan deberán tener un estilo establecido a través de formas claras y sencillas, con espaciado uniforme y una alineación correcta.

**Imagen como elemento gráfico:** Se plantea resolver la imagen a través de técnicas de ilustración, específicamente vectorial, de esta forma los contenidos se aproximarán al sentir del target.

## 2.3.2 Función

El material didáctico tiene como finalidad facilitar y aportar al proceso de enseñanza-aprendizaje cooperativo sobre contenidos de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria para niños de 6 a 8 años de edad.

Para este cometido se implementará la interactividad, permitiendo así a los estudiantes y profesores tener un acercamiento sensitivo tanto al material didáctico como a los conocimientos y cultura.

El material se enfoca en proponer actividades lúdicas y pedagógicas que se puedan realizar dentro del aula y otras en las que sea necesario experimentar en el campo.

Además se planterán actividades para ser desarrolladas dentro de la metodología de *Áreas Integradas*, donde los estudiantes generan conocimiento de varias materias en un mismo contexto, sin necesidad de dividirlos.

**Formato:** se plantea diseñar material didáctico con medidas ergonómicas pensadas en los niños que son el usuario principal del proyecto. Se planifica facilitar el transporte de dicho objeto, ya sea dentro del aula o en otros espacios de enseñanza como el campo, tomando en cuenta el peso y el tamaño ideal para ser llevado por niños de 6 a 8 años de edad.

## 2.3.3 Tecnología

Se propone crear un objeto de uso analógico en su totalidad con materiales resistentes que permitan el transporte y manipulación constante del objeto. Debido a su enseñanza-aprendizaje experimental, los usuarios podrían llevar el material didáctico a la intemperie, acelerando así su desgaste.

Se propone el uso de tecnologías de impresión que posibiliten la producción en pequeñas cantidades y a costos relativamente bajos, como por ejemplo la impresión digital.

Además la calidad de los materiales resulta un tema importante ya que se busca que estos sean resistentes al desgaste y manipulación. Por último se desarrollarán acabados que contribuyan a la protección del producto, como por ejemplo el plastificado.

## 2.4 Plan de negocios

### 2.4.1

### Producto

Se propone material didáctico analógico dirigido a niños y niñas de 6 a 8 años de edad, de origen indígena de nacionalidad quichua, estudiantes de la Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Inka Samana regida al Sistema de Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador. La escuela se encuentra ubicada en la comunidad de Ilincho perteneciente al cantón Saraguro de la provincia de Loja.

La materia seleccionada es Estudios Sociales y Ethnohistoria ya que brinda una gran posibilidad de realizar actividades experimentales en espacios diferentes a la del aula de clases. De esta manera el producto final de diseño tiene la visión de acompañar y complementar esta educación experimental y cooperativa fortaleciendo la identidad indígena Saraguro en los estudiantes.

El currículo de Educación General Básica manifiesta:

*La enseñanza (...), se orienta al conocimiento y la indagación científica sobre los seres vivos y sus interrelaciones con el ambiente, el ser humano y la salud, la materia y la energía, la Tierra y el Universo, y la ciencia en acción; con el fin de que los estudiantes desarrollen la comprensión conceptual y aprendan acerca de la naturaleza de la ciencia y reconozcan la importancia de adquirir las ideas más relevantes acerca del conocimiento del medio natural, su organización y estructuración, como un todo articulado y coherente. (Ministerio de Educación, 2017, pág. 37)*

El abordaje de dicha materia se desarrolla por medio de 5 unidades, estas permiten incorporar conocimientos y destrezas de otras materias que en este caso será la de Educación Cultural y Artística, la cual complementará a la materia principal (Estudios Sociales y Ethnohistoria).

Los temas sobre los cuales se desarrollará la información se basan en la importancia cultural y social de las etapas de siembra y cosecha y sus interacciones con la comunidad indígena.

Las actividades pertinentes para desarrollar el conocimiento sobre los temas antes mencionados se alinean con los contenidos y objetivos de la materia de Educación Cultural y Artística.

Para lo cual el material didáctico deberá contener toda la información necesaria que dirija a los estudiantes en dichas prácticas, además de dar pautas y material pertinente con el objetivo de lograr una enseñanza - aprendizaje cooperativo, experimental y sobre todo cultural.

## 2.4.2 Precio

Los estudiantes que asisten a la escuela comunitaria Inka Samana reciben una educación gratuita por lo cual la mayoría de familias no adquirirían un producto de alto o mediano costo. Por esta razón la estrategia en cuanto al precio del producto se encamina hacia la búsqueda de una organización pública o privada que compre o financie el proyecto, las más relevantes serían el Ministerio de Educación o el GAD Municipal del cantón de Saraguro.

Para lo cual sería indispensable presentar el proyecto con sus objetivos, metodologías y resultados claros, de esta manera las organizaciones se podrían interesar en la idea y apoyarla.

Además el producto final deberá concretarse de tal manera que no se invierta excesivamente tanto en los materiales como en el proceso de diseño, porque al ser un producto con un fin social es esencial que este busque la economía de recursos materiales e intelectuales.

## 2.4.3 Plaza

El lugar donde los usuarios directos e indirectos podrán adquirir el material didáctico es en las escuelas comunitarias o las organizaciones sociales educativas tanto privadas como públicas entre estas el Ministerio de Educación del Ecuador.

Al no ser un producto comercial no se dispondrá a la venta al público sino las entidades anteriormente mencionadas serán las que se encarguen de su distribución.

El uso del material didáctico se lo desarrollará en espacios como las aulas de clases y otros como la naturaleza, el campo y lugares comunales.

## 2.4.4 Promoción

En cuanto a la promoción se propone tener un acercamiento personal a las entidades que podrían estar interesadas en el proyecto y venderlo o pedir apoyo económico para llevar a cabo el proceso.

Adicionalmente se realizarán charlas a los docentes, padres de familia y comunidad para explicar el uso y objetivos del material didáctico. La información y gráfica del producto se transmitirá por medios de comunicación como el periódico y la radio con el objetivo de difundir la existencia de este material didáctico como un aporte a la educación intercultural.

Por último, la estrategia para acercarse a los niños y que ellos se familiaricen con el producto es crear un personaje con el que los estudiantes se identifiquen y se realicen actividades pensadas en los gustos de los niños de 6 a 8 años de edad.



## Conclusiones

Para concluir se afirma que es indispensable comprender a fondo al usuario final del producto ya que será él quien manipule e interactúe, en este caso, con el material didáctico. En el caso de estudio del presente proyecto se pudo obtener una descripción muy clara de quién es el usuario y otros detalles importantes en cuanto al objeto, los cuales han permitido tomar decisiones de diseño guiadas por las preferencias, necesidades y cosmovisión de la comunidad indígena de Ilincho del pueblo Saraguro.

En cuanto a los asuntos pedagógicos se pudo obtener información fundamental para continuar con la siguiente etapa del proyecto que es la ideación, para la cual se tienen claras las destrezas a ser alcanzadas por niños de seis años de edad en la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria y las actividades que se podrían proponer en base a los contenidos planificados en el currículo.

Dentro del proceso llevado a cabo se produjo una etapa muy importante denominada *Diseño Instruccional* la cual tuvo el objetivo de establecer parámetros pedagógicos relevantes como una guía para el diseño gráfico.

Esta fase resultó ser de suma importancia para el presente trabajo ya que la gráfica interviene directamente en procesos pedagógicos que necesitan ser debidamente orientados, en este caso para la enseñanza - aprendizaje de la materia de Estudios Sociales y Etnohistoria con la incorporación de *Áreas Integradas*.

# Capítulo 3

---

## Ideación



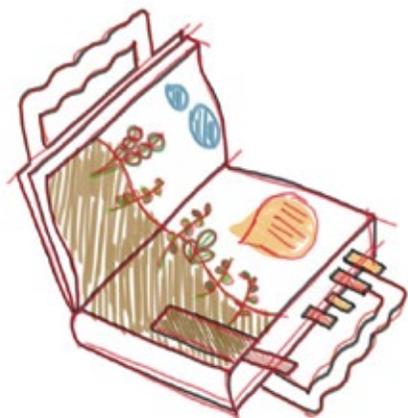


## 3.1. Ideas iniciales

### 3.1.1 Libro push and pull

Esta propuesta servirá a los niños para aprender sobre el proceso de selección de semillas, siembra y cosecha. Las actividades planteadas en el libro giran en torno a la experimentación con las plantas, la tierra, semillas, vegetales y la naturaleza en general. Se incluyen principalmente conocimientos sobre la cosmovisión andina.

Las explicaciones sobre los procesos se establecen mediante ilustraciones y el mecanismo de push and pull, el cual permite enseñar cómo se encuentran por dentro los elementos y observar resultados de ciertas acciones. El libro permite a los estudiantes comprender de inicio a fin los procesos de siembra y cosecha con sugerencias dinámicas que mantienen a los docentes y alumnos en actividad.

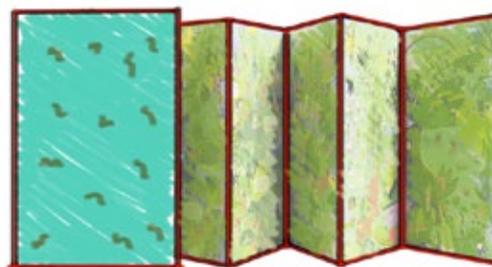


### 3.1.2 Libro desplegable

Se propone diseñar un libro desplegable que contiene ilustraciones de ecosistemas andinos repletos de animales, plantas, insectos y aves. El objetivo es que el estudiante descubra e identifique estos seres vivos dentro de la cosmovisión andina y la importancia que tienen en la vida cotidiana del indígena.

Al interior de las páginas desplegables se muestran los animales y plantas individualmente, con nombre y una pequeña descripción.

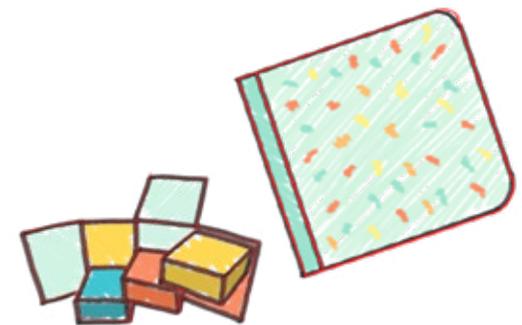
Las actividades son de observación, pensadas para que el niño se mantenga atento a su alrededor e identifique a los seres vivos aprendidos en clases.



### 3.1.3 Kit de flipbooks

La proposición se establece en la generación de varios flip books con la intención de enseñar a los estudiantes sobre las festividades andinas, pertenecientes a la cosmovisión indígena Saraguro. Cada flip book desarrolla un tema particular.

Al final, cada flip book propone una actividad experimental en la cual cada estudiante tiene la responsabilidad de cumplir con esta de diferentes formas, los docentes en cambio se encargan de guiar a los niños.



### 3.1.4 Teatro pop - up

Esta idea presenta un teatro que incluye varios escenarios y personajes de cartón con el objetivo de que los niños creen historias basadas en la cosmovisión andina.

Además dispone de personajes con los cuales los niños se identificarán, que además les permitirá a los estudiantes mirar y aprender mediante historias dramatizadas al emplear este recurso. El docente puede usar la voz del personaje para asignar tareas y actividades a los niños.



### 3.1.5 Libro pop - up

Se propone diseñar un libro pop - up sobre las leyendas pertenecientes a la cosmovisión andina, se plantea educar a los niños en cuanto a la importancia de su cultura y de pasarla de generación en generación.

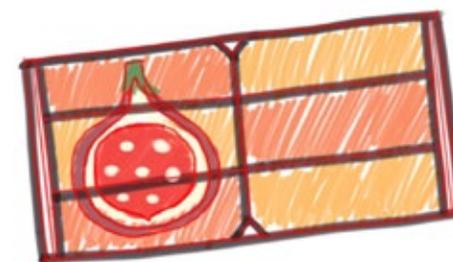
El libro incluye actividades experimentales para los niños, en las cuales podrán conocer por su propia cuenta sobre las historias y creencias de sus antepasados.



### 3.1.6 Libro mix - match: comida típica

Este libro presenta ilustraciones de las bebidas y comida típicas del pueblo indígena Saraguro durante época de siembra y cosecha. Estas se encuentran divididas en tres partes así la actividad consiste en completar cada imagen, buscando cada parte en las tres divisiones.

El material didáctico incluye información importante de cada plato y bebida, además explica el origen cultural de cada uno. Brinda a los niños ejercicios experimentales en los que podrán saborear y conocer estos alimentos importantes dentro de la cosmovisión andina.



### 3.1.7

## Libro mix - match: cuerpo humano

Esta propuesta es similar a la anterior, sin embargo la diferencia radica en el tema al que se enfoca esta idea. El libro presenta ilustraciones de cada sistema del cuerpo humano y cada división tiene transparencia, con el objetivo de que al unir todas las piezas, se visualice el cuerpo humano completo, junto con todos sus sistemas.

En cada hoja los niños pueden leer información sobre cada parte del cuerpo, el libro sugiere ejercicios en los que los estudiantes pueden observar el cuerpo de sus compañeros y el de cada uno.



### 3.1.8

## Libro finger trail

Se propone crear un libro con varios escenarios sobre el ciclo diario y anual del sol, la luna, las estrellas y la Tierra. Se busca que los estudiantes comprendan estos ciclos naturales al mismo tiempo que aprenden formas relevantes de la cosmovisión andina.

La técnica que se usa para conseguir los objetivos anteriormente mencionados es la de finger trail, la razón es que los niños aprenden formas y mejoran su motricidad al incluir el sentido del tacto en su aprendizaje. Dicha técnica consiste en generar laberintos con cierta textura que permitan a los niños guiar su dedo por ese trayecto y llegar al lugar de destino.



### 3.1.9

## Personajes de la Cosmovisión Andina

Esta propuesta se basa en la creación de personajes pertenecientes a la cosmovisión del pueblo indígena Saraguro, estos cuentan historias e información relevante sobre ellos.

De esta manera los niños tienen un acercamiento a la cultura y a sus orígenes ancestrales. Es importante que los estudiantes reconozcan este contenido mediante la personificación ya que esta metodología de aprendizaje facilitará la identificación individual y comunitaria con su cultura.

Los personajes se generarían a través de un sistema establecido por características y formas representativas de la cultura indígena Saraguro y se definirían a través de las creencias del pueblo y de sus ancestros.

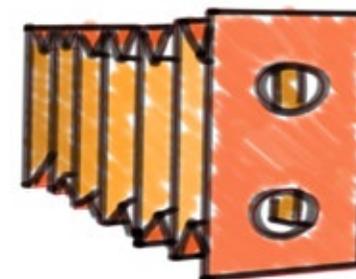


### 3.1.10

## Peepshow

La técnica de peepshow consiste en materializar un acordeón con algún material que permita su manipulación. Dentro del acordeón incorporar diferentes escenas de tal forma que al visualizar las imágenes por medio de un visor estas se completen y existan varios niveles.

Esta propuesta tiene el objetivo de mantener activos a los niños al buscar detalles dentro de cada escena, además de esta forma tienen curiosidad y explotan su imaginación.



## 3.2. Selección de tres Propuestas

Para la selección de estas ideas se establecen parámetros y se observan los resultados en la siguiente tabla. Cada parámetro se califica con una puntuación del 1 al 10, siendo el 1 la calificación más baja y el 10 la más alta.

