



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

**“DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS
PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA”**

Proyecto de Investigación presentado previo a la obtención del Título de
Licenciado en Diseño Gráfico

Autora:

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Tutor:

Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

Latacunga - Ecuador

Julio 2025

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

Yo GUAGCHINGA SANTO LOURDES JANETH con cédula de ciudadanía No.- **0503600058** declaro ser autora del Proyecto de Investigación: “**DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA**”, siendo el Mg. Joselito Vladimir Otáñez Balseca tutor del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además, certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

Latacunga, Julio 2025

Firma.....

GUAGCHINGA SANTO LOURDES JANETH

C.I. 0503600058

CONTRATO DE CESIÓN NO EXCLUSIVA DE DERECHOS DE AUTOR

Comparecen a la celebración del presente instrumento de cesión no exclusiva de obra, que celebran de una parte Guagchinga Santo Lourdes Janeth, identificada con cédula de ciudadanía N°. 050360058 de estado civil Divorciada quien en lo sucesivo se denominará LA CEDENTE; y, de otra parte, la Doctora Idalia Eleonora Pacheco Tigselema, en calidad de Rectora, y por tanto representante legal de la Universidad Técnica de Cotopaxi, con domicilio en la Av. Simón Rodríguez, Barrio El Ejido, Sector San Felipe, a quien en lo sucesivo se le denominará LA CESIONARIA en los términos contenidos en las cláusulas siguiente:

ANTECEDENTES: CLÁUSULA PRIMERA. - LA CEDENTE es una persona natural estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, titular de los derechos patrimoniales y morales sobre el trabajo de grado “**DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA**”, la cual se encuentra elaborada según los requerimientos académicos propios de la Facultad; y, las características que a continuación se detallan:

Historial Académico

Inicio de la carrera: 11 octubre 2021

Finalización de la carrera: Julio,2024

Aprobación en Consejo Directivo:28 de julio 2025

Tutor: Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

Tema: “DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA”,

CLÁUSULA SEGUNDA. - LA CESIONARIA es una persona jurídica de derecho público creada por ley, cuya actividad principal está encaminada a la educación superior formando profesionales de tercer y cuarto nivel normada por la legislación ecuatoriana la misma que establece como requisito obligatorio para publicación de trabajos de investigación de grado en su repositorio institucional, hacerlo en formato digital de la presente investigación.

CLÁUSULA TERCERA. - Por el presente contrato, LA CEDENTE autoriza a LA CESIONARIA a explotar el trabajo de grado en forma exclusiva dentro del territorio de la República del Ecuador.

CLÁUSULA CUARTA. - OBJETIVO DEL CONTRATO: Por el presente contrato LA CEDENTE, transfiere definitivamente a LA CESIONARIA y en forma exclusiva los siguientes derechos patrimoniales; pudiendo a partir de la firma del contrato, realizar, autorizar o prohibir:

a) La reproducción parcial del trabajo de grado por medio de su fijación en el soporte informático conocido como repositorio institucional que se ajuste en ese fin.

b) La publicación del trabajo de grado.

c) La traducción, adaptación, arreglo u otra transformación del trabajo de grado con fines académicos y de consulta.

d) La importancia al territorio nacional de copias del trabajo de grado hechas sin autorización del titular del derecho por cualquier medio incluyendo mediante transmisión.

e) Cualquier otra forma de utilización del trabajo de grado que no está contemplada en la ley como excepción al derecho patrimonial.

CLÁUSULA SEXTA. - El presente contrato tendrá una duración indefinida, contados a partir de la firma del presente instrumento por ambas partes.

CLÁUSULA SÉPTIMA. - CLÁUSULA DE EXCLUSIVIDAD. - Por medio del presente contrato, se cede en favor de LA CESIONARIA el derecho a explotar la obra en forma exclusiva, dentro del marco establecido en la cláusula cuarta, lo que implica que ninguna otra persona incluyendo LA CEDENTE podrá utilizarla.

CLÁUSULA OCTAVO. - LICENCIA A FAVOR DE TERCEROS. - LA CESIONARIA podrá licenciar la investigación a terceras personas siempre que cuente con el consentimiento de LA CEDENTE en forma escrita.

CLÁUSULA NOVENA. - El incumplimiento de la obligación asumida por las partes en la cláusula cuarta, constituirá causal de resolución del presente contrato. En consecuencia, la

resolución se producirá de pleno derecho cuando una de las partes comunique, por carta notarial, a la otra que quiere valerse de esta cláusula.

CLÁUSULA DÉCIMA. - En todo lo no previsto por las partes en el presente contrato, ambas se someten a lo establecido por la Ley de Propiedad Intelectual, Código Civil y demás del sistema jurídico que resulten aplicables.

CLÁUSULA UNDÉCIMA. - Las controversias que pudieran suscitarse en torno al presente contrato, serán sometidas a mediación, mediante el Centro de Mediación del Consejo de la Judicatura en la ciudad de Latacunga. La resolución adoptada será definitiva e inapelable, así como de obligatorio cumplimiento y ejecución para las partes y, en su caso, para la sociedad. El costo de tasas judiciales por tal concepto será cubierto por parte del estudiante que lo solicitare.

En señal de conformidad las partes suscriben este documento en dos ejemplares de igual valor y tenor en la ciudad de Latacunga, a los 30 días del 2025.

Firma

Guagchinga Santo Lourdes Janeth
Autora
LA CEDENTE

Dra. Idalia Pacheco Tigselema, Ph.D.
LA CESIONARIA

AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el título:

“DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA”, realizado por la Srta. Guagchinga Santo Lourdes Janeth estudiante de la carrera de Diseño Gráfico, considero que dicho Trabajo Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación, que el Consejo Directivo de la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Julio 2025

Firma

Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

El Tutor

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, se aprueba el Proyecto de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Facultad de Ciencias Sociales, Artes y Educación, por cuanto, la postulante Guagchinga Santo Lourdes Janeth con el Proyecto de Investigación titulado: **“DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA”**, ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos para ser sometido al acto de sustentación del Trabajo de Titulación.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los anillados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 23, Julio 2025

Para constancia firman:

Lector 1 (Presidente)
Mg. Naranjo Huera Vilma Lucía
CC: 1713451910

Lector 2
Paredes Amaguaya Alexis Isaac
CC: 0502923237

Lector 3 (Secretario/a)
Mg. Freire Samaniego Jorge David
CC: 0502624810

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi por haber sido el espacio donde crecí académica y personalmente, este proceso ha estado lleno de aprendizajes, retos y experiencias que me han formado con responsabilidad y compromiso, extendiendo mi gratitud a cada uno de los Docentes que me acompañaron con dedicación y sabiduría su guía fue fundamental para fortalecer mis conocimientos y motivarme a dar siempre lo mejor de mí. Gracias por compartir su experiencia, este logro es también reflejo del esfuerzo conjunto entre docentes, institución y quienes confiaron en mi formación.

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

DEDICATORIA

Dedico este logro, en primer lugar, a Dios, por darme la vida, la fortaleza y la sabiduría en cada paso del camino. A mi querido padre Belisario, por ser mi ejemplo de esfuerzo, trabajo y perseverancia, y por motivarme siempre a superarme. A mi esposo, por su apoyo incondicional, paciencia y amor en cada etapa de este proceso. Y a mis hijos, quienes llenan mi vida de alegría, esperanza y motivación constante. Este triunfo es mi manera de retribuir el sacrificio que hicieron al quedarse muchas veces solos, y de honrar su amor y compañía siempre.

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, ARTES Y EDUCACIÓN

Diseño de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la fiesta de la Capitanía.

Autora:

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

RESUMEN

El presente estudio propone la creación de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los personajes principales de la Fiesta de la Capitanía, festividad ancestral de la ciudad de Latacunga, esta propuesta surge con el objetivo de revalorar el legado cultural, mediante un enfoque cualitativo se llevó a cabo una investigación etnográfica complementada con entrevistas a actores clave y fichas de observación que permitieron identificar elementos simbólicos, visuales y narrativos representativos de los personajes como la Mama Negra, el Rey Moro, el Capitán , el Ángel de la Estrella y el Abanderado, en la fase del diseño se aplicó la metodología del Design Thinking lo que permitió estructurar el proceso creativo en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. Como resultado, se desarrolló una pieza gráfica lúdica tipo *Klotski*, adaptada con un sistema de recorrido que transforma al puzzle en una experiencia interactiva. La ilustración, construida con un estilo chibi caricaturesco ofrece un lenguaje visual accesible y expresivo que potencia la conexión emocional con los personajes, el proyecto aspira a convertirse en un instrumento visual y participativo que fomente el sentimiento de pertenencia, la memoria colectiva y la comprensión de las costumbres locales mediante el diseño.

PALABRAS CLAVE: Cultura, Ilustración, Design Thinking

TECHNICAL UNIVERSITY OF COTOPAXI

FACULTY OF SOCIAL SCIENCES, ARTS, AND EDUCATION

Design of a collection of illustrated puzzles inspired by the main characters of the Captaincy festival.

Author:

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

ABSTRACT

This study proposed the creation of a collection of illustrated puzzles inspired by the main characters of the Fiesta de la Capitanía, an ancestral festivity from the city of Latacunga. The project aimed to revalue cultural heritage through a qualitative approach that included ethnographic research, interviews with key participants, and observation records. These methods helped identify symbolic, visual, and narrative elements representative of characters such as La Mama Negra, the Rey Moro, the Capitán, the Ángel de la Estrella, and the Abanderado. In the design phase, the Design Thinking methodology was applied, allowing the creative process to be structured in five stages: empathize, define, ideate, prototype, and evaluate. As a result, a playful graphic piece was developed, based on a Klotski-style puzzle adapted with a movement-based system to create an interactive experience. The illustration was built using a chibi caricature style, offering an accessible and expressive visual language that strengthened emotional connection with the characters. The project aimed to become a visual and participatory tool that promotes a sense of belonging, collective memory, and understanding of local customs through design.

KEYWORDS: *Culture, Illustration, Design Thinking*

CERTIFICACIÓN DE INFORME DE SIMILITUD

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación con el tema: “DISEÑO DE UNA COLECCIÓN DE PUZZLES ILUSTRADOS INSPIRADOS EN LOS PRINCIPALES PERSONAJES DE LA FIESTA DE LA CAPITANÍA”, de Guagchinga Santo Lourdes Janeth, de la carrera de Diseño Gráfico, remito la captura de pantalla del reporte de Turnitin, con un porcentaje de coincidencias del 8%; y de Uso de Inteligencia Artificial es menor al 20% y, expresé una vez más, mi conformidad en cuanto a la dirección del trabajo de titulación.

Similitud

8% Similitud general

El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para ca...

Filtrado desde el informe

- Bibliografía
- Texto citado
- Texto mencionado
- Coincidencias menores (menos de 8 palabras)

Inteligencia Artificial

*% detectado como IA

La detección de IA incluye la posibilidad de palabras. Aunque cierto texto en esta entrega se generó probablemente con IA, los puntajes inferiores al umbral de 20 % no aparecen porque tienen una mayor probabilidad de falsos positivos.

Particular que comunico a usted para los fines pertinentes.

