



UNICIT

UNIVERSIDAD IBEROAMERICANA
DE CIENCIA Y TECNOLOGIA



Miembro de Asociación de Universidades Privadas de Centroamérica y Panamá
Miembro de la Asociación Universitaria Iberoamericana de Postgrado



Informe Final

Diseño de libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a niños entre seis a doce años que cursan la educación primaria en el en el Colegio Salesiano Don Bosco, municipio de Masaya.

Autor:

Lic. Danilo González – Maestro

Coautores:

María Alondra Marina Muñoz Chavarría.

Silvia Elena Torrez Hurtado.

Asesor:

Máster Rene Terraza Febres – Decano Facultad de Ingeniería y Arquitectura

Fecha de presentación: 30 septiembre 2022

Índice de Contenido

Índice de Figuras	1
Resumen	2
1. Introducción	3
2. Antecedentes y contexto del problema y contexto de la investigación	5
2.1. Contexto del problema y de la investigación	5
2.2. Planteamiento del problema	7
2.3. Preguntas de Investigación	7
3. Justificación	8
3.1. Conveniencia	8
3.2. Relevancia social	8
3.3. Implicaciones prácticas	8
3.4 Justificación metodológica	9
3.5. Limitaciones	9
3.6. Supuestos Básicos	9
3.7. Entrada al Campo. Definición del Contexto de Estudio	10
3.8. Mapeo del Contexto	14
3.9. Categoría, temas y patrones emergentes de la investigación	15
4. Objetivos (General y específico)	15
4. 1. Objetivo General	15
4. 2. Objetivos Específicos	15
5. Marco Teórico (Perspectiva Teórica)	16
5.1. Revisión de literatura	16
5.2. Estado del arte	21
5.3. Perspectiva teórica asumida	29
6. Metodología	32
6.1. Enfoque cualitativo asumido y su justificación	32
6.2. Proceso de investigación	32
6.3. Muestra Teórica y sujetos del estudio	32
6.4. Plan de Muestreo	33
6.5. Población y muestra	34
6.6. Métodos y técnicas de recolección de datos	35
6.7. Métodos y técnicas para el procesamiento de datos y análisis de información	35
6.8. Criterios de calidad aplicados: credibilidad, confiabilidad y triangulación.	35



6.9. Los criterios de calidad a aplicar en la investigación objeto de estudio, serán: credibilidad, confiabilidad y triangulación.	36
7. Discusión de resultados o hallazgos	37
8. Conclusiones	61
9. Referencias Bibliográficas	63
10. Anexos	65

Índice de Figuras

Figura 1. El que parpadea, pierde.

Figura 2. La Taconuda

Figura 3. La Carreta Nagua

Figura 4. El Punche de Oro

Figura 5. Indígena

Figura 6. Escena de Punche de Oro

Figura 7. Escena Serpiente Emplumada

Figura 8. Ilustraciones



La presente investigación se refiere al diseño de un libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a un target infantil, que busca contribuir en la reconstrucción de la identidad cultural de los niños.

Metodológicamente la investigación, es de tipo aplicada con el enfoque cualitativo, que se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados y consistente en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes en donde se asigna un valor de importancia a sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos.

Las leyendas son una clave fundamental para la cultura de cada país, así mismo lo es para Nicaragua. Somos una tierra que se caracteriza por sus pobladores, historia, costumbres y tradiciones, siendo estos algunos de los factores que logran distinguir a nuestra nación de otras.

Por medio de la aplicación de diferentes instrumentos de evaluación, constatamos que a pesar que los niños cuentan con conocimiento de las narrativas populares, desconocen el significado técnico de “leyenda” y no se profundiza el contenido cultural en los centros educativos, lo que debería ser un pilar en la educación, un libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a un target infantil, pretende resguardar la identidad cultural, como parte de nuestras raíces.



1. Introducción

La presente investigación se refiere al diseño de un libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a un target infantil, que busca contribuir en la reconstrucción de la identidad cultural de los niños.

Nicaragua es un país lleno de costumbres y tradiciones, rico en cultura mitológica que da pie a la creación de relatos folclóricos mejor conocidos como leyendas. Son parte de nuestra autenticidad, es el legado que nos han brindado de generación en generación nuestros antepasados.

Esta investigación surge por el desarraigo y la falta de sentido de pertenencia cultural en las nuevas generaciones. Con el pasar de los años a causa de nuevas tecnologías y la ausencia de interés en este tema, se ha ido desvaneciendo el conocimiento general de las leyendas, este proyecto intenta potenciar las identidades culturales, fortaleciendo la tradición y el patrimonio de nuestro país; así mismo, fomentando la lectura y el desarrollo creativo en la infancia.

Preservar nuestros mitos es fundamental para el pueblo nicaragüense, es la clave para no olvidar todo aquello que nos caracteriza y nos distingue. Este estudio se apoya en diferentes herramientas de investigación como la entrevista, la encuesta y la observación, dirigidas a niños en edad de seis a doce años que cursan la educación primaria, se usa como área de estudio el Colegio Salesiano Don Bosco Masaya.

Esto nos permite identificar el nivel de conocimiento que tienen los estudiantes con respecto a las leyendas del país, orientándonos a buscar una posible solución con el propósito de incentivarlos a aprender y conocer sobre el tema.

Por otro lado, profundizar la indagación del objeto de estudio es un interés académico, y de manera particular de la carrera en Diseño Gráfico para aportar al fortalecimiento de nuestras tradiciones y el patrimonio cultural del país.

Metodológicamente la investigación, es de tipo aplicada con el enfoque cualitativo que, se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados y consistente en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes en donde se asigna un valor de importancia a sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos.

El propósito de obtener una visión general del comportamiento y la percepción de los niños ante el conocimiento de las leyendas propias de Nicaragua, haciendo uso de las técnicas de investigaciones cualitativas y así conseguir un resultado privilegiado del análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades de los niños en la actualidad moderna.

El presente documento de investigación busca destacar la importancia del estudio y plasmar en un libro interactivo e ilustrativo las leyendas nicaragüenses dirigido a un target infantil, que busca contribuir en la reconstrucción de la identidad cultural de los niños.



El Informe Final tiene la siguiente estructura:

Introducción: Introduce al lector a la problemática que es objeto de estudio, una reseña general del contenido de la investigación.

Antecedentes y contexto del problema y contexto de la investigación: Describe el contexto y la problemática de la investigación.

Justificación: Se establece la conveniencia del estudio, la relevancia social y las implicaciones prácticas de la investigación.

Objetivos: Describe los objetivos generales y específicos que constituyen el objeto de estudio de la investigación.

Marco Teórico: Se describe la revisión de la literatura ligada al objeto en estudio y el estado del arte de las leyendas.

Metodología: Se describen los elementos que dan forma al proceso de investigación, el método, las técnicas y los criterios que deben de cuidarse para lograr la objetividad de un proceso de búsqueda, donde los resultados pueden ser acompañados por un proceso de reflexividad para cuidar de la subjetividad de la intervención como investigadores en el estudio.

Discusión de Resultados o Hallazgos: Describe los resultados finales de la investigación.

Referencias Bibliográficas: Describe la bibliografía consultada.



2. Antecedentes y contexto del problema y contexto de la investigación

2.1. Contexto del problema y de la investigación

Para el desarrollo de la presente investigación se tomó como referencia la literatura ya existente, ligados al objeto de estudio en cuestión y enfocados en la preservación de la cultura por medio de las leyendas, dichos proyectos sirven como una fuente de estudio para guiarnos en el proceso de indagación.

Muchos autores concuerdan que la ciudad de Masaya se caracteriza por ser un pueblo mestizo, en el cual se han fusionado de manera inexplicable la cultura indígena ancestral con la cultura española colonial, los cuales nos heredaron sus costumbres, su religión y obviamente sus tradiciones culturales. Masaya guarda, una serie de tradiciones que configuran su identidad como una urbe con personalidad propia, que resalta sobre las otras ciudades y se manifiestan en múltiples expresiones culturales.

El departamento de Masaya, se alza vigoroso y lleno de color entre chischiles y matracas; es el exponente a nivel nacional de la esencia de la cultura nicaragüense, sus múltiples y variadas manifestaciones culturales y religiosas permanecen arraigadas y prácticamente inalterables con el pasar del tiempo. Forman parte de una construcción social y humana en medio de un territorio rico en tradiciones y costumbres. Los contextos en los que estas manifestaciones aparecen, son sin lugar a dudas las celebraciones de carácter religioso-católico de las Fiestas Patronales. Además, procesiones, rezos, cantos y onomásticos son las fechas que por antonomasia están llenas de estas expresiones sincretistas e hijas del mestizaje indio-español.

El departamento de Masaya todavía conserva muchas tradiciones y costumbres de nuestros ancestros, conocimiento sobre las leyendas y la cultura tradicional, pero amenazada por los cambios sociales, el avance tecnológico y las redes sociales, que están rompiendo esta herencia cultural.

Las tradiciones se mantienen en algunas familias, más con la presencia de abuelos o personas que comparten relatos que hacen parte de la tradición y el folclor local. La problemática sucede en su mayoría en entornos urbanos, dado que los relatos se desarrollan en espacios rurales y por lo tanto existe una necesidad de compartir las historias en los mismos escenarios.

Ahora bien, la globalización, el avance tecnológico y el uso de las redes sociales, y la migración, es un factor influyente en la desaparición de estas prácticas culturales como también en su fortalecimiento, dado que otras formas de comunicación sustituyen las antiguas, aunque algunos espacios y folcloristas intentan rescatarlas.

Las nuevas generaciones se van desprendiendo poco a poco de sus raíces culturales, en parte porque la mayoría de los niños se interesan más por el mundo digital, por lo que les ofrece el internet o los programas televisivos, restándole importancia a este tema que contribuye a su aprendizaje y formación.



En nuestra indagación, el autor Espinoza, J. R. & Munguía, J. (2016). Nuevas versiones de leyendas surgidas en León y Chinandega, Nicaragua. Esta investigación pretende valorar la importancia y mostrar los valores que tiene este género dentro del desarrollo de la literatura nicaragüense, así como contribuir a su difusión en los diferentes sistemas educativos del país, a través de una recopilación variada de nuevas leyendas aparecidas en estos dos departamentos del territorio nacional.

La muestra estudiada fue de diez alumnos de undécimo grado (de diecisiete a veinte años) y cinco docentes del departamento de León, la técnica utilizada fue la encuesta, dando como resultado que existe poco conocimiento sobre las leyendas de esos departamentos; siendo las más conocidas, La Carretera Nagua, el Padre sin Cabeza y el Cadejo.

Uno de los objetivos de esta investigación es presentar al menos diez leyendas que sirvan de motivación a la niñez y a la juventud para emprender investigaciones relacionadas con las leyendas de occidente o de Nicaragua para conocer verdaderamente su valor histórico, geográfico y cultural como parte de nuestra identidad cultural. La relación entre este tema y nuestra investigación es la intención de preservar la identidad cultural enfocándonos en los niños de nuestro país, a través de las leyendas.

El autor Merlo, L; López, Y. & Gutiérrez, D. (2016) Factores socio- culturales que inciden en los mitos, creencias y leyendas en el Municipio de Totogalpa, Departamento de Madriz, 2016. En su investigación, se compromete con el rescate de la cultura y el fortalecimiento de las raíces identitarias, a través de la investigación; evidencian los factores socio-culturales que inciden en la pérdida de los mitos, leyendas y creencias en el municipio de Totogalpa y describen los que se conocen y las que están en anonimato.

La muestra está constituida por ocho estudiantes: cuatro de la zona urbana y cuatro de la zona rural, en este trabajo se elaboraron dos tipos de instrumentos: guías de entrevistas y grupo focal, para ello se tomaron en cuenta los objetivos planteados, ambos instrumentos se realizaron de forma que fuesen precisos y concisos para obtener resultados.

El objetivo general de este trabajo consistió en valorar la importancia socio-cultural de los mitos, creencias y leyendas en el Municipio de Totogalpa. Ambas investigaciones pretenden intervenir en la pérdida de la identidad cultural y popular de los pueblos, ya que las nuevas generaciones poco a poco pierden el interés en estos relatos y a su vez las tradiciones propias de un nicaragüense.

El autor Méndez F. (2015) Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca, Ecuador; aplicadas en postales didácticas para niños de seis años (Tesis fin de grado, Universidad de Cuenca, Ecuador). Esta investigación se basa en el uso de expresiones culturales como los mitos y leyendas ya que son parte fundamental de la identidad de Ecuador.

La elaboración de este proyecto, partió de la ilustración infantil mediante la creación de personajes que incentivan a poner en práctica y sacar al medio las raíces ancestrales, de esta forma aplicarlas en un material didáctico que permitirá que los estudiantes de escuelas conozcan sobre la identidad cultural de la ciudad y además incrementar la atracción por la lectura.



Este proyecto posee mayor similitud al nuestro, por estar relacionado directamente con el diseño gráfico ya que hace uso de la herramienta de ilustración e implementa nuevas técnicas, creativas y fáciles de interpretar, útiles para el desarrollo intelectual y cultural de los niños.

2.2. Planteamiento del problema

A partir de la interacción con los niños entre 6 y 12 años que cursan la educación primaria, en el Colegio Salesiano Don Bosco Masaya, pretende determinar qué nivel de conocimientos tienen los niños en la narrativa de leyendas, cuentos, tradiciones y costumbres, los cuales se ven amenazados por los cambios sociales, los avances tecnológicos y las redes sociales, que están rompiendo esta herencia cultural.

Las tradiciones se mantienen en algunas familias, más con la presencia de abuelos o personas que comparten relatos que hacen parte de la tradición y el folclor local. La problemática sucede en su mayoría en entornos urbanos, dado que los relatos se desarrollan en espacios rurales y por lo tanto existe una necesidad de compartir las historias en los mismos escenarios.

Ahora bien, la globalización, el avance tecnológico y el uso de las redes sociales, y la migración, es un factor influyente en la desaparición de estas prácticas culturales como también en su fortalecimiento, dado que otras formas de comunicación sustituyen las antiguas, aunque algunos espacios y folcloristas intentan rescatarlas.

Las nuevas generaciones se van desprendiendo poco a poco de sus raíces culturales, en parte porque la mayoría de los niños se interesan más por el mundo digital, por lo que les ofrece el internet o los programas televisivos, restándole importancia a este tema que contribuye a su aprendizaje y formación.

En este sentido, nuestro Problema de Investigación será el siguiente:

¿Diseñar un libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a niños entre seis a doce años que cursan la educación primaria del Colegio Salesiano Don Bosco Masaya, para preservar nuestro acervo cultural y local?

2.3. Preguntas de Investigación

¿De qué manera la noción de cultura reflejada en las leyendas locales puede contribuir a la construcción de las identidades en niños entre 6 y 12 años del Colegio Salesiano Don Bosco?



3. Justificación

La principal justificación parte del hecho de comprender como dentro de la sociedad actual podemos mantener nuestras costumbres y creencias como parte del patrimonio cultural de Nicaragua y de manera específica de la cultura local.