Propuesta	Relevancia de la Problemática	Factibilidad	Ahorro de Recursos	Innovación	Trascendencia	Total
Libro Push - Pull	9	8	7	8	8	40
Ecosistemas Andinos	5	10	8	7	7	37
Kit de Flipbooks	8	6	5	7	7	33
<b>Teatro Pop - Up</b>	<b>9</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>46</b>
Libro Pop - Up	7	8	7	5	5	32
Comida Típica Mix - Match	7	8	7	9	7	38
Cuerpo Humano Mix - Match	5	8	7	9	7	36
<b>Finger Trail</b>	<b>10</b>	<b>9</b>	<b>8</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>47</b>
<b>Personajes Cosmovisión Andina</b>	<b>10</b>	<b>8</b>	<b>5</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>43</b>
Peep Show	4	7	7	9	6	33

Según los resultados se obtuvieron 3 propuestas con las mejores calificaciones, las cuales son: Finger Trail con una puntuación de 47 sobre 50, Teatro Pop – Up con 46 puntos y por último la creación de los personajes cosmovisionales con 43.

**Finger Trail:** la base teórica de esta propuesta es el diseño interactivo, el cual según Reynoso y Hernández (2010) afirman que este permite a los estudiantes aprender de manera significativa.

*consiste en facilitar la representación de la relación entre los conceptos, tal y como los conciben en su interior, y mostrar cómo existen en la realidad “fuera de su cerebro”, con el fin de que adviertan que lo que perciben depende en parte de las categorías con que ya cuentan en su estructura conceptual (p. 2)*

Dentro de este proceso de enseñanza – aprendizaje los sentidos tienen gran relevancia, en este caso es el del tacto, el cual facultará al niño a conservar idóneamente su memoria visual.

**Teatro Pop – Up:** el sustento teórico se encuentra en la importancia de permitir que el estudiante se convierta en actor dentro del proceso de educación sobre todo en el modelo de enseñanza – aprendizaje cooperativo del pueblo indígena Saraguro.

“El alumnado crea, modifica, construye, se convierte en coautor, tiene una serie de elementos dispuestos para la construcción del conocimiento colectivo” (Aparici & Silva, 2012, pág. 52) Para que sea posible dicho apartado es necesario que el estudiante reciba los recursos y el material correspondiente.

**Creación de personajes (cuatro elementos de la naturaleza):** desde la pedagogía se afirma que

*La situación óptima para el aprendizaje es aquella en la que se pueden movilizar, combinar y utilizar estrategias, recursos y oportunidades diversas, en busca de la excelencia, reconociendo la diversidad de comportamientos y capacidades en respuesta a múltiples situaciones individuales y contextuales (Gonzales, 2013, pág. 57)*

Por lo cual se considera oportuno proponer este tipo de material didáctico en el que los niños aprendan mediante el uso de la personificación. Por otro lado la falta de material didáctico idóneo en las aulas de la escuela comunitaria Inka Samana no ha permitido a los niños desarrollar ampliamente su imaginación.

En cuanto al diseño editorial esta propuesta se sitúa en el género infantil denominado libro álbum del cual Bajour y Carranza (2003) afirman que:

*Este tipo de libros nos sitúa en un concepto amplio de lectura no restringida al texto verbal, donde imagen y texto toman elementos del cine, la historieta, (...), los dibujos animados, los videojuegos, etc. El lector infantil entra así en conexión con diversas formas del acervo cultural actual y de la tradición, como parte del contenido de una historia pero también en la exploración de sus recursos y posibilidades formales (p.2)*

Dicha propuesta implica comprender la relación correcta entre imagen y texto con el objetivo de conseguir el resultado que se busca en el proceso de enseñanza – aprendizaje cooperativo.

## 3.3. Propuesta final

Para materializar el producto final se propone configurar personajes pertenecientes a la cosmovisión andina (aire, fuego, tierra y agua) como hilo conductor entre los contenidos dentro del libro finger trail y los demás materiales pedagógicos de enseñanza - aprendizaje.

Adicionalmente se plantea la creación de un personaje llamado Tamia, una niña Saraguro que estudia en la escuela Inka Samana y quien será el personaje principal dentro del material didáctico y sus actividades.

Se ha decidido diseñar tres objetos paralelamente: el libro finger trail, una cartilla de ejercicios y el teatro pop – up. El libro permitirá resolver las actividades propuestas y generar conocimientos en grupos de seis estudiantes, la cartilla de actividades se propone como ejercicios individuales para cada estudiante y por último el teatro tiene el objetivo de que los niños creen el contenido usando su imaginación y conocimientos generados.

Los alcances que tiene el proyecto resultan ser otra razón por la cual la selección se ha limitado a estos tres materiales, sin embargo las diez ideas iniciales serían susceptibles de, en una etapa posterior, implementarse para formar todo un conjunto de material didáctico, manteniendo el mismo hilo conductor.

Al ser todas ideas diferentes y que se adaptan a contenidos distintos, no son excluyentes una con otra sino más bien se complementarían.

Incluso estas propuestas se podrían aplicar a la Educación Intercultural Bilingüe de todo el país, realizando los estudios, cambios y adaptaciones necesarias de acuerdo a la nacionalidad indígena a la que se dirija el material didáctico.

### 3.3.1 Propuesta gráfica

#### 3.3.1.1 Ilustración

El estilo de ilustración que se desarrollará es vectorial. Este se generará a través de trazos orgánicos que permitan representar la naturaleza y la cosmovisión andina, además facilitará su aplicación en distintos soportes.

Se plantea usar un estilo cartoon que se aplique principalmente a los personajes, de esta forma atraerán al usuario y comunicarán adecuadamente el mensaje.

Con el objetivo de generar textura se sombreará a través del granulado. Los paisajes y fondos se conducirán por los mismos lineamientos en cuanto a su elaboración y texturizado.

La ilustración busca comunicar a través de formas sencillas, sin embargo esto no quiere decir que no se pondrá especial atención a los detalles, como por ejemplo: el tupu, la flauta andina o la corona de flores serán de gran importancia sobre todo para otorgar identidad indígena a los actores del material didáctico.

## 3.4. Proceso de diseño

Como ya se mencionó anteriormente, la propuesta final del presente trabajo se basa en la creación de tres materiales pedagógicos de enseñanza - aprendizaje que aporten a la Educación Intercultural Bilingüe de la escuela comunitaria Inka Samana perteneciente al pueblo indígena Saraguro, las cuales son: libro finger trail, cartilla de actividades y teatro pop - up.

Es importante la creación de las figuras pertenecientes a la cosmovisión andina ya que de esta forma las creencias ancestrales de la cultura se expresarán adecuadamente y con una visión lúdica que atraiga al target.

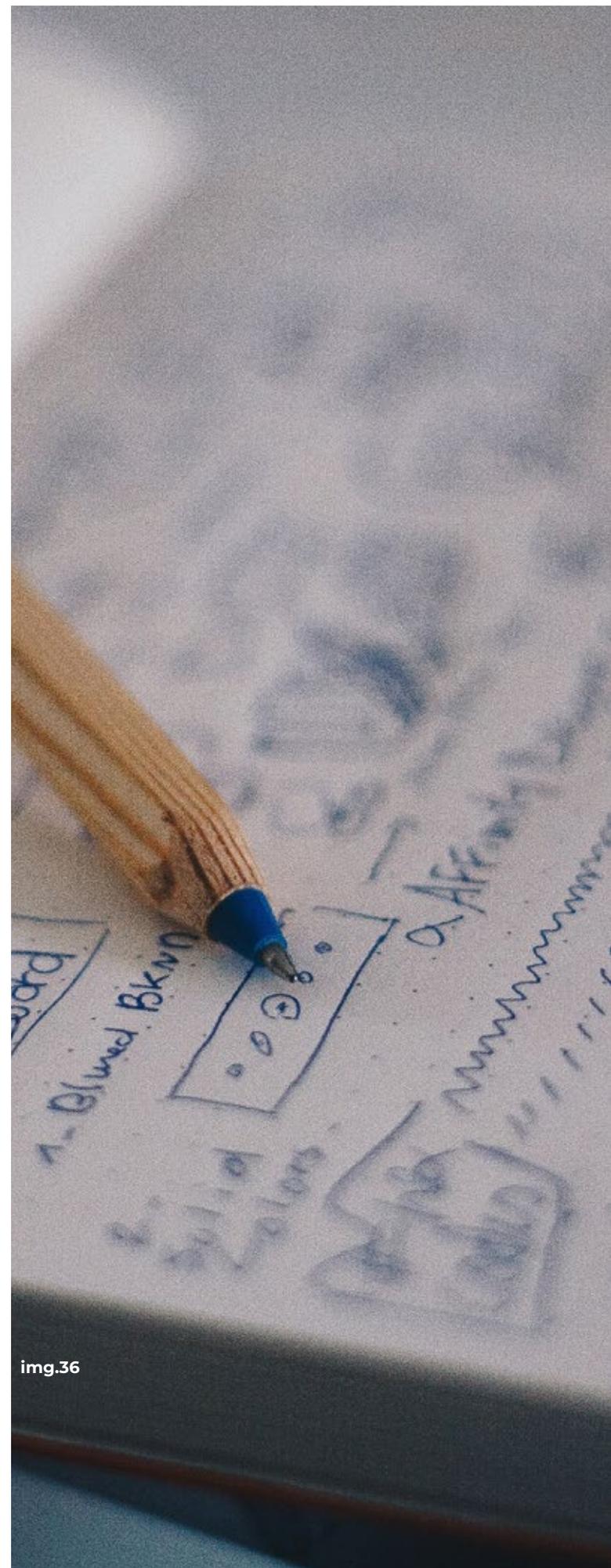
El personaje de la niña Saraguro llamada Tamia permitirá que los estudiantes se identifiquen al ver reflejadas sus costumbres de vestimenta, lenguaje y expresiones en su proceso de enseñanza - aprendizaje.

Es indispensable aclarar sobre los términos que se usan para describir al material, siendo estos una referencia sobre

metodología pedagógica de enseñanza - aprendizaje, más no como una denominación atractiva y adecuada para el usuario. Por esta razón se propondrá un nombre que tenga fuerza dentro del contexto cultural Saraguro, buscando que los usuarios lo recuerden fácilmente.

El libro brinda la posibilidad de producir textos explicativos y sobre todo propone actividades grupales, es por eso que este material se entregará uno por cada seis estudiantes, mientras que la cartilla de actividades solicita a los niños resolverla individualmente y el teatro generará interacciones lúdicas entre los estudiantes y el docente dentro de las aulas.

A continuación se explicitará a detalle el proceso de diseño de cada artículo propuesto.



img.36



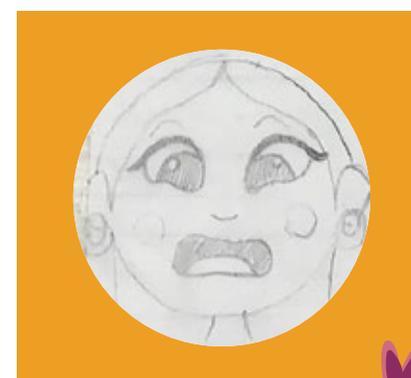
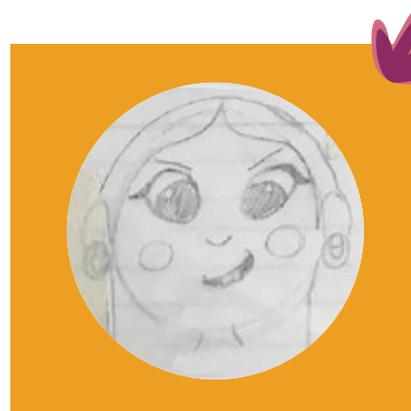
### 3.4.1.2 Proceso de construcción del sistema

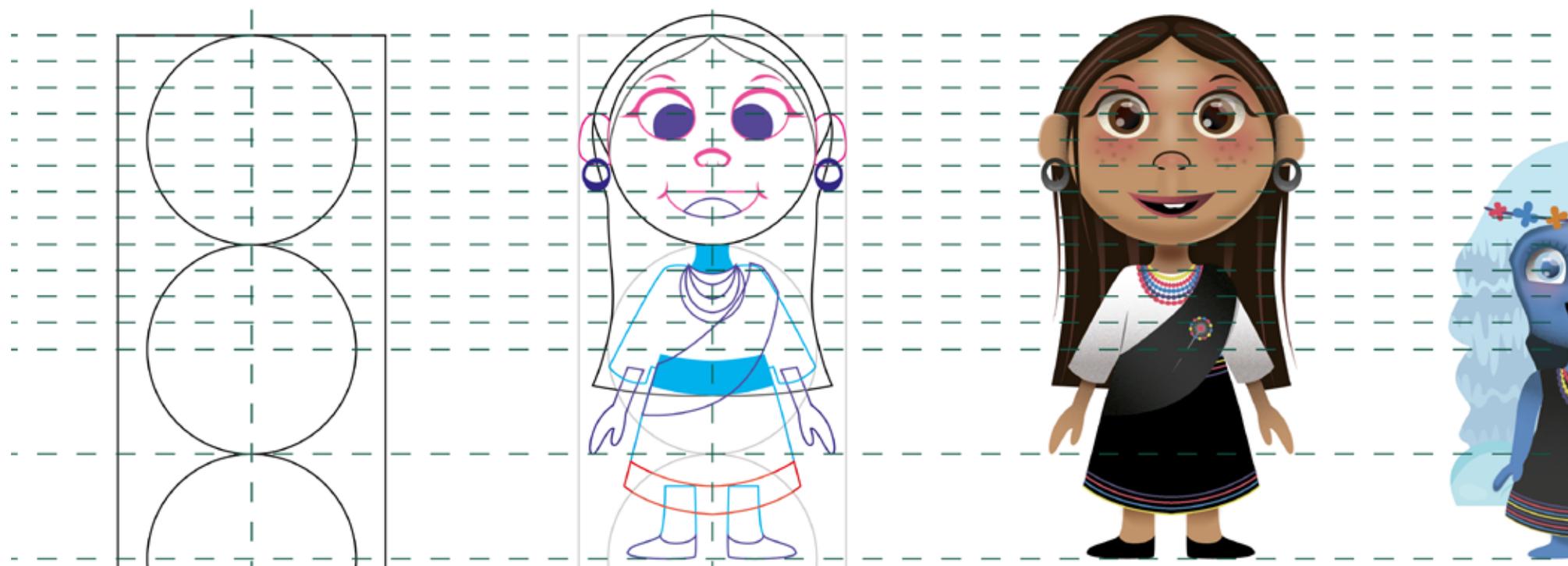
Tamia fue el primer personaje en ser creado y podremos ver a continuación el canon que se empleó en sus proporciones. Este canon es de dos cabezas y media y a partir de este se generan las demás divisiones que permiten estructurar sus ojos, orejas, boca, cuerpo, etc. A partir de esta relación se desarrollaron los demás personajes.

En cuanto a la fisionomía de Tamia el objetivo es que sus rasgos expresivos se asemejen a las características identitarias indígenas. Estas son ojos grandes, mejillas coloradas, cara redonda, color oscuro de piel y de ojos.

En cambio los cuatro elementos de la naturaleza tienen la intención de incorporarse en la fantasía, para lo cual se les otorgó una cromática y formas imaginativas.