Latacunga, 21 de julio de 2025

Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

C.C.: 0502039878

TUTOR

ÍNDICE

1.	INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2.	DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	2
3.	JUSTIFICACIÓN.....	3
4.	BENEFICIARIOS	4
4.1	Beneficiarios Directos.....	4
4.2	Beneficiarios Indirectos	4
5.	DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	5
5.1.	Contextualización del problema:	5
5.2.	Identificación del problema específico:.....	5
5.3.	Formulación del problema	5
6.	OBJETIVOS	6
6.1.	Objetivo General	6
6.2.	Objetivos Específicos	7
7.	ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS.....	7
8.	SUSTENTO TEÓRICO	9
8.1.	Fiestas populares	9
8.2.	La Identidad Cultural y el Diseño	10
8.3.	Fiestas Andinas	10
8.4.	La fiesta de la Capitanía	11
8.5.	Personajes principales	13
8.6.	La Mama Negra	13
8.7.	El Rey Moro	14
8.8.	Ángel de la Estrella	14
8.9.	El Capitán.....	14
8.10.	El Abanderado	15
8.11.	Diseño Gráfico	15
8.12.	El Diseño Gráfico Cultural	16
8.13.	Elementos del Diseño Gráfico.....	16
8.14.	Ilustración.....	17
8.15.	Estilos de ilustración	17
8.16.	Ilustración estilo realista.....	17
8.17.	Ilustración estilo caricaturesco	18

8.18.	Ilustración estilo minimalista	18
8.19.	Ilustración estilo flat design	18
8.20.	Tipos de ilustración.....	19
8.20.1.	La Ilustración infantil	19
8.20.2.	Ilustración editorial.....	19
8.20.3.	Ilustración conceptual	19
8.20.4.	Ilustración vectorial	19
8.20.5.	Ilustración científica o técnica	19
8.22.	Puzzles como herramienta de aprendizaje y fortalecimiento de la memoria cultural.....	20
8.23.	Tipos de puzzles según su función en la creación	21
8.23.1.	Puzzles didácticos	21
8.23.2.	Puzzles narrativos	21
8.23.3.	Puzzles simbólicos o temáticos.....	21
8.23.4.	Puzzles cognitivos o abstractos.....	22
8.24.	Puzzles a Gran escala	22
8.25.	Medidas y formatos de Puzzles a Gran escala	22
8.26.	Diseño Gráfico y la incidencia en los puzzles	23
9.	VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS.....	24
10.	METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL	25
10.1.	Enfoque cualitativo	25
10.2.	Tipo de investigación	25
10.3.	Investigación bibliográfica	25
10.4.	Investigación de campo	26
10.5.	Metodología del diseño.....	27
10.6.	Metodología para el desarrollo de puzzles Design Thinking.....	27
10.6.1.	Empatizar.....	28
10.6.2.	Definir.....	30
10.6.3.	Idear	32
10.6.4.	Prototipar	35
10.6.5.	Evaluar.....	36
11.	ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS.....	37
	Analizar la información cultural y visual de la Fiesta de la Capitanía.....	37
	Fichas bibliográficas	37

Entrevistas	37
Análisis del árbol de problemas.....	40
Diseñar ilustraciones gráficas que integren los rasgos distintivos de los personajes y tradiciones de la fiesta de la capitania.....	40
Desarrollar material gráfico en forma de puzzles ilustrados	51
12. IMPACTO DEL PROYECTO	58
13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES.....	58
14. CONCLUSIONES	60
15. RECOMENDACIONES	60
16. REFERENCIAS.....	61
17. ANEXOS	64

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

Diseño de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la fiesta de la capitanía.

Fecha de inicio: 06/02/2025

Fecha tentativa de finalización: Julio 2025

Lugar de ejecución:

Barrio San Felipe- Eloy Alfaro- Latacunga- Cotopaxi

Facultad que auspicia:

Ciencias Sociales Artes y Educación

Carrera que auspicia:

Diseño Gráfico

Equipo de Trabajo:

Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Tutor del Proyecto:

Ms.C. Joselito Vladimir Otáñez Balseca

Hoja de Vida (Ver anexo 1)

Coordinadora del Proyecto:

Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Hoja de Vida (Ver anexo 2)

Área de Conocimiento:

Diseño Gráfico

Línea de investigación:

Cultura, arte, diseño y comunicación para la transformación del ser humano y la sociedad.

Sub líneas de investigación de la Carrera:

Diseño Aplicado a Investigación y gestión Histórico-Cultural

2. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El presente estudio propone la creación de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los personajes principales de la Fiesta de la Capitanía, festividad ancestral en la ciudad de Latacunga. Esta propuesta surge con el objetivo de revalorar el legado cultural de la localidad a través de una estrategia visual divertida que vincula a niños y jóvenes con sus orígenes culturales.

Mediante un enfoque metodológico cualitativo y el uso del Design Thinking, se analizaron los elementos visuales, simbólicos y sociales característicos de los personajes como la Mama Negra, el Rey Moro, el Capitán y el Ángel de la Estrella y el Abanderado. Estos componentes se interpretaron visualmente a través de técnicas de ilustración caricaturesca, incorporadas en un formato de puzzle de tipo klotski, modificado con sistema de deslizamiento con un enfoque cultural.

El proyecto aspira a convertirse en un instrumento visual y participativo que fomente el sentimiento de pertenencia, la memoria colectiva y la comprensión de las costumbres locales mediante el diseño.

3. JUSTIFICACIÓN

La Fiesta de la Capitanía es una celebración tradicional y emblemática de la ciudad de Latacunga situada en la provincia de Cotopaxi que combinan los elementos religiosos, culturales e históricos en la celebración, estas se llevan a cabo en dos fechas principales en septiembre como una ofrenda devocional y la de noviembre como parte de las fiestas populares de independencia de ciudad de Latacunga en esta celebraciones los personajes son el eje principal pues ellos personifican un rol simbólico y cultural como es el personaje de la Mama Negra quien está representada por una persona masculina que se disfraza de mujer afrodescendiente y los que lo acompaña son el Ángel de la Estrella que va abriendo el desfile, el Capitán, el Rey Moro y el Abanderado seguido cada uno por sus respectivos séquitos, estos personajes no solo cumplen funciones dentro de este ritual sino que representan la riqueza histórica y la diversidad cultural de Latacunga convirtiéndose en memoria colectiva y expresión viva de la tradición, no obstante frente al incremento de la desconexión generacional con las tradiciones locales se ha evidenciado que muchas, personas especialmente los más jóvenes, ignoran o tergiversan el verdadero significado de la fiesta de la Capitanía y de sus personajes por ende está pérdida de información cultural representa una amenaza para la preservación del patrimonio intangible de Latacunga

Exaltar la presentación visual a través del diseño gráfico de las identidades culturales es fundamental pues esto fortalece la memoria colectiva de las comunidades. En Latacunga, la fiesta de la Capitanía representa una de las más grandes manifestaciones vivas del del patrimonio cultural intangible en el cual los personajes, símbolos y trajes aún carecen de difusión en productos gráficos accesibles, en este sentido la falta de recursos visuales que valoren estos elementos favorece al desinterés de las nuevas generaciones por sus raíces culturales.

El presente proyecto propone el diseño de una colección de Puzzles ilustrados inspirados en los personajes de la fiesta de la Capitanía de Latacunga, el cual busca fortalecer el vínculo entre los ciudadanos y su patrimonio, es así como desde lo académico ayuda a la comprensión del rol de la ilustración en la preservación simbólica y, desde lo práctico propone una herramienta lúdica y cultural para que promueva la apropiación y el reconocimiento de las tradiciones mediante una experiencia visual y a la vez participativa. En este sentido ignorar esta necesidad claramente limita al Diseño Gráfico como un recurso de transmisión cultural por tanto este proyecto busca a más de crear piezas gráficas y funcionales, activar conocimientos culturales de identidad y revalorizar este patrimonio propio de los habitantes de Latacunga

4. BENEFICIARIOS

4.1 Beneficiarios Directos

Las personas directamente relacionadas con este proyecto investigativo son los niños y adolescentes comprendidos en una edad de (8 a 14 años) quienes tendrán la oportunidad de disfrutar una experiencia recreativa a través de estas piezas gráficas inspiradas en la fiesta de la Capitanía este recurso facilitará reconocimiento, identificación y apreciación de varios componentes culturales como representativos de la tradición local estimulando el sentido de pertenencia y despertando el interés por su identidad cultural desde una propuesta creativa

4.2 Beneficiarios Indirectos

Este proyecto generará un efecto beneficioso en varios sectores de la comunidad en particular en aquellos que aunque no participen directamente en su progreso se beneficiarán de los resultados alcanzados como son los portadores de tradición, promotores culturales y ciudadanos comprometidos con la conservación de sus costumbres, pues al fortalecer el reconocimiento visual

de la celebración se reaviva el respeto por los símbolos identitarios y revitalizar el interés por las manifestaciones tradicionales así el proyecto aporta a la transferencia intergeneracional del patrimonio intangible y fortalece la cultural local.

5. DESCRIPCIÓN DEL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

5.1. Contextualización del problema:

Hoy en día, la conservación y difusión del legado cultural se enfrenta con numerosos retos, particularmente en entornos locales donde las costumbres pueden desvalorizarse o a su vez desaparecer debido a la globalización y las transiciones generacionales. Diversas expresiones culturales, como las celebraciones tradicionales, carecen de recursos gráficos adecuados para su visualización, comprensión o exposición a nuevas audiencias. Este escenario crea una brecha entre las comunidades portadoras de estas manifestaciones y las nuevas generaciones que a menudo ignoran su importancia simbólica e histórica. Por lo tanto, se hace imprescindible sugerir tácticas creativas y comunicativas que ayuden a mostrar y robustecer la identidad cultural desde una perspectiva.

5.2. Identificación del problema específico:

Tomando en cuenta los antecedentes anteriormente descritos se desprende la interrogante: ¿Cómo puede la creación de una colección de puzzles ilustrados ayudar a la representación a través del diseño gráfico en el aprendizaje y difusión de los personajes de la fiesta de Capitanía en Latacunga como parte del fortalecimiento de la identidad cultural local?

5.3. Formulación del problema

La representación visual de la identidad cultural de distintos colectivos es un desafío constante en el ámbito educativo y lúdico. En Latacunga la fiesta de la Capitanía es una práctica que se realiza

con alegría, música, bailes, desfiles y ofrendas de los devotos que realizan en homenaje la Virgen de las Mercedes conjuntamente con principales personajes que destacan en esta celebración la cual fue considerada como patrimonio cultural intangible del Ecuador. A pesar de la riqueza histórica de los personajes han sido poco explorada en materiales didácticos que promueven el aprendizaje y la conservación del patrimonio cultural.

El diseño gráfico es un sistema creativo que emplea técnicas de creación como imágenes, textos y elementos visuales que ayudan a comunicar un mensaje de manera clara. Este campo se divide en varias ramas como la ilustración que no solo permite representar a los personajes icónicos de esta festividad, sino también destacar sus trajes, gestos y elementos simbólicos enriqueciendo la experiencia de los usuarios. Según Munari (2010), el diseño gráfico, a través de la ilustración, tiene la capacidad de transformar ideas complejas en mensajes visuales claros y atractivos convirtiéndose así en una herramienta clave para conectar a las nuevas generaciones con sus raíces culturales mediante productos dinámicos como los puzzles.

Frente a esta perspectiva surge la necesidad de crear una colección de puzzles inspirados en los personajes de la fiesta de la Capitanía no solo estimula habilidades cognitivas como la memoria, sino que también actúa como un vehículo para transmitir tradiciones y valores culturales de una manera atractiva. Por tanto, este trabajo desarrollará productos gráficos que vinculen el arte, juego y cultura a favor de la memoria colectiva.

6. OBJETIVOS

6.1. Objetivo General

Diseñar una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la Fiesta de la Capitanía, para el fortalecimiento de la identidad cultural a través de métodos creativos.