3.1. Conveniencia

La identidad cultural es importante en la construcción identitaria del ser humano desde su infancia, de modo que le da un sentido de pertenencia dentro de una comunidad y un territorio. Para ello, la leyenda como herencia cultural es una representación directa de una población o comunidad dado que contiene sus tradiciones y refleja la cultura de un territorio, de modo que permiten un reconocimiento territorial, de la misma forma que permite destacar aspectos culturales e históricos. Además, enriquece la perspectiva de todo el territorio. Así, al destacar aspectos culturales que sean propiamente aceptados por toda la comunidad nos encaminamos a establecer una identidad nacional cultural.

En este caso y partiendo que, dentro de la identidad cultural, ésta se ve afectada por las tendencias tecnológicas y los cambios socio-culturales promovidos por la industrialización masiva y las redes sociales, que tienden a perder las conexiones de identidad, y una cultura propia.

Fortalecer la identidad cultural y el sentido de pertenencia de los niños, es un tema de gran importancia, si se consideran las influencias de elementos o nociones externas pertenecientes a culturas extranjeras. Ello puede percibirse en la forma de pensar de los niños. También, puede observarse en la preferencia por un mundo más digital por parte de los niños.

Por supuesto, no está mal tener gustos diferenciados; pero, el amor y sentido de pertenencia sobre un territorio es un aspecto muy importante para el ser humano que al no desarrollarse correctamente puede afectar la autoestima de los grupos familiares.

3.2. Relevancia social

En consecuencia, las leyendas son de valor, porque forman parte de la cultura de una población, pero también porque en su contenido está plasmada la cosmovisión, la historia, las creencias, la moral, los conocimientos geográficos, el tipo de política o de economía de una época y un lugar en particular.

3.3. Implicaciones prácticas

El presente proyecto de investigación consiste en la elaboración de un libro interactivo e ilustrativo de leyendas de Nicaragua dirigido a un público infantil, crea la posibilidad de la interculturalidad como una forma de conocer y aceptar a otros a través de las leyendas y sus contenidos culturales para preservar nuestro patrimonio.



Esta idea, surge de la preocupación de ver cómo las nuevas generaciones se van desprendiendo poco a poco de sus raíces culturales. Actualmente la mayoría de los niños se interesan más por el mundo digital, restándole importancia a este tema que contribuye a su aprendizaje y formación.

Por este motivo el tema de investigación trata de preservar la identidad cultural nicaragüense a través de técnicas creativas como la ilustración de los personajes más reconocidos de estas tradicionales historias, que desempeñarán un papel importante como material didáctico. La ilustración es una técnica que resulta ser más atractiva ante la percepción de los niños, los ayuda a comprender de una manera más sencilla y los involucra en el contenido, enriqueciendo su memoria, personalidad, creatividad e imaginación.

3.4 Justificación metodológica

Considerando el marco de estudio y la necesidad de obtener resultados fiables, se ha previsto como implementación el método de investigación cualitativo, sobre todo porque nuestro objetivo implica usar a la observación como una de las herramientas para recopilar datos no numéricos, pero que nos permita conocer los niveles de aceptación y percepción de nuestros niños sobre nuestro objeto en estudio.

El alcance final del estudio cualitativo consiste en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se busca entenderlo. Es necesario resaltar que con esta investigación se busca que los niños se identifiquen por medio de las leyendas, y de igual modo se evidencie un resultado notorio en todos los participantes sobre el impacto de los aprendizajes obtenidos a partir de la leyenda en su construcción identitaria. Se busca crear reflexión sobre la diversidad cultural y una apropiación a ella, y que no pasen un quiz o una evaluación para saber si realmente se identifican con su comunidad local.

3.5. Limitaciones

La unidad de análisis y observación concierne a niños y niñas pertenecientes a la educación primaria, con un rango de edad entre seis a doce años, del Colegio Salesiano Don Bosco, Masaya, nuestro estudio estará en función del tiempo y espacio que nos brinden las autoridades del colegio.

3.6. Supuestos Básicos

Los supuestos básicos estarán orientados por la pregunta de investigación, la cual expresa:

¿De qué manera la noción de cultura reflejada en las leyendas locales puede contribuir a la construcción de las identidades en niños entre 6 y 12 años del Colegio Salesiano Don Bosco?

E involucra palabras claves, como: cultura, leyendas, identidad, tradición, costumbres.



3.7. Entrada al Campo. Definición del Contexto de Estudio

El Departamento de Masaya se localiza en la zona central de la Región del Pacífico de Nicaragua; limita al norte con el departamento de Managua, al este con el departamento de Granada, al sur con el departamento de Carazo y Granada y al Oeste con los departamentos de Managua y Carazo. Está ubicado entre las coordenadas 11° 58' latitud norte y 86° 05' longitud oeste. Tiene una extensión territorial de 610.78 Km² de superficie, lo que lo convierte en el departamento más pequeño en extensión de toda Nicaragua. La Cabecera municipal del departamento de Masaya es el Municipio de Masaya, ubicado a 29 km de la ciudad de Managua y a 15 km de la ciudad de Granada.

El territorio de Masaya se caracteriza por sus formaciones volcánicas activas e inactivas localizadas al centro del territorio, disgregándose hacia el norte y este del departamento. Masaya es el único departamento de la franja del Pacífico que no cuenta con costas marítimas o lacustres. Tampoco tiene ríos, pues a excepción del río Tipitapa, que es más bien un estero al norte del territorio, solo existen cauces esporádicos que se forman después de las lluvias de invierno; sin embargo, posee abundante agua, con dos lagunas de origen volcánico, Apoyo y Masaya, y la Laguna de Tisma que se forma gracias al estero Tipitapa. El departamento de Masaya se divide en nueve municipios; Nindirí, Tisma, Masaya, Catarina, San Juan de Oriente, Niquinohomo, Nandasmo, Masatepe y La Concepción. Es uno de los departamentos más densamente poblados de Nicaragua.

Muchos autores concuerdan que la ciudad de Masaya se caracteriza por ser un pueblo mestizo, en el cual se han fusiona de manera inexplicable la cultura indígena ancestral con la cultura española colonial, los cuales nos heredaron sus costumbres, su religión y obviamente sus tradiciones culturales. Masaya guarda, una serie de tradiciones que configuran su identidad como una urbe con personalidad propia, que resalta sobre las otras ciudades y se manifiestan en múltiples expresiones culturales.

El departamento de Masaya, se alza vigoroso y lleno de color entre chischiles y matracas; es el exponente a nivel nacional de la esencia de la cultura nicaragüense, sus múltiples y variadas manifestaciones culturales y religiosas permanecen arraigadas y prácticamente inalterables con el pasar del tiempo. Forman parte de una construcción social y humana en medio de un territorio rico en tradiciones y costumbres. Los contextos en los que estas manifestaciones aparecen, son sin lugar a dudas las celebraciones de carácter religioso-católico de las Fiestas Patronales. Además, procesiones, rezos, cantos y onomásticos son las fechas que por antonomasia están llenas de estas expresiones sincretistas e hijas del mestizaje indio-español.



Cada uno de los municipios del departamento, posee expresiones culturales diferentes, pero vinculadas con los municipios vecinos, por su lazo de consanguinidad. Y es que no puede desentenderse en ningún momento la vinculación de tradiciones entre los distintos poblados del departamento, pero tampoco puede englobarse a todos los municipios como territorios iguales, porque cada uno de ellos posee una identidad marcada e intrascendente. Lo que sí es de precisa señalización es que en todas y cada una de las celebraciones religiosas del departamento de Masaya, y cada una de sus manifestaciones culturales derivadas, tienen como común denominador los tradicionales Topes de Toros, Hípicas o Caballerías (a como se le conocía en los años 50), Elecciones de Reinas, Carreras de Cintas y Juegos de Gallos.

En la Meseta de los Pueblos, son obligadas, las Enramadas; construcciones temporales a manera de ranchos con palma y varas de bambú, en donde los promesantes y oferentes cuelgan y disponen de la exhibición de los frutos de sus mejores cosechas, como señal de agradecimiento y pago de promesas, para luego venderlos a módicos precios y ofrecer las ganancias a los administradores del Templo Local. Las Enramadas funcionan como portales y altares para las imágenes en procesión, su ubicación puede estar en medio de una casa, calle o atrio del Templo.

La ciudad de Masaya es un territorio sumamente rico en cultura indígena y mestiza. No por nada, fue declarada, en 1989, "Patrimonio Cultural de la Nación" y posteriormente "Capital del Folclore Nacional" en el año 2000. El municipio entero, y principalmente la ciudad de Masaya, con su barrio-indígena Monimbó, constituyen un verdadero bastión de la Cultura Nacional. Sus arraigadas costumbres, múltiples tradiciones y singulares ritos, conforman un epítome del sincretismo auténtico derivado del mestizaje. Es Monimbó, la principal fuente de valores ancestrales y patrimoniales; su antropología viva repleta de momentos y expresiones particulares, lo aíslan casi intrínsecamente del resto de la población. Monimbó es como un mundo distinto al resto de Masaya, pero es conjunto que ambas poblaciones han formado una cultura global y la han transformado en una verdadera sinergia que corre y danza por sí sola.

No hay época del año en la cual Masaya no esté de fiesta, ni prescinda de sus propias manifestaciones culturales. Cada celebración religiosa, histórica y de la vida cotidiana de los masayas, va de la mano con expresiones autóctonas y de verdadera riqueza cultural. En enero las fiestas en honor a San Sebastián y las Carretas Peregrinas a Popoyuapa. También en enero y hasta finales de febrero, los pases del Niño Dios y posadas. En marzo, la Celebración del Milagro del Volcán, la Fiesta de San Lázaro y su tradicional desfile de perros vestidos, la Cuaresma y la Víspera de la Semana Santa. En abril, la Semana Santa, cargada de singular sincretismo y costumbres poblanas. En mayo, las fiestas de la Cruz y María Auxiliadora con los sacerdotes salesianos. En junio, las fiestas de San Antonio. En agosto la celebración de la



Purísima Chiquita en Honor a la conmemoración de la Asunción de la Virgen María. A principios de septiembre, las fiestas de la conmemoración del Aniversario de Masaya de haberse elevado a la categoría de ciudad. Y desde el 19 de septiembre hasta el primer domingo de diciembre, las fiestas de Masaya por excelencia; sus fiestas patronales en honor a San Jerónimo. Éstas son las fiestas patronales más extensas de toda Nicaragua con tres meses de festividades, en las que se incluyen los preámbulos a la fecha oficial y las paradas bancos de después de finiquitadas las fiestas. Todas estas manifestaciones culturales se realizan en el marco de las celebraciones en honor a un Santo Patrono. Masaya, se engalana con alboradas, procesiones, veladas y los tradicionales bailes, bailettes y teatros populares. Tales como las procesiones en honor a San Jerónimo y su acompañante San Miguel, la procesión del Bailete de Los Agüizotes, las procesiones del Teatro Popular. El Torovenado, y los Bailes de Indias, Húngaras, Diablitos y Negras que domingo a domingo después de la octava de San Jerónimo llenan de color y fiesta todas las calles y casas de la ciudad de Masaya. El dos de noviembre se celebra el Día de los Difuntos, con romerías de flores y comidas en los cementerios locales. En diciembre, inmediatamente y casi paralelo a la finalización de las fiestas de San Jerónimo, inician las fiestas de La Purísima, fiesta nacional, pero que en Masaya tiene su propia expresión. Para el 11 y 12 de diciembre se celebra a la Virgen de Guadalupe. Y desde el 15 de diciembre hasta inicios de febrero inician las fiestas en honor al Niño Dios, con los pases y posadas navideñas. Todo el año, Masaya está de fiesta, ya sean religiosas, históricas o individuales. No hay día del año en el que la ciudad descanse y no se escuche a lo lejos o muy de cerca el sonido de "los cuetes", como señal de fiesta y hasta de duelos, porque en Masaya hasta la muerte se celebra.

Las Carretas Peregrinas de Masaya desde hace más de 87 años ha sido una manifestación religiosa y cultural que se hereda de generación en generación, entre las familias promesantes. Las carretas van cargadas de frutas, flores, provisiones y promesas para el Cristo del Santuario de Popoyuapa. Estas carretas salen a finales del mes de enero desde el Barrio de Monimbó y culminan en el Santuario de Popoyuapa en Rivas, son aproximadamente 33 carretas las que participan anualmente de esta actividad, y dentro de su recorrido de peregrinación incluyen municipios y comunidades de Masaya, Carazo y Granada.

Los espantos representados se derivan de las creencias populares, leyendas y mitos de Masaya, tales como Las Ceguas, La Vieja del Volcán, El Viejo del Monte, Chanchas y Micos Brujos, Los Duendes o Espíritus Burlones, La Carretanagua, El Cadejo, Las Cabras, La Gritona o Llorona, Los Muertos o Aparecidos y Los Gamonales. Además de Los Agüizotes que son personajes que representan el espanto y el horror, éstos son representados a través de máscaras de papel y cotones negros. En los últimos años, gracias a la globalización y la transculturización a la que todas estas costumbres locales se ven expuestas, es muy común la confusión de esta festividad auténtica y local del pueblo de Masaya, con Halloween de los Estados Unidos, mucha gente se



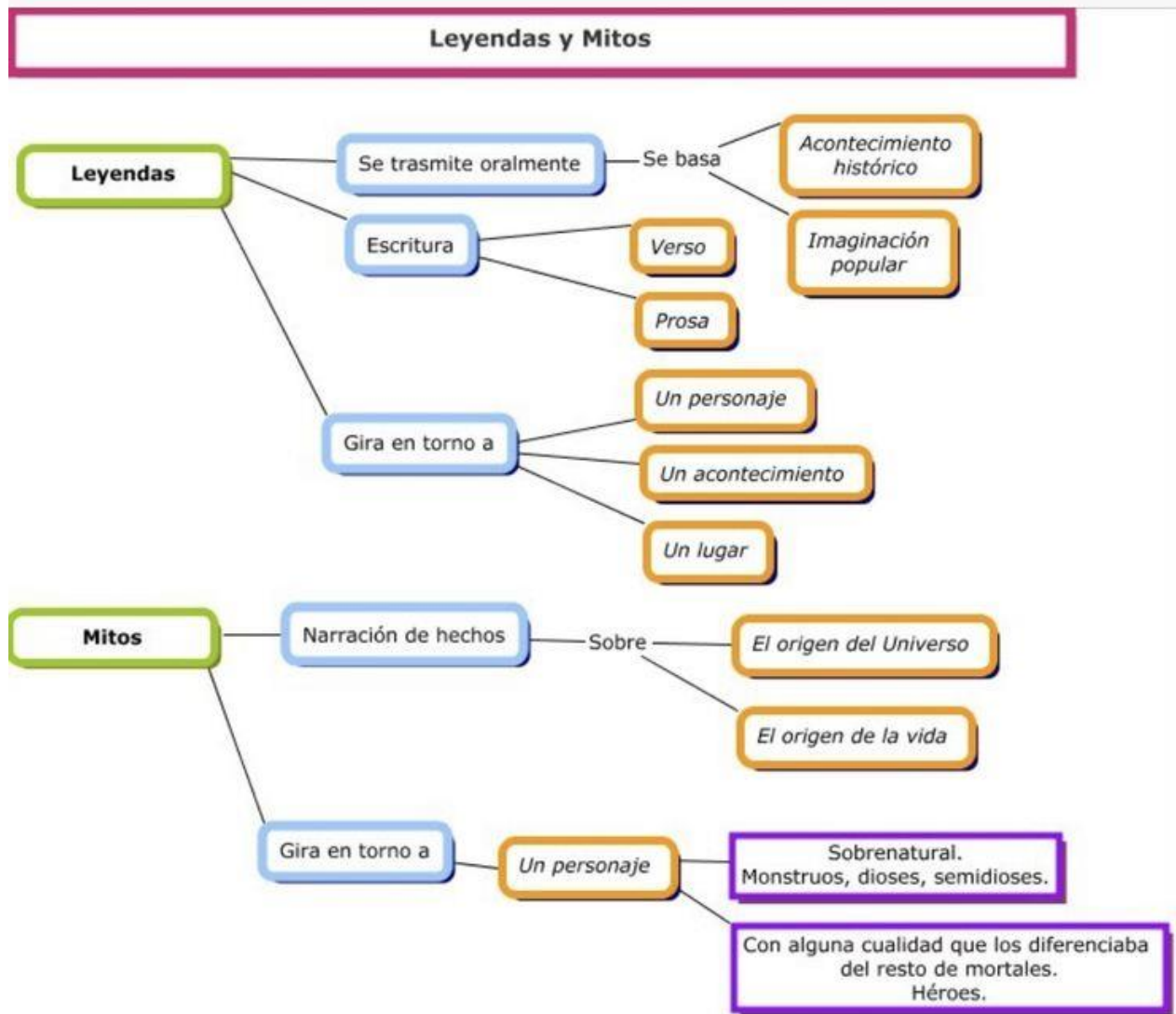
disfraza con referencia a esta fiesta extranjera y confunden la verdadera identidad de la procesión. Y peor aún, los medios de comunicación y la misma población nacional muchas veces no están clara de la diferencia entre una cosa y la otra. Es de pura coincidencia que se celebren en el mismo período del año, y muchas veces la misma semana, pero sus contextos y desarrollos son totalmente distintos.¹

La investigación sobre los medios puede ser un mecanismo de concientización para el resguardo de la cultura popular. Las tradiciones y expresiones culturales de las comunidades en todas partes del mundo se han visto influenciados por la dinámica social contemporánea. La incorporación de elementos foráneos debido a la globalización, modifica y dinamizan las expresiones propias de cada región.