Las cinco figuras visten la indumentaria típica de la cultura Saraguro, que en el caso de los hombres es el zamarro y en el de las mujeres el anaco, la faja, el tupu, los aretes y la alforja.







3.4.1.3  
Tamia



**3.4.1.4**  
**Yaku y Nina**



3.4.1.5  
Samay y Allpa



### 3.4.1.3 Cromática

Se escogieron colores que representen a cada elemento con el objetivo de que los usuarios no confundan ninguno entre sí, generando paletas cromáticas con colores análogos.

En el caso de la niña Saraguro la paleta cromática se asemeja a los colores que se usan en la vestimenta tradicional.

#### Nina



C: 6  
M: 39  
Y: 90  
K: 0



C: 20  
M: 87  
Y: 100  
K: 12



C: 16  
M: 76  
Y: 100  
K: 6



C: 28  
M: 94  
Y: 100  
K: 31



C: 31  
M: 100  
Y: 100  
K: 44

#### Yaku



C: 84  
M: 58  
Y: 34  
K: 21



C: 68  
M: 41  
Y: 6  
K: 0



C: 24  
M: 4  
Y: 5  
K: 0



C: 38  
M: 14  
Y: 10  
K: 0



C: 57  
M: 34  
Y: 21  
K: 5

## Samay



C: 45  
M: 11  
Y: 40  
K: 0



C: 86  
M: 33  
Y: 51  
K: 23



C: 92  
M: 51  
Y: 64  
K: 68



C: 72  
M: 0  
Y: 37  
K: 0



C: 79  
M: 17  
Y: 50  
K: 2

## Allpa



C: 28  
M: 0  
Y: 62  
K: 0



C: 46  
M: 29  
Y: 98  
K: 38



C: 66  
M: 41  
Y: 98  
K: 52



C: 79  
M: 50  
Y: 98  
K: 58



C: 73  
M: 58  
Y: 83  
K: 74

## Tamia



C: 28  
M: 45  
Y: 57  
K: 20



C: 76  
M: 72  
Y: 27  
K: 11



C: 12  
M: 81  
Y: 46  
K: 2



C: 66  
M: 15  
Y: 15  
K: 0



C: 19  
M: 7  
Y: 78  
K: 0



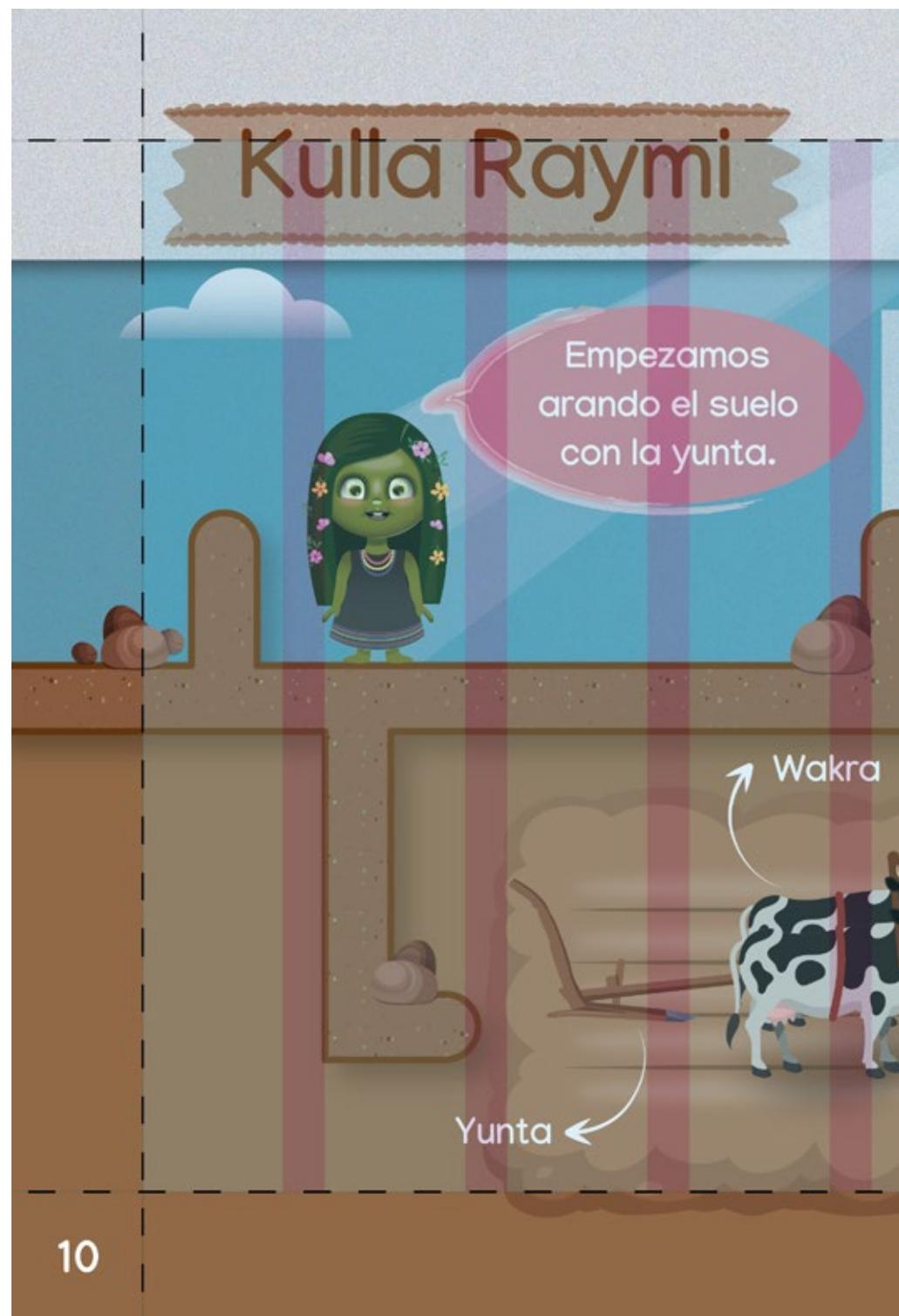
## 3.4.2 Libro finger trail

### 3.4.2.1 Sistema de diagramación

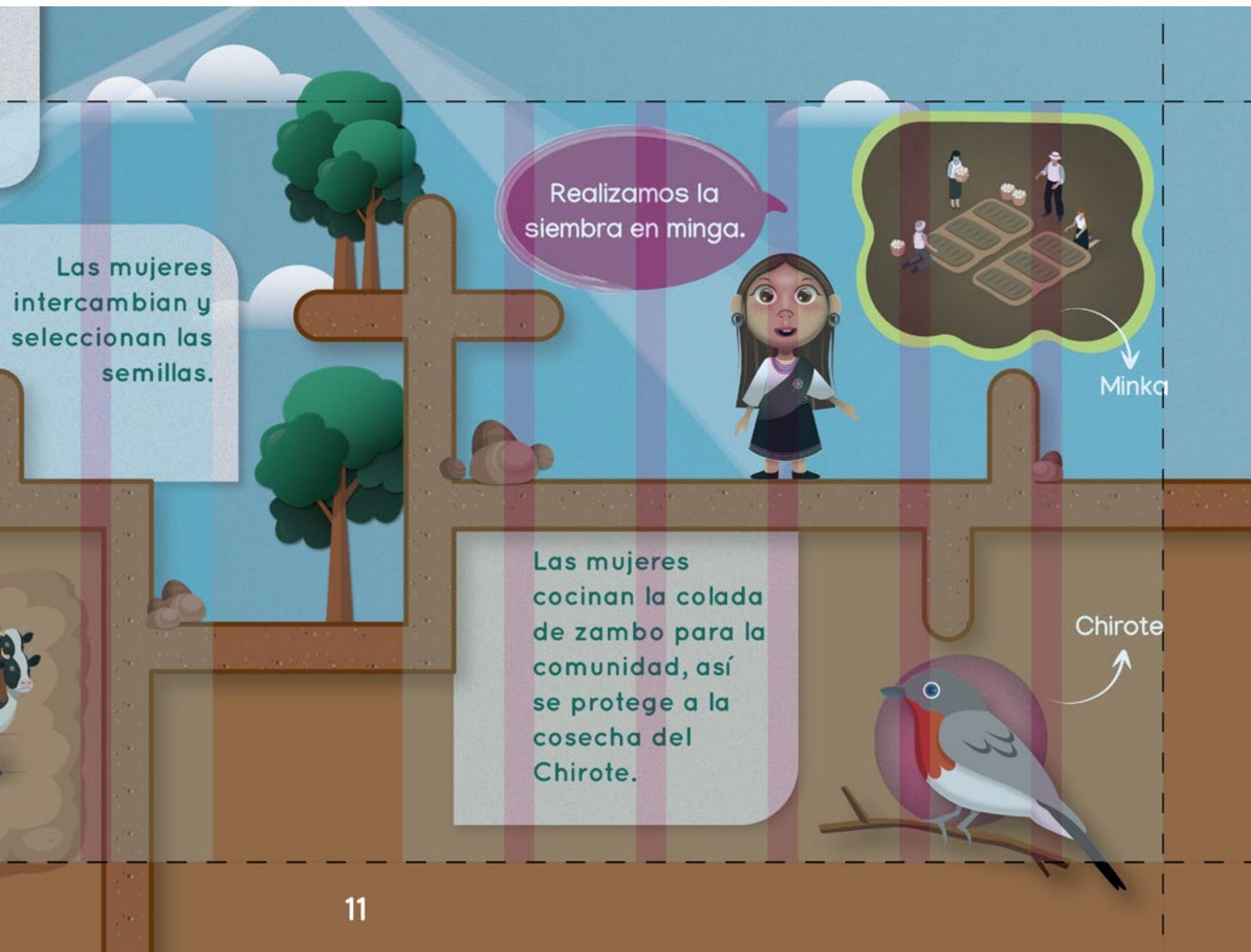
Como ya se ha explicado anteriormente la actividad principal del libro es la de "Finger Trail" la cual busca introducir otro sentido en el proceso de enseñanza - aprendizaje que en este caso es el del tacto.

El sistema de diagramación tiene dos variantes: hojas individuales y hojas enfrentadas. Justamente la aplicación de la actividad principal es la razón por la cual se han diseñado la mayoría de hojas como hojas enfrentadas.

A continuación se observarán las particularidades de cada variación. Las constantes dentro del sistema son la retícula y las columnas. La retícula se construyó con módulos de 2cm x 2cm y se implementaron seis columnas para la organización del texto. Los márgenes son de 2cm inferior, superior, interno y externo. Las dimensiones del libro son de 20 cm x 20 cm.



## Páginas enfrentadas



# Página Común

## Primeros Pasos

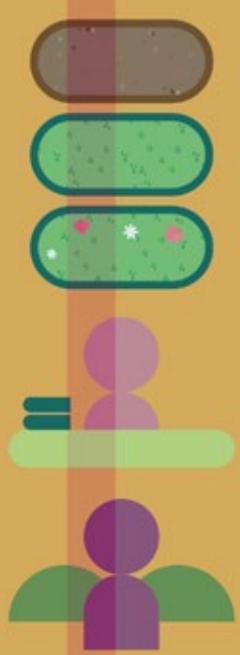
Leamos juntos las reglas del juego.

En cada página encontraremos un camino diferente por recorrer con nuestro dedo. Siéntelos aquí.

Descubriremos actividades para divertirnos dentro del aula.

Nos cruzaremos con actividades para divertirnos en la naturaleza.

Al final del libro podremos distraernos con nuestra cartilla de ejercicios individuales.



The diagram illustrates the layout of the 'Primeros Pasos' page. It features a central light blue rounded rectangle containing text. To the right of this rectangle, three white arrows point to a vertical stack of three icons: a dark grey path, a green path with a star, and a purple person sitting at a desk. Below these, another white arrow points to a purple person icon standing in a green field, representing nature.

# Página Común



### 3.4.2.2 Tipografía

Se han empleado dos familias tipográficas: Manjari Bold en títulos, diálogos y palabras explicativas en kichwa; y Quick Sand Bold en cuerpos de texto.

Los títulos, en tamaño, tienen un máximo de 38 pts y mínimo de 28 pts. Los diálogos un máximo de 20 pts. y mínimo de 16 pts. en tamaño y en cuanto al interlineado un máximo de 25 pts. y un mínimo de 21 pts. Las palabras en kichwa tienen un tamaño máximo de 20 pts. y mínimo de 14 pts. El interlineado se rige en un máximo de 25 pts. y mínimo de 19 pts.

Por último los cuerpos de texto se construyen, en tamaño, con un máximo de 20 pts. y un mínimo de 16 pts. y el interlineado se basa en un máximo de 25 pts. y un mínimo de 21 pts.

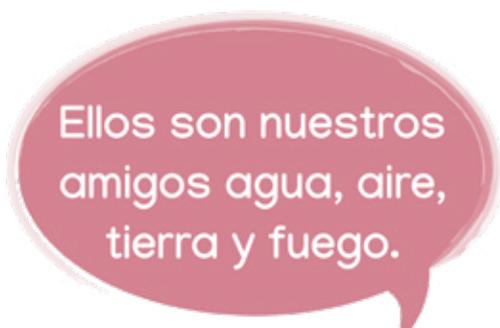
#### Manjari Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
¿ ? = ) ( / & % \$ “ ! , ‘ ≠ ” “ ÷ ∞ # @ | \ - . , ` + ´ ç ^ \* ¨ Ç \_ : ;

#### Quicksand Bold

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z  
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9  
¿ ? = ) ( / & % \$ “ ! , ‘ ≠ ” “ ÷ ∞ # @ | \ - . , ` + ´ ç ^ \* ¨ Ç \_ : ;

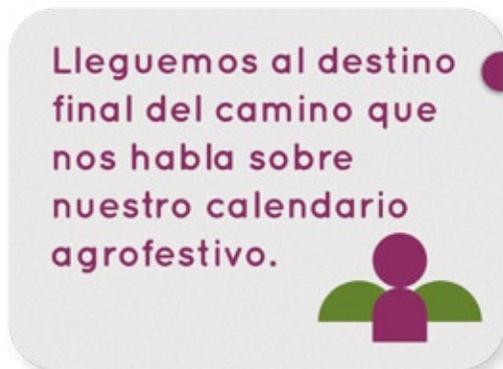
#### Manjari Bold



#### Manjari Bold



#### Quicksand Bold



## Títulos: Manjari Bold

Máximo: 38pts

Inti Raymi

Mínimo: 28pts

Inti Raymi

## Diálogos: Manjari Bold

Máximo:

20pts - tamaño

25pts - interlineado

Me llamo Tamia y tengo  
8 años de edad.

Mínimo:

16pts - tamaño

21pts - interlineado

Ellos son nuestros amigos,  
los 4 elementos.

## Palabras expli- cativas: Manjari Bold

Máximo:

20pts - tamaño

25pts - interlineado

Mishki Muru

Mínimo:

14pts - tamaño

19pts - interlineado

Mishki Muru

## Textos:

### Quicksand Bold

Máximo:

20pts - tamaño

25pts - interlineado

Las mujeres cocinan  
la colada de zambo  
para la comunidad,  
así se protege a la  
cosecha del Chirote.