6.2. Objetivos Específicos

- Analizar la información cultural y visual de la Fiesta de la Capitanía
- Diseñar ilustraciones gráficas que integren los rasgos distintivos de los personajes y tradiciones de la fiesta de la capitanía
- Desarrollar material gráfico en forma de puzzles ilustrados

7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS

Tabla 1

Sistema de tareas

<i>Objetivos Específicos</i>	<i>Actividades</i>	<i>Descripción metodológica por actividad</i>	<i>Resultados de la actividad</i>
<i>Analizar la información cultural y visual de la Fiesta de la Capitanía</i>	<i>Revisión documental y bibliográfica</i>	<i>Recopilación y análisis de libros, artículos académicos, material de archivo de la casa de la Cultura Núcleo de Cotopaxi y otros archivos relacionados con la fiesta de La Capitanía y sus personajes</i>	<i>Marco teórico con información verídica sobre los personajes de la festividad.</i>
	<i>Entrevistas semiestructuradas a portadores de la tradición</i>	<i>Aplicación de entrevistas a gestores culturales, devotos, organizadores de la fiesta a fin de obtener información directa sobre el significado simbólico de cada personaje</i>	<i>Registro escrito de testimonios que complementan la investigación documental y su validez de los elementos investigativos</i>
	<i>Categorización simbólica de los personajes</i>	<i>Clasificación de los elementos mediante matrices de análisis</i>	<i>Cuadro de categorías visuales y simbólicas de los personajes que</i>

		(Colores, trajes, objetos, roles)	faciliten la interpretación gráfica.
<i>Diseñar ilustraciones gráficas que integren los rasgos distintivos de los personajes y tradiciones de la fiesta de la capitania</i>	<p><i>Seleccionar elementos clave.</i></p> <p><i>Elaboración de bocetos preliminares</i></p> <p><i>Aplicación de técnicas de ilustración digital.</i></p> <p><i>Revisar y ajustar bocetos.</i></p>	<p><i>Revisión de elementos culturales identificados.</i></p> <p><i>Ejecución de bocetos manuales y digitales basados en la información recopilada de cada uno de los personajes respetando los rasgos culturales y simbólicos</i></p> <p><i>Creación de varios bocetos mediante el uso de herramientas y programas de diseño (AI-PS) para crear ilustraciones con enfoque visual del proyecto</i></p> <p><i>Se evaluarán los bocetos considerando aspectos como criterios de diseño, claridad visual y coherencia cultural.</i></p>	<p><i>Selección adecuada de elementos culturales</i></p> <p><i>Portafolio inicial de bocetos</i></p> <p><i>Ilustraciones ajustadas y mejoradas</i></p> <p><i>Serie de ilustraciones finales que reflejan la identidad cultural y listas para la adaptación en formato de Puzzles.</i></p>
<i>Desarrollar material gráfico en forma de puzzles ilustrados</i>	<i>Definir características y formato del puzzle.</i>	<i>Se establecerán las especificaciones técnicas del puzzle considerando dimensiones, número de piezas y forma de corte</i>	<i>Puzzle ilustrado terminado, funcional y representativo del contexto cultural.</i>

	<p><i>Adaptar ilustraciones al formato.</i></p> <p><i>Producir y evaluar prototipos.</i></p>	<p><i>Se ajustarán las ilustraciones al formato del puzzle este proceso se realizará mediante software de edición gráfica,</i></p> <p><i>Se realizará pruebas de impresión , así como también de funcionalidad, resistencia y usabilidad con un grupo reducido de usuarios</i></p>	
--	--	--	--

Nota: Guagchinga,2025

8. SUSTENTO TEÓRICO

8.1. Fiestas populares

Las fiestas populares son eventos comunitarios donde se incorporan componentes rituales, simbólicos y festivos que fortalecen la unidad social y la identidad cultural. Según indican Torres Jara, Ullauri y Lalangui (2018), dentro del marco andino:

“Los usos sociales, rituales y actos festivos en el Ecuador constituyen costumbres que estructuran la vida de comunidades y grupos, siendo compartidos y estimados por muchos de sus miembros. Su importancia estriba en que reafirman la identidad de quienes los practican como grupo o sociedad”

Esta perspectiva sitúa a las festividades como cimientos culturales que moldean la historia, creencias y por tanto la memoria comunitaria lo que respalda la importancia de elaborar instrumentos visuales para mantener dichas tradiciones.

8.2. La Identidad Cultural y el Diseño

La identidad cultural se refiere al conjunto de principios, convicciones, tradiciones y manifestaciones simbólicas que definen a una comunidad o colectivo social. Esta identidad se propaga a lo largo del tiempo y se manifiesta en varias expresiones artísticas incluyendo el diseño gráfico que tiene la función principal de representar visualmente tal identidad.

Costa (2014) afirma que “el diseño gráfico es un lenguaje visual que comunica significados a través de signos y símbolos, influyendo en la percepción y la construcción de la identidad cultural” (p. 90). Por tanto el diseño gráfico no simplemente se convierte en instrumento estético sino también en una herramienta para conservar, entender y propagar la cultura de una comunidad.

Dentro del marco de comunidades locales la aplicación de diseño gráfico en componentes como logotipos, afiches, tejidos y embalajes contribuye a fortalecer la identidad cultural al incorporar colores, formas y símbolos que reflejan la historia y costumbres de una comunidad.

8.3. Fiestas Andinas

Las celebraciones andinas son expresiones comunitarias fuertemente vinculadas a las visiones del mundo indígena, mestizas y religioso que se realizan en las regiones andinas. Estas festividades no son meramente instantes de felicidad comunitaria, sino auténticos gestos simbólicos en los que se fusionan lo divino y lo profano lo antiguo y lo actual. Mediante bailes, música, atuendos ceremoniales, alimentos y figuras tradicionales, las comunidades manifiestan su identidad, recuerdos históricos y vínculo con la naturaleza.

Según Quishpe y Montaluisa (2021), “Las fiestas andinas representan una herencia viva que refuerza la identidad local y comunal, permitiendo la participación colectiva y la preservación de elementos simbólicos ancestrales” (p. 165).

Estas celebraciones generalmente se centran en el calendario agrícola, religioso o cívico y muchas de ellas se originaron en rituales precolombinos que fueron reinterpretados después de la colonización estos lugares son símbolo de resistencia cultural y difusión de conocimientos.

8.4. La fiesta de la Capitanía

Esta celebración también conocida como la fiesta de la Mama Negra es una de las actividades culturales más importantes en Latacunga, esta celebración tiene raíces indígenas, españolas y africanas la misma se desarrolla como homenaje a la virgen de las Mercedes, declarada Patrimonio Cultural Inmaterial del Estado en 2005, el evento se puede evidenciar principalmente en los meses de septiembre y noviembre vinculando tanto a la devoción religiosa como a conmemoraciones de independencia.

Según Herrera y Cáceres (2020), “La fiesta es producto de la mixtura entre las creencias locales y las tradiciones españolas fundamentadas en la fe” las comparsas incluyen figuras emblemáticas como la Mama Negra, el Capitán, el Ángel de la Estrella y el Rey Moro entre otros recreando relatos de resguardo ante catástrofes naturales (como la erupción del Cotopaxi) y festejando la fusión cultural, el desfile incluye danzas, música, comparsas y el tradicional "bautizo" con chicha y otros licores, en un ambiente festivo que atrae a miles de visitantes cada año. A pesar de que ambas versiones tienen personajes y estructuras parecidas hay variaciones notables en su procedencia, organización y objetivo, tal como se especifica en la siguiente tabla comparativa:

Tabla 2

Diferencias entre la fiesta de la Capitanía de septiembre y la Mama Negra de noviembre

<i>Fiesta de la capitanía de septiembre</i>	<i>Mama negra de noviembre</i>
<i>Religiosidad</i>	
<i>Es una expresión de religiosidad popular y un acto de fé en homenaje a la virgen de las Mercedes</i>	<i>Es un acto ritual profano en el cual los trascendentes es lo político y la legitimación del poder</i>

<i>Se solicita permiso a la Virgen para la realización de la fiesta</i>	<i>Pide autorización al alcalde (municipio de Latacunga) para la realización de la fiesta</i>
<i>Lo esencial y fundamental es su contenido religioso y la demostración de fé y agradecimiento hacia la virgen de las Mercedes, así como la solidaridad y amistad entre sus participantes</i>	<i>Lo esencial y fundamental es captar la atención del público y el sentido de recreación y diversión, así como el turismo y el comercio sin ninguna demostración de solidaridad entre sus integrantes, sino de competencia.</i>
<i>Organización</i>	
<i>Organizan la vivanderas de El Salto y La Merced</i>	<i>Organiza el Municipio de Latacunga a través de un comité de la Mama Negra</i>
<i>Personajes</i>	
<i>Las personas designadas para los personajes principales en general son anónimas.</i>	<i>Las personas designadas para los personajes principales son generalmente muy conocidas: políticos, autoridades, empresarios.</i>
<i>Se principaliza y se da especial valor a los personajes antes que a las personas</i>	<i>Se principaliza y se da especial valor más a la persona que al mismo personaje</i>
<i>dos personajes principales: El Ángel de la Estrella y el Rer Moro, son niños, que recitan loas en homenaje a la Virgen.</i>	<i>Los personajes principales son personas adultas conocidas y recitan loas para legitimar su prestigio</i>
<i>La Mama Negra lleva siempre una careta, como parte fundamental de su ritualidad</i>	<i>La Mama Negra no lleva careta, ya no se cumple con la función ritual, pues se hace visible su rostro pintado, con el fin de que le reconozcan</i>
<i>No permite la incorporación de elementos extraños a la fiesta y peor expresiones folclóricas de otros lados</i>	<i>Incorpora elementos extraños al origen de la fiesta, expresiones folclóricas de otros lados con tal de que se ves simpática y Novedosa</i>
<i>Los principales personajes están prohibidos de ingerir alcohol e n el recorrido de la comparsa, para contribuir al acto de fé y agradecimiento a la Virgen.</i>	<i>Muchas ocasiones los personajes principales han recorrido las calles en condiciones inadecuadas para la ingesta de licor y tienen libertad en ese sentido</i>
<i>Jochas</i>	
<i>Las jochas a los personajes principales, priostes y más participantes, se las realizan</i>	<i>Las jochas a los personajes principales, priostes y más participantes, son públicas,</i>

<i>sin publicidad de ninguna naturaleza</i>	<i>altamente difundidas por la prensa. Tiene suprema importancia publicitaria.</i>
<i>Recorrido</i>	
<i>Recorren las calles por cuatro días con dos salidas diarias</i>	<i>Recorre las calles exclusivamente en un solo día y máximo cuatro horas</i>
<i>Fecha de ejecución</i>	
<i>Se efectúa en cuatro días, siempre el 23 y 24 de septiembre por las vivanderas de la Merced y dos días luego de una semana por las vivanderas de El Salto</i>	<i>Se efectúa la comparsa en sábado antes de la fecha de independencia en Noviembre</i>

Nota: Tomado de Latacunga y La Mama Negra (I. Municipalidad de Latacunga, Editorial Equinoccio, s.f.), Fuente original: Investigadores, octubre.

8.5. Personajes principales

8.6. La Mama Negra

La representación de la Mamá Negra, emblema identitario de Latacunga y simboliza la riqueza del sincretismo cultural andino su presencia a más de ser festivo es espiritual y social pues encarna la protección, la fertilidad y la diversidad de herencias culturales. Según Malo Toral y Chica Urgiles (2019), “la Mama Negra montada sobre un caballo, luce el atavío campesino de la sierra: pañolones, camisas bordadas, follones y pollera. La faz negra, cachetona, de ojos vivaces y boca sonriente” este personaje es representado por un hombre que viste trajes femeninos que llevan gran carga simbólica.. Por su parte, Catota Socasi y Ubidia Montaluisa (2024) afirman que “la variedad de colores, bordados y texturas en los trajes no es aleatoria, sino parte de un lenguaje visual con significados culturales heredados” esto confirma la importancia comunicativa y estética del diseño en este tipo de expresiones, en tal sentido el atuendo de la Mamá Negra se transforma en un medio simbólico de transmisión de valores históricos, religiosos y comunitarios mediante el color, la forma y el ritual de celebración.

8.7. El Rey Moro

Considerado uno personaje principal en la comparsa de la Fiesta de la Mama Negra, encargado de encarnar la influencia histórica de la presencia morisca en la región. De acuerdo con Rengifo Robayo (2023), este personaje desempeña un papel simbólico significativo, ya que “la vestimenta del Rey Moro representa la fusión de símbolos africanos, indígenas y coloniales, articulados mediante el uso de turbante, capa, cetro y joyas” (p. 45). Además, López Barrionuevo y Chicaiza Baño (2020) destacan que “el traje consta de una túnica y capa de colores vivos, un turbante decorado con piedras preciosas, accesorios metálicos y un bastón dorado que simboliza poder y autoridad tradicional” (p. 78). En resumen, el traje del Rey Moro es una representación visual de autoridad, mezcla y devoción lo que fortalece su rol comunicativo en el contexto festivo.

8.8. Ángel de la Estrella

Figura principal de la comparsa de la Mama Negra, simboliza al arcángel San Gabriel como mensajero y protector del prioste mayor este personaje encabeza el desfile vistiendo una túnica completamente blanca con alas y corona y porta un cetro rematado en estrella con el cual realiza gestos ceremonialmente coordinados mientras recita loas a la Virgen de la Merced (Turismo Ltga, 2025; La Gaceta, 2024). Las prendas simbolizan la espiritualidad y su papel es la intercesión divina por el bienestar de la comunidad camina acompañado de sus loeros que bailan alrededor de él mientras recitan coplas a los presentes al son de la melodía que la banda de la localidad le entona.