Los medios pueden promover la cultura popular, pero también son mecanismos de penetración y transculturización a través de los cuales se introducen valores e ideologías como mecanismo de dominación. El análisis sobre la cultura difundida a través del cine, la televisión, la radio, etc., en un mundo globalizado es un tema de investigación social de gran importancia.

¹ Balladares, Cordero, Murillo, Gaitán, Hernández, (2009). Masaya, historia y vida. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua (UNAN)

3.8. Mapeo del Contexto





3.9. Categoría, temas y patrones emergentes de la investigación

Está dado por la pregunta de investigación. ¿De qué manera la noción de cultura reflejada en las leyendas locales puede contribuir a la construcción de las identidades en niños entre 6 y 12 años del Colegio Salesiano Don Bosco?

La cual toma la narrativa de los mitos y leyendas, principalmente del Departamento de Masaya y que refleja en parte nuestra identidad cultural, preservarla es parte del desafío, que nos concierne a todos, como parte del acervo cultural de nuestras raíces y costumbres.

4. Objetivos (General y específico)

4. 1. Objetivo General

Diseñar un libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses dirigido a niños entre seis a doce años que cursan la educación primaria en el Colegio Salesiano Don Bosco, Masaya.

4. 2. Objetivos Específicos

1. Identificar las leyendas más populares de la localidad de Masaya.
2. Maquetar el contenido del libro de manera más apropiada y atractiva para el público infantil.
3. Elaborar personajes de leyendas mediante la técnica de ilustración vectorial.
4. Promocionar el libro dentro de institutos de educación primaria



5. Marco Teórico (Perspectiva Teórica)

5.1. Revisión de literatura

Para ejecutar éste investigación se realizó la búsqueda de información a nivel nacional e internacional sobre la temática objeto de estudio que nos ayudan a entender de mejor forma de mantener nuestras costumbres, tradiciones y leyendas como parte de la riqueza cultural de una zona, región o local.

Autor (año)	Titulo (tema)	Objetivo	Metodología	Conclusiones – hallazgos.
Espinoza José, Munguía Jesús, (2016)	Nuevas versione de leyendas surgidas en León y Chinandega, Nicaragua (2016)	Valorar la importancia de las nuevas versiones de las leyendas surgidas en León y Chinandega como una expresión de la identidad cultural nicaragüense por medio de su recopilación y estudio.	<p>Método: Descriptivo e Histórico. El trabajo pretende describir el tema sobre las leyendas de León y Chinandega, destacando su aspecto histórico y literario para comprender su importancia dentro de la literatura y la educación</p> <p>Tipos de Investigación: Documental y Transversal. El trabajo se basó en documentos ya publicados, y aborda una parte de la leyenda, puesto que se limitó a dos ciudades: León y Chinandega, por eso, se considera transversal, pues aborda una parte del tema.</p>	<p>A manera de conclusión, destaca que: En Nicaragua existe una gran variedad de leyendas que tuvieron sus orígenes en las primeras manifestaciones literarias y muchas otras que se han desarrollado en tiempo posterior, especialmente en las tradiciones orales expresadas por los campesinos como parte de sus identidades culturales. Las leyendas se han publicado en formato de libros, pero existe una gran cantidad de historias que surgen cada vez que el hombre y la mujer del campo desean mostrar sus culturas y sus identidades como parte de sus vidas. En Nicaragua las leyendas, en gran medida, muestran las creencias y las supersticiones del campesino y parte de su filosofía de vida y que están muy apegadas a sus creencias religiosas y morales. La mayoría de estudiantes de primaria y muchos profesores destacan tres leyendas como las más importantes o las tres que más recuerdan en sus vidas: la Carreta Nagua, El Padre sin Cabeza y El Cadejo, cuyas realidades están muy vinculadas con la ciudad de León. Las leyendas en Nicaragua son muy importantes para la formación de los valores nacionales y la identidad cultural en los estudiantes del país, pues reflejan de</p>

				una manera directa el quehacer de la vida de los campesinos. Las leyendas son textos literarios que persisten en la vida de la gente del pueblo y goza de mucha popularidad para ser contadas en las escuelas como parte de una cultura nacional que no debe perderse para grandeza de la tierra. Con este trabajo, esperamos contribuir a su divulgación y estudio de la leyenda.
Merlo Lucely, López Yeilin, Gutiérrez Darling, (2016)	Factores Socio – culturales que inciden en los mitos, creencias y leyendas en el Municipio de Totogalpa. Departamento de Madriz 2016.	Valorar la importancia socio-cultural de los mitos, creencias y leyendas en el Municipio de Totogalpa.	La investigación es descriptiva, se presentan las variables tal como aparecen, ordenando la información para lograr una mejor comprensión, es de carácter exploratoria, según Hernández, Fernández y Baptista (2006) una investigación es exploratoria, cuando no hay estudios previos, relacionados a la temática en estudio que reflejen acontecimientos sobre dichos elementos que son parte de la cultura. Además, es cualitativa porque para valorar la opinión de los diferentes pobladores, ya sean del casco urbano como rural, se realizó una búsqueda del significado y la importancia que tienen para ellos el rescate de cultura, mitos, leyendas y creencias. También es de corte transversal, pues se obtuvo información de la visión de los pobladores e informantes en un momento dado, con tendencia retrospectiva, que parte del pasado hasta la actualidad	Entre los factores que inciden en la pérdida de mitos, leyendas y creencias están: carencia literatura oral, los centros educativos no enseñan esos aspectos del folclor, la modernidad, la tecnología, redes sociales, inclusión de otras culturas, la emigración y la falta de interés por aprender lo ancestral. En el municipio de Totogalpa aún se conocen algunos mitos, leyendas y creencias, entre ellas: La taconuda, las tres señoritas, el gallo de oro, el callejón, el duende y los ganados, el duende rojo, entre otros. Existen otros mitos, leyendas y creencias, conocidas sólo por los adultos mayores entre ellos: El río de los aposentos, lugar sagrado de las princesas sutiabeñas, La mojiganga, La voladora, La mujer pescada. Se dispuso de una antología de mitos, leyendas y creencias como material de apoyo y estudio, tanto para docentes como para estudiantes.
Leyton Carla, Silva Martha, Rodríguez Luis. (2013)	Mitos y leyendas del pueblo indígena de sutiaba, como contribución al rescate de la identidad cultural de león. (2013)	Contribuir al rescate de la Identidad Cultural, a través de la reproducción oral de Mitos y Leyendas, durante el proceso educativo e intercambio de conocimientos con los	La metodología utilizada fue de carácter exploratoria.	El intercambio de conocimientos de Mitos y Leyendas del Pueblo Indígena de Sutiaba, contribuye al rescate de la identidad cultural, fue un gran éxito ya que los pobladores expresaron sus ricas experiencias vividas,

		pobladores de la Comunidad Indígena de Sutiaba.		lo cual ellos se trasladaron tiempo atrás como si estaban viviendo ese momento. - Como equipo investigador identificado a los Mitos y Leyendas, que aún persisten dentro de la Comunidad Indígena de Sutiaba, como son el punche de oro la mona la carreta nagua la chacha bruja los duendes etc. Los Mitos y Leyendas del pueblo indígena de Sutiaba, mantienen viva la Literatura Oral, ya que permite recuperar los valores culturales y morales que han ido desapareciendo en el transcurso de nuestro pueblo. La influencia de modernización y la falta de la transmisión cultural, han sido los factores que afectan la pérdida de la Literatura Oral como son los Mitos y Leyendas del pueblo de Sutiaba. Las actividades culturales como: carnavales de Mitos y Leyendas, que se promueven cada año en el mes de noviembre, las exposiciones de pinturas, los bailes, las danzas folklóricas, el teatro de esta manera incentivan a los jóvenes a integrarse a la cultura leonesa.
Bermúdez Angie, Quiceno Wuanda. Bogotá (2020)	Las leyendas como herramienta para potenciar las identidades culturales. Bogotá 2020.	Fortalecer las identidades culturales en los niños entre 7 y 15 años de la Biblioteca comunitaria "Palabra viva", a través de procesos semióticos y lingüísticos.	La investigación - acción participativa presenta características bien particulares que la distinguen de otros enfoques metodológicos y que la hacen más viable para transformar realidades sociales. Según Pring (citado por Antonio Latorre, 2007, p. 28), son cuatro las características que presenta esta metodología, a saber: cíclica, recursiva, porque pasos similares tienden a repetirse en una secuencia similar; participativa, ya que los involucrados se convierten en investigadores y beneficiarios de los hallazgos y soluciones o propuestas; cualitativa, porque	Durante cada sesión realizada se pudo observar una serie de características en las leyendas colombianas, primero, un componente ético moral en cada narrativa y segundo, una caracterización sobre el territorio colombiano. De modo que los personajes en su mayoría representan el bien y el mal dentro del contexto cultural colombiano y a su vez es relacionado con elementos naturales. Ello permitió a los asistentes conocer más de las regiones y sus costumbres por medio de los relatos de cada lugar, como también crear una relación con gustos y acciones que hacen parte de su cotidianidad. Pero, las leyendas representaron en su mayoría una conexión con la historia

			<p>trata más con el lenguaje que con los números, y reflexiva, pues la reflexión crítica sobre el proceso y los resultados son partes importantes en cada ciclo (Colmenares, 2012, p. 106).</p> <p>Utilizando un enfoque cualitativo ya que se pretende crear un proceso de iniciación contextualizado desde un ambiente natural y todo esto se debe a la recolección de datos ya que se establece una estrecha relación entre los participantes de la investigación los cuales con su experiencia aportan bases para la investigación que se piensa desarrollar, con este enfoque lo que se busca es poder analizar una realidad desde lo subjetivo y la idea es dejar a un lado las estadísticas, con este enfoque lo que también se busca es crear una dispersión de información y no una limitación, así como Sampieri (2006) afirma: Con el enfoque cualitativo se tiene una gran amplitud de ideas e interpretaciones que enriquecen el fin de la investigación. El alcance final del estudio cualitativo consiste en comprender un fenómeno social complejo, más allá de medir las variables involucradas, se busca entenderlo.</p>	<p>familiar de cada asistente y les permitió analizar la realidad colombiana desde otra perspectiva y reflexionar sobre cómo se reflejaba en sus identidades.</p> <p>Al caracterizar los conocimientos básicos sobre las leyendas en los asistentes a los talleres, se observó que hay poco acercamiento a las leyendas; sin embargo, hay un alto grado de aceptación y curiosidad hacia estas narraciones. Su uso para acercar a los niños y jóvenes a la cultura desde lo oral y la escritura fue satisfactorio, dado que los temas eran de interés y propiciaban la creatividad e imaginación. Al ser considerado herencia cultural, dada su historia y el lenguaje común utilizado, fue más fácil para los participantes realizar escritos con seguridad, ya que no se sentían limitados por el lenguaje y todos compartían un conocimiento en común que les permitía entenderse y expresarse con más libertad. Así, en el espacio de los talleres se desarrolló un fortalecimiento de su construcción individual e igualmente colectiva.</p>
<p>Méndez Fernando. (2013)</p>	<p>“Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca, aplicadas en postales didácticas para niños de 6 años”. Cuenca – Ecuador 2013.</p>	<p>Importancia para la formación de la identidad en las edades tempranas, por ello entendemos el valor que tienen las leyendas y su contribución con la memoria cultural; recordarlas nos ayuda a conocer mejor sobre la cultura, acontecimientos y creencias de nuestros antepasados.</p>	<p>Método investigativo en cuanto a la recopilación de información acerca una de las leyendas urbanas de Cuenca y de las técnicas y línea grafica idónea para este proyecto, y metodológica porque se siguieron métodos de elaboración paso a paso, con lo que ayudaron a la obtención de</p>	<p>Se puede decir que es un material didáctico con muy buenos resultados, sabiendo que la contribución de esta tesina es investigativo y metodológico, investigativo en cuanto a la recopilación de información acerca una de las leyendas urbanas de Cuenca y de las técnicas y línea grafica idónea para este proyecto, y metodológica porque se siguieron métodos de elaboración paso a paso,</p>



			personajes aptos para niños de 6 años	con lo que ayudaron a la obtención de personajes aptos para niños de 6 años y aplicarlas sobre postales didácticos, permitiéndoles aprender nuestras tradiciones de una forma divertida y educativa a la vez
--	--	--	---------------------------------------	--



5.2. Estado del arte

Leyenda: es un relato que se transmite por tradición oral, el cual combina elementos reales con elementos imaginarios o maravillosos, enmarcados en un contexto geográfico e histórico concreto. Las leyendas están íntimamente relacionadas con la cultura y tradiciones locales, de allí que suelen incluir elementos afines a una comunidad o localidad en particular. Esto hace que sean aceptadas como historias verídicas, ya que el personaje, momento histórico o lugar mencionado en la leyenda es conocido por todos. La palabra leyenda procede del latín *legenda*, derivado de *legere* que significa 'leer'. Se usa en el sentido de "digno de ser leído o conocido" y hace referencia a eventos que son recordados y difundidos para que la historia prevalezca en el tiempo, como por ejemplo las narraciones religiosas que aparentemente dieron origen al uso del término.