Mínimo:

16pts - tamaño

21pts - interlineado

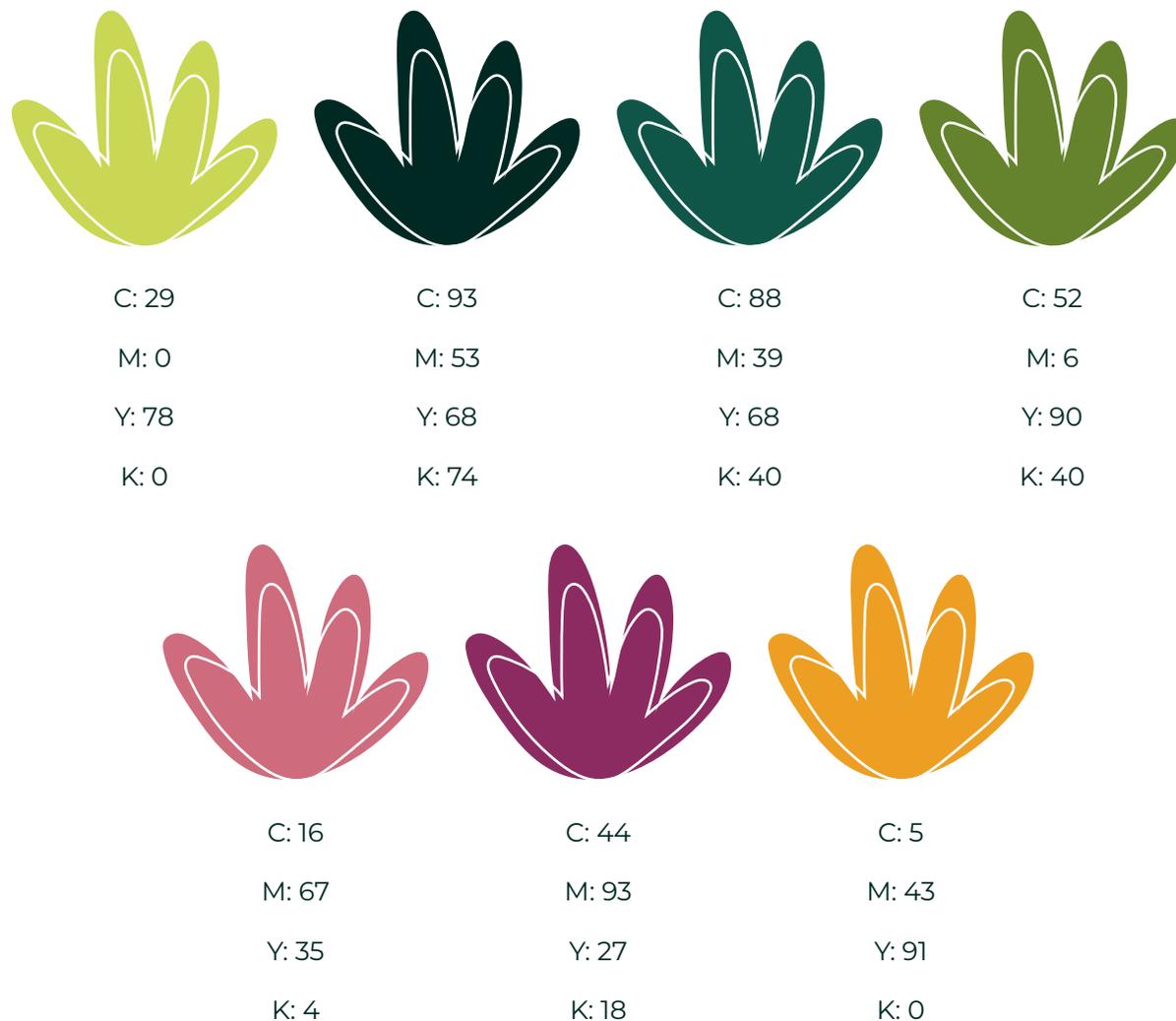
Las mujeres cocinan la co-  
lada de zambo para la co-  
munidad, así se protege a  
la cosecha del Chirote.

### 3.4.2.3 Cromática

La paleta de colores para la aplicación del identificador del material didáctico y del sistema gráfico de los tres objetos diseñados se estableció a través del mood board,

el cual incluye fotografías y referencias de la cultura indígena Saraguro. Esto quiere decir que los colores se recogen de la artesanía, la vestimenta, los paisajes y las festividades tradicionales.

Además tienen un sustento cromático ya que estos generan un contraste atractivo para el usuario y permiten representar a la naturaleza y cosmovisión andina.



### 3.4.2.4 Contenido

El libro se ha denominado “Tatki” que significa pasos en kichwa, haciendo referencia al proceso de enseñanza - aprendizaje y a la principal actividad de finger trail que se encuentra en el contenido del libro.

Para iniciar, en las primeras páginas, se saluda a los niños y se proporciona las indicaciones de uso del libro: se encontrarán actividades para ser resueltas dentro del aula y otras que será necesario salir al campo y a la siembra para comprender ciertos procesos. A continuación los personajes se presentan a los estudiantes y les invitan a interactuar con ellos, después inicia el fin-

ger trail con la primera etapa de siembra y cosecha; son 4 etapas que se desarrollan en esta actividad, basadas en el calendario agrofestivo de la comunidad indígena de Saraguro. Posteriormente se encontrarán las actividades y ejercicios antes mencionados y por último se invita a los niños a desarrollar la cartilla de ejercicios individualmente.

Es necesario mencionar que todos los contenidos tuvieron el seguimiento de la profesora de Segundo de Básica, quien fue un pilar esencial en el proceso de desarrollo de los productos. Además todas las propuestas se han basado en el currículo presentado por el MOSEIB.

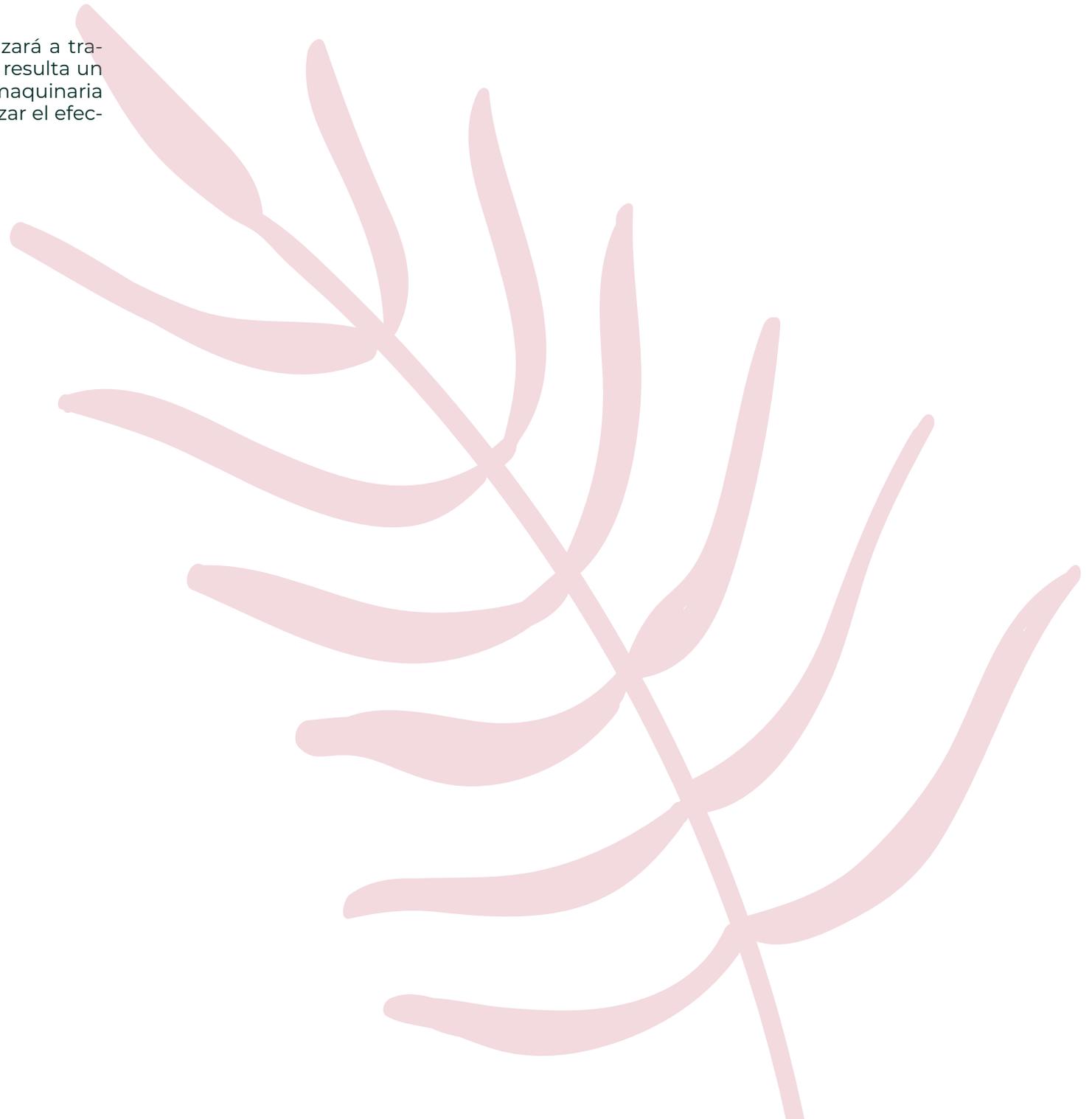
**TATKI**  
paso a paso

### 3.4.2.5 Tecnología

Se plantea imprimir con tecnología digital ya que este producto no se producirá masivamente. El material en el que se imprimirá es vinil adhesivo mate, laminándolo a un material rígido, obteniendo las páginas y con plastificado mate.

Para obtener la textura del camino y que este resulte atractivo al tacto se imprimirá en vinil brillante y se pegará solo por el espacio indicado.

La encuadernación se realizará a través de hot melt. Todo el proceso resulta un tanto artesanal ya que no existe maquinaria en la ciudad que pueda reemplazar el efecto final hecho a mano.



## 3.4.3

# Cartilla de ejercicios

### 3.4.3.1 Sistema de diagramación y diseño

Con el objetivo de evidenciar el sistema gráfico en todos los elementos propuestos, se implementará la misma lógica de diagramación, del libro Tatki, en la cartilla de actividades.

Siendo así que tendremos seis columnas para la organización de los cuerpos de texto, una retícula elaborada mediante módulos de 2cm x 2cm y por último márgenes de 2 cm igualmente. Sus dimensiones son las de una A5.

Se ha establecido la tipografía, cromática, ilustración y organización de la misma forma que se dispuso en el libro, esto quiere decir que las familias tipográficas siguen siendo la Manjari Bold y la Quick Sand Bold, con la misma taxonomía, tamaños e interlineados.

Sin embargo por razones pedagógicas se planteó ilustrar los elementos figurativamente con la intención de brindar información clara y directa a los estudiantes. Se encontrarán elementos naturalistas que buscan facilitar el proceso de aprendizaje en el que los niños a través de las actividades propuestas se autoevalúan y son evaluados por sus compañeros y profesores, además de aplaudir y compartir sus avances.

### 3.4.3.2. Contenido

Los ejercicios se han dispuesto basándose en el currículo de la Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador y en las recomendaciones de la profesora con quien se ha mantenido contacto, buscando que tanto en función como en forma el material didáctico resulte atractivo para el suario.

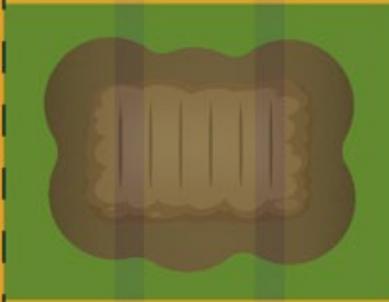
Se han propuesto 4 ejercicios fundamentados en la materia de Educación Cultural y Artística y Lengua y Literatura. Además se han incluido actividades mediante las cuales los niños demuestren los conocimientos aprendidos a través del libro, especialmente sobre el idioma kichwa.

### 3.4.3.3. Tecnología

El proceso de producción de este material se resolverá de la misma forma que el libro, la única diferencia es que este si se entregará uno a cada niño, sin embargo tampoco representa una cantidad muy elevada de cartillas.

Se propone usar una cartulina gruesa ya que en este material los niños podrán escribir y pintar con libertad. Además no sobrepasará las ocho hojas, de esta manera se encuadernará a través de grapado.

Escribamos en kichwa los nombres de las siguientes imágenes.







Esta cartilla pertenece a:

## 3.4.4

### Teatro pop - up

El principal objetivo de este material es incentivar a los estudiantes a que sean ellos quienes propogan el contenido, adicional a esto se incluye el ámbito lúdico, ya que los niños podrán jugar y caracterizar a los personajes.

Para conseguir la finalidad anteriormente descrita se han diseñado 5 paisajes basados en el sistema gráfico ya establecido por el libro y la cartilla de ejercicios, de esta forma los niños escogerán el espacio en el que deseen jugar además tendrán los 5 personajes a su disposición.

Sus dimensiones son aproximadamente similares a las de una A2 y los paisajes presentados han sido inspirados en el panorama de Saraguro.

#### 3.4.4.1 Tecnología

Se imprimirá en tecnología digital, en vinil adhesivo mate y se laminará a un material rígido (cartón) con el objetivo de que mantenga el equilibrio y no se deteriore fácilmente.

Los paisajes serán intercambiables a través de un mecanismo de liga, mediante el cual se fijará el paisaje que decidan usar y cambiarlo a su gusto. Se incorporarán ciertos elementos como árboles, rocas y plantas a través del recurso de pop - up.

Los personajes tendrán el mismo proceso que el teatro: impresos en vinil adhesivo mate, plastificados y se agregará una viñeta larga que le permita al usuario sostener y jugar con ellos. Por último, su corte se realizará a través de la tecnología de láser.

## Armado primer fondo - carpeta

Solapas y dobleces para formar una carpeta de guardado.