8.9. El Capitán

Es una figura clave en la celebración simboliza autoridad civil y militar heredada de la influencia colonial, combinada con el sincretismo cultural andino es considerado el prioste mayor de la fiesta encargado de organizar la comparsa liderar el desfile y rendir homenaje a la Virgen de la Merced. Según Gavilánez García (2021), “el Capitán es el personaje con mayor responsabilidad, ya que además de financiar la fiesta, comanda el grupo, bendice a los asistentes y recita una oración

frente a la Virgen durante el desfile” (p. 38). Su vestimenta evoca la autoridad militar con fuerte carga simbólica: traje formal con banda cruzada, charreteras, sable, sombrero o boina, y escoltas con escopetas. Por su parte, Yanchapaxi y Tipán (2020) afirman que “el Capitán, ataviado con vestimenta de gala de inspiración militar, lidera la entrada con solemnidad, siendo el único que puede bailar con la Mama Negra” (p. 59). Este personaje sintetiza las dimensiones religiosa, simbólica y organizativa de la celebración, actuando como nexo entre lo divino, lo ritual y lo comunitario.

8.10. El Abanderado

Este personaje desempeña un rol simbólico fundamental en el recorrido que realizan durante esta celebración simboliza la unión y el respeto por la tradición comunitaria. Según Viteri Toro y Mosquera Lasinquiza (2020), el Abanderado ondea durante el recorrido la wiphala “formada por pequeños y variados cuadros de siete diferentes colores simboliza a los pueblos ancestrales” (p. 15). Además, este autor aclara que su vestimenta adopta “un atuendo tipo militar, camisa blanca con corbata, terno oscuro con charreteras en su cabeza cubierta con un pañuelo rostro cubierto por una careta de malla” (p. 17). La parte ritual que el Abanderado junto a sus escoltas realizan son acrobacias con bastones frente al altar de la Virgen cumpliendo "una función ceremonial que purifica simbólicamente a los asistentes" (p. 19). Es así que en la festividad refuerzan la ritualidad y participan directamente en la representación del patrimonio cultural intangible.

8.11. Diseño Gráfico

Disciplina que combina elementos visuales y comunicativos para transmitir mensajes de manera efectiva a través del uso de tipografía, color, composición e imágenes, el diseño gráfico busca generar impacto, facilitar la comprensión de la información y reforzar la identidad visual de marcas, productos o proyectos.

Según Philip B. Meggs (1998), "el diseño gráfico es la combinación de palabras e imágenes, la expresión de ideas y la comunicación de mensajes en una forma visualmente atractiva y efectiva". Esta definición resalta el papel que tiene el diseño gráfico a más de ser un recurso estético es una herramienta clave en la comunicación visual desde el branding hasta la publicidad y la producción digital el diseño gráfico está presente en múltiples ámbitos adaptándose a las necesidades tecnológicas y culturales de cada época

8.12. El Diseño Gráfico Cultural

Esta disciplina busca representar visualmente la identidad, la memoria y los valores simbólicos de una comunidad. A través de recursos gráficos como ilustraciones, tipografías, patrones y símbolos autóctonos, esta forma a más de comunicar visualmente preserva y revitaliza tradiciones culturales promueve el diálogo entre el pasado y el presente, entre lo local y lo global. Como señala Posada (2021), "el diseño gráfico cultural no es solo una herramienta de representación visual, sino un medio activo de diálogo entre el pasado y el presente, entre lo local y lo global, que permite construir identidad y memoria colectiva a través de la gráfica". En este sentido el diseño cultural no solo preserva, sino que también proyecta la identidad cultural como motor de desarrollo.

8.13. Elementos del Diseño Gráfico

La comunicación visual se consolida a partir de varios componentes que facilitan la transmisión de ideas, sentimientos y mensajes de manera precisa y eficaz elementos como la línea, la forma, el color, la textura, el espacio, la tipografía y la imagen. Cada uno de estos componentes cumple un rol específico: las líneas dos o más puntos puede variar el grosor y longitud al aplicar dirección genera movimiento de las formas que definen los objetos o personajes, el color afecta la percepción visual aporta significado emocional y simbólico, la textura agrega profundidad visual o táctil, el espacio organiza los elementos y crea equilibrio y jerarquía, la tipografía es la elección y disposición de letras.

Según GCF Global (s.f.), “estos fundamentos pueden parecer intimidantes al principio, pero te enseñan a trabajar con recursos visuales y a crear imágenes desde cero”, subrayando así la importancia de comprender y aplicar correctamente estos principios desde una perspectiva funcional y creativa, la aplicación precisa de estos elementos resulta esencial para lograr piezas gráficas visualmente equilibradas, culturalmente representativas.

8.14. Ilustración

La ilustración es una forma de expresión visual donde las imágenes se complementan, refuerzan y comunican ideas a través de imágenes. Puede ser utilizada en diversos medios, como libros, revistas, publicidad y diseño digital, aportando creatividad y significado a los mensajes gráficos.

Según Alan Male (2007), "la ilustración es un medio visual que trasciende la simple representación estética para convertirse en una herramienta de comunicación con un propósito narrativo, conceptual o informativo". Esto resalta su función más allá de lo decorativo mostrando su capacidad para transmitir emociones, contar historias o explicar conceptos complejos.

A lo largo del tiempo, la ilustración ha evolucionado con la tecnología, pasando de técnicas tradicionales como el dibujo y la pintura a métodos digitales esto ha ampliado su uso en áreas como el diseño gráfico, la animación y la publicidad.

8.15. Estilos de ilustración

Son las distintas formas gráficas mediante las cuales un ilustrador representa visualmente una idea, personaje o escena, posee un lenguaje visual propio que puede verse afectado por corrientes artísticas, entornos culturales, métodos empleados o propósitos de comunicación.

8.16. Ilustración estilo realista

Representar figuras y escenas con alto nivel de detalle, semejantes a la realidad utilizando luz y sombra y proporción de manera precisa, permite crear imágenes que generan cercanía y credibilidad visual. Según FASTER Capital (2022), “al emplear técnicas que se parecen mucho a

imágenes de la vida real, las marcas pueden establecer una conexión genuina con su audiencia”. Este enfoque es útil para representar personajes tradicionales con autenticidad.

8.17. Ilustración estilo caricaturesco

Este tipo de ilustración se distingue por magnificar y simplificar las características de los personajes con el fin de potenciar su esencia de manera lúdica o crítica. En este estilo los rasgos sobresalientes se acentúan generando una imagen reconocible pero cargada de personalidad. Según Ridge (2023), "la ilustración en diseño gráfico implica la manipulación de formas y colores para comunicar emociones e ideas de manera inmediata y memorable" (p. 10), destacando que la exageración visual es un medio esencial para transmitir sentidos más allá de la apariencia tangible.

8.18. Ilustración estilo minimalista

Se caracteriza por reducir la representación visual a sus elementos más esenciales, destacando lo fundamental se sustenta en una rama restringida de formas geométricas simples el uso de espacio negativo es muy frecuente lo que resulta en composiciones visualmente equilibradas y focalizadas. Como señaló Suárez-Carballo (2019), “el minimalismo tiende a identificarse con aquellas soluciones visuales basadas en la máxima simplicidad” y ha evolucionado hacia un “neo-minimalismo” que combina esta economía de elementos con cierta libertad tipográfica y cromática Este enfoque permite resaltar los rasgos esenciales de personajes festivos sin distraer al usuario, favoreciendo una experiencia visual clara, significativa y coherente con la identidad cultural representada.

8.19. Ilustración estilo flat design

El flat design o diseño plano se distingue por su simplicidad: elimina sombras, degradados y texturas para priorizar formas y colores limpios en un mismo plano visual. Este enfoque fomenta la nitidez y la utilidad, propiciando una experiencia visual directa y moderna. Como explica

AulaFormativa (s.f.), el flat design “elimina las sombras, gradientes y cualquier detalle resultando en formas geométricas simples”, favoreciendo la legibilidad y adaptabilidad a dispositivos móviles

8.20. Tipos de ilustración

La ilustración se clasifica de acuerdo a su propósito, estilo y público meta. Cada categoría satisface requerimientos comunicativos particulares y se elabora mediante métodos tradicionales o digitales entre las más importantes sobresalen:

8.20.1. La Ilustración infantil

Se caracteriza por colores vivos, formas simples y personajes expresivos.

8.20.2. Ilustración editorial

Su objetivo es reforzar el mensaje escrito y aportar contexto visual.

8.20.3. Ilustración conceptual

Es común en publicidad, ciencia, filosofía o diseño narrativo, y requiere un alto nivel de síntesis creativa.

8.20.4. Ilustración vectorial

Se produce con software de diseño como Illustrator. Usa líneas limpias, colores planos y formas geométricas. Es escalable sin perder calidad, ideal para logotipos, infografías y productos impresos o digitales.

8.20.5. Ilustración científica o técnica

Se utiliza en manuales, libros de medicina, biología o ingeniería, y busca informar con exactitud. Según Rodríguez (2022), “la diversidad de la ilustración contemporánea responde a la expansión de sus campos de aplicación, desde el entretenimiento infantil hasta la comunicación científica” (p. 81), esto permite al ilustrador elegir de manera correcta el enfoque más adecuado para su propósito.

8.21. Historia de los puzzles

Los puzzles tienen una larga trayectoria como recursos lúdicos y educativos, su evolución va desde mapas disecados hasta modelos de cartón convirtiéndose en pasatiempos populares durante épocas como la Gran Depresión. Con el tiempo, los puzzles también adoptaron funciones artísticas y culturales, y en la actualidad han migrado al ámbito digital, esta evolución demuestra su versatilidad como herramientas pedagógicas, expresivas y culturales.

En Ecuador, los puzzles comenzaron a introducirse durante el siglo XX con la importación de juegos y materiales didácticos y al igual que los primeros ejemplares estos también cumplían la misión en el ámbito educativo especialmente en la enseñanza infantil, donde se evalúa la capacidad para estimular la coordinación motriz, el pensamiento lógico y la asociación visual (Cevallos & Reinoso, 2020).

Sin embargo, como advierte Ordóñez (2019), “aún hay escasa producción gráfica lúdica que represente la identidad cultural de las comunidades ecuatorianas desde el juego” (p. 137). En este contexto, la creación de puzzles ilustrados actuales se nutre de esta evolución histórica, posibilitando que se transformen en instrumentos para la representación de identidades, recuerdos y costumbres locales.

8.22. Puzzles como herramienta de aprendizaje y fortalecimiento de la memoria cultural.

El término "puzzle" proviene del inglés según el Online Etymology Dictionary, el verbo "puzzle" apareció por primera vez en la década de 1590 con el significado de "desconcertar" o "confundir", posiblemente derivado del verbo obsoleto "pose" en el sentido de "perplejar".

Los puzzles son desafíos mentales que conllevan la reconstrucción de una imagen o modelo a partir de elementos únicos en sus inicios los puzzles fueron creados para enseñar a los niños potenciar el desarrollo cognitivo y motor sin embargo “Sierra destaca que los rompecabezas,

inicialmente concebidos como herramientas educativas, han trascendido su propósito original para convertirse en una forma de arte y entretenimiento que refleja aspectos culturales y sociales.” (Sierra, 2020). De tal manera los no solo estimulan habilidades cognitivas como la resolución de problemas y la percepción espacial, también se han consolidado como medio de expresión para dejar huella en el ámbito cultural ayudando a la interacción social y la difusión de saberes reflejando la estética, narrativas e incluso valores de diversas sociedades.

8.23. Tipos de puzzles según su función en la creación

Los puzzles a más de ser una herramienta lúdica pueden clasificarse según su función comunicativa, educativa o cognitiva en el proceso creativo a continuación detallamos los siguientes tipos

8.23.1. Puzzles didácticos

Están orientados al aprendizaje, su estructura visual y temática busca reforzar conceptos específicos como la cultura, historia o lengua, por lo que son útiles para transmitir conocimiento.

8.23.2. Puzzles narrativos

Funcionan como dispositivos de relato visual. Cada pieza aporta un fragmento de historia o contexto, y al unirlos se forma una escena completa. Son comunes en proyectos editoriales o culturales donde se desea contar una historia ilustrada.