Origen de la palabra Leyenda: El filólogo español José Manuel Pedrosa afirma en su libro *La leyenda*, que en el período medieval se utilizaba este término para referirse a las historias escritas por los clérigos. En esos relatos se contaba la vida de los santos y se mezclaban elementos históricos con fantasía. Las narraciones de carácter no religioso eran llamadas historias o consejas, pero con el paso del tiempo se comenzó a llamar leyenda a cualquier narración a la que se le quisiera dar un carácter verídico, fuese real o no.

A partir del siglo XVIII, el término historia se acuñó para referirse a hechos reales, mientras que la denominación leyenda quedó para las narraciones que incluyeran elementos fantásticos. El uso de elementos reales, la representación de arquetipos y el carácter anónimo de las leyendas son solo algunas de las características de este tipo de narraciones.

Características de la Leyenda

- Se transmiten de forma oral o escrita, si bien las leyendas se difundieron originalmente con la tradición oral de una generación a otra, también pueden difundirse de forma escrita. Hoy en día es posible encontrar recopilaciones de leyendas en formato impreso o digital.
- Tienen un componente de realidad, las leyendas están basadas total o parcialmente en un hecho, momento o personaje real. Esta característica permite ubicar lo narrado en un contexto específico. Por ejemplo, las leyendas históricas sobre batallas reales, o las leyendas urbanas que supuestamente ocurrieron en un lugar conocido.
- Suelen tener un componente fantástico, las leyendas cuentan con un elemento de carácter sobrenatural, mágico o fantástico, como un lugar encantado o un personaje con poderes paranormales.
- Sus personajes son representaciones de arquetipos, los arquetipos son representaciones universales de patrones de comportamiento, como el héroe, el villano o la mujer sabia. Por ejemplo, las leyendas históricas suelen tener un héroe que salvó a un grupo de personas o a un país, mientras que en muchas historias rurales está presente el arquetipo de la bruja malvada.



- Son creaciones anónimas, las leyendas carecen de autor conocido. Por esta razón, los detalles se suelen ir modificando con el paso del tiempo gracias al aporte colectivo, lo cual da origen a múltiples versiones de la misma historia. Por ejemplo, La materia de Bretaña es un conjunto de textos de la Edad Media escrito por diversos autores franceses e ingleses. Cada uno aportó su versión sobre la leyenda del Rey Arturo y los caballeros de la mesa redonda.
- Hacen referencia a un lugar o momento histórico particular, en las leyendas el lugar, el año, el evento o el personaje es reconocible, por lo tanto, el contexto es fácil de identificar por los lectores u oyentes de la historia. Un ejemplo es la leyenda sobre el cerro de La Bufa, en México. Se trata de una formación natural real, sobre la que se afirma que tiene una escalinata secreta que lleva a un palacio subterráneo cubierto de oro.
- Incluyen elementos del folclore local, las leyendas incluyen elementos o símbolos propios del contexto cultural de la historia, como brujas, duendes, fantasmas, santos, magos, lugares con propiedades mágicas, etc. Por ejemplo, en las zonas rurales latinoamericanas la figura del duende forma parte del folclore local, por lo que suele ser común encontrar leyendas asociadas a estos personajes.

Elementos de la Leyenda: para narrar una leyenda se requieren personajes, un argumento que describa la situación de forma general, la trama que indique el orden del argumento, un contexto o referencia espacio-temporal y un narrador que nos cuente lo que sucede.

- Personajes, son quienes llevan a cabo las acciones dentro de la historia. Pueden ser héroes, pero también pueden representar otro tipo de arquetipos, como la hechicera, los enamorados, la madre, etc. Por ejemplo, en la leyenda de La Llorona, los personajes son la propia Llorona y las personas (generalmente hombres) con los cuales se encuentra en lugares desolados.
- Argumento, son las acciones que tienen lugar en la historia, ordenadas cronológicamente. Por ejemplo, el argumento de La Llorona es que se trata de una mujer que vaga en busca de sus hijos y emite sonidos desgarradores.
- Trama, es el orden de las acciones planteadas en el argumento. En las leyendas, la trama inicia con la introducción, continúa con el nudo o conflicto y termina con el desenlace o resolución, coincidiendo con el orden del argumento. En otros textos narrativos, como la novela, la trama puede comenzar con el desenlace.
- Contexto, son las referencias que sirven para ambientar la narración, como el lugar y el tiempo. Por ejemplo, "En una calle oscura del centro de Managua...".
- Narrador, es quien cuenta la historia. En las leyendas, el narrador está en tercera persona, es decir, es alguien que no participa en la historia. Un ejemplo sería "El taxista vio a la mujer vestida de blanco, escuchó su llanto desconsolado y supo inmediatamente que se había encontrado a La Llorona".

Partes de la Leyenda: Los elementos de una leyenda se organizan en una estructura compuesta por un inicio, un nudo o conflicto y una resolución.

- Inicio, es la presentación del lugar, personajes y tiempo de la historia. Le da al lector u oyente un contexto de referencia y le da pistas sobre los acontecimientos.



- Nudo, es el conflicto de la historia. Aquí se conoce cuáles son las intenciones de los personajes y sus posibles enfrentamientos.
- Resolución, el conflicto llega a su fin, casi siempre por la intervención de un componente mágico.

Tipos de Leyendas: existen tres grandes categorías de leyendas: según el público al que estén dirigidas, su origen o su temática. Y una misma leyenda puede ser de varios tipos al mismo tiempo, como una leyenda urbana que al mismo tiempo sea de terror, por ejemplo. Conociendo esto, vamos a profundizar en estas clasificaciones.

- Según el tipo de público Leyenda infantil: Una leyenda infantil es un tipo de relato destinado a los niños que posee elementos fantásticos o imaginarios pertenecientes a la tradición popular. En algunos casos tratan de dar una explicación al origen de un lugar o acontecimientos pasados. Suelen tener por función la enseñanza de algún tipo de comportamiento o la advertencia de ciertos peligros que el niño puede enfrentar. En ocasiones se trata de leyendas populares adaptadas al público infantil eliminando elementos no apropiados a su edad.
- Según su origen, leyenda urbana: Una leyenda urbana es un relato inventado que forma parte del folclore contemporáneo de la sociedad masificada, en virtud de lo cual se distinguen de las leyendas de tradición popular local. Se difunden normalmente a través de los medios de comunicación masiva, como la radio, la TV, y especialmente, el internet. Algunas de ellas incluyen elementos inverosímiles y, tal como corresponde a las características de una leyenda, la mayoría se difunde como si fuesen ciertas.

Con frecuencia se relacionan con las teorías de la conspiración.

Leyenda rural, es una narración que tiene lugar en el campo y que suelen transmitirse de forma oral, de allí que los hechos contados sean difíciles de verificar. Por lo general están asociadas a lugares o personas de esa zona.

Leyenda local, son historias atribuidas a hechos o personas vinculados a lugares muy específicos, como un municipio, una región o un estado. Muchas veces, la existencia de este tipo de leyendas convierte a un lugar en un sitio de interés turístico.

- Según su temática, leyenda de terror, también conocidas como leyendas escatológicas, son historias o relatos que tratan de infundir miedo al oyente. Incluyen habitualmente temas macabros como la muerte o el dolor e incluyen personajes o sucesos paranormales. En ocasiones se cuentan como si fueran ciertas, referidas a alguien cercano (un amigo de un amigo, por ejemplo) o a acontecimientos que supuestamente ocurrieron en un lugar próximo (por ejemplo, un bosque, camino o cueva conocidos). Leyenda histórica: es un tipo de leyenda que narra acontecimientos históricos como fundaciones de ciudades, guerras, invasiones, procesos de conquista, revoluciones, etc. Estas historias mezclan elementos verídicos con fantasía, lo cual magnifica el hecho que se quiere reseñar.

Leyenda religiosa: es una leyenda que narra episodios sobrenaturales relacionados con la vida y obra de los santos, personas que vivieron una vida entregada a la vida religiosa o ayudando a los más necesitados. También describen situaciones en las que se debe elegir entre el bien y el mal, apariciones de ángeles o santos a personas comunes, etc.



Leyenda etiológica: es un tipo de leyenda que explican la creación de elementos de la naturaleza, tales como montañas, ríos, lagos, animales, etc. Las leyendas etiológicas buscan darle sentido a la aparición de estos elementos y por lo general están vinculados a un ser con dones sobrenaturales.

Libro: es una obra compuesta por un conjunto de hojas de papel o de otro material, encuadernadas y protegidas con una tapa o cubierta, que forman un volumen. La palabra, como tal, proviene del latín liber, libri. A lo largo de la historia, los libros han pasado de ser pergaminos manuscritos o pintados, a ser volúmenes impresos gracias a la invención de la imprenta por Johannes Gutenberg, alrededor de mil cuatrocientos cuarenta. En este sentido, el libro ha sido para la humanidad sumamente importante, pues es el instrumento por excelencia para preservar y transmitir conocimientos, creencias y cultura, tanto a través del tiempo como del espacio.

Partes del Libro: están conformados por distintas partes, cada una de las cuales tiene un propósito y una función diferente, bien de tipo informativo o práctico, o dentro de la misma obra. Algunas de ellas, como las de tipo decorativo, pueden ser prescindibles, por lo tanto, no siempre tienen los libros las mismas partes.

- Sobrecubierta: es un envoltorio de papel o cartulina que protege la cubierta del libro. No todos los libros la tienen.
- Cubierta: constituye el aspecto externo del libro, se extiende por la cubierta, el lomo y la contracubierta.
- Lomo: en él se ponen los datos de título, número o tomo, autor y logotipo de la editorial. • Guardas: son las hojas que unen las tapas con el resto del libro.
- Hojas de cortesía o de respeto: son hojas en blanco que se encuentran al principio y al final del libro.
- Anteportada o portadilla: está antes de la portada; en ella va el título del libro.
- Contraportada: es la página par posterior a la portadilla, que generalmente está en blanco.
- Página de derechos de propiedad o de créditos: está al reverso de la portada; en ella van contenidos los datos de propiedad literaria o copyright, editor, fechas de las ediciones, reimpressiones, depósito legal, título original (para traducciones), créditos, etc.
- Portada: es donde se encuentran los datos del libro, como título y nombre del autor.
- Página: cada una de las hojas, con anverso y reverso, que se encuentran numeradas.
- Cuerpo de la obra: conjunto de las hojas que constituyen el texto de la obra en sí. La obra, a su vez, puede contener todas o algunas de las siguientes partes: presentación, dedicatoria, epígrafe, prólogo o introducción, índice, capítulos o partes, bibliografía, colofón y epílogo.
- Biografía: en ocasiones se destina una página del libro para la biografía del autor.
- Funda externa: forro que se pone a algunos libros para conservarlos.



Libro Interactivo: es un documento pedagógico de fácil manejo, con herramientas y recursos para trabajar de manera integral cada una de las actividades didácticas que contiene dicho libro. Este tipo de libro requiere participación e interacción por parte del lector, el cual deja de ser solamente un espectador pasivo. La participación del lector puede abarcar diversos procedimientos y herramientas los cuales han sido diseñados y son utilizados para ayudar con el contenido.

Literatura Infantil: la literatura infantil es un arte que recrea contenidos humanos profundos y esenciales; emociones y afectos primigenios; capacidades y talentos que abarcan percepciones, sentimientos, memoria, fantasía y la exploración de mundos ignotos. Es un arte que abarca campos del quehacer humano básicos y que tiene que ver de manera raigal con la cultura, la educación, la comunicación, la ciencia y lo más central de las humanidades; es un arte que asume la realidad, decanta la vida, recorre y traspasa la fantasía, toca y se introduce en lo eterno.

Importancia de la educación en la infancia: es clave para el desarrollo de las personas, porque es en esta época de la vida donde se sientan las bases de aprendizaje para su desarrollo. Cuando hablamos de educación no nos referimos únicamente a la adquisición de conocimientos académicos. El término educación incluye también la parte no cognitiva, aquella que se refiere a la formación del niño o niña en valores y cultura. Toda la información que recogemos en los primeros años de vida nos sirve para desenvolvernos en el mundo y nos desarrollemos plenamente como personas.

Estilos de aprendizaje en los niños: en la actualidad se conocen siete estilos de aprendizaje diferentes, las personas suelen combinar varios de ellos para poder tener un buen aprendizaje en el conocimiento.

- Visual (espacial): Las personas prefieren el uso de imágenes, vídeos y comprensión espacial para poder aprender mejor.
- Aural (auditivo-musical): Las personas prefieren el uso de la música y el sonido para potenciar y mejorar el aprendizaje.
- Verbal (lingüística): Las personas prefieren el uso de las palabras (tanto habladas como escritas) para mejorar y potenciar el aprendizaje.
- Físico (kinestésico): Las personas prefieren el uso del cuerpo, las manos y el sentido del tacto para poder aprender. La experiencia directa es un buen motor de aprendizaje en este sentido.
- Lógica (matemática): Las personas prefieren el uso de la lógica y el razonamiento para poder tener un buen aprendizaje ante cualquier conocimiento.
- Social (interpersonal): Las personas tienen un mejor aprendizaje si lo hacen en grupo o en compañía de otras personas.
- Solitaria (intrapersonal): Las personas prefieren aprender en soledad o potenciar el auto estudio para aprender con tranquilidad y sin presiones.



Ilustración: ilustración es acción y efecto de ilustrar. También, es aclarar un punto o materia con palabras, imágenes, o de otro modo, asimismo, es adornar un impreso con láminas o grabados para hacerlo más atractivo a la vista o explicar de mejor manera su contenido. De igual manera, la ilustración es una publicación, comúnmente periódica, con láminas y dibujos a parte del texto que suele contener. La palabra ilustración es de origen “ilustrare” que significa “ilustrar”, “divulgar”. Asimismo, el término “ilustrado” es un adjetivo que identifica a una persona de entendimiento e instrucción. Por otro lado, el término ilustración es usado como sinónimo de educación, enseñanza, formación, preparación, aclaración, etcétera. De igual forma, algunos antónimos de la palabra en estudio son: ignorancia, incultura, desconocimiento, inconsciencia, entre otros.

Ilustración digital: la ilustración digital es la realización de imágenes artísticas por medio de herramientas tecnológicas, principalmente el ordenador. De esta manera el artista puede crear una amplia gama de imágenes a partir del uso de programas que simulan técnicas tradicionales en un ambiente digital. Se combina muchas veces con la ilustración tradicional, para llegar a resultados muy personales y estilos únicos que están marcados por la impronta del artista. Una buena ilustración no es solamente un buen dibujo. Una ilustración siempre tiene una función, cuenta una historia, vende un producto, describe un entorno, enseña el funcionamiento de algo, etc. Es la herramienta que nos permite expresar nuestra imaginación. Para conseguir un estilo propio, por un lado, es necesario aprender cuántas técnicas debes usar. Por otro, es importante conocer cómo hacer uso de herramientas físicas que facilitan el proceso creativo, como el uso de referencias y bocetos.