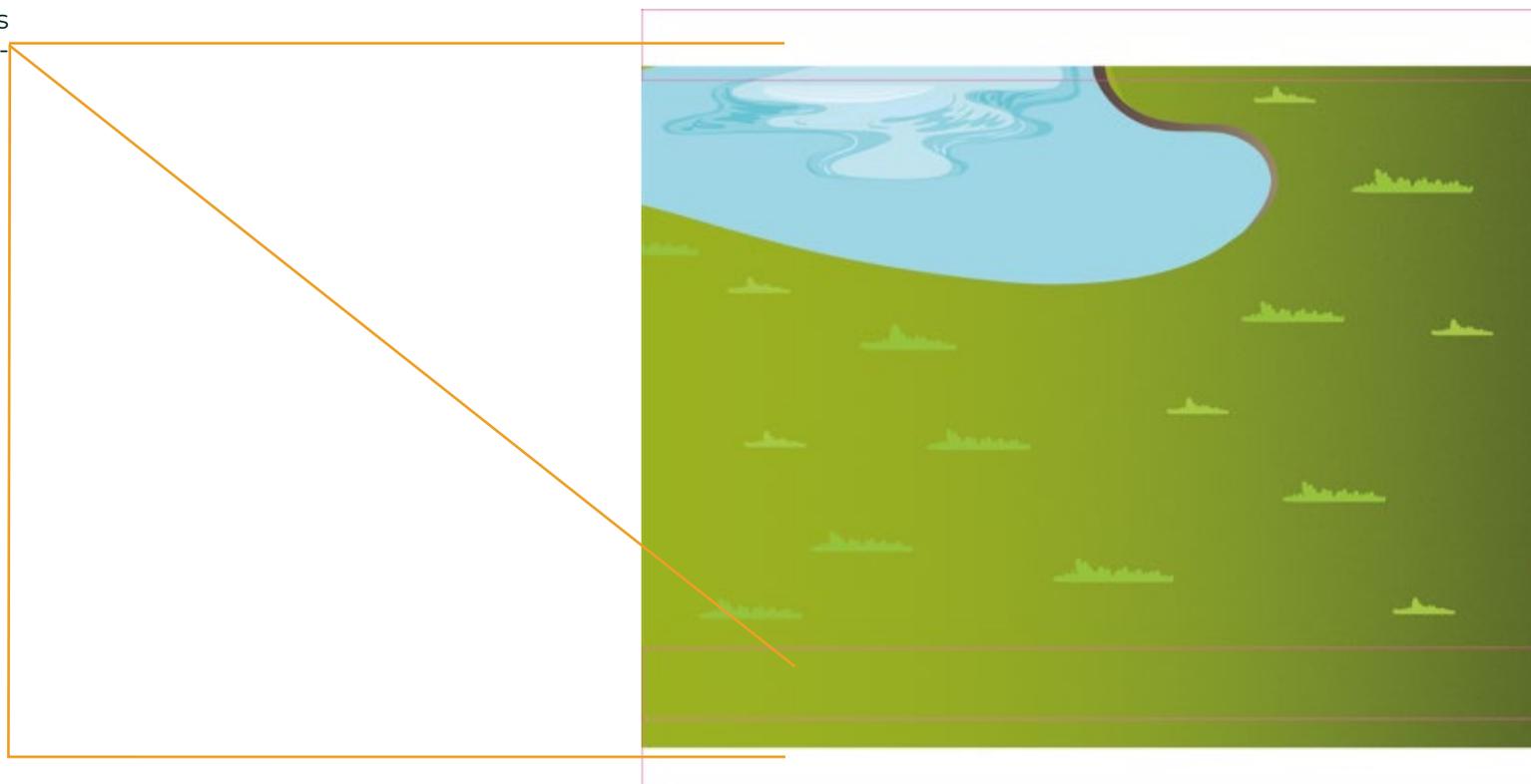


## Armado segundo fondo



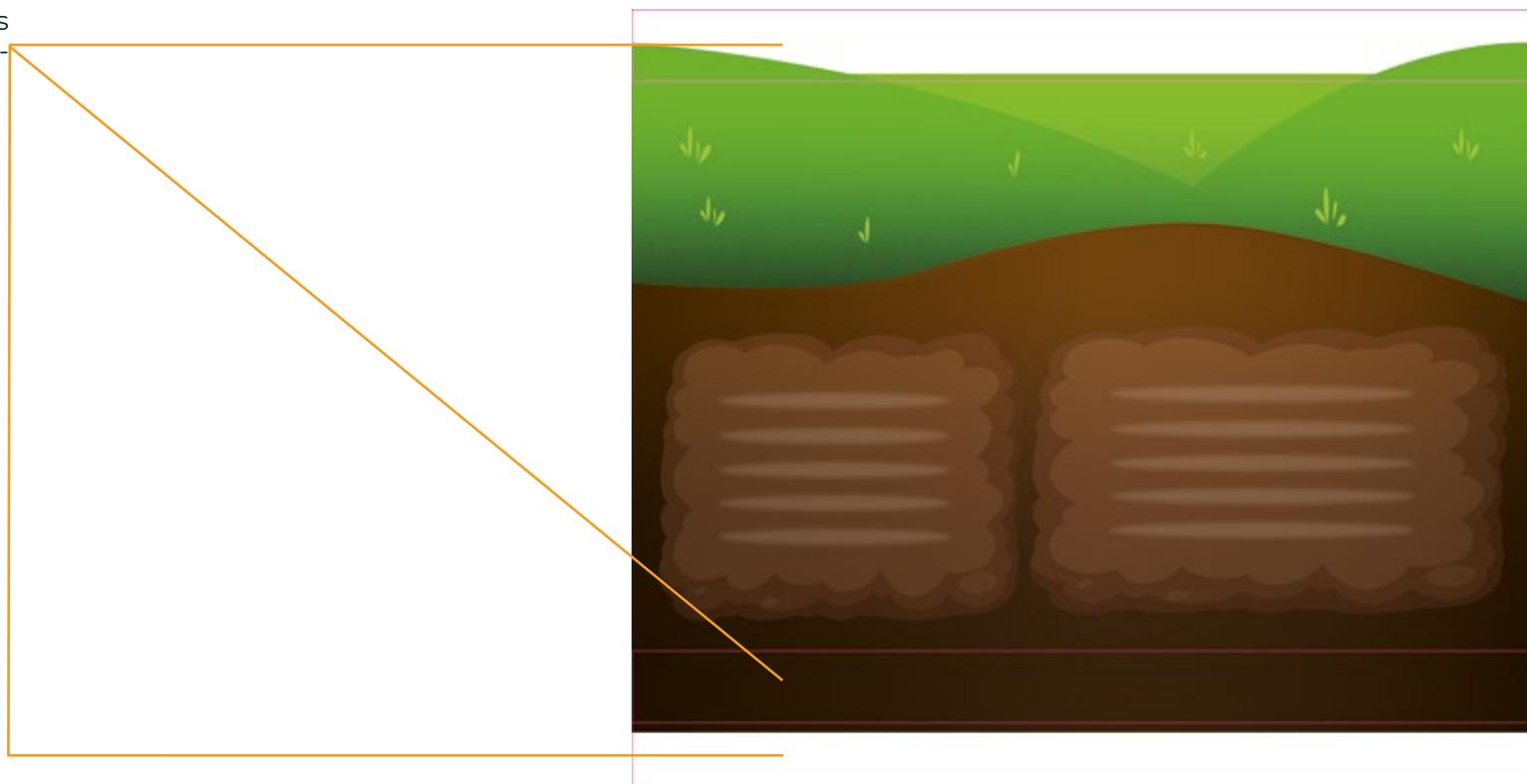
## Armado primer piso

Solapas y dobleces para formar una carpeta de guardado.

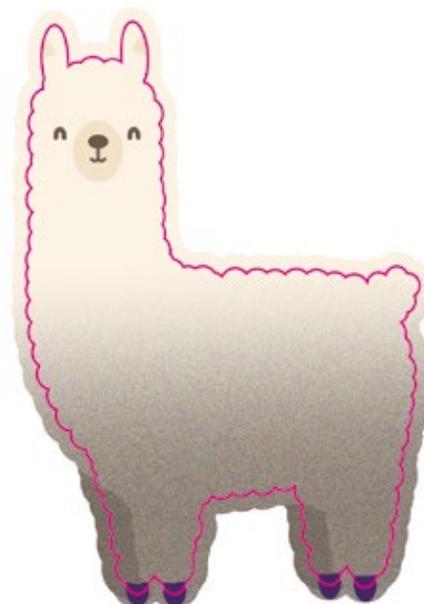
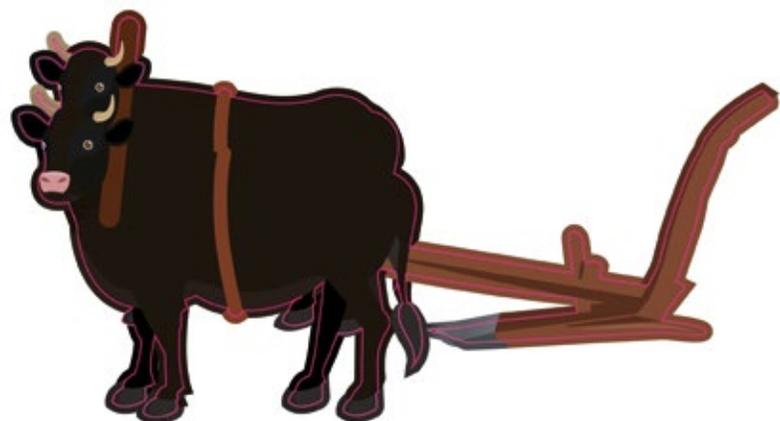
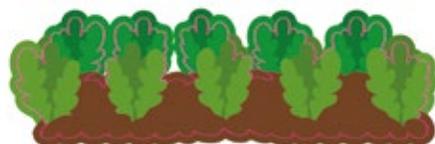
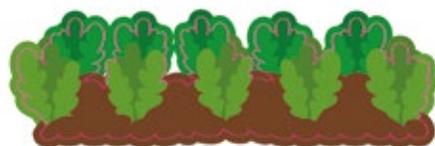


## Armado segundo piso

Solapas y dobleces para formar una carpeta de guardado.



## Piezas pop - up



## Personajes



## Base interior (tiro)



Doblez

Doblez

## Base exterior (retiro)



Doblez

Doblez

TATKI

## Conclusiones

Las decisiones de diseño se tomaron después de un largo y fructífero proceso de investigación, observación y comunicación con la comunidad de Ilincho del pueblo indígena Saraguro. Se indagó en los currículos de educación del país, en las páginas oficiales del Ministerio de Educación y en la vida cotidiana de la comunidad, realizando visitas y conversatorios.

El proceso de creación se desarrolló de la mano de las sugerencias y guías del usuario que en este caso fue una docente de Segundo de Básica de la Unidad Educativa Comunitaria Inka Samana, Rosa Gualán.

Inicialmente la propuesta se encaminaba hacia el establecimiento de una comunicación cercana y personal, tanto con los estudiantes como con los docentes y la comunidad en general, sin embargo debido a la situación sanitaria provocada por el COVID - 19 no fue posible desarrollarla según lo planificado.

El proceso de diseño se vio obligado a tomar una dirección diferente a la planteada en un inicio. En las primeras etapas de la tesis se construyeron relaciones signifi-

cativas con el usuario, sin embargo la libertad de estas relaciones fue coartada por la coyuntura de la pandemia COVID - 19. Por estas razones se encontraron otras formas de mantener contacto con los usuarios, a quienes ha sido dedicado con gran entrega este proyecto.

De tal modo que se han empleado los recursos tecnológicos disponibles para sostener la comunicación necesaria en el proceso de creación.

Debido a dicha situación se tomó la decisión de validar los productos finales a través de plataformas digitales con profesionales en el campo, proceso que se describirá en el siguiente capítulo.

# Capítulo 4

---

## Producto final





# 4.1. Producto Final

## 4.1.1

### Validación

#### 4.1.1.1

##### Dis. Carmen Lucia Páez

Carmen Lucia Páez es diseñadora gráfica y principalmente ilustradora, actualmente reside en Quito, se graduó en la Universidad del Azuay. Ella respondió atentamente a la petición de retroalimentación del material didáctico diseñado.

Elaboró sugerencias de gran valor que seguramente aportarán a la gráfica del material. Primeramente realizó observaciones sobre detalles en la ilustración como terminados y ciertos elementos que faltaban o no se encontraban en su lugar.

Acotó que se pierde un poco el estilo de ilustración en ciertas ilustraciones usadas en la cartilla de ejercicios, pero que comprende la necesidad de emplear elementos naturalistas con el objetivo de lograr un correcto proceso de enseñanza - aprendizaje.

Además realizó observaciones a las actividades propuestas en la cartilla de ejer-

cicios, manifestando la necesidad de elaborar actividades con un grado más alto de dificultad.

Finalmente agregó que le parece valiosa la intervención del diseño sobre el material didáctico que se entrega en todo el país para la educación sobre todo para la escuela. Felicitó los esfuerzos realizados y concluyó diciendo que sus sugerencias tienen la intención de potenciar aun más el trabajo realizado.

*“Creo que tienes una idea que potencialmente puede usarse con mucho valor para la educación, no únicamente de los niños en Saraguro sino de niños y niñas en todo el país.”*



### 4.1.1.2 Magister en Educación e Intervención Inicial Victoria Alvear

Victoria Alvear tiene varios años de experiencia en el área de la pedagogía, ha trabajado en varios centros educativos y actualmente tiene el cargo de Coordinadora Académica en la Unidad Educativa PASOS.

Los comentarios realizados por parte de Victoria fueron alentadores, recalcó el esfuerzo y dedicación que se manifiestan en los resultados finales. Considera que el trabajo tiene gran potencial para ser desarrollado en el ámbito profesional con el objetivo de aportar a la Educación Intercultural Bilingüe de todo el país.

Sus sugerencias han sido de gran provecho para realizar cambios significativos en el material didáctico. La principal y más importante fue la de modificar los ejercicios de la cartilla, Victoria considera que se podría potenciar el material al incluir actividades que correspondan a todas las materias y áreas de aprendizaje de niños de seis a ocho años de edad.

Victoria fue una guía esencial para encaminar hacia otro horizonte la cartilla de ejercicios, además sugirió que se varíen ciertos parámetros de las actividades dirigidas particularmente a niños de seis, siete y ocho años de edad.

Por último, recomendó continuar desarrollando material didáctico para todas las áreas que intervienen en el proceso educativo de los estudiantes de todo el país, reflexionando sobre la falta de importancia que se le dan a estos elementos que en realidad son de relevancia dentro de los procesos pedagógicos.

### 4.1.1.3

## Rosa Gualán: profesora del Inka Samana

Rosa Gualán fue durante estos últimos meses la portavoz del proyecto en la comunidad de Ilincho. Ella con mucha dedicación y paciencia guió y comunicó los contenidos, los deseos y las necesidades pero sobre todo la cosmovisión andina, ya que al desarrollarse la propuesta del material didáctico desde una visión occidental resultó ser un desafío interesante.

Rosa agradeció la dedicación y esfuerzo que se empleó en el proceso de investigación, ideación y creación del material didáctico. Recalcó que es la primera vez que una investigadora entrega material a la comunidad buscando el beneficio y el aporte a la Educación Intercultural Bilingüe.

Ella intervino en la comunicación entre los niños y el proyecto debido a las dificultades presentadas por la emergencia sanitaria, envió por medios digitales el producto final y la respuesta fue favorable, los estudiantes disfrutaron, comprendieron y les gustó la gráfica, los contenidos y personajes de los productos.

Nuevamente se recalca que durante todo el proceso de desarrollo del material didáctico el usuario intervino activamente en las decisiones, encaminando adecuadamente la gráfica, los temas y los argumentos.

La experiencia ha sido grata ya que Rosa fue un soporte indispensable para que el material didáctico llegara a su etapa final de producción, sin dejar de lado la apertura que tuvo la comunidad de Ilincho con el proyecto, posibilitando que se realicen las visitas y las observaciones de campo.









## 4.2. Libro TATKI





Alli puncha wawas

Buenos días niños

# Primeros Pasos

Leamos juntos las reglas del juego.

En cada página encontraremos un camino diferente por recorrer con nuestro dedo. Siéntelos aquí.

Descubriremos actividades para divertirnos dentro del aula.

Nos cruzaremos con actividades para divertirnos en la naturaleza.

Al final del libro podremos distraernos con nuestra cartilla de ejercicios individuales.



# Tamiaka Riksishun

Conozcamos a Tamia

Hola niños,  
bienvenidos

Vamos a aprender  
sobre nuestros  
procesos ancestrales  
de siembra y  
cosecha del maíz.