8.23.3. Puzzles simbólicos o temáticos

Organizan sus imágenes en torno a un eje temático específico (por ejemplo, personajes festivos, símbolos patrimoniales o paisajes culturales). Su función es reforzar el reconocimiento simbólico de elementos clave dentro de una comunidad.

8.23.4. Puzzles cognitivos o abstractos

Estimulan procesos mentales como la atención, la memoria visual o la resolución de problemas, y aunque no necesariamente representan algo figurativo, su diseño puede jugar con formas, colores y patrones culturales.

Los puzzles en el diseño gráfico pueden trabajar en distintas funciones permitiendo que la creación vaya más allá del conocimiento y pueda convertirse en una herramienta significativa dentro de las propuestas a realizarse. (Lourdes,2025).

8.24. Puzzles a Gran escala

Los puzzles de gran tamaño empleados en lugares comunitarios o públicos superan su papel de diversión para transformarse en instrumentos de integración social, retención colectiva y aprendizaje cooperativo. Pueden tomar forma de murales compartidos o instalaciones interactivas que representan identidades locales. Según FasterCapital (2020), “a medida que las piezas se entrelazan, ilustran visual y metafóricamente la interconexión de la sociedad” (párrafo 2). Este modelo de creación colectiva no solo fomenta capacidades cognitivas y sociales sino que también potencia el sentimiento de pertenencia al incluir a varios participantes en la edificación de una historia compartida.

8.25. Medidas y formatos de Puzzles a Gran escala

Al hablar de medidas y formatos de puzzles a gran escala se refiere a medidas más grande que un puzzle de mesa, el tamaño depende y el formato dependerá mucho donde se va a utilizar. Según Corbalán (2019), “los juegos de gran formato fomentan la interacción colectiva, la exploración visual y el aprendizaje significativo en contextos educativos no formales” (p. 42). A continuación, se pone a consideración las medidas:

Puzzle de suelo o murales: son los más comunes en el parque

Puzzle pequeño a medianos

- Dimensiones totales: Pueden ir desde 1.5 x 1.5 metros (2.25 m²) hasta 3 x 3 metros
- Tamaño de pieza: Para este rango, las piezas suelen ser manejables, entre 20 x 20 cm y 40 x 40 cm. Esto permite que niños o un pequeño grupo de adultos trabajen cómodamente.

Puzzles Grandes (para espacios abiertos y alta afluencia):

- Dimensiones totales: Desde 4 x 4 metros, 6 metros x 6 metros o incluso más. Algunos pueden ser modulares, combinando varios paneles para crear superficies aún mayores.
- Tamaño de pieza: Las piezas aquí son más grandes, a menudo de 50 x 50 cm o incluso 80 x 80 cm. Esto permite que varias personas manipulen una misma pieza y que la imagen sea visible desde lejos.

Consideraciones para el formato:

Forma rectangular o cuadrada: Son los más fáciles de diseñar y fabricar.

Formas irregulares: El puzzle completo podría tener la forma de un contorno específico (un país, un animal), añadiendo un elemento visual interesante.

Hay que tener en cuenta que no existe un formato definido todo depende del objetivo que se pretende alcanzar

8.26. Diseño Gráfico y la incidencia en los puzzles

El diseño gráfico es una rama que fusiona saberes del arte y del diseño se enfoca en detectar problemas visuales y definir metas precisas para solucionarlos su propósito es simplificar la toma de decisiones a través de procesos creativos, sugiriendo soluciones visuales eficaces que transmitan una comunicación exacta y estética. Un buen diseño gráfico no solo hace que un rompecabezas sea estéticamente agradable, sino que también influye en la experiencia del usuario al guiar la resolución del juego mediante patrones visuales y elementos gráficos bien estructurados.

Según Scott Kim (2008), "el diseño de un puzzle no solo se trata de su dificultad, sino también de cómo la estética y la disposición visual influyen en la percepción y resolución del desafío". En este sentido, el diseño gráfico puede hacer que un rompecabezas sea más intuitivo, motivador y accesible para diferentes tipos de jugadores.

Desde ilustraciones atractivas hasta el uso estratégico del color y la tipografía, el diseño gráfico es fundamental en la creación de puzzles que sean tanto desafiantes como visualmente estimulantes.

9. VALIDACIÓN DE LAS PREGUNTAS CIENTÍFICAS

Tabla 3

Preguntas Científicas

<i>Pregunta de Investigación</i>	<i>Técnicas e instrumentos a utilizar</i>	<i>Informantes Claves (Fuentes de información)</i>
<i>¿Cuáles son los elementos culturales y visuales más representativos de la Fiesta de la Capitanía que pueden ser incorporados en un proyecto gráfico?</i>	<i>Investigación Bibliográfica Entrevista semiestructurada Recopilación fotográfica</i>	<i>Libros, artículos académicos, tesis sobre cultura popular. Archivos municipales. Actores directamente relacionados con la festividad</i>
<i>¿Qué técnicas de ilustración y estilos gráficos permiten representar de manera efectiva la identidad cultural de la Fiesta de la Capitanía?</i>	<i>Análisis documental Pruebas de evaluación y estilo</i>	<i>Plataformas digitales: Instagram, Facebook</i>
<i>¿Cómo influye la integración de ilustraciones culturales en el diseño de un puzzle gráfico en la percepción y valoración de la identidad cultural local?</i>	<i>Ficha de observación participante.</i>	<i>Niños, jóvenes y familias locales.</i>

Nota: Guagchinga, 2025

10. METODOLOGÍA Y DISEÑO EXPERIMENTAL

10.1. Enfoque cualitativo

Este proyecto se lleva a cabo bajo el enfoque y cualitativo característico de las disciplinas del diseño gráfico a fin de entender y representar visualmente una expresión cultural mediante un producto gráfico de carácter lúdico, la técnica utilizada fusiona estudios culturales y visuales con procesos de creación gráfica permitiendo enfocarse en la creación de puzzles ilustrados que resalten aspectos simbólicos y representativos de los personajes que participan en la Fiesta de la Capitanía.

10.2. Tipo de investigación

Para profundizar el estudio proyectual y cualitativo aplicado en este proyecto cuyo propósito principal es la elaboración de un producto gráfico con base conceptual y relevancia cultural se ha abordado las siguientes etapas que se detalla a continuación:

10.3. Investigación bibliográfica

La investigación bibliográfica consiste en identificar, evaluar y sintetizar información procedente de fuentes impresas y digitales. Como explican en el blog *Metodología del Trabajo Universitario*, “La investigación bibliográfica es un proceso sistemático y secuencial de recolección, selección, clasificación, evaluación y análisis de contenido del material empírico impreso, gráfico, físico y/o virtual”

Para entender sobre los personajes, símbolos, vestimenta y tradición se llevó a cabo revisiones en fuentes especializadas al patrimonio cultural, entre los documentos más significativos destacan la investigación de Mónica y Patricio Córdova Cepeda (2009) titulada “Simbolismos de la Mama Negra en el proceso de consolidación de la identidad cultural de los Latacungueños”, el trabajo de la Ilustre Municipalidad de Latacunga (2005) titulada “Latacunga y La Mama Negra”, trabajo de Marco Antonio Karolys Baca y Juan Enrique Ubilla Freire (2007) titulada “lenguaje popular de la

fiesta de la mama negra”, obras depositadas en la biblioteca de la Casa de La Cultura Núcleo de Cotopaxi , estos se basan en entrevistas con actores claves, análisis cualitativos de testimonios para reconocer las interpretaciones vinculadas a los personajes de esta celebración se efectuó también una indagación bibliográfica en sitios web, repositorios digitales destacando los trabajos de la Universidad Técnica de Cotopaxi y en el portal del Instituto Nacional de patrimonio y Cultura donde se detalla los antecedentes históricos, el reconocimiento legal de la festividad como patrimonio cultural intangible (Acuerdo Ministerial N° 0351, 2005) y la estructura de la celebración este marco documental permitió recolectar información acerca de fechas, roles, vestimenta, contexto religioso y sincretismo cultural.

10.4. Investigación de campo

Táctica fundamental de la metodología cualitativa pues facilita la recolección de datos directos del entorno donde sucede el fenómeno en estudio en palabras de Hernández, Fernández y Baptista (2014), esta se define como "el proceso que se realiza fuera del laboratorio, en el entorno natural, donde los datos se recolectan directamente del objeto de estudio, sin manipularlo" (p. 181), esta técnica resulta esencial a la hora de desarrollar este proyecto ya que permite entender de manera vivencial y simbólica a los personajes de la Fiesta de la Capitanía , en esta parte incluso se pudo evidenciar la elaboración de la trajería, este proceso incluyó entrevistas semiestructuradas a personas implicadas en esta festividad (Organizadores, diseñadores de trajes, participantes y devotos) en el mismo sentido se realizó el registro fotográfico en el Museo de la casa de los Marqueses de Miraflores situado en Latacunga donde se encuentran la vestimenta de cada personaje, estas indumentarias reposan en este sitio gracias a la donación de cada personaje para que sean exhibidos al público todo este material facilitará el estudio y asegurará la fidelidad cultural en las ilustraciones.

Tabla 4

Recolección de información

<i>Técnica</i>	<i>Instrumento</i>	<i>Descripción</i>	<i>Justificación</i>
<i>Entrevista semiestructurada</i>	<i>Guía de preguntas abiertas y semiestructuradas</i>	<i>Se aplicó a actores claves como historiadores, organizadores y miembros de la comunidad conocedores de esta celebración.</i>	<i>Permitió obtener información directa desde la perspectiva cultural y simbólica.</i>
<i>Observación participante</i>	<i>Registro fotográfico</i>	<i>Se logró observar la indumentaria de los personajes, así como también la interacción de los personajes y se realizó el registros fotográficos de la vestimenta</i>	<i>Permitió el análisis visual de los trajes, gestos y colores</i>
<i>Análisis Morfológico</i>	<i>Fichas de registro</i>	<i>Se analizó los elementos visuales de los personajes como las formas, colores, texturas entre otros a fin de interpretarlos en las ilustraciones.</i>	<i>Permitió reinterpretar los componentes con base de criterios de identidad y cultura</i>

Nota: Guagchinga,2025

10.5. Metodología del diseño

10.6. Metodología para el desarrollo de puzzles Design Thinking

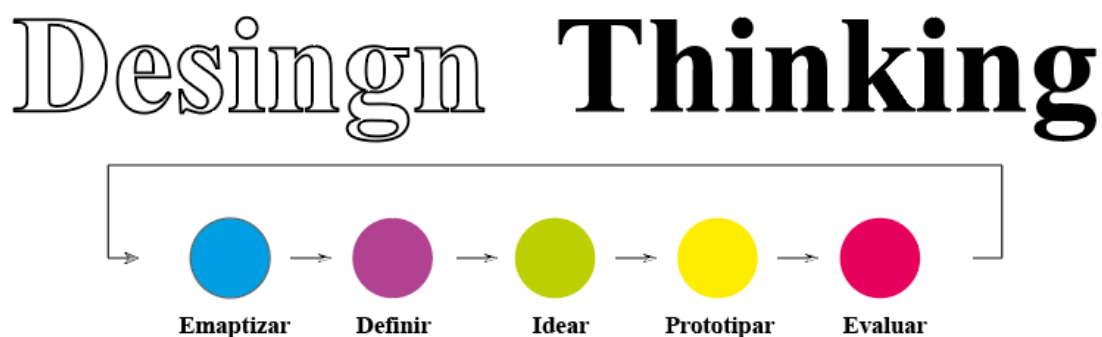
Este proyecto se desarrolló bajo la metodología del Design Thinking o pensamiento de diseño el cual ha sido ampliamente adoptado en disciplinas creativas por su capacidad de generar soluciones innovadoras centradas en las personas y sus contextos socioculturales.

Según Brown (2009), el Design Thinking es “un enfoque de innovación centrado en las personas, que integra las necesidades de los usuarios, las posibilidades tecnológicas y los requisitos para el

éxito cultural y funcional del producto” (p. 86). Esta metodología es ideal para proyectos que buscan conectar el diseño con realidades humanas, sociales o culturales, como en el caso del desarrollo de puzzles ilustrados inspirados en los personajes de la Fiesta de la Capitanía.