Diferencia entre ilustración tradicional e ilustración digital: la ilustración tradicional, es la que mantiene sus cualidades originales, es decir, que se realiza manualmente mediante materiales de dibujo, pintura o collage sobre un papel o lienzo y parten de una imagen trazada o definida por el mismo artista. Por otra parte, la ilustración digital es definida por su dependencia de herramientas como la computadora y diferentes programas que le ayudan al artista a generar, retocar o complementar imágenes, así como archivos digitales a través de sus propias formas de trabajo que simulan a las técnicas de la ilustración tradicional. Pero la diferencia definitiva entre ambas, es que la ilustración tradicional es única y original, ya que produce un objeto físico y palpable, mientras que la ilustración digital es completamente virtual y se puede duplicar de manera infinita.

Tipos de ilustración digital:

1. Ilustración infantil
2. Ilustración fantástica
3. Ilustración para cine
4. Ilustración para Videojuegos
5. Comic
6. Ilustración de portada



7. Ilustración para Concept Art

8. Ilustración publicitaria

9. Ilustración de moda

Ilustración Infantil: se puede definir como aquella rama de la ilustración especializada en la creación de imágenes dirigidas a un público infantil. Uno de los principales productos en los que se utiliza esta disciplina es la ilustración de libros infantiles, y en ocasiones se denomina como la actividad específica de ilustrar libros para niños. Pero no se limita a esto. La ilustración infantil puede ser usada en contenidos audiovisuales y productos comerciales.

Características de la ilustración infantil:

- El contenido apropiado para la ilustración infantil: el contenido de la ilustración infantil cambia con el paso del tiempo. Lo que hace unos años era considerado como inapropiado para el público infantil, hoy en día puede ser visto como algo normal. Además, también depende de la cultura y el país en el que nos encontremos.
- Métodos y técnicas de la ilustración infantil: la ilustración infantil no está limitada a una serie de técnicas, y cualquiera una de ellas es igual de apropiada para hacer un buen trabajo. La única limitación es la preferencia del ilustrador. El objetivo del ilustrador infantil es representar la realidad de una forma que atraiga la atención del niño y lo involucre por completo en la historia que cuenta.
- Objetivos de la ilustración infantil: a pesar de que en el pasado no era considerada una rama muy respetada dentro del mundo de la ilustración, en años recientes, esta disciplina está ganando el reconocimiento que se merece. Los libros ilustrados cumplen una función muy importante en el proceso de desarrollo de los niños.

Técnicas de ilustración:

- Realista o ilustración tradicional digital: la gran mayoría de los artistas 'tradicionales' escogen el estilo realista como primera opción a la hora de iniciarse en la ilustración digital. Es un estilo que imita los medios de la pintura tradicional logrando un efecto real.
- Vectorial: el estilo vectorial, hoy en día es el más popular de todos y posiblemente el más usado dentro del diseño gráfico. Se caracteriza por usar líneas limpias, colores planos y formas simples. Una de las virtudes de este estilo es que la ilustración vectorial no pierde detalle en la ampliación o reducción de la obra, haciéndola más versátil para su uso en diseño gráfico.
- Pixel Art: es el estilo de ilustración digital primitivo. A pesar de ser un 'clásico' todavía tiene muchos adeptos y se sigue utilizando en el sector del videojuego o en ilustraciones retro.
- Cómic: en el estilo Cómic, generalmente se parte del trabajo analógico realizado con medios tradicionales y se finaliza y mejora mediante software y tableta gráfica, aunque hay muchos artistas del género que realizan sus obras íntegramente en medio digital.



- Mixed media o técnica mixta: es la combinación de diferentes técnicas, herramientas y softwares. Para el estilo Mixed Media se hace indispensable el uso de la tableta gráfica, dotándolos de mayor precisión en los movimientos que un mouse o un trackpad, y sobre todo generando un workflow más elevado.

Ilustración en el Diseño Gráfico. la ilustración es una herramienta extremadamente potente en términos comunicativos. Además, no debemos olvidar que el público actual está acostumbrado a la inmediatez, por lo que cualquier contenido visual que utilice una gran cantidad de texto, una imagen o fotografía poco original y dinámica nunca resultará atractivo y pasará desapercibido para sus potenciales receptores. Utilizar como método de comunicación la ilustración tiene grandes ventajas, siendo una técnica ágil y sencilla, aunque con un gran valor visual. Aun así, la ilustración también permite realizar todo tipo de infografías mucho más detalladas y precisas. Discos, carpetas, infografías, revistas, libros. Son infinitas las situaciones en las que el diseño siempre será más efectivo si va acompañado de una ilustración de calidad.

5.3. Perspectiva teórica asumida

La UNESCO² define el concepto cultura como: Conjunto distintivo de una sociedad o grupo social en el plano espiritual, material, intelectual y emocional comprendiendo el arte y literatura, los estilos de vida, los modos de vida común, los sistemas de valores, las tradiciones y creencias. Se define a la cultura como el conjunto de rasgos distintivos espirituales y materiales, intelectuales y efectivos que nos caracterizan como sociedad o grupo social. Esta visión, engloba además de las artes y las letras, nuestros modos de vida, derechos fundamentales, como seres humanos, nuestros sistemas de valores, tradiciones, costumbres y creencias.

La cultura, es la forma organizada de la vida social que resulta de la interacción inteligente y socializada desde tiempos antiguos por una comunidad humana. Dicha forma se inspira en una visión del mundo y de la vida y se expresa en un conjunto de normas de pensamiento y de conducta comúnmente aceptadas por el respectivo grupo humano

Patrimonio cultural: De acuerdo con la UNESCO; el Patrimonio Cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas. (Unesco Conferencia Mundial de la UNESCO sobre el Patrimonio Cultural, 1982).

Es el Conjunto de todos los bienes materiales (tangibles) o en su caso no materiales (intangibles) que son considerados de interés relevante para la permanencia de la identidad y cultura de un pueblo. Es la herencia propia del pasado con la que en el presente vive el pueblo, mismo que en un futuro se transmitirá a próximas generaciones.

El patrimonio se puede dividir en materiales e inmateriales; Los patrimonios materiales se constituyen en los patrimonios donde los pueblos y civilizaciones generan bienes culturales en gran cantidad, entre objetos y edificios, la cual se le da u otorga su significado y relevancia con el paso del tiempo y se forman los procesos históricos de las naciones. Para recordar la cultura de un país, es lo que marca la diferencia en sus posibilidades de desarrollo. Fortalecer la cultura es la única manera de participar desde nuestra propia identidad en el mundo globalizado. Desarrollar la cultura significa dotar de instrumentos idóneos a las personas para fortalecer sus valores, comprender el mundo en el que viven, asumirlo y participar de los cambios. Por eso, la cultura debe estar en el centro de nuestra idea de desarrollo.

² UNESCO, (2012). Cultura y nuestros derechos culturales p.p 10-16. Tomado de internet.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000228345>



En este tipo de patrimonio podemos encontrar todos los “restos”, por llamarlo así y objetos arqueológicos o también llamados prehispánicos y se incluyen los restos fósiles como: edificios coloniales como catedrales, conventos y haciendas, palacios de gobierno o también la arquitectura civil que era notable por su estilo y sus hechos históricos por las que se ligan. El patrimonio cultural se manifiesta por: manuscritos históricos, códices, obras de arte, industriales que son importantes para los procesos de la historia de la arquitectura vernácula representado por pueblos y comunidades.

Los patrimonios inmateriales comprenden los usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas - junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes - que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural.

Este patrimonio cultural inmaterial, que se transmite de generación en generación, es recreado constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiéndoles un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto de la diversidad cultural y la creatividad humana.

Las manifestaciones no materiales emanan de una cultura a través de saberes (conocimientos y modos de hacer comunidades), celebraciones (rituales espirituales, festividades, prácticas de la vida social), formas de expresión (manifestaciones literarias, musicales, plásticas, escénicas, lúdicas, entre otras) y lugares (mercados, ferias, santuarios, plazas y demás espacios donde tienen lugar prácticas culturales.

Nuestra Identidad Cultural: se entiende por identidad a todos aquellos elementos que permiten identificar, caracterizar, y mostrar que se tiene en común y que se diferencia entre los pueblos. La identidad cultural tiene carácter dinámico por sí, e implica una dinámica necesaria, por su propio sentido multifactorial y por la correlación temporal diversa, lo que determina que la identidad no esté, sino que emerge. Entre los elementos que se identifican como parte de nuestras raíces que cimentan día a día nuestra identidad son:

- La tradición oral
- La lengua
- Los hábitos alimenticios
- La celebración de fechas especiales en forma colectiva
- Ritos y tradiciones compartidas
- Las expresiones artísticas
- Ferias y carnavales
- Otros

Esta construcción colectiva y su respectiva tipificación de los imaginarios simbólicos que constituyen la identidad cultural requieren de una conciencia histórica y un proceso de valoración colectiva y se fortalece a través de la educación formal y no formal.

Por otra parte, la diversidad cultural propone el respeto no solamente por parte de nuestros vecinos o de quienes rodean y no piensan igual a nosotros sino que también implica el respeto por parte de las autoridades que tienen el poder en la comunidad



en la cual habitamos, por supuesto, en caso que la autoridad se muestre coercitiva contra quienes se expresan en contra de sus ideas nos encontraremos ante un claro contexto de falta de libertad de expresión, lo que popularmente se denomina como dictadura.

Pero la autoridad además de respetar las ideas de una determinada cultura deberá darle a las diferentes culturas que integran su comunidad las garantías necesarias para su supervivencia, ya que es una situación frecuente que una cultura se vea amenazada por el avance de otra que cuenta con una vocación hegemónica, entonces, la autoridad o gobierno debe intervenir para proteger a la cultura más débil y evitar por sobre todas las cosas que la misma desaparezca, desapareciendo por tanto la diversidad cultural.

¿Qué es el Desarrollo Local? es un proyecto común que se sustenta en un modelo de democracia participativa de concertación de agentes y sujetos territoriales que incorpora y combina en un espacio territorial como unidad de desarrollo: el crecimiento económico, la equidad, la mejora socio-cultural, sostenibilidad ambiental, la equidad de género con la finalidad de elevar la calidad de vida individual y colectiva.

Este concepto hace referencia a procesos de crecimiento de manera integral en todas las áreas de la vida en los aspectos culturales, sociales, económicos y políticos. El desarrollo involucra las acciones positivas de los diversos actores claves en el entorno local, tales como, los gobiernos locales, nacionales, organizaciones de la sociedad civil, organismos cooperantes nacionales e internacionales que están destinadas a mejorar y satisfacer las necesidades detectadas bajo un diagnóstico participativo de la vida y el entorno para hacer un uso comprometido y sostenido de los recursos de nuestros territorios.

Los elementos fundamentales en el desarrollo son: la cultura, población y territorio.

La cultura no puede continuar siendo la dimensión olvidada del desarrollo, el fortalecimiento de factores y variables culturales como la identidad, la creatividad, el acceso a bienes y servicios culturales, contribuye al despliegue de facultades humanas y abre un nuevo horizonte para el desarrollo de la población compartiendo un territorio que posee recursos que mediante su aprovechamiento bajo normas y procedimientos sostenibles para asegurar el beneficio intergeneracional.

Este concepto hace referencia a procesos de crecimiento de manera integral en todas las áreas de la vida en los aspectos culturales, sociales, económicos y políticos. El desarrollo involucra las acciones positivas de los diversos actores claves en el entorno local, tales como, los gobiernos locales, nacionales, organizaciones de la sociedad civil, organismos cooperantes nacionales e internacionales que están destinadas a mejorar y satisfacer las necesidades detectadas bajo un diagnóstico participativo de la vida y el entorno para hacer un uso comprometido y sostenido de los recursos de nuestros territorios.



6. Metodología

6.1. Enfoque cualitativo asumido y su justificación

La presente investigación de acuerdo al objeto de estudio es de tipo **aplicada**, de enfoque cualitativo, de alcance **explicativa**, se basa en métodos de recolección de datos no estandarizados ni predeterminados. Consistente en obtener las perspectivas y puntos de vista de los participantes en donde se asigna un valor de importancia a sus emociones, prioridades, experiencias, significados y otros aspectos más bien subjetivos.

Este enfoque se adecúa a nuestro tema, ya que, trata de un proceso de investigación y análisis con el propósito de obtener una visión general del comportamiento y la percepción de los niños ante el conocimiento de las leyendas propias de Nicaragua, haciendo uso de las técnicas de investigaciones cualitativas y así conseguir un resultado privilegiado del análisis profundo y reflexivo de los significados subjetivos e intersubjetivos que forman parte de las realidades de los niños en la actualidad moderna.

6.2. Proceso de investigación

Teniendo en cuenta los objetivos de la investigación, se procedió a delimitar el proceso de investigación, en tres fases:

1. **Planificación del estudio:** Abarca el proceso de organización técnica del estudio y definir las variables del estudio y el diseño metodológico (tipificación del estudio, definición de la muestra y construir los instrumentos de recolección de datos).
2. **Recolección de la información de campo:** Comprende el proceso de aplicación de los instrumentos (observación, entrevistas, grupos focales y revisión documental) y la tabulación de la información recolectada (cualitativa). Los datos cualitativos serán analizados a partir de la bibliografía existente y los resultados de los diferentes grupos focales.
3. **Redacción del informe de investigación:** En esta fase se elaboró un primer borrador del informe como una primera aproximación al objeto de estudio, sometido a consulta con los especialistas a fines al objeto de estudio, a partir de estos datos se procedió a realizar los ajustes correspondientes para obtener un segundo borrador, seguidamente se sometió a una segunda consulta ante el Decano de la Facultad y cuerpo docentes del área del conocimiento, para incorporar al documento las últimas observaciones y elaborar Informe Final del estudio.

6.3. Muestra Teórica y sujetos del estudio

La investigación se aplicó en el colegio Salesiano “Don Bosco”, ubicado en la calle Real de Monimbó, departamento de Masaya. El colegio cuenta con alrededor de mil cien estudiantes todos del turno matutino, fundada en 1926; su función como centro educativo animado por religiosos salesianos y laicos, es formar de manera integral, educando y evangelizando a los niños y jóvenes del entorno de Masaya.



El estudio está dirigido a este centro escolar ya que dispone con una educación sólida y completa, siendo uno de los colegios más prestigiosos y antiguos de la ciudad; tomando en cuenta también que se encuentra ubicado dentro del barrio indígena de Monimbó, el cual se caracteriza por ser uno de los barrios que hasta la fecha conserva la cultura y tradición en todo su esplendor.

6.4. Plan de Muestreo

La unidad de análisis y observación concierne a niños y niñas pertenecientes a la educación primaria, con un rango de edad entre seis a doce años, del colegio Salesiano Don Bosco, Masaya.

El análisis de investigación está comprendido en seis grados escolares divididos en dos ciclos: educación fundamental (primer y segundo grado) y el segundo ciclo (tercer, cuarto, quinto y sexto grado) todos de la sección “C” y del mismo centro de estudio, omitiendo a los estudiantes que corresponden a otras secciones y grados académicos o fuera de las edades delimitadas para el proyecto.



6.5. Población y muestra

La población escolar primaria perteneciente al centro educativo Salesiano Don Bosco es de seiscientos cinco estudiantes, de dicha población tomamos una muestra de ciento ochenta y ocho niños, con un margen de error del cinco por ciento y un nivel de confianza del noventa por ciento.