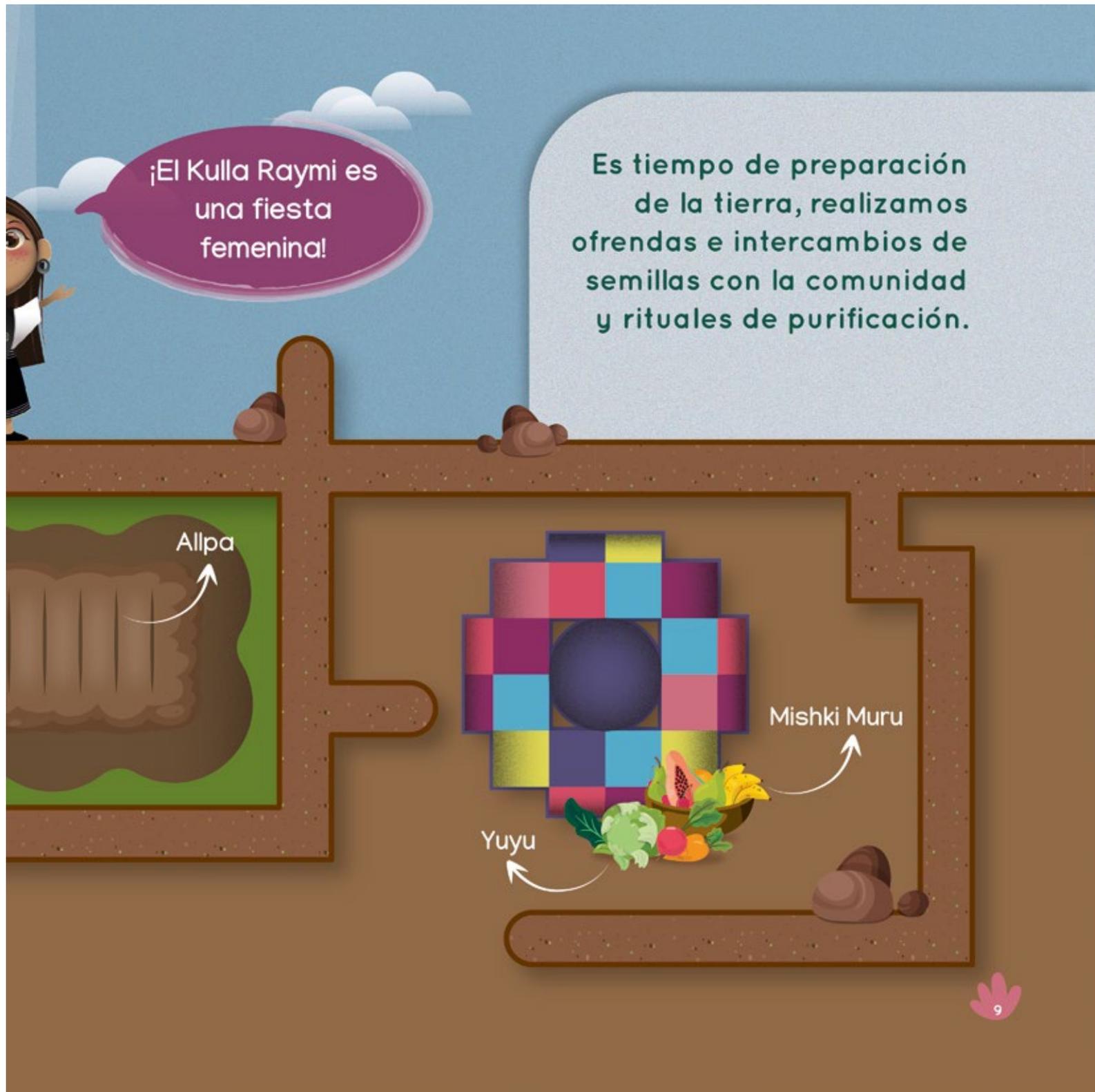














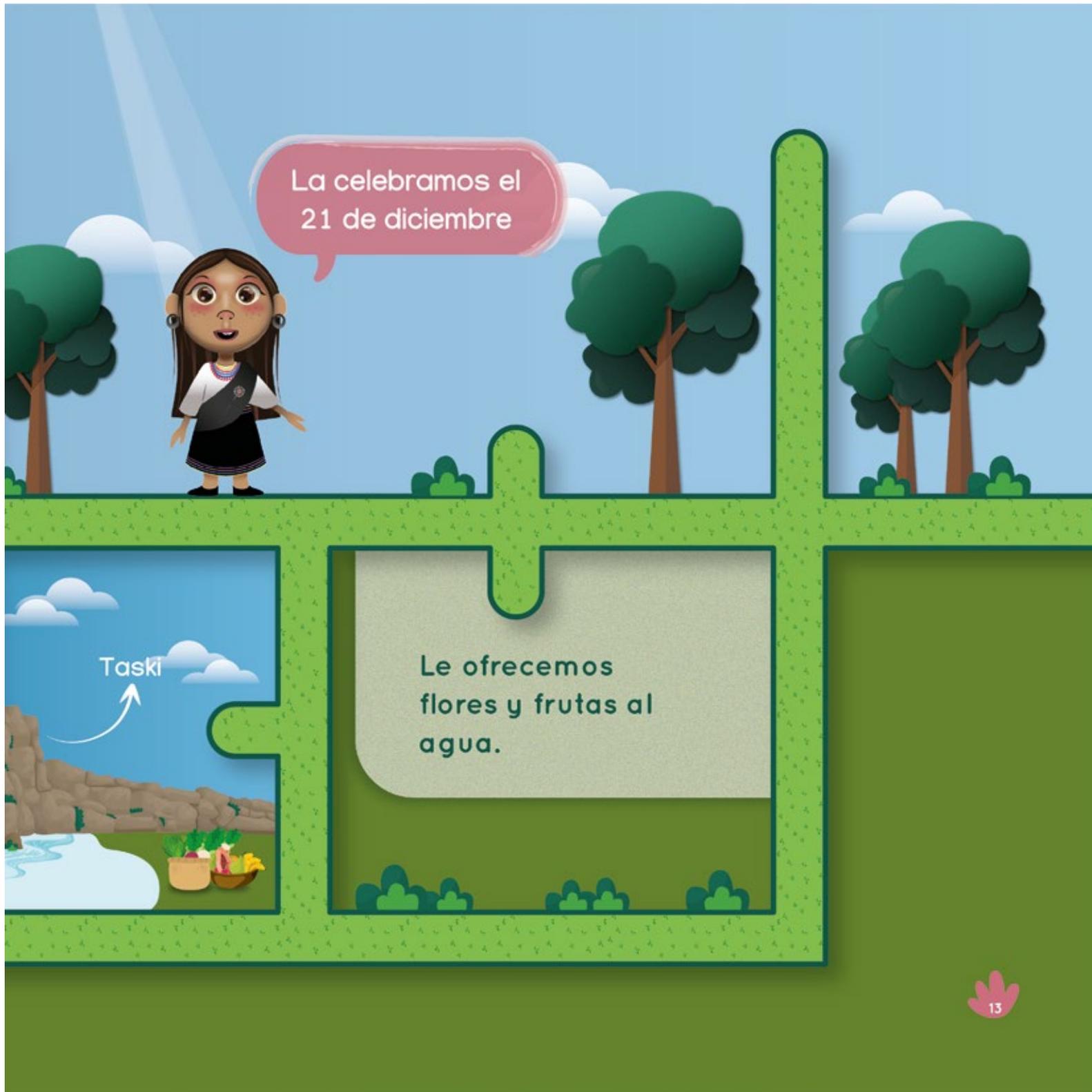


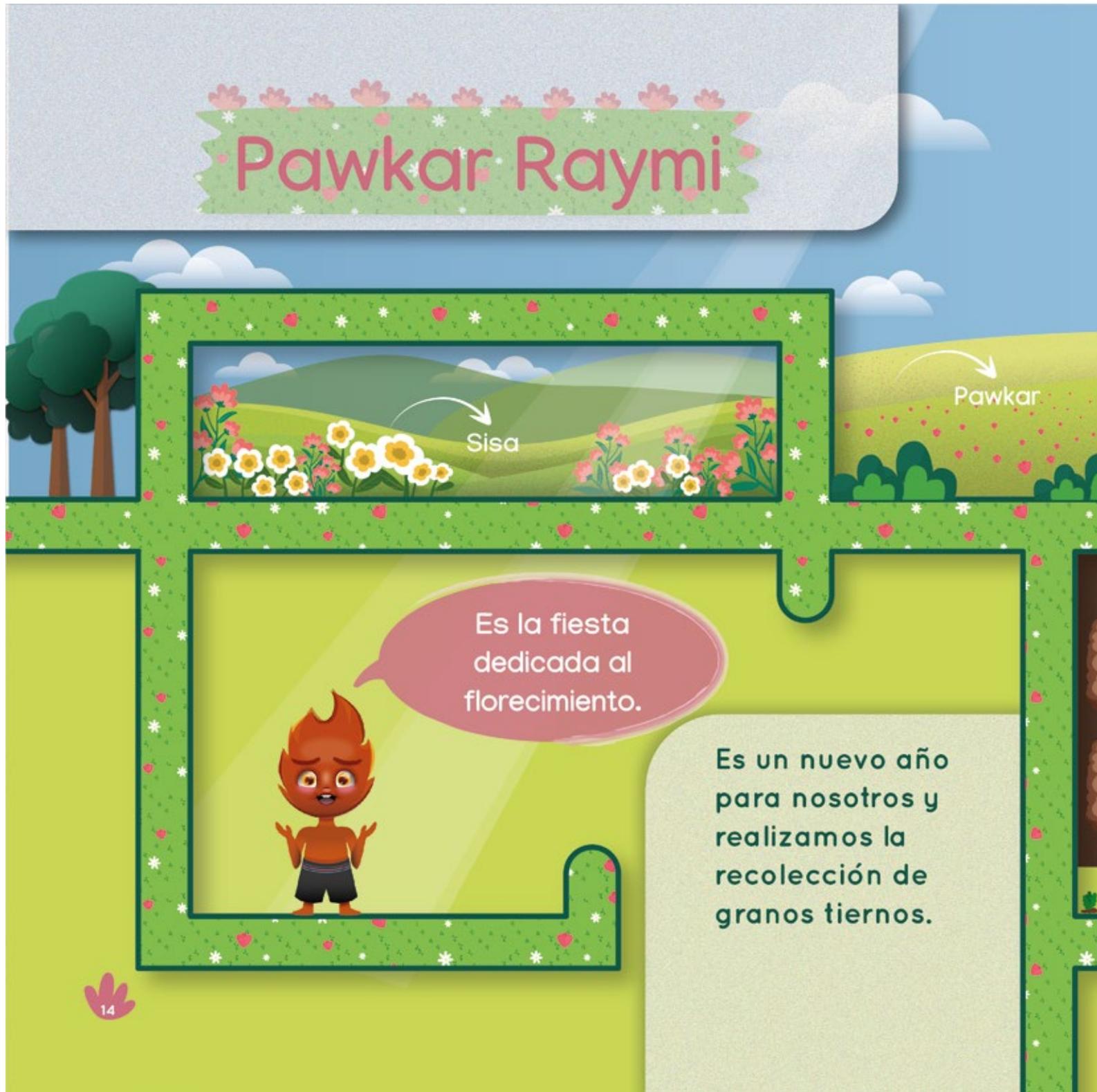
# Kapak Raymi

Esta es nuestra ritualidad  
dedicada a los niños y  
adolescentes



En esta época nuestros  
chacras están en proceso  
de crecimiento.













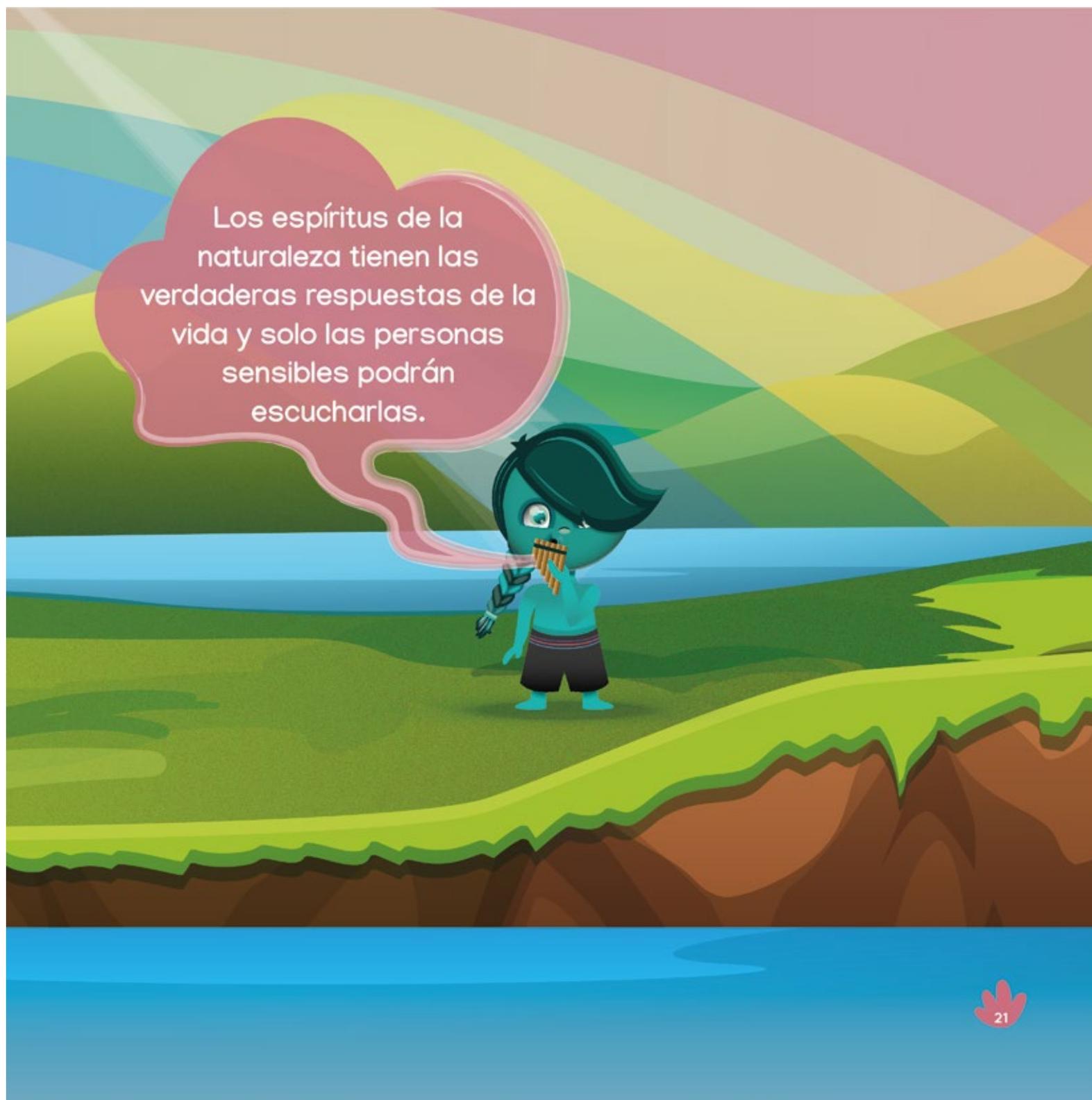
Visitemos la chacra de nuestra comunidad y descubramos todas las variedades de granos y vegetales.