Figura 1.

El proceso de Design Thinking



Nota: Guagchinga,2025

10.6.1. Empatizar

Esta etapa conlleva entender en profundidad al usuario, sus vivencias, sentimientos y su entorno social, cultural y personal. Para el proyecto enfocado en la creación de puzzles ilustrados se aplicó la entrevista semiestructurada a actores claves relacionados con la festividad de igual manera se realizó la observación participativa y registro fotográfico. Según Rodríguez (2021), “empatizar significa ponerse en el lugar del otro escuchar con atención y abrir un espacio para la comprensión profunda de sus vivencias, lo que permite diseñar propuestas más humanas y contextualizadas” (p. 89). Con esta actividad se pudo recopilar información sobre los trajes, colores y demás que caracterizan a los personajes.

Tabla 5

Actores claves de entrevistas

<i>Nombre de entrevistado</i>	<i>Ocupación</i>	<i>Relación con la festividad</i>	<i>Edad</i>	<i>Lugar</i>
<i>Andres Quintana Pérez</i>	<i>Ing. Adm. Turismo y Hotelería</i>	<i>Elaboración del proyecto Mama Negra</i>	<i>36 años</i>	<i>Departamento de turismo</i>
<i>Pablo Parreño</i>	<i>Analista de Turismo</i>	<i>Logística</i>	<i>42 años</i>	<i>Departamento de turismo</i>
<i>Lorena Castro Bedón</i>	<i>Diseñadora</i>	<i>Elaboración de trajes</i>	<i>40 años</i>	<i>La Laguna</i>
<i>Fabian Alfonso De La Cruz</i>	<i>Militar servicio activo</i>	<i>Participante de la Fiesta durante los últimos 10 años</i>	<i>43 años</i>	<i>La Laguna</i>
<i>Paulina Herrera</i>	<i>Secretaria</i>	<i>Devoto y donante</i>	<i>45</i>	<i>La Merced</i>

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 2

Modelo de Entrevista semi estructurada



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Título del Proyecto

Diseño de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la fiesta de La Capitania.

Objetivo: Investigar información cultural y visual sobre los personajes de la fiesta de La Capitania a fin de diseñar propuestas gráficas en formato de puzzles ilustrados que promuevan el patrimonio cultural de la localidad.

Nombre del Entrevistado:	Edad:
Profesión u Ocupación:	Lugar:
Relación con la Festividad:	fecha:
Duración de la entrevista:	Nº Entrevista:

Eje Histórico y Contexto

1. ¿Cómo considera usted que es el origen o historia de la fiesta de La Capitania (La Mama Negra o Santísima Tragedia)?
2. ¿Cuál es el significado general de la Fiesta de La Capitania o Santísima Tragedia?
3. ¿Cómo ha cambiado esta celebración a lo largo del tiempo en su forma y significado?

Eje: Personajes Populares

4. ¿Cuál es el rol simbólico y cultural que cumplen los personajes de la Mama Negra en sus dos celebraciones la devocional de septiembre y la tradicional de noviembre dentro del contexto festivo e identitario de Latacunga?
5. ¿Cree usted que estos personajes deberían difundirse más? ¿Por qué?

Eje: Simbología o sentido cultural

6. ¿Qué valores o significado transmite cada personaje?
7. ¿Considera que las nuevas generaciones reconoce y entiende el significado de esta festividad?

Eje: Aporte del Diseño Gráfico a la Cultura Local

8. ¿Cree usted que el diseño gráfico puede ser una herramienta para preservar y difundir el patrimonio cultural? ¿Por qué? ¿Cómo?
9. ¿Qué beneficios cree que tiene traducir la cultura local a productos visuales como Puzzles, afiches o recuerdos?

Eje: Souvenir o uso cultural

10. ¿Qué opina sobre la creación de Puzzles ilustrados como productos de difusión cultural?
11. ¿En qué espacios cree usted que estas propuestas gráficas deberían estar disponibles?

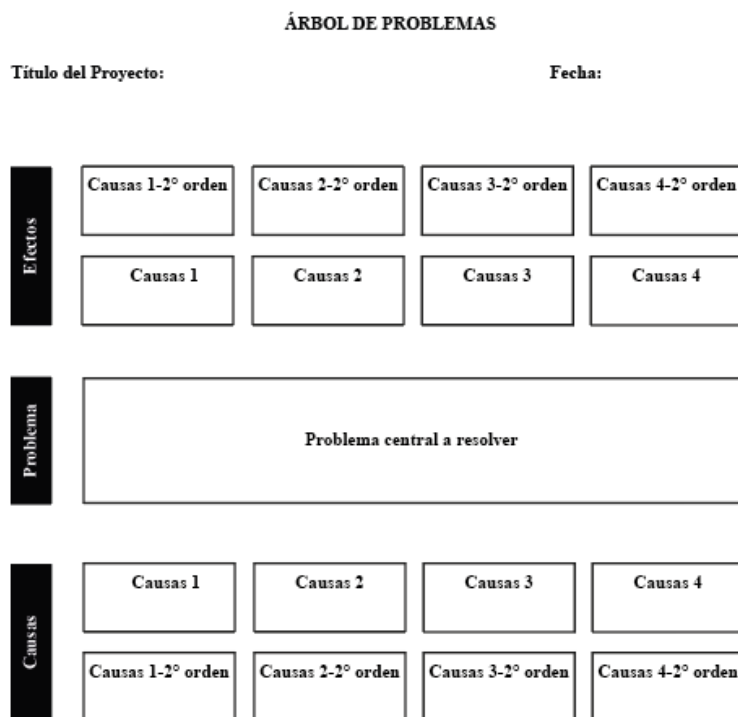
Nota: Guagchinga, 2025

10.6.2. Definir

Una vez abordado a los actores y recolectar sus opiniones en esta fase se pudo organizar y analizar a través de un árbol de problemas los hallazgos a fin de construir una comprensión clara desde la visión cultural este proceso permitió identificar que existe una carencia de recursos visuales que representen de manera significativa la riqueza simbólica y festiva de los personajes de esta celebración. Según Méndez (2020), “definir en Design Thinking implica transformar la información recopilada en conocimientos clave, estableciendo un punto de vista centrado en el usuario que guíe el proceso creativo” (p. 112).

Figura 3

Árbol de Problemas



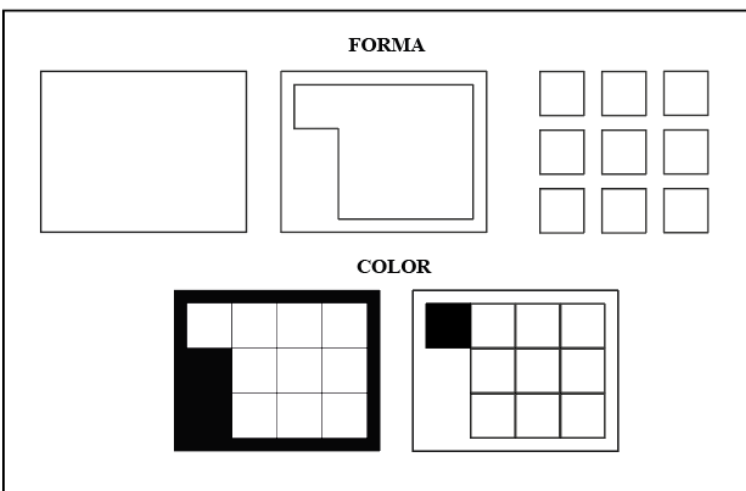
Nota: Guagchinga,2025

Luego de trabajar con el problema central y sus causas mediante la construcción de esta herramienta se procedió a definir las características físicas de la propuesta gráfica considerando el público objetivo (niños y adolescentes) y la funcionalidad cultural-educativa del producto. En esta fase se determinó el tamaño y formato de los puzzles estableciendo medidas de gran escala que permitan una interacción grupal y favorezcan el reconocimiento visual de los personajes. Esta determinación cumple tanto las demandas de accesibilidad como la meta de potenciar la apropiación cultural mediante una experiencia de juego.

Figura 4

Elementos del diseño bidimensional

ELEMENTOS DEL DISEÑO BIDIMENCIONAL



Nota: Guagchinga,2025

10.6.3. Idear

En esta fase se propuso una variedad de soluciones gráficas que satisficiera la necesidad de mostrar personajes culturales locales mediante productos de carácter lúdico e interactivo para la ideación se tuvo en cuenta desde dos ángulos complementarios: el diseño del producto y la ilustración.

Idear el producto gráfico

Para la pieza gráfica se tomó como base el sistema de juego Klotski, un tipo de puzzle deslizante que requiere lógica espacial y planificación para resolverlo este formato fue adaptado a una mecánica de recorrido donde el jugador debe mover bloques dentro de una cuadrícula con el fin de construir al personaje este sistema promueve el pensamiento crítico y la concentración, a la vez que permite integrar visualmente a personajes culturales de manera fragmentada pero reconocible.

Figura 5

Juego Klotski Classic

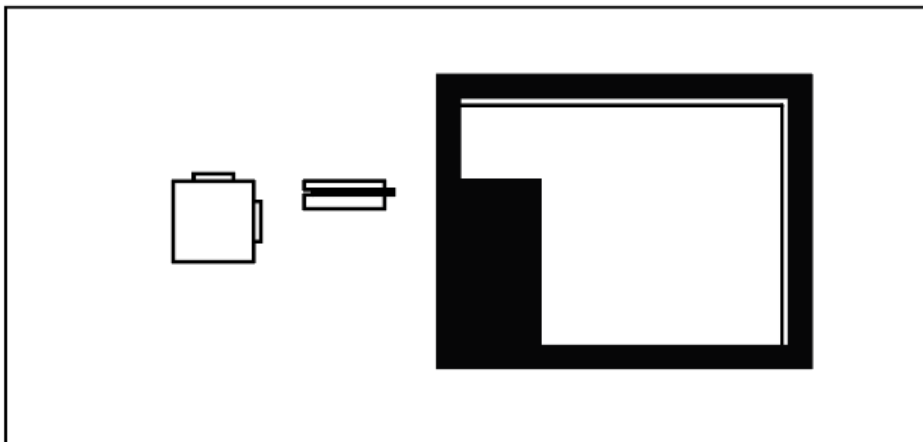


Nota: Juegos Besa. (s.f.). *Qiyi Smart Klotski Classic* [Fotografía]. Juegos Besa.
<https://www.juegosbesa.com/es/juegos-de-logica/3004-qiyi-smart-klotski-classic.html>

Figura 6

Sistema de recorrido del puzzle

SISTEMA DE RECORRIDO



Nota: Guagchinga,2025

Idear la ilustración del personaje

Respecto a la ilustración se elige el estilo caricaturesco chibi que se distingue por cuerpos reducidos de proporciones exageradas y expresiones faciales evidentes (canon de 3 cabezas). Se seleccionó este estilo debido a la carga expresiva y su habilidad para crear empatía en públicos de edad infantil y adolescente. Como indica Maldonado (2021), “la fase de ideación en el pensamiento de diseño busca generar múltiples enfoques posibles que combinen la creatividad con el propósito funcional y comunicativo de la propuesta” en tal sentido se aplicó en el sistema sistema de desarrollo lúdico como en la propuesta gráfica.

Figura 7

Ficha de construcción de personaje

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 000
		Fecha de registro 00/00/0000

FICHA DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE

Provincia: _____ Cantón: _____
 Parroquia: _____ Barrio : _____

Fotografía	Ilustración final
------------	-------------------

Sketch base

Descripción del personaje

Figura: _____ Forma: _____ Color: ■■■■■■ Textura: _____

Elaborado por: _____

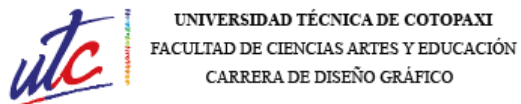
Nota: Guagchinga,2025

10.6.4. Prototipar

En la fase de prototipar se crearon las primeras versiones en papel y en formato digital del puzzle, con el fin de verificar si resulta eficaz el sistema deslizable y la interpretación del contenido cultural. Según Rodríguez (2020), “el prototipo no solo válida una solución gráfica, sino que es un medio de diálogo con los usuarios para mejorarla continuamente antes de llegar a la versión final” (p. 49). El prototipo fue hecho de cartón y posteriormente en versión digital, utilizando las medidas y formas definidas en la etapa de definición, manteniendo los principios del diseño gráfico centrados en la claridad visual y la usabilidad, a más de esto para el prototipo se utilizó una ficha como herramienta donde se detalla las características de diseño, muestra la composición y describe el soporte.