Los resultados se consiguieron haciendo uso de la fórmula convencional para calcular la muestra finita.

$$n = \frac{N * Z_{\alpha}^2 * p * q}{e^2 * (N - 1) + Z_{\alpha}^2 * p * q}$$

CALCULO TAMAÑO DE MUESTRA FINITA

Parametro	Insertar Valor
N	605
Z	1.645
P	50.00%
Q	50.00%
e	5.00%

Tamaño de muestra

"n" =

188.19



6.6. Métodos y técnicas de recolección de datos

Los métodos y técnicas de recolección de datos que utilizaremos son: entrevistas, observación, grupos focales y revisiones bibliográficas.

6.7. Métodos y técnicas para el procesamiento de datos y análisis de información

Para el proceso de recolección de datos, se hizo uso de diferentes instrumentos como: la entrevista, la observación y los grupos focales; que se encuentran divididas en dos ciclos educativos, con el propósito de obtener un análisis completo de datos cualitativos que aporten a nuestra investigación.

En el primer ciclo - Educación fundamental.

En esta etapa de estudio se analizaron las respuestas obtenidas de la entrevista y la observación, dirigidas a los niños de primero y segundo grado del colegio Salesiano Don Bosco de Masaya.

La entrevista fue semiestructurada y está compuesta por ocho preguntas, que fueron ejecutadas de manera grupal. Información que nos permitió conseguir los resultados necesarios para favorecer el estudio de investigación para la creación de un libro ilustrativo e interactivo para niños.

6.8. Criterios de calidad aplicados: credibilidad, confiabilidad y triangulación.

La credibilidad se logrará cuando los hallazgos del estudio son reconocidos como reales por las personas que participan en el estudio y por quienes han experimentado, o han estado en contacto con el fenómeno investigado³.

La confiabilidad depende de procedimientos de observación para describir detalladamente lo que está ocurriendo en un contexto determinado, tomando en cuenta para ello el tiempo, lugar y contexto objeto de investigación o evaluación, para poder así intercambiar juicios con otros observadores sean estos investigadores o evaluadores. De allí que la confiabilidad representa el grado de similitud de las respuestas observadas entre el contexto del investigador o evaluador y el investigado o evaluado. Kirk & Millar (1988), recomiendan a los investigadores cualitativos ir hacia la búsqueda de la consistencia de los hallazgos tomando como base los cuatro procesos de investigación etnográfica: invención, descubrimiento, interpretación y documentación, con la finalidad de poder coordinar la toma de decisiones.

Autores como Goetz y LeCompte (1988), señalan que la confiabilidad representa el nivel de concordancia interpretativa entre diferentes observaciones, evaluadores o jueces del mismo fenómeno. Para estos autores la confiabilidad de una investigación etnográfica depende de la solución a sus problemas de diseño interno y externo. En este sentido, establecen para la evaluación dos tipos de confiabilidad que reconocen como: confiabilidad interna y confiabilidad externa.

Confiabilidad externa; se logra cuando al replicar un estudio, diferentes investigadores llegan a los mismos resultados. Los autores consideran que el evaluador puede aumentar esta confiabilidad siempre y cuando recurra a estrategias como las

³ Rada, (s/f). El rigor en la investigación cualitativa: técnicas de análisis, credibilidad, transferibilidad y confirmabilidad. pp. 1-11.
Recuperado de internet. <https://www.capacidad.es>



siguientes: Precisar el nivel de participación y la posición asumida por el investigador o evaluador en el grupo estudiado.

La triangulación Elliot (1986), señala que este procedimiento puede tener diferentes modalidades para lo cual el investigador o evaluador:

1. Realiza el análisis directo de la información recabada sobre los distintos instrumentos.
2. Desarrolla una sesión con alguna persona involucrada en el estudio, con la finalidad de relacionar, contrastar y analizar las diversas evidencias surgidas en las similitudes de los instrumentos aplicados.

Además, Pérez Serrano (1998) manifiesta que la triangulación es más efectiva cuando el investigador combina varias fuentes o métodos, debido a que estos permitirán contrastar puntos de vista distintos sobre una misma situación.

6.9. Los criterios de calidad a aplicar en la investigación objeto de estudio, serán: credibilidad, confiabilidad y triangulación.

En cuanto a la credibilidad, está dada por los participantes en el estudio, entre estos: el investigador, los niños como la principal fuente de información, los docentes del centro escolar y docentes especialistas de la carrera Diseño Gráfico.

En lo referente a la confiabilidad, tomaremos en consideración los aspectos internos y externos. Dentro de los internos la participación directa de los docentes de la carrera, Externamente, se tomará en consideración la opinión de los docentes y niños entrevistados. En lo relativo a la triangulación, se adoptó el siguiente esquema de trabajo: Revisión de literatura relacionada con el objeto de la investigación, entrevistas, y grupos focales.

La triangulación se adoptó para la búsqueda de convergencia, y para las definiciones de las categorías del presente estudio.



7. Discusión de resultados o hallazgos

Para el proceso de recolección de datos, se hizo uso de diferentes instrumentos como: la entrevista, la observación y la encuesta; que se encuentran divididas en dos ciclos educativos, con el propósito de obtener un análisis completo de datos cualitativos que aporten a nuestra investigación.

El primer ciclo - Educación fundamental: En esta etapa de estudio se han analizado las respuestas obtenidas de la entrevista y la observación, estas fueron dirigidas a los niños de primero y segundo grado del colegio Salesiano Don Bosco de Masaya.

La entrevista fue semiestructurada y está compuesta por ocho preguntas, que fueron ejecutadas de manera grupal a través de la visita en un día específico a dicho colegio. La información recopilada nos permitió conseguir los resultados necesarios para favorecer el estudio de investigación para la creación de un libro ilustrativo e interactivo para niños.

Se entrevistó a un total de veinte estudiantes, diez niños de primer grado y diez niños de segundo grado únicamente de la sección "C". Llevando a cabo una evaluación y resumen de las respuestas recopiladas de los niños, se determinó que un 100 % de los estudiantes saben leer desde su primera etapa educativa, así mismo el 100 % determinó que les gusta mucho el hábito de la lectura:

1. Se les preguntó a los estudiantes si sabían leer y si les gusta la lectura.

El 100% de los niños, demostró que sí, saben leer y que les gusta la lectura.

2. Conocen sobre las leyendas.

De los 20 alumnos entrevistados, el 65 % de ellos posee conocimiento respecto al tema de las leyendas, mientras que el 35 % restante no conoce sobre el tema de las leyendas.

Además, se descubrió que los estudiantes que sí saben sobre las leyendas, no han obtenido ese conocimiento en su centro de estudios; ya que, el 45 % de ellos revela haber escuchado del tema en sus casas, y el otro 55 % en otros lugares.

3. Desean conocer sobre las leyendas.

Se obtuvo como respuesta que el 95 % se muestra interesado por aprender más, pero el 5 % restante no lo está.

4. Le gustaría leer un libro con dibujos animados de leyendas.

El 85 % de los alumnos entrevistados confirman que les gusta la idea de leer un libro de leyendas animado, mientras que el 15 % dejó claro que no les atrae el material propuesto.



5. Reconocen estas leyendas.

Seguidamente, se evidenció que no todos los niños reconocen por igual las leyendas mencionadas en la entrevista, siendo “La Carreta Nagua” la leyenda más reconocida (por el 26 %) y “La Serpiente emplumada” la menos reconocida (por el 2 %) entre las leyendas que se les mencionaron.

6. Cual imagen les gusta más.

Para finalizar, procedimos a mostrarles dos imágenes correspondientes a la misma leyenda, con la diferencia de que una de ellas era una imagen realista y la otra una ilustración, esto con el fin de saber cuál les atrae más visualmente. Concluyendo que el 75 % reaccionó positivamente ante la ilustración, y el otro 25 % por la imagen realista.

La observación consistió en captar de una forma directa los diferentes criterios a valorar, haciendo uso de la lista de cotejo, una técnica eficaz para evaluar las reacciones naturales de las personas; en este caso, de los niños. Para registrar dicho comportamiento ante la ejecución de las preguntas procedimos a grabar la entrevista completa.

Este instrumento se aplicó de forma grupal al igual que la entrevista, inicialmente con diez niños de primer grado y luego diez niños de segundo grado, haciendo un total de veinte niños. Estas dos herramientas se encuentran relacionadas para obtener un mejor resultado en el estudio investigativo.

En su mayoría contemplamos un efecto positivo, pues se lograron cumplir las expectativas de forma satisfactoria. Al tratar con niños pequeños, tomamos en cuenta que tendríamos algunos inconvenientes como la falta de concentración y la participación individual.

Criterios	Primer grado		Segundo grado	
	Sí	No	Sí	No
Muestra interés hacia la Lectura	x		x	
Conocimientos sobre las Leyendas del país	x		x	
Participación grupal	x		x	
Participación individual		x	x	
Desenvolvimiento al participar	x		x	
Lenguaje Corporal	x		x	
Falta de concentración	x		x	
Interés al aprender	x		x	
Les gusta los dibujos animados	x		x	
Les atrae la idea de un libro de leyendas con juegos y animaciones.	x		x	

El segundo ciclo

La segunda etapa comprende la revisión de las respuestas extraídas de la encuesta, que fue dirigida a niños de tercero a sexto grado del mismo centro educativo. El tipo de encuesta fue analítica, constaba de diez preguntas abiertas o cerradas; las cuales fueron realizadas a cuatro salones de clases de la sección “C” de manera individual, haciendo un total de ciento sesenta y ocho niños encuestados.

Se realizó un resumen y análisis de las respuestas obtenidas en las siguientes interrogantes:

1. ¿Practicar el hábito de la lectura?

El 58% respondió que poco, el 35% mucho y el 7% nada.

2. ¿Conoces sobre las leyendas de Nicaragua?

El 77% de los encuestados conoce sobre las leyendas y un 23% no las conoce.

3. ¿Cuál crees que es el verdadero concepto de leyenda?

El 66% tiene dominio del concepto técnico de leyendas

4. ¿En dónde has escuchado sobre el tema de las leyendas?

Según las respuestas recopiladas, se logra percibir que el 44 % de los niños ha escuchado de las leyendas en su hogar, lo que indica que en las familias se sigue preservando la cultura, transmitiéndola de generación en generación.

5. ¿Te gustaría saber más sobre las leyendas?

El 91 % de los niños expresó su interés de conocer las leyendas de nuestro país, lo que resulta positivo y ventajoso para reforzar sus conocimientos y seguir construyendo parte de su identidad cultural.

6. ¿Te gustaría leer un libro sobre leyendas hecho con dibujos animados?

La respuesta para esta interrogante era abierta y cerrada; es decir, los niños seleccionaron “sí” o “no” y argumentaron su respuesta. El 86 % dio una respuesta positiva, la mayoría aclaró que no conocen un libro como el que se está proponiendo, y sería bueno para alejarlos de las redes sociales, videojuegos, etc. Además, sería una opción acertada para motivarlos a seguir aprendiendo de este tema.

Argumente su respuesta.

7. Aproximadamente, ¿cuántas leyendas conoces?

Los resultados de la séptima pregunta muestran que el 57 % de los niños conoce más de tres leyendas, por el contrario del otro 43 % que solo conoce menos de tres leyendas.

8. Marca cuál de estas leyendas conoces y escribe su nombre.

De acuerdo a las respuestas recopiladas, podemos decir que las leyendas más conocidas entre los estudiantes son: La carreta nagua, El padre sin cabeza, El cadejo y Los duendes; las menos conocidas son: La cegua y La serpiente emplumada.

9. En caso de que no conozcas alguna de las leyendas de la pregunta anterior, escribe aquí el nombre de otras que sí conozcas.

La mocuana, el caballo del coronel Arrechavala, la llorona, la taconuda, la chancha bruja, la mona.

10. ¿Cuál imagen te gusta más? ¿Por qué?

Por último, al evaluar las contestaciones nos queda claro que a los niños les parece más atractiva una imagen animada que una real; pues argumentaron que de esa manera les da menos miedo, les parece más bonito y colorido.

Los niños que cursan la primaria en el colegio Salesiano de Masaya, fueron un factor importante para esta investigación, brindaron la información necesaria para comprobar o invalidar el argumento de estudio.

De esta manera, se determina que los estudiantes sí tienen conocimiento básico sobre lo que es una leyenda y reconocen algunas de ellas. Aunque a su vez, queda al descubierto que no en todos los grados escolares se les enseña sobre las leyendas,



los niños de primer y segundo grado manifestaron que han escuchado hablar de ellas en su hogar y en otros lugares fuera del colegio.

En el transcurso de las entrevistas y las encuestas, expresaron sentir curiosidad y deseos de aprender sobre el tema para enriquecer su conocimiento cultural. Además de mostrar gran interés y entusiasmo por leer un libro animado e interactivo sobre leyendas de Nicaragua.

Gracias a los resultados de los instrumentos aplicados se recopilaron datos que aportaron ideas para el contenido del libro. Se tomaron en cuenta las leyendas menos conocidas por los niños; así mismo las que ellos sugirieron. También fue de mucha ayuda descubrir su interés por el dibujo animado, lo que facilitó reafirmar la elección de la técnica de ilustración para la realización del proyecto.

En correspondencia a estos resultados se procede a la propuesta del Diseño del Proyecto, el cual consiste en diseñar un libro interactivo e ilustrativo complementado de juegos didácticos dirigido a niños; basado en las leyendas de nuestro país, con el fin de seguir fortaleciendo el conocimiento y el interés hacia lo que forma parte de nuestras raíces nicaragüenses, fomentando la lectura y captando la atención de los más jóvenes mediante una herramienta creativa y fuera de lo común.

La investigación se realizó en el colegio Salesiano Don Bosco del departamento de Masaya, haciendo un estudio para poner a prueba a los niños de primero a sexto grado y saber qué tanto conocen sobre las leyendas de Nicaragua. Se determinó que los estudiantes tienen un conocimiento limitado sobre el tema, pero demuestran bastante entusiasmo por dicho proyecto, ya que desconocen de la existencia de un libro didáctico con ilustraciones y juegos de estas narrativas. Les emociona el poder ser parte de esta nueva técnica de aprendizaje ya que lo consideran más divertida que otras.

Gracias a los resultados obtenidos de este estudio, se pudo recolectar la información para poder determinar qué leyendas se deben incluir en el libro y partir de estas, crear los personajes y escenarios, haciendo uso de la técnica más votada por los niños.

Además, se desarrolló un análisis del espacio para la maquetación de cada elemento del libro como: título, cuerpo o texto, ilustración, juegos, imágenes, entre otros. Todo estratégicamente diseñado para crear impacto visual en nuestros pequeños lectores. A su vez, se agregó un glosario de palabras para que los niños tengan una mejor comprensión lectora con términos que desconozcan dentro de las leyendas y de igual manera se enriquezca el contenido de estudio del libro.



Desarrollo del producto creativo

Título del libro

El nombre elegido para el libro surge de un refrán popular nicaragüense. “El que parpadea pierde”, esta frase la interpretamos como una manera de no dejar pasar la oportunidad de fortalecer nuestra cultura a través de las leyendas, si nosotros como nicaragüenses no nos encargamos de fomentar la cultura de nuestro país, nadie más lo hará y como consecuencia poco a poco se irá disminuyendo el interés de estos temas en las nuevas generaciones, acabando con nuestro legado cultural. Así mismo, utilizar un título divertido que despierte la curiosidad de los niños por explorar el contenido del libro, sirviendo como una pista referente a lo que encontrarán dentro de él.