En nuestra cartilla de ejercicios realizamos las actividades ¡Es muy divertido aprender!

































## 4.3. Cartilla de Ejercicios TATKI



Esta cartilla pertenece a:



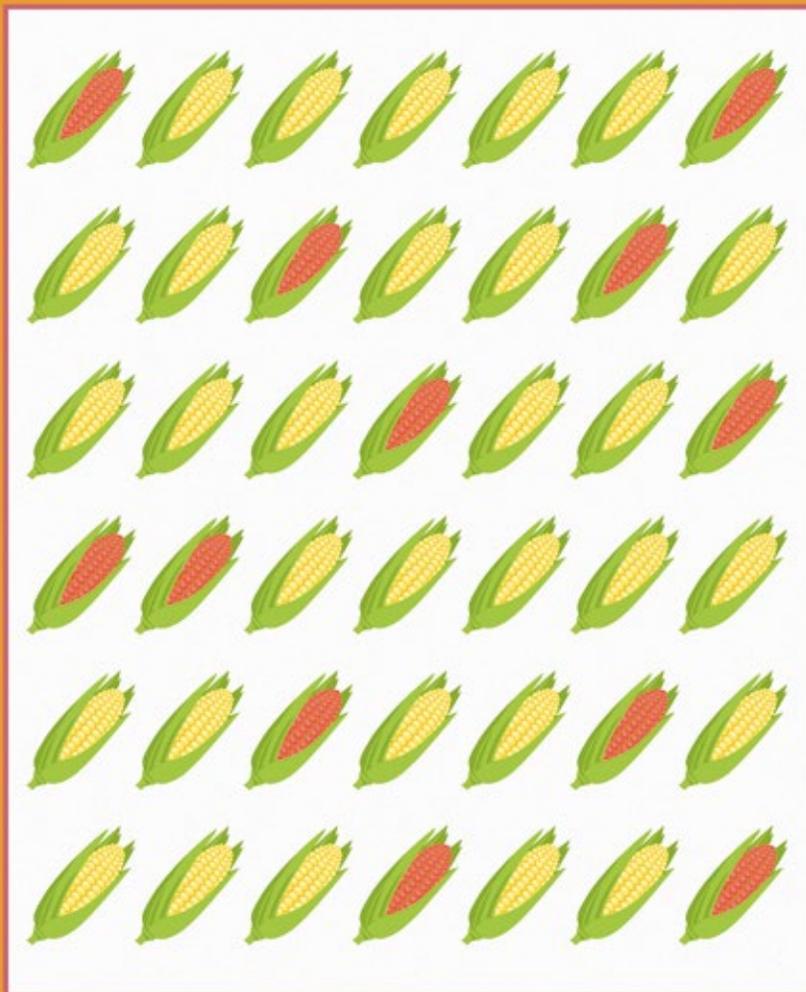


Dibujemos y coloreemos  
nuestra chacra  
comunitaria.





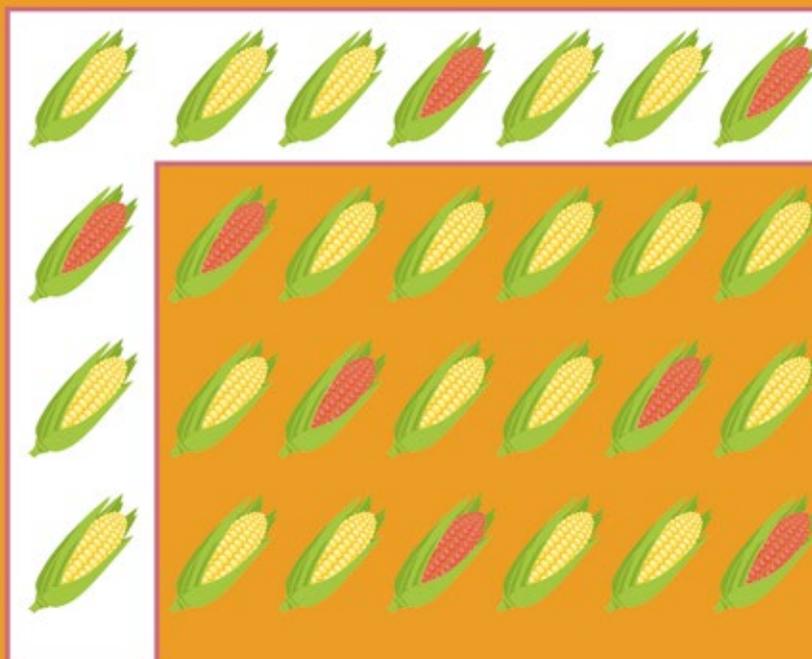
Vamos a contar el maíz rojo, después el amarillo y al final vamos a sumar juntos.



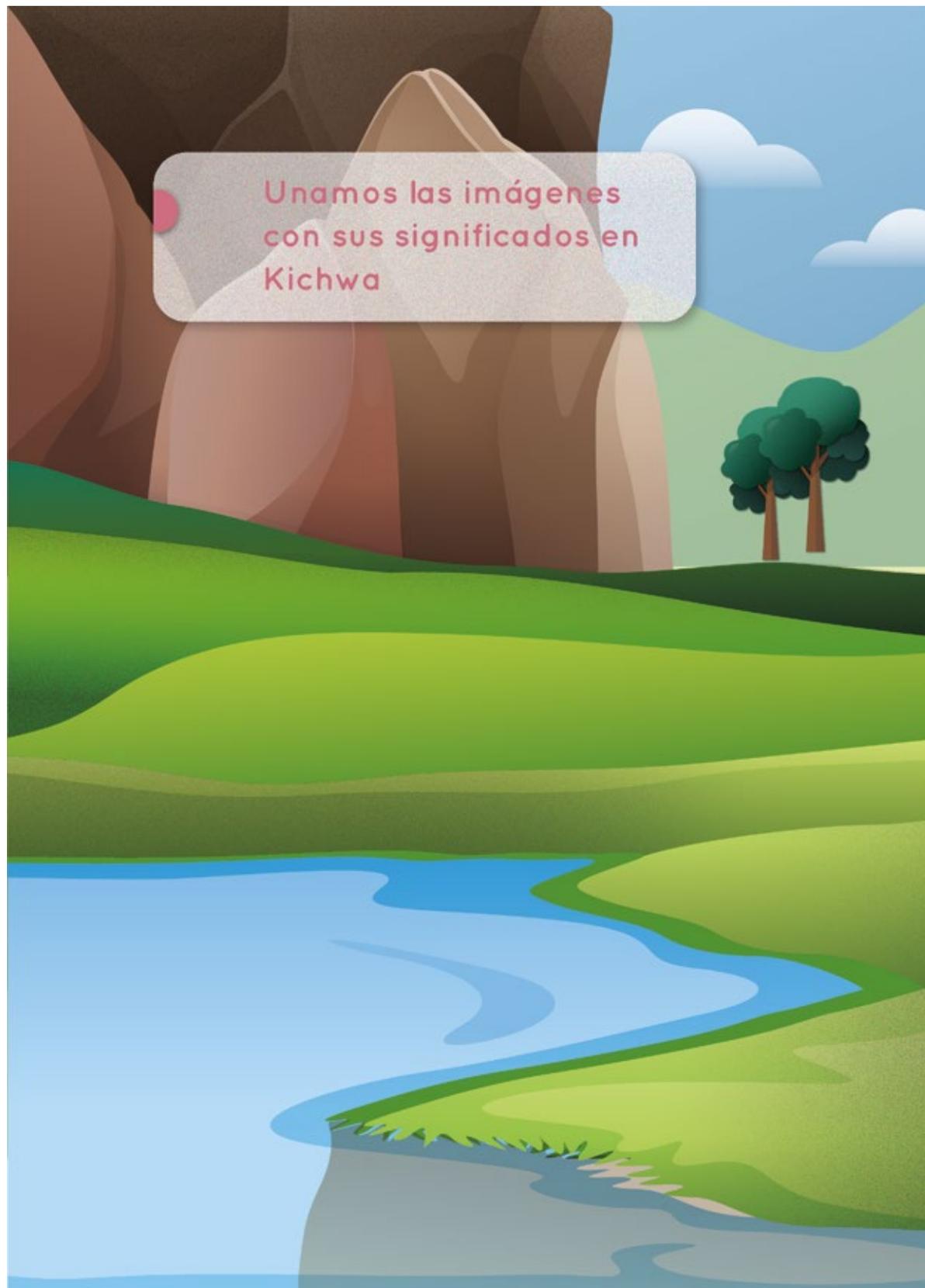
=



Ahora vamos  
a multiplicar  
las filas por  
las columnas.



=





Sisa



Yura



Yunta



Taski



Pishku



Mishki Muru



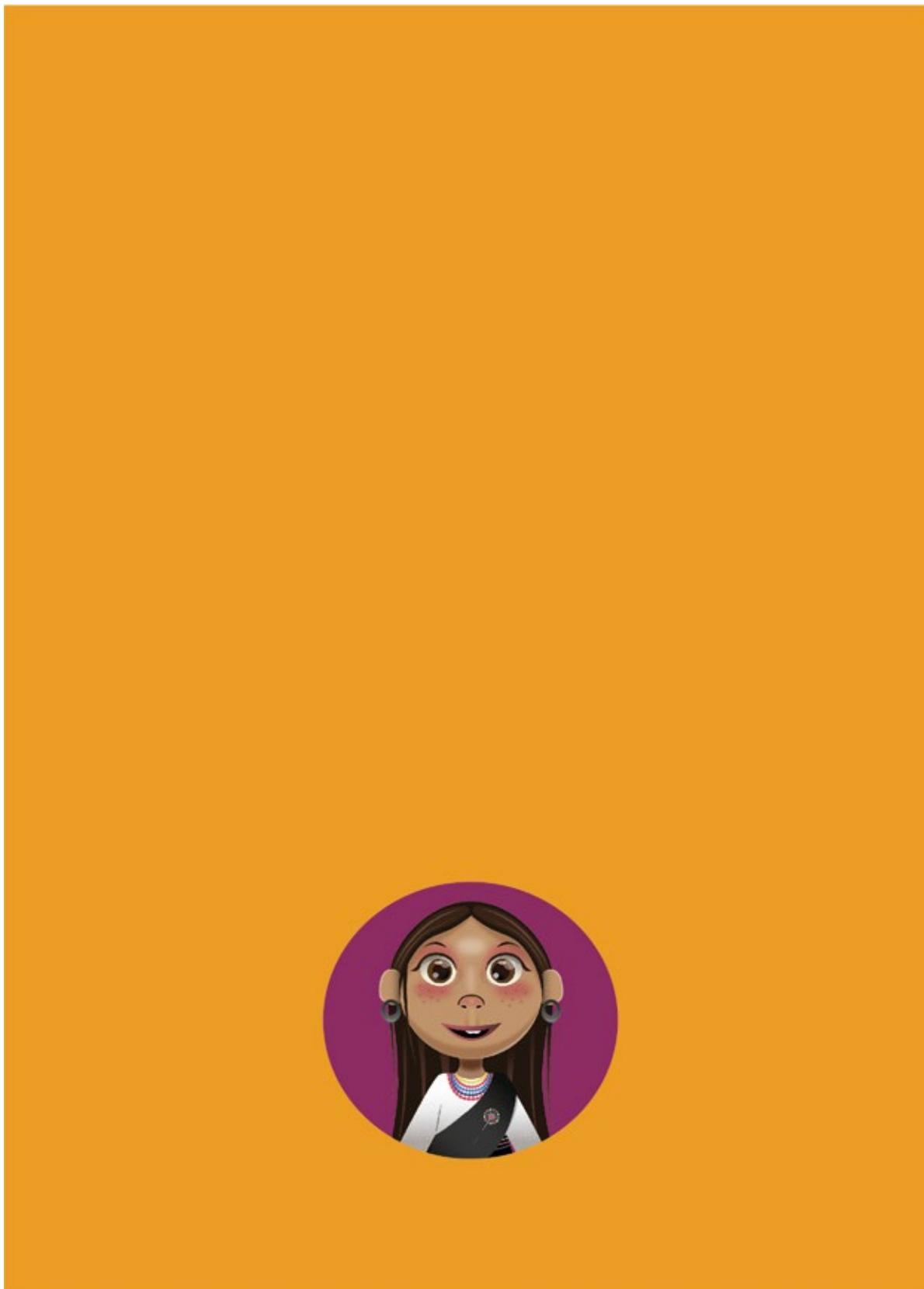
Yuyu



Sara

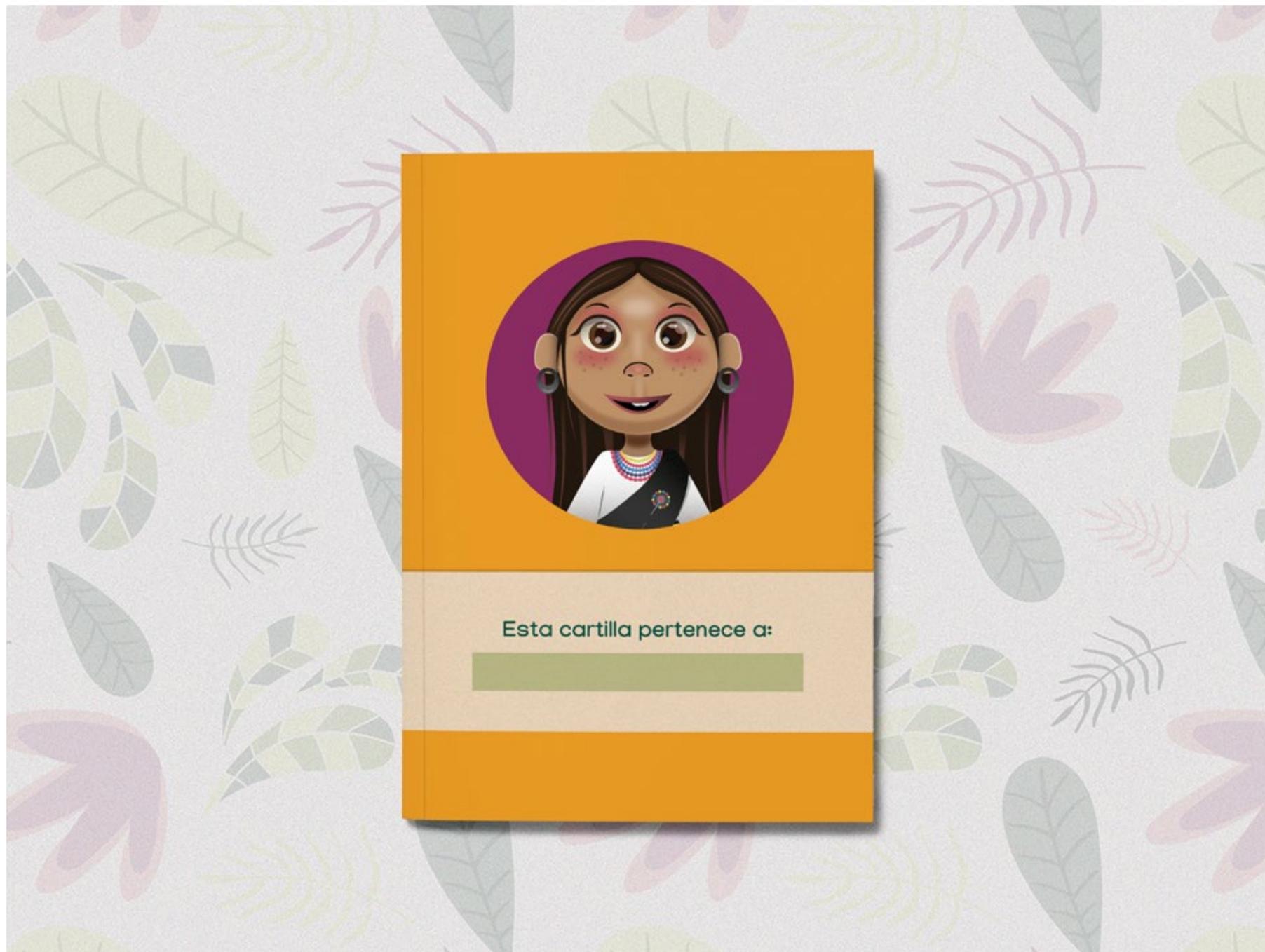


Muy buen trabajo niños. Ahora pueden mostrar sus cartillas en clases.