Figura 8

Ficha de diseño de prototipo

	Nº de ficha: 000
	Fecha de registro 00/00/0000

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte:	Impresión:
Acabado:	Acabado:
Soporte	Composición


Nota: Guagchinga, 2025

10.6.5. Evaluar

En esta etapa se evaluó la efectividad del prototipo gráfico a través de la utilización de fichas de observación directa centradas en el comportamiento, entendimiento e interacción del público objetivo (niños y adolescentes) la observación se realizó en el Parque de juegos “La Cocha” un entorno participativo esto permitió registrar reacciones espontáneas, niveles de atención, facilidad de uso, reconocimiento del personaje y comprensión del recorrido propuesto en el puzzle este instrumento permitió identificar fortalezas y aspectos a mejorar tanto en el diseño gráfico como en la funcionalidad lúdica del producto los datos recopilados se utilizaron como retroalimentación para perfeccionar el diseño final, garantizando que la propuesta sea efectiva y culturalmente significativa para el público.

Figura 9

Ficha de observación directa



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Título del Proyecto
Diseño de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la fiesta de La Capitania.

Objetivo: Registrar comportamientos, actitudes, reacciones o acciones específicas de los niños o adolescentes mientras interactúan con el producto

Nombre del observador:	Edad:
Lugar de la observación:	Sexo:
Tipo de puzzle utilizado: Klotski con recorrido adaptado	Fecha: <input type="text"/>
Personaje representado:	Nº Entrevista:

Coloca "X" en el casillero que corresponda si se observa o si no se observa, o deja un comentario breve

Criterio observado	Si	No	Comentario
Raonoco el personaje representado			
Se siente identificado con el personaje o temática			
Comprende la dinámica del recorrido			
Se concentra durante la actividad			
Pide ayuda o resuelve por sí mismo			
Comenta o conversa sobre el personaje o la cultura			
Termina el puzzle con éxito			
Muestra emociones (alegría, entusiasmo, frustración)			
Da sugerencias o críticas al finalizar			

Nota: Guagchinga, 2025

11. ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS

Analizar la información cultural y visual de la Fiesta de la Capitanía

Fichas bibliográficas

El análisis de las permitió la organización y la clasificación de fuentes teóricas relevantes que se utilizaron para este proyecto las fuentes consultadas abordan temas como la cultura, estilos de ilustración y el desarrollo de la fiesta de la Capitanía y otras disciplinas. Este estudio bibliográfico reforzó el marco teórico y brindó referencias contemporáneas y pertinentes para la elaboración de un producto gráfico con relevancia cultural y comunicativa.

Entrevistas

Para entender el significado cultural, simbólico y gráfico de la festividad de la Capitanía de Latacunga se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas a figuras fundamentales relacionadas directamente con esta celebración a continuación, se detalla los perfiles de los diferentes actores:

- **Entrevista dirigida al Ing. Adm. Andres Quintana Pérez, departamento de Cultura del Municipio de Latacunga**

Andres Quintana Pérez es ingeniero administrativo en turismo y hotelería, elabora el proyecto La Mama Negra del mes de noviembre. Esta entrevista se realizó el 10 de mayo del 2025 con el fin de recopilar información sobre los personajes para la creación de Puzzles

- **Entrevista dirigida al Ing. Pablo Parreño, departamento de Cultura del Municipio de Latacunga**

Pablo Parreño es Analista de turismo, está a cargo de la logística del evento que se realiza para La Mama Negra de Noviembre. Esta entrevista se realizó el 10 de mayo del 2025 con el fin de recopilar información sobre los personajes para la creación de Puzzles

- **Entrevista dirigida al Ing. Lorena castro Bedón, Elaboración de trajes para todo tipo de celebraciones culturales.**

Lorena Castro Bedon se desempeña como Diseñadora y elabora los trajes de La Mamá Negra. Esta entrevista se realizó el 10 de mayo del 2025 con el fin de recopilar información sobre los personajes para la creación de Puzzles

- **Entrevista dirigida al Militar en servicio activo Fabian Alfonso De La Cruz, participante de la fiesta de La Capitanía**

El Sr. Fabian Alfonso De La Cruz es participante activo de esta celebración desde hace más de 10 años. Esta entrevista se realizó el 10 de mayo del 2025 con el fin de recopilar información sobre los personajes para la creación de Puzzles

- **Entrevista dirigida a la Sra. Paola Sanchez quien es habitante del barrio La Merced donde se desarrolla esta celebración**

La Sra. Paola Sanchez es devota y donante de la celebración de la fiesta de la capitanía desde hace más de 8 años. Esta entrevista se la realizó el 10 de mayo del 2025 con el fin de recopilar información sobre los personajes para la creación de Puzzles

Una vez definido el papel de estos actores se detalla el análisis por cada eje:

Histórico y contexto

Los entrevistados indican que esta celebración simboliza una manifestación comunitaria fuertemente arraigada en la historia local por otro lado el Ing. Pablo Parreño, experto en turismo, indicó que la organización logística tiene como objetivo mantener el orden y destacar la autenticidad de la celebración.

Personajes principales

La Sra. Lorena Castro, diseñadora de trajes señaló la importancia de mantener los elementos originales en los atuendos mientras que el Sr. Fabian De La Cruz participante activo reafirmó que cada personaje tiene un rol espiritual y social dentro de la festividad.

Simbología o sentido cultural

Cada uno de los participantes coincidieron en que la fiesta de la Capitanía es un acto de devoción, gratitud y unidad. La Sra. Paola Sanchez devoto y donante destacó que la entrega de ofrendas es una forma de mantener viva la fe y cumplir promesas familiares y personales.

Aporte del diseño gráfico a la cultura local

La Sra. Lorena Castro diseñadora y el Ing. Pablo Parreño, analista de turismo, señaló que el diseño gráfico puede ayudar a documentar, interpretar y difundir la riqueza visual y simbólica de la fiesta a públicos más jóvenes y foráneos. Coincidieron en que productos ilustrados podrían servir como material cultural turístico.

Souvenir o uso cultural aplicado

La propuesta de los puzzles ilustrados fue apreciada positivamente como un recurso cultural y lúdico. Los participantes en la entrevista opinaron que este tipo de iniciativa fomenta la memoria cultural e incentiva el interés por la tradición desde la infancia.

Luego del análisis de estas entrevistas se determina que:

- La fiesta de la Capitanía celebrada en las dos fechas tiene una importante carga simbólica de identidad y cultura que debe ser aprovechada de manera eficiente en beneficio del turismo.
- El diseño gráfico aplicado a productos gráficos como los puzzles es una fuente de oportunidad para mantener, preservar e interpretar esta tradición de forma dinámica entre el público objetivo.

Análisis del árbol de problemas

El análisis permitió entender la situación actual relacionada con la pérdida de interés cultural en niños y adolescentes con respecto a la fiesta de la Capitanía, como resultado se determinó que:

- La raíz del problema se centra en la falta de productos gráficos que conecten con el público joven
- La carencia de estos ejemplares provoca efectos como la desvinculación de las nuevas generaciones con su patrimonio intangible

Este análisis encaminó la propuesta de crear una colección de puzzles ilustrados con los principales personajes de la fiesta de la Capitanía.

Diseñar ilustraciones gráficas que integren los rasgos distintivos de los personajes y tradiciones de la fiesta de la capitanía

En el proceso de diseño de las ilustraciones gráficas se logró integrar de manera efectiva los rasgos distintivos de los personajes de la Fiesta de la Capitanía a partir de los insumos obtenidos en la etapa de investigación cultural y visual, las entrevistas con actores y la revisión documental permitieron identificar elementos visuales clave como vestimentas, accesorios, colores simbólicos y posturas tradicionales, los cuales fueron incorporados en las ilustraciones mediante técnicas digitales, la aplicación de los principios del diseño y técnicas de ilustración permitió que los personajes reflejaran de forma coherente la identidad festiva

Las pruebas de validación visual realizadas a través de la autoevaluación y revisión entre pares confirmaron que las ilustraciones no solo representaban fielmente los elementos culturales, sino que también resultaban comprensibles y atractivas para el público por consiguiente se presenta a continuación las fichas que se utilizó para la creación de las ilustraciones

Figura 10

Ficha de caracterización de la Mama Negra

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

N° de ficha: 001

Fecha de registro
23/06 /2025

FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

INFORMACIÓN**FOTOGRAFÍA**

Nombre del personaje: La mama negra

Rol en la festividad: El personaje de la Mama Negra es el corazón de la festividad de Latacunga representando la fusión de culturas (indígena, africana, española) y la devoción a la Virgen de la Merced.

Vestimenta: Blusa, pollera Pañuelón

Colores predominantes: Negro, rojo, amarillo/dorado, azul, blanco

Accesorios: Muñeca, soplete o chisguete, collares pulseras, aretes

Movimiento característico: Movimiento rítmico y acompañado con la música



Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 11

Ficha de caracterización del Ángel de la Estrella

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

N° de ficha: 002

Fecha de registro
23/06 /2025

FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

INFORMACIÓN**FOTOGRAFÍA**

Nombre del personaje: Ángel de la Estrella

Rol en la festividad: Su rol es vital para la dimensión espiritual y poética de la celebración actuando como un mensajero celestial y un puente lírico entre los devotos y la Virgen de la Merced.

Vestimenta: Tunica blanca, alas ornamentadas, guantes, capa

Colores predominantes: Blanco, dorado, plateado

Accesorios: Corona o tocado con estrella, adornos brillantes, cetro

Movimiento característico: Sus gestos son más reservados y suaves que los de otros personajes. Puede hacer un leve asentimiento con la cabeza o un movimiento de mano más recatado, manteniendo su compostura angelical.



Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Figura 12

Ficha de caracterización del Rey Moro

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

N° de ficha: 003

Fecha de registro
23/06 /2025

FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

INFORMACIÓN**FOTOGRAFÍA**

Nombre del personaje: El Rey Moro

Rol en la festividad: Su rol no es simplemente decorativo encarna la herencia árabe-hispana que llegó a los Andes a través de la colonización española,

Vestimenta: Camisa, pantalón, capirote

Colores predominantes: Púrpura, plateado, amarillo/dorado azul, verde

Accesorios: Cetro, turbante, botas

Movimiento característico: Movimiento rítmico y acompañado con la música



Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Figura 13

Ficha de caracterización del Capitán

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Nº de ficha: 004

Fecha de registro
23/06 /2025

FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

INFORMACIÓN**FOTOCRAFÍA**

Nombre del personaje: El Capitán

Rol en la festividad: Su rol es multifacético, abarcando desde la organización y financiación de gran parte de la celebración hasta la representación de la fe y el agradecimiento a la Virgen de la Merced.

Vestimenta: Chaqueta, pantalón, camisa, guantes

Colores predominantes: Negro, azul marino, blanco, rojo

Accesorios: Tajalí cruzado, sombrero de copa, sable

Movimiento característico: Su movimiento es de un paso firme, elegante y controlado



Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Figura 14

Ficha de caracterización del Abanderado

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

N° de ficha: 005

Fecha de registro
23/06 /2025

FICHA DE CARACTERIZACIÓN DEL PERSONAJE

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

INFORMACIÓN**FOTOGRAFÍA**

Nombre del personaje: El Abanderado

Rol en la festividad: El Abanderado encarna la presencia oficial y el respeto institucional dentro de la festividad.

Vestimenta: Uniforme de gala, faja, charreteras

Colores predominantes: Negro, rojo, amarillo/dorado, azul, blanco

Accesorios: Sombrero de gala, guantes, wiphala

Movimiento característico: Flamea la la bandera multicolor




Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Figura 15

Ficha de construcción de personaje Mama Negra

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 001
		Fecha de registro 28/06/2025

FICHA DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE DE LA MAMA NEGRA

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

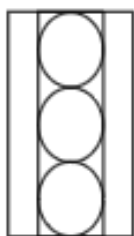
Barrio : La Calera

FOTOGRAFÍA

ILUSTRACIÓN FINAL



SKETCH BASE



Descripción del personaje

La Mama Negra representa la mezcla cultural y la creencia de la ciudad de Latacunga es un personaje festivo con identidad, tradición y perseverancia cultural en el marco de la festividad religiosa de la Virgen de Las Mercedes.