Desarrollo del identificador visual

La tipografía dentro del diseño de marca nos ofrece un nuevo lenguaje creativo que aporta mayor impacto visual. Se optó por hacer una propuesta estilo lettering con apoyo de formas, colores y diferentes tamaños de tipografía, que influyen en la percepción de los niños, estimulando sus mentes y emociones.

Se ha elaborado el diseño de un isologo que está compuesto con una parte gráfica y la otra textual de forma indivisible. El elemento gráfico que conforma el logo es un ojo, representa “el espejo del alma” porque refleja de manera inmediata los sentimientos, los miedos y las intenciones verdaderas de las personas, además tiene otra conexión con el contenido del libro ya que a través de los ojos podemos percibir la esencia de cada una de las historias de estos personajes míticos. Cuenta con otros componentes, que son dos círculos haciendo referencia a las formas geométricas, el círculo al no poseer un principio ni un fin se le asocia con la eternidad. Las formas ovaladas o redondas, al carecer de ángulos o picos evocan emociones más empáticas y cercanas.

El elemento textual está compuesto por una tipografía llamativa y correctamente legible, jugamos con la posición de las letras para darle una personalidad dinámica al nombre, para marcar una distinción y lograr captar las mentes de los niños. A continuación, mostramos la propuesta final (cabe destacar que el fondo gris no es parte del isologo).

Figura 1.



Tipografía

Para el título se ha seleccionado una tipografía San Serif llamada: “Naughty Monster”, es de diseño geométrico que enfoca la belleza simplista de mezclar ciertas formas, líneas y curvas para obtener resultados creativos que emiten interpretaciones favorables para la imagen del libro.

NAUGHTY MONSTER

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

0123456789:;<=>?@! " # \$ % & ' () * + , - . / [\] ^ _ { | } ~

À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ À Á Â Ã Ä Å Æ Ç È É Ê Ë Ì Í Î Ï Ñ Ò Ó Ô Õ Ö Ø Ù Ú Û Ü Ý Þ

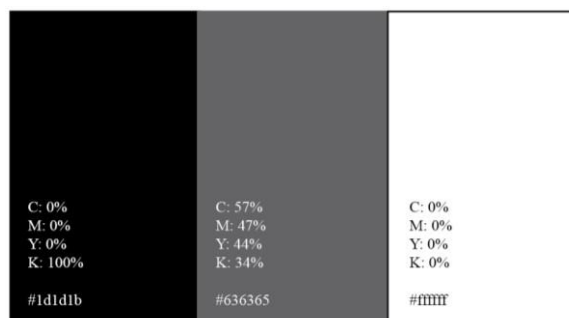
Paleta de color

Se ha seleccionado una serie de colores que obedece un patrón cromático de escalas grises, decidimos utilizar estos colores para dar un toque minimalista, sencillo y armonioso que pueda ser adaptable ante cualquier escenario. También nos hemos apoyado con la teoría del color que expresa ciertos atributos y emociones que apoyan nuestra elección de colores.

Negro: tiene una amplia gama de representaciones que van desde la elegancia, el luto, la muerte o el poder.

Gris: Fruto de la fusión entre los tonos neutros blanco y negro, simboliza neutralidad, sugiere tristeza, mezcla de alegrías y penas.

•**Blanco:** El blanco es un color que transmite paz, pureza y limpieza. Color favorito de la inocencia, del bien y de los espíritus.





Versión en positivo

La versión en positivo se establece para ser utilizado en fondos claros.

· EL que.
PARPADEA
PIERÉ

Versión en negativo

La versión en negativo se establece para ser utilizado en fondos oscuros.

· EL que.
PARPADEA
PIERÉ

Personajes

El proceso de elaboración de los personajes, parte de un análisis que ha sido realizado mediante una investigación de campo, se dio vida a diez personajes principales, donde se bocetan cinco personas, cuatro animales y un ser espectral, también fueron parte de estas ilustraciones varios personajes secundarios, todos pertenecientes a las siguientes leyendas:

1. La Llorona
2. La Mocuana
3. La Taconuda
4. Chico Largo
5. Coronel Arrechavala
6. La Carreta Nagua
7. Los cadejos de Monimbó
8. La Serpiente Emplumada
9. El Punche de Oro
10. El Barco Negro

La estructura del cuerpo de cada personaje fue formada por figuras geométricas como círculos, rectángulos y óvalos. Cuando ya están bocetados lo siguiente en el proceso gráfico es la digitalización, los personajes cuentan con el mismo estilo de ilustración vectorial. Se distinguen por estar compuestos de líneas limpias, colores planos y formas simples; para la realización de estos procuramos no recurrir a técnicas más complejas, para seguir manteniendo el estilo que lo caracteriza.

Creación de personaje principal: La Taconuda

Figura 2.



Boceto



Resultado final

Creación de personaje principal: La Carreta Nagua

Figura 3.



Boceto



Resultado final

Creación de personaje principal: El Punche de oro

Figura 4.



Bocetaje



Resultado final

Creación de personaje secundario: Indígena

Figura 5.



Bocetaje



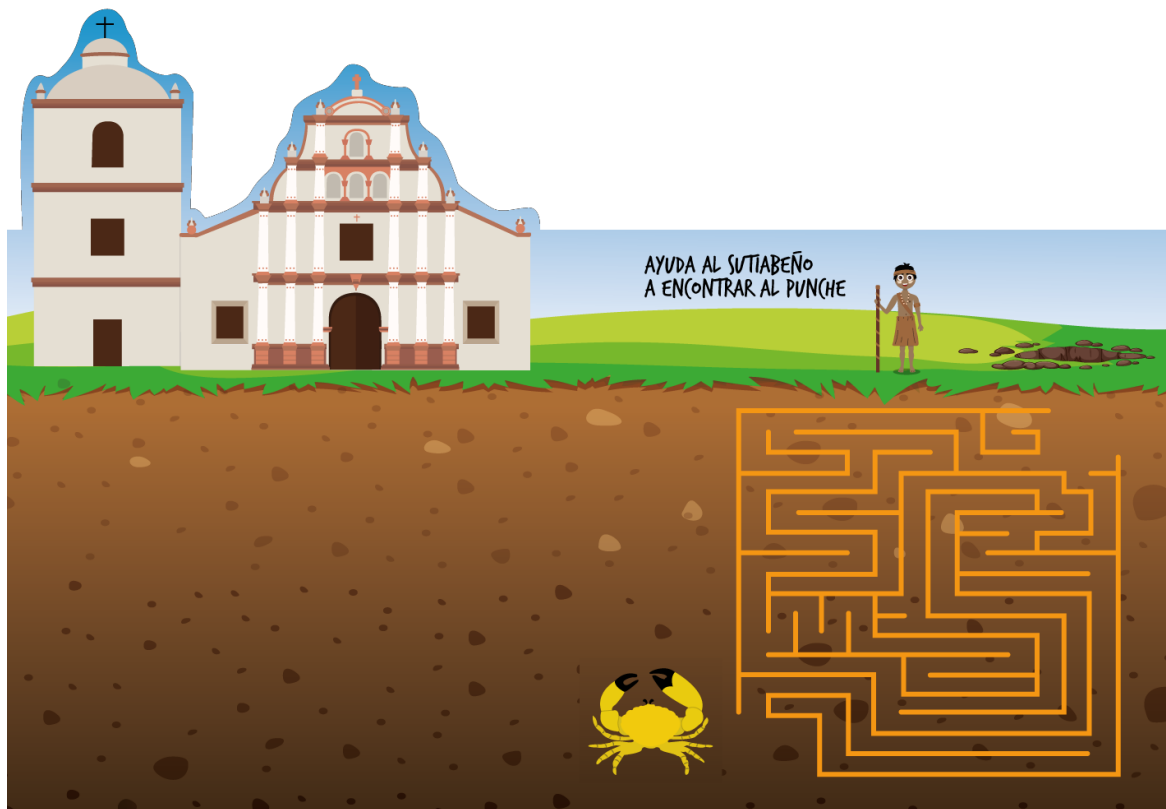
Resultado final

Escenarios

Los escenarios que se utilizan en el proyecto son inspirados en lugares icónicos de Nicaragua, tales como: Ometepe, Sutiaba, Masaya, Managua, etc. Lugares donde nacen y se desarrollan las leyendas escogidas. Una ventaja de los libros infantiles es que se pueden explotar distintas técnicas dando la libertad de crear y potenciar escenas diferentes con estrategias creativas, se implementaron actividades didácticas y espacios fuera de lo monótono, escenas que se puedan abrir y descubrir algo nuevo, para generar mayor atracción visual y lograr conectar a los lectores con cada una de las historias.

Escena Punche de oro

Figura 6.



Escena La Serpiente emplumada

Figura 7.





Glosario

Se realizó un pequeño catálogo alfabetizado con significados de palabras y expresiones que los niños no puedan entender o desconozcan totalmente, esto con la intención de que puedan comprender bien las historias, reforzar su conocimiento mientras se genera un aumento en el vocabulario de ellos y a su vez, fortalecer este material de estudio.

Línea Gráfica

Tipografía

Para la realización de este trabajo, se hizo uso de dos tipografías. Para los títulos de las leyendas se utilizó “TrashHand” regular; mientras que, para la información de cada leyenda, utilizamos una llamada “Gill Sans MT” también regular, pero esta vez de aspecto más formal y legible; de esta forma los niños no tendrán que intentar descifrar el texto, sino que podrán leer fácilmente y lograr comprender lo que leen.

TrashHand

Es una tipografía formada con trazos sueltos, esto con el fin de llamar la atención de quien la lee; transmite sensaciones de dinamismo, espontaneidad, diversión e informalidad.

Uso: Se utilizó la versión regular de TrashHand para todos los títulos de las leyendas, el tamaño y la alineación varían según la composición del diseño.

TRASHHAND

ABCDEFGHIJKLMNOpqrstuvwxyz

0123456789:;<=>?@!"'&'(),-./\ _|



Gill Sans MT

Esta es una tipografía tipo San Serif que se caracteriza por poseer óptima legibilidad y versatilidad, resulta ser agradable a la vista al poseer el texto junto y alineado.

Uso: Se eligió la versión regular de Gill Sans MT y fue utilizada para la información del cuerpo de texto, con un tamaño de 16 en todos los escritos y justificado con la última línea alineada a la izquierda.

Gill Sans MT

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz

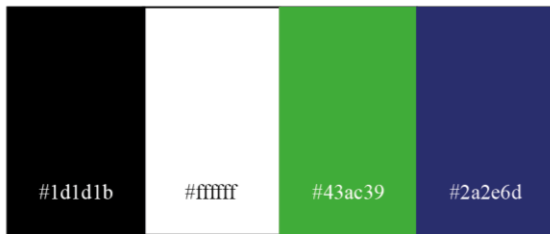
0123456789:;<=>?@!"&'(),-./[_]|}

Paleta de color

La paleta de colores para la composición del libro fue seleccionada con el fin de transmitir correctamente la esencia de cada una de las historias, este tipo de proyecto requiere de varios tonos coloridos ya que estos influyen bastante en la percepción de los niños; como el contenido del libro son leyendas, manejamos una paleta de color mixta, entre colores llamativos y colores tenues. Esta paleta se divide en dos secciones: paleta de colores principales y paleta de colores secundarios.

Paleta y psicología de colores principales

Se hace referencia a los colores que fueron seleccionados para que estén presentes en todos los aspectos de la composición. Comprende la utilización de fondos, textos, personajes y otros elementos:



Psicología paleta primaria:

Negro: Se vincula con lo desconocido, lo aterrador, lo oscuro e incluso la muerte.

Blanco: Transmite paz, pureza y limpieza. Asociado mucho a lo espiritual.

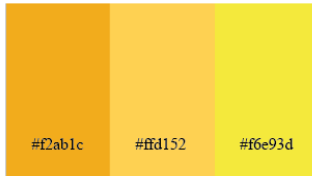
Verde: Representa armonía, calma, esperanza y naturaleza.

Azul: Está asociado a la profundidad, al orden de lo sagrado, a la inmortalidad y al poder.

Paleta y psicología de colores secundarios:

Corresponde a los colores utilizados en las ilustraciones de los escenarios y personajes. Se utilizaron tonos amarillos, naranjas, rojos, verdes, azules, violetas, cafés y grises:

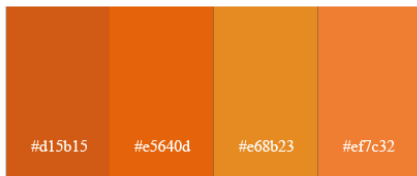
Tonos amarillos



Psicología de tonos amarillos:

Amarillo: se asocia con la diversión, riqueza e inteligencia, pero también se puede interpretar de formas negativas como tristeza, enfermedad y traición.

Tonos naranjas



Psicología de tonos naranjas:

Naranja: Se relaciona con rasgos de personalidad, actitudes, motivaciones y emociones. Representa principalmente la alegría, el entusiasmo, lo divertido y lo llamativo.

Tonos rojos



Psicología de tonos rojos:

Rojo: Da parte a emociones fuertes como la pasión, peligro, disputa, desconfianza, acción, fuerza y atracción.

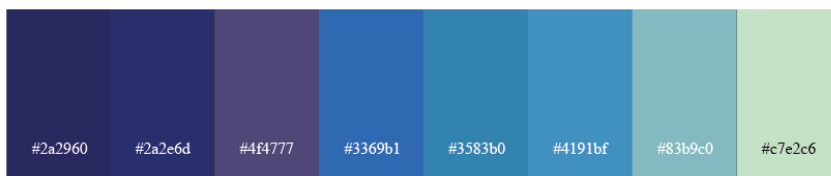
Tonos verdes



Psicología de tonos verdes:

Verde: Representa equilibrio, tranquilidad y la embriagadora naturaleza, sus paisajes y sus emociones quedan perfectamente representadas bajo este tono.

Tonos azules

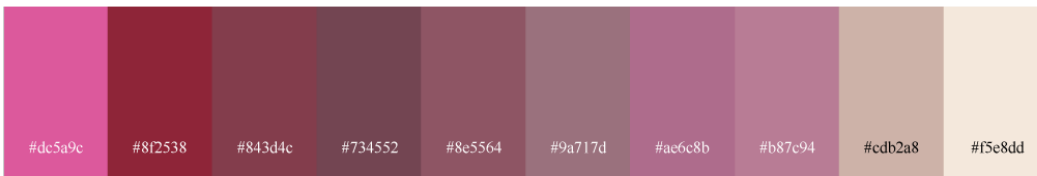


Psicología de tonos azules

Azul: Simboliza libertad, lealtad, armonía, fidelidad, seriedad y verdad. Este color suele vincularse al agua en casi todas sus formas, especialmente a mares y océanos, así como a la lluvia. También destaca su asociación con el color del cielo.



Tonos violetas



Psicología de tonos violetas

Violeta: Este color se utiliza mucho en el ámbito infantil. Disminuye las fobias y la angustia, suele crear efectos relajantes en los más pequeños. Se puede usar para representar la belleza, la fantasía, la imaginación y evocar emociones de misterio.