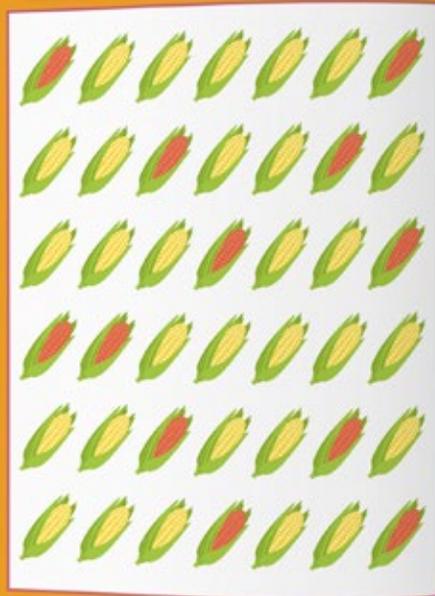
**TATKI**  
paso a paso







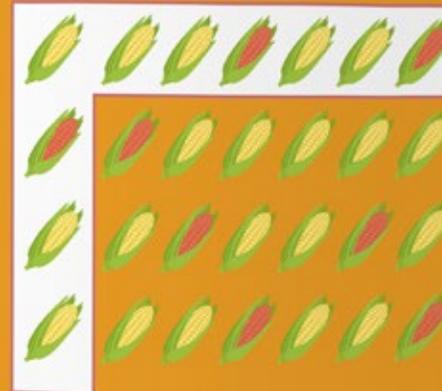
Vamos a contar el maíz rojo, después el amarillo y al final vamos a sumar juntos.



=



Ahora vamos a multiplicar las filas por las columnas.



=







## 4.4. Teatro Pop - Up

Fondo



Pieza pop -  
up cortada  
a láser

Piso



Piezas pop -  
up cortadas  
a láser

Fondo

Pieza pop -  
up cortada  
a láser

Pieza pop -  
up cortada  
a láser

Piso

Piezas pop -  
up cortadas  
a láser





Jaladera  
para los per-  
sonajes.



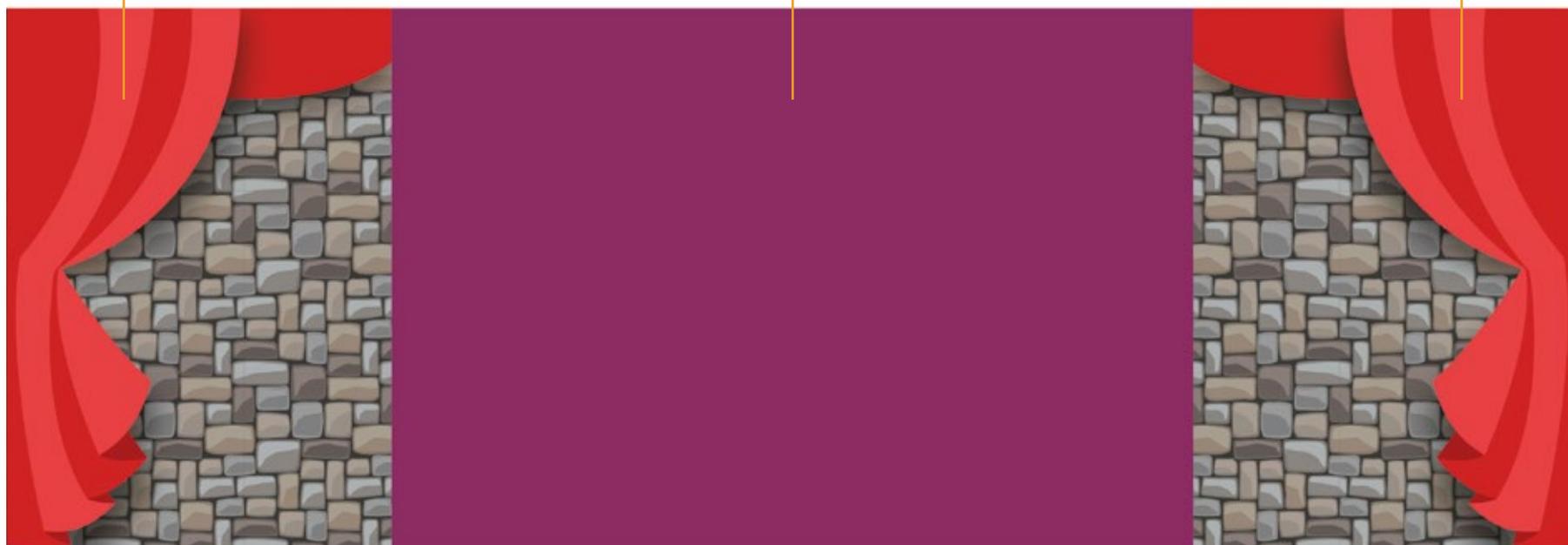
Pieza  
cortada  
a láser



**Tapa  
izquierda**

**Soporte  
central**

**Tapa  
derecha**



Portada













# Capítulo 5

---

## Conclusiones y Recomendaciones





## 5.1. Conclusiones

Los pueblos indígenas por varias décadas han sido oprimidos por una cultura occidental que degradó y minimizó las costumbres ancestrales de nuestros pueblos indígenas. Dicha opresión no se ha esfumado, a pesar de que han transcurrido más de 500 años desde la colonización de los españoles a nuestros indios.

Todos los días las comunidades indígenas luchan por su libertad. Reclaman una verdadera libertad en la que sean ellos quienes decidan sobre sus costumbres, gustos, formas de expresión, educación, entre tantos otros ámbitos que permiten al ser humano sentirse y ser libre.

Al iniciar el presente proyecto de graduación, durante el primer acercamiento a la Educación Intercultural Bilingüe del Ecuador, el panorama parecía nítido, de excelencia, tenía el aspecto de ser un proyecto ambicioso que buscaba el bienestar y la preservación de las nacionalidades indígenas del país.

Sin embargo, al tener un acercamiento a la situación actual de la comunidad de Ilincho del pueblo indígena Saraguro, al escuchar las voces de estas personas que se han visto, irremediablemente, sumergidas en una situación de sumisión durante varias décadas, se pudo constatar la penosa y dura realidad que viven frente al proyecto educativo propuesto por el Gobierno del Ecuador en el año 2013, aproximadamente.

Es necesario redactar dicha experiencia porque esta fue la razón más fuerte de inspiración para realizar el presente trabajo. No como una forma de apartarlos de esa

opresión dirigida por una cultura occidentalizada, sino como un gesto de acercamiento e incluso de respeto hacia su forma de vida, que, en realidad, es la visión de nuestros ancestros.

Es así que el presente proyecto tomó rumbo hacia una propuesta que permite rescatar los postulados del MOSEIB que verdaderamente apoyen a la liberación cultural de las nacionalidades indígenas del Ecuador.

A partir de una profunda indagación sobre el proceso pedagógico propuesto por el MOSEIB se pudo constatar, a través del estudio de campo, que existen visiones rescatables de este modelo educativo, las cuales deberían tener un excelente cause pero que por razones ajenas a este estudio, las entidades Gubernamentales no han logrado buenos resultados.

Dentro de esta falta de atención hacia la Educación Intercultural Bilingüe se encuentran por ejemplo: la ausencia de material didáctico adecuado para el desarrollo cognitivo e incluso personal y cultural de los estudiantes que asisten a las escuelas comunitarias.

Con las mejores intenciones y ánimos de aportar al modelo pedagógico anteriormente mencionado se han diseñado y elaborado los prototipos del material didáctico propuesto como un aporte a la enseñanza - aprendizaje cooperativo de los estudiantes, profesores y comunidad del pueblo indígena Saraguro.

Por otro lado, se considera indispensable que los diseñadores matengan un acercamiento a la realidad del usuario, desde el primer día en el que se enfrascan en conseguir la meta y objetivos planificados. No debería ser una metodología de diseño exclusiva del diseño social o cultural, sino que este debería ser el punto de partida para cualquier área del diseño.

El DCU que fue la metodología puesta en práctica, es un proceso arduo que necesita atención y perseverancia de inicio a fin. El Diseño Centrado en el Usuario debe realizar todo un estudio sobre los gustos, afinidades, preferencias y sobre todo necesidades del usuario. para lo cual es necesario estar presente en el día a día de las personas a quienes se dirige un producto.

Por último, se puede decir que muchas veces la situación por la que tiene que transitar algún proyecto no depende del investigador o diseñador. Por ejemplo es el caso del COVID - 19 que se ha presentado durante la etapa más relevante del proceso de diseño.

La situación anteriormente mencionada no permitió resolver la propuesta como se había planificado inicialmente, sin embargo gracias al apoyo incondicional de los actores educativos, de la comunidad indígena y de los seres queridos, no hubiese sido posible obtener los resultados alcanzados de la propuesta.

## 5.2. Recomendaciones

Las relaciones humanas resultan complejas tanto por la individualidad de una persona como por las distintas expresiones y realidades de los grupos humanos. En este caso, como ya se ha mencionado, la realidad de la comunidad indígena Saraguro no ha sido un camino fácil, han tenido que luchar y esforzarse por conseguir su autonomía.

Esta situación complicó, en un inicio, el acercamiento a los indígenas por lo tanto el desenvolvimiento de la metodología de trabajo (DCU). Los indígenas son personas reacias hacia los mestizos y sus propuestas. Fue necesario construir poco a poco una relación que permitiera el desarrollo del proyecto, sobre todo con los adultos.

En fin, se consiguió el cometido y se logró tener un acercamiento fructífero a la vida, cultura, creencias y cosmovisión del pueblo indígena Saraguro.

Se considera indispensable mantener relación y acercamiento al diario vivir del usuario, la metodología de trabajo no resulta sencilla porque además se escuchan varias voces ya que todos tienen la libertad de opinar. Sin embargo está en las manos del diseñador quedarse con las ideas factibles y convertirlas en realidad.

Por último, una condición indispensable para llevar a cabo el DCU es la apertura mental a experimentar diversas situaciones que podrían no formar parte de nuestra vida pero que seguramente para quienes estamos diseñando es fundamental para su desarrollo cultural, personal o comunitario. Por lo tanto el aporte más grande proviene, en este caso, del diseñador y en su disposición a experimentar diversas formas de vida,

# Bibliografía

Ambrose, H. (2007). Layout. Singapur: Grupo Editorial Norma.

Aparici, R., & Silva, M. (2012). Pedagogía de la Interactividad. Comunicar, 51-58.

Bajour, C., & Carranza, M. (2003). El libro álbum en Argentina. Imaginaria, 1-6.

De Buen, J. (2005). Manual de Diseño Editorial. México, D.F.: Santillana.

Gonzales, M. (2013). 51LOS ESTILOS DE ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE COMO SOPORTE DE LA ACTIVIDAD DOCENTE. Estilos de Aprendizaje, 51-70.

IDEO.org. (2015). The Field Guide to Human Centered Design . Canada: IDEO.

INPC. (2012). Memoria Oral del Pueblo Saraguro. Loja, Ecuador: Serie Estudios.

Kaufmann, M. (2011). Thoughts on Interactin Design . Burlington, EEUU: Elsevier.

Leiva, J. (2010). FUNDAMENTOS PEDAGÓGICOS DE LA EDUCACIÓN INTERCULTURAL: CONSTRUYENDO UNA CULTURA DE LA DIVERSIDAD PARA UNA ESCUELA HUMANA E INCLUSIVA. Málaga: Miscelánea Comilals.

Mazzeo, C. (2017). DISEÑO Y SISTEMA BAJO LA PUNTA DEL ICEBERG. Buenos Aires, Argentina: Ediciones Infinito.

Ministerio de Educación. (2017). ISHKAY SHIMI KAWSAYPURA KICHWA. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador (MinEduc).

Mor, E., Garreta , M., & Galofré, M. (s.f.). Diseño Centrado en el Usuario en Entornos Virtuales de Aprendizaje, de la Usabilidad a la Experiencia del Estudiante . Barcelona, España.

Moreno, C. (2009). El Diseño Gráfico en Materiales Didácticos. Bruselas, Bélgica: Centre d'Etudes Sociales sur Amérique Latine (CESAL).

Norman, D. (1988). La Psicología de los Objetos Cotidianos. New York, Estados Unidos: Basic Books.

Oficina de Cooperación Internacional al Desarrollo. (2014). La Cosmovisión Andina. En O. d. Desarrollo, Los Saraguros Cosmovisión, Salud e Identidad Andina Una mirada desde sí mismos (págs. 9-33). Diputación de Córdoba.

Reynoso, A., & Hernandez, S. (2010). Libro Interactivo: una estrategia para la educación. Guadalajara, México: Editorial Universitaria.

SESEIB. (2019). Orientaciones Pedagógicas para Fortalecer la Implementación del MOSEIB. Quito, Ecuador: Ministerio de Educación del Ecuador.

SUBSEIB . (2013). Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe. Quito: Ministerio de Educación del Ecuador.

Wong, W. (2004). Fumdamentos del diseño. Barcelona, España: Editorial Gustavo Gili, SA.

# Anexos

	<b>Abstract of the project</b>					
<b>Title of the project</b>	Design of a graphic system applied to didactic material for teaching-learning in the Bilingual Intercultural Education System					
<b>Project subtitle</b>	Study applied to the Saraguro indigenous people of Quichua nationality					
<b>Summary:</b>	<p>The Ecuadorian indigenous community education is governed by the Sistema Educativo Intercultural Bilingüe, which proposes educational methodologies based in the conservation of the ancestral culture, however nowadays the available teaching material does not allow accomplish the objectives of this Model. This work presents a graphic system, based on a user-centered design methodology, applied in the teaching material for the teaching-learning process of the saraguros children with the aim of transmitting their worldview. The proposal is resolved through two educational resources: a pop - up theater that allows the student to propose contents and a finger trail book which invites users to interact with it.</p>					
<b>Keywords</b>	Andean worldview, design of didactic material, indigenous education, Inka Samana community school, Saraguro people.					
<b>Student</b>	ALVAREZ ORELLANA MARÍA ELIZA					
<b>C.I.</b>	0105721518	<b>Código:</b>	81325			
<b>Director</b>	Cordero Salazar Edmundo Fabián					
<b>Codirector:</b>						
Para uso del Departamento de Idiomas >>>				<b>Revisor:</b>		
					apellidos_nombres	
				<b>N°. Cédula Identidad</b>	0102603677	