Tonos marrones



Psicología de tonos marrones

Marrón: Asociado con la naturaleza, con la calidez y con lo acogedor. Es el color de muchos materiales, como la madera y la tierra.

Tonos grises



Psicología de tonos grises

Gris: Es cualquiera de los puntos de luminosidad media entre la máxima luz (blanco) y la luz nula (negro). Representa neutralidad, indecisión, frialdad y ausencia de energía, así como en ocasiones la tristeza, duda o melancolía.

Diagramación

Es conocida también como “maquetación”, es una parte importante del diseño editorial que nos permite distribuir de forma adecuada la composición de espacios en el área de trabajo, basado en un sistema atractivo para el público y de carácter funcional.

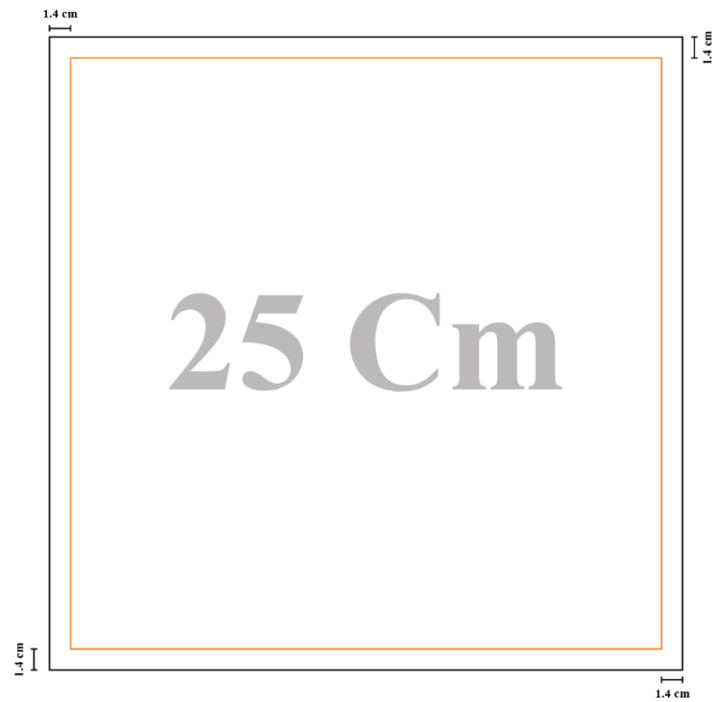
Para elaborar la diagramación se hizo uso de una retícula informal ya que esta no cuenta con líneas estructurales, la organización es generalmente libre e indefinida. Cada una de las páginas que conforman el libro está compuesta con esta retícula ya que se puede aplicar de diferentes maneras la posición de texto, título o elementos gráficos, de tal forma que aporta más dinamismo y atracción visual.

La retícula se divide en diferentes tipos y el que se empleó en el diseño del libro fue la retícula de manuscrito, se hace uso de una sola columna ya que ocupa la mayor parte de la página y esto permite colocar el texto de manera secuencial. El ancho de la columna varía de tamaño y forma según la composición, por lo que a cada leyenda le corresponde un espacio de dos páginas que incluyen ilustraciones, actividades, texto y hojas adicionales.

Márgenes: Representan la cantidad de espacio que existe entre el borde del formato. El margen utilizado es de 1.4 cm (Superior, inferior, izquierda, derecha).

Columnas: Se utilizó una retícula informal de manuscrito y una retícula de columna.

Marcadores: No dispone de números de página. El libro posee 26 páginas incluyendo portada y contraportada.



Ilustraciones

Figura 8.



Portada



Contraportada



Soy el dueño de la Laguna Charco Verde, un hombre alto y delgado.

Según los relatos, era un hombre ambicioso que quería más dinero y por eso hizo un pacto con el diablo y de la nada me volví muy rico, pero cuando muera me enterrarán en el fondo del charco verde. Al cabo del tiempo muere y ahí los enterraron.

Los pobladores mayores creen que el que se bañe rico de un día para otro y muera rápido es porque hizo pacto con el diablo. El pacto es vivir en abundancia, pero por poco tiempo, luego la persona muere y es enterrado cuando el diablo se presenta con un aspecto y se lleva el alma a la ciudad encantada de Indio Jarrovo dentro de Charco Verde, ahí comienza un juego a los que hicieron el pacto, para luego ser llevados al matadero de Moyogalpa.

¿QUIÉN SOY?

Ordena las letras para encontrar el nombre

H		
		G

Letras aquí ▼

MEMORIA

Encuentra el par

LA TACONUDA

Una joven de 7 años de altura, pelo largo que le llega hasta la pantorrilla, delgada, ropas de tación blanca y zapatos de cara boca de cuyo sonido hacen pronunciados ruidos y ruidos, chaca negra, vestido blanco con un faja de plata con hebillas cuadrada grande y un círculo dorado en el pecho. Ella era la hija de un cacique, dueño de todas las haciendas desde la zona hasta llegar a Masaya, es conocida de grande reputación por ser las niñas.

Dicen que sale en los cafetales, cerca de las haciendas Conrado y Las Mercedes. El encanto de ella es agitar a los hombres y ponerlos locos, en las zonas de los caminos, dejándolos adormecidos y desueltos hasta que sus familiares los encuentran.

Cuando la taconuda pasa deja un gran aroma de perfume, algunas personas afirman que han oído el sonido de los tacones por la noche, creando el temor entre ellos.

EL BARCO NEGRO

Cuentan que hace mucho tiempo, creaba un barco de Granada a San Carlos y cuando viraba de la Isla Redonda le hacieron señas con una sábana.

Cuando los del barco bajaron a tierra sólo le vieron ojerosos. Las dos familias que vivían en la isla, se estaban muriendo lentamente. La gente les dijo que habían comido una rana venenosa por una serpiente sobada y necesitaban ser llevados a Granada para ser curados.

El capitán se negó a apodarlos argumentando la urgencia por entregar la carga, y se fueron con rumbo hacia San Carlos. En esa oración de la isla los milidarios dijeron: "¡Pálmico a como sea les lleve al coronel se los lleve el lego!". Y desde entonces la impulsión nunca volvió a ser.

Dicen que tienen ojos de andar perdidos, ya el barco está negro, tiene las velas podridas y las personas están muertas por el olor de los muertos que están en las aguas. Ahí con el barco negro y los marinos barbudos y andrajados los gritan: "¡Dónde queda San Jorge! ¡Dónde queda Granada!".

Pero el viento se los lleva y no ves tierra. Están malditos...

8. Conclusiones

Las leyendas son una clave fundamental para la cultura de cada país, así mismo lo es para Nicaragua. Somos una tierra que se caracteriza por sus pobladores, historia, costumbres y tradiciones, siendo estos algunos de los factores que logran distinguir a nuestra nación de otras.

Por medio de la aplicación de diferentes instrumentos de evaluación, constatamos que a pesar que los niños cuentan con conocimiento de las narrativas populares, desconocen el significado técnico de “leyenda” y no se profundiza el contenido cultural en los centros educativos, lo que debería ser un pilar en la educación.

Está claro que debemos seguir fortaleciendo el legado de nuestras raíces culturales para que la niñez de hoy pueda formarse adecuadamente sobre el conocimiento de la cultura nacional; una vez que refuercen su entendimiento se permitirá mantener vigente lo que es la memoria cultural y tradicional para transmitirla de generación en generación.

Finalmente podemos concluir que se cumplieron los objetivos planteados, determinando que este libro será una herramienta útil como base de enseñanza en la educación primaria, pues cumple la función de cautivar el interés de los niños y a la vez fortalecer su aprendizaje.

RECOMENDACIONES

Considerando la importancia que tiene esta investigación, los resultados recogidos y las conclusiones a las que se llegó en el presente estudio, se formulan algunas sugerencias para la comunidad educativa, para ello se hace lograr las siguientes recomendaciones:

- Incluir el tema de las leyendas dentro del plan de estudio desde primero a sexto grado para que todos adquieran el mismo conocimiento desde sus inicios en la educación primaria.
- Fomentar más el hábito de la lectura en los niños a través de estrategias creativas.
- Hacer uso del libro interactivo e ilustrativo de leyendas nicaragüenses como material multimedia de apoyo en el sistema educativo, al ser un objeto de información con mayor atracción visual y alcance de comprensión lectora, cuenta con buenas condiciones para enseñar o instruir a los estudiantes.

9. Referencias Bibliográficas

Libros impresos:

Mouly, G. (1978) Investigación educativa: el arte y la ciencia de la investigación. Boston: Allyn and Bacon.

Hernández, R. Fernández, C. y Baptista, P. (2014). Metodología de la investigación. Sexta edición.

Tesis y trabajos finales:

Espinoza, J. R. & Munguía, J. (2016) Nuevas versiones de leyendas surgidas en León y Chinandega, Nicaragua. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, León.

Merlo, L; López, Y. & Gutiérrez, D. (2016) Factores socio-culturales que inciden en los mitos, creencias y leyendas en el Municipio de Totogalpa, Departamento de Madriz, 2016. Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua.

Méndez F. (2015) Ilustración de personajes de leyendas urbanas de la ciudad de Cuenca, Ecuador; aplicadas en postales didácticas para niños de seis años. Universidad de Cuenca, Ecuador.

Sanjuán, L. (2011) La observación. Universidad Nacional Autónoma de México.

Material audiovisual:

Editorial descubriendo (2 de septiembre del 2017). ¿Qué es un libro interactivo? (archivo de vídeo). https://www.youtube.com/watch?v=fWvhOblh_wY

Recursos de internet:

Significado de leyenda. (n.d.). <https://www.significados.com/leyenda/>

Significado de libro, ¿qué es?, concepto y definiciones. (n.d.). <https://www.significados.com/libro/>

Sánchez, D. (2008). Literatura infantil en Letras Uruguay. http://letras-uruguay.espaciolatino.com/aaa/sanchez_lihon_danilo/que_es_literatura_infantil.htm

Arnaiz, B. (2020). La importancia de la educación en la infancia en Ayuda en acción. <https://ayudaenaccion.org/ong/blog/importancia-educacion-infancia/#:~:text=La%20importancia%20de%20la%20educaci%C3%B3n%20en%20la%20infancia%20es%20clave,desarrollo%20futuro%20de%20la%20persona.&text=El%20t%C3%A9rmino%20educaci%C3%B3n%20incluye%20tambi%C3%A9n,ni%C3%B1o%20o%20ni%C3%BAa%20en%20valores.>

Roldán, M. (2016). Los diferentes estilos de aprendizaje en Etapa infantil. <https://www.etapainfantil.com/diferentes-estilos-de-aprendizaje>

Significado de ilustración. (n.d.). <https://www.significados.com/ilustracion/>

¿Qué es la ilustración digital? Herramientas y técnicas. Xcolme. <https://xcolme.es/ilustracion-digital/#:~:text=En%20la%20ilustraci%C3%B3n%20Digital%2C%20no,es%20solamente%20un%20buen%20dibujo.>

La ilustración digital. Productor pro. <https://www.productor.pro/que-es-la-ilustracion-digital/>

Ilustraciology (2018). ¿Qué es la ilustración infantil? Definición y características en Ilustraciology. <https://www.ilustraciology.com/que-es-la-ilustracion-infantil-definicion-y-caracteristicas/#:~:text=Para%20empezar%2C%20la%20ilustraci%C3%B3n%20infantil,dirigidas%20a%20un%20p%C3%ABlico%20infantil.>

Acebal, A. (2019). Cinco técnicas de ilustración que puedes realizar con una tableta gráfica en Macho dominante. <https://www.machodominante.es/cinco-tecnicas-de-ilustracion-que-puedes-realizar-con-una-tableta-grafica/>

10. Anexos

Modelo de entrevista

Entrevista y evaluación grupal

Muy buenos días a todos. Mi nombre es _____ y ella es mi compañera _____. Hoy hemos venido con ustedes, a pedirles apoyo para responder unas cuantas preguntas de una pequeña entrevista que le haremos a todos en conjunto. Esperamos nos llevemos muy bien en el transcurso de la entrevista, si tienen alguna duda o consulta levanten la mano y hagan su pregunta. Empecemos:

1. Levante la mano, ¿Quién sabe leer?
2. ¿A quién le gusta leer mucho? y ¿A quién no le gusta leer? ¡Qué bien! vemos que a la mayoría le gusta leer, sigan así niños.
3. ¿Han escuchado sobre las leyendas de Nicaragua?
4. La siguiente pregunta es válida sólo si hay alguna respuesta positiva.
¿Dónde han escuchado sobre las leyendas, en su casa, en el colegio o en otro lugar?
5. ¿Cuáles son las leyendas que conocen?
6. Les explicaremos un poco sobre qué es una Leyenda. Leyenda es.....
7. ¿Les gustaría aprender un poco más sobre este tema de las leyendas?
8. ¿Les gustaría leer un libro de leyendas hecho con muchos dibujos animados y que al mismo tiempo puedan jugar y aprender de estas historias?
9. Vamos a enseñarles unas cuantas imágenes y ustedes nos dirán si reconocen a los siguientes personajes y si se saben sus nombres, nos lo dicen. (Si no reconocen a los personajes, nosotras les haremos una breve explicación sobre ellos).



10. ¿Cuál de estas imágenes les gusta más? ¿Por qué?



Bueno, esta fue toda la entrevista, gracias por ayudarnos, y sigan estudiando mucho, niños.

Modelo de Observación

CRITERIOS	SI	NO
1. Muestran interés hacia la lectura.		
2. Conocimiento sobre las leyendas del país.		
3. Participación grupal.		
4. Participación individual.		
5. Desenvolvimiento al participar.		
6. Lenguajes corporales.		
7. Falta de concentración.		
8. Interés al aprender sobre las leyendas.		
9. Les gustan los dibujos animados.		
10. Les atrae la idea de un libro de leyendas con juegos y animaciones.		

Modelo de encuesta

1

**ENCUESTA PARA ALUMNOS DE TERCER A SEXTO GRADO
DEL COLEGIO SALESIANO DON BOSCO, MASAYA**

Edad: _____ Grado: _____ Sección: _____

1. ¿Practicas el hábito de la lectura?

Mucho Muy Poco Nada

2. ¿Conoces sobre las leyendas de Nicaragua?

Sí No

3. ¿Cuál crees que es el verdadero concepto de leyenda?

- Narración breve, oral o escrita, en la que se narra una historia de ficción con un reducido número de personajes y con un argumento sencillo.
- Es una narración de hechos sobrenaturales, naturales o una mezcla de ambos, que se transmite de generación en generación.
- Conversación entre dos o más personas que exponen sus ideas y comentarios de forma alternativa.

4. ¿En dónde has escuchado sobre el tema de las leyendas?

En casa En la escuela Otro lugar

5. ¿Te gustaría saber más sobre las leyendas?

Sí No

**6. ¿Te gustaría leer un libro sobre leyendas hecho con dibujos animados?
Argumente su respuesta.**

Sí

No

7. Aproximadamente, ¿cuántas leyendas conoces?

De 1 a 3 leyendas

Más de 3 leyendas

Ninguna

8. Marca cuál de estas leyendas conoces y escribe su nombre



9. En caso de que no conozcas alguna de las leyendas de la pregunta anterior, escribe aquí el nombre de las que sí conozcas.

10. ¿Cuál imagen te gusta más? ¿Por qué?



Visualización del producto final