Figura: Bisimensional

Forma: Organica

Color: 

Textura: Lisa

Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Figura 17

Ficha de construcción de personaje del Rey Moro

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 003
		Fecha de registro 28/06/2025

FICHA DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE DEL REY MORO

Provincia: Cotopaxi	Cantón: Latacunga
Parroquia: Eloy Alfaro	Barrio : La Calera

FOTOGRAFIA	ILUSTRACIÓN FINAL

SKETCH BASE			

Descripción del personaje
 Personaje cargado de simbolismo. Su vestimenta comunica poder, jerarquía y herencia cultural sus elementos transmiten autoridad, protección y mestizaje


Figura: Bisimensional Forma: Organica Color: Textura: Lisa

Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth
--

Nota: Guagchinga,2025

Figura 19

Ficha de construcción de personaje del Abanderado

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 000
		Fecha de registro 00/00/0000

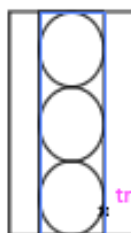
FICHA DE CONSTRUCCIÓN DE PERSONAJE DEL ABANDERADO

Provincia: Cotopaxi

Cantón: Latacunga

Parroquia: Eloy Alfaro

Barrio : La Calera

FOTOGRAFÍA**ILUSTRACIÓN FINAL****SKETCH BASE****Descripción del personaje**

El Abanderado es un signo de patriotismo honor y diversidad cultural su uniforme militar inspirado en los Granaderos de Tarqui comunica disciplina y orgullo.

Figura: Bisimensional

Figura: Organica

Color: 

Textura: Lisa

Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth

Nota: Guagchinga,2025

Desarrollar material gráfico en forma de puzzles ilustrados

Validación

El desarrollo del material gráfico en forma de puzzles ilustrados representó la fase de aplicación y concreción del proyecto, donde las ilustraciones creadas fueron adaptadas a un formato tangible y funcional en este proceso se definieron aspectos técnicos esenciales como las dimensiones del puzzle, el número de piezas, el tipo de corte, y, de manera consensuada, se seleccionó la madera como material base, por su resistencia, durabilidad y conexión con lo artesanal, lo cual refuerza el valor cultural del producto. En cuanto al acabado visual se optó por la impresión en vinil adhesivo sobre la superficie de madera combinado con la técnica de laminado protector que garantiza la conservación de la imagen y la resistencia al uso. Esta elección técnica no solo mejora la calidad del producto, sino que también responde a criterios de funcionalidad y presentación profesional.



Durante esta fase, se elaboraron prototipos físicos del puzzle, los cuales fueron sometidos a sesiones de prueba, para evaluar su recepción y funcionalidad, se utilizaron fichas de observación estructuradas, permitiendo registrar aspectos como el tiempo de armado, nivel de comprensión visual, reacciones del usuario, y posibles dificultades en el uso. Los resultados evidenciaron una buena acogida del producto, destacando su atractivo visual, la claridad de las ilustraciones y la pertinencia cultural de los contenidos, además, como parte integral del proceso, se desarrolló una identidad visual o marca gráfica que permite identificar esta colección de puzzles ilustrados como un producto coherente y reconocible. Esta marca refuerza el valor del material como producto de diseño, aportando profesionalismo, sentido de pertenencia y proyección a futuros desarrollos.

En conclusión, el producto gráfico final no solo cumple con su función estética y educativa, sino que también responde a exigencias técnicas, culturales y comunicacionales. La combinación entre el diseño gráfico, la selección adecuada de materiales y la validación participativa a través de instrumentos como la ficha de observación, garantiza que el puzzle ilustrado sea una propuesta

sólida para la revalorización de la Fiesta de la Capitanía desde el campo del diseño, a continuación se presenta las fichas para el diseño del producto

Figura 20

Ficha de diseño de prototipo

		N° de ficha: 001	
		Fecha de registro 25/06/2025	
FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO			
Soporte: Madera y metalico Acabado: Fondo negro		Impresión: Vinil Acabado: Laminado	
Soporte		Composición	
			
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth			

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 21

Prototipo Ángel de la Estrella

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
 FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN
 CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

N° de ficha: 002

Fecha de registro
 25/06/2025

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte: Madera y metalico Acabado: Fondo negro	Impresión: Vinil Acabado: Laminado
Soporte	Composición
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth	

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 22

Prototipo Rey Moro

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 003
		Fecha de registro 25/06/2025

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte: Madera y metalico Acabado: Fondo negro	Impresión: Vinil Acabado: Laminado
Soporte	Composición
	
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth	

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 23

Prototipo El Capitán

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 004
		Fecha de registro 25/06/2025

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte: Madera y metalico Acabado: Fondo negro	Impresión: Vinil Acabado: Laminado
Soporte	Composición
	
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth	

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 24

Prototipo Rey Abanderado

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 005
		Fecha de registro 25/06/2025

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte	Composición
Soporte: Madera y metalico Acabado: Fondo negro	Impresión: Vinil Acabado: Laminado
	
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth	

Nota: Guagchinga, 2025

Figura 25

Portada y contraportada del soporte

	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI FACULTAD DE CIENCIAS ARTES Y EDUCACIÓN CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO	N° de ficha: 006
		Fecha de registro 25/06/2025

FICHA DE DISEÑO DE PROTOTIPO	
Soporte	Composición
Impresión: Vinil Acabado: Laminado	Impresión: Vinil Acabado: Laminado
	
Elaborado por: Guagchinga Santo Lourdes Janeth	

Nota: Guagchinga, 2025

12. IMPACTO DEL PROYECTO

Impacto cultural

La propuesta gráfica basada en el diseño de una colección de puzzles ilustrados inspirados en los principales personajes de la fiesta de la Capitanía contribuye a la revalorización y difusión del patrimonio intangible de Latacunga, al representar sus personajes de manera accesible y visualmente atractivas el uso del diseño gráfico como herramienta para la expresión cultural generará un puente entre generaciones y facilitará la apropiación cultural por parte de niños, adolescentes y la comunidad en general.

Impacto comunicacional

El impacto comunicacional que alcanza este proyecto contribuye a establecer diferentes ramas de comunicación cultural a través de la creación de recursos visuales e interactivos ya que al representar a los personajes de la Fiesta de la Capitanía en un soporte gráfico lúdico se promueve la transmisión simbólica de tradiciones y valores identitarios pues esto permitirá fortalecer la conexión de las nuevas audiencias con el Patrimonio Intangible que caracteriza a esta fiesta

13. PRESUPUESTO Y CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES

Tabla 6

Presupuesto

<i>UNIDAD</i>	<i>DETALLE</i>	<i>V. UNITARIO</i>	<i>V. TOTAL</i>
1	Computadora	800	800
1	Internet por mes	30	30
2	Trabajo de campo	20	40
1	Teléfono Celular	180	180
1	Suministros de oficina	10	10
Total			1040

Tabla 7*Presupuesto del puzzle*

UNIDAD	DETALLE	V. UNITARIO	V. TOTAL
1	<i>Prueba en cartón</i>	15	15
1	<i>Base del prototipo en mdf</i>	28	28
2	<i>Impresión en vinil</i>	3	6
2	<i>Laminado</i>	3	6
1	<i>Soporte metálico</i>	8	8
Total			63

Nota: Guagchinga,2025

Tabla 8*Cronograma de Actividades*

Actividad	Oct.	Nov.	Dic.	Ene.	Feb.
<i>Planteamiento del proyecto</i>	■ ■ ■ ■				
<i>Revisión bibliográfica y documental mediante fichas</i>		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			
<i>Trabajo de Campo, entrevistas recolección fotográfica y observación directa</i>			■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■		
<i>Análisis de datos e identificación de elementos culturales y visuales</i>				■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■	
<i>Bocetaje inicial de personajes y escena</i>					■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■
Actividad	Mar.	Abr.	May.	Jun.	Jul.
<i>Revisión y ajuste de bocetos</i>	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■				
<i>Revisión de características para el material gráfico (puzzle)</i>	■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■				
<i>Producción de prototipos físicos (corte, impresión, laminado)</i>		■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■ ■			

16. REFERENCIAS

- Arcos, C. (2021). La ilustración en el diseño gráfico: Expresión visual e identidad. *Revista Creativa Visual*, 18(2), 58–65. <https://revistacreativavisual.com/articulos/estilos-ilustracion-2021>
- AulaFormativa. (n.d.). Características esenciales del diseño flat. <https://blog.aulaformativa.com/caracteristicas-esenciales-diseno-flat/>
- Catota Socasi, M. M., & Ubidía Montaluisa, U. M. (2024). *Trajes de los personajes secundarios de la Mama Negra de septiembre como referente para diseño bidimensional* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio UTC. <http://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/11656>
- Corbalán, F. (2019). *Juegos y matemáticas: Propuestas didácticas para pensar y aprender*. Editorial Gra.
- Costa, J. (2014). Diseño de comunicación visual: El nuevo paradigma. *Grafica*, 2(4), 89–107. <https://doi.org/10.5565/rev/grafica.23>
- FasterCapital. (2020). Los sorprendentes beneficios de los rompecabezas comunitarios. En *Desafíos o concursos comunitarios: Rompecabezas – Piezas de unidad*. <https://fastercapital.com/es/contenido/Desafios-o-concursos-comunitarios--Rompecabezas--Piezas-de-unidad--Los-sorprendentes-beneficios-de-los-rompecabezas-comunitarios.html>
- Gavilánez García, M. D. (2021). *El simbolismo de los personajes en la fiesta de la Mama Negra de noviembre* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Cotopaxi]. Repositorio UTC. <https://repositorio.utc.edu.ec/handle/27000/10152>

- GCF Global. (n.d.). Fundamentos del diseño. En *Conceptos básicos de diseño gráfico*. <https://edu.gcfglobal.org/es/conceptos-basicos-de-diseno-grafico/fundamentos-del-diseno/1/>
- La Gaceta. (2024, 8 noviembre). Ángel de la Estrella; su objetivo es recuperar la tradición y cultura de la Mama Negra. <https://lagaceta.com.ec/angel-de-la-estrella-su-objetivo-es-recuperar-la-tradicion-y-cultura-de-la-mama-negra/>
- Maldonado, A. (2021). *Pensamiento de diseño aplicado a la creación gráfica*. Editorial Universidad Nacional de Colombia. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80551>
- Malo Toral, G. M., & Chica Urgiles, K. N. (2019). *Análisis semiótico de la vestimenta de los personajes de la fiesta de la Mama Negra* [Tesis de pregrado, Universidad del Azuay]. Repositorio UDA. <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/9230>
- Méndez, F. J. (2020). *Pensamiento de diseño: Una metodología creativa para la innovación social*. Ediciones Universidad Cooperativa de Colombia.
- Municipalidad de Latacunga. (n.d.). *Latacunga y La Mama Negra*. Editorial Equinoccio.
- Posada, A. M. (2021). *Diseño, memoria e identidad cultural* [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Colombia]. Repositorio UNAL. <https://repositorio.unal.edu.co/handle/unal/80990>
- Quishpe, S., & Montaluisa, D. (2021). Las fiestas andinas como expresión del patrimonio cultural intangible en los Andes ecuatorianos. *Revista Científica Yachana*, 10(2), 160–170. <https://doi.org/10.53771/yachana.v10i2.255>
- Ridge, B. V. (2023). La definición y características de la ilustración en diseño gráfico. *Medium Multimedia*. <https://www.mediummultimedia.com/diseno/como-podemos-definir-ilustracion/>

- Rodríguez, A. (2022). *La ilustración en el siglo XXI: Usos, medios y narrativas*. Editorial Trillas.
- Rodríguez, M. (2020). *Diseño centrado en el usuario: Procesos, prototipos y validación*. Editorial Universidad de Palermo. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/638_libro.pdf
- Rodríguez, M. A. (2021). *Diseño centrado en las personas: Metodologías para la innovación social*. Editorial UOC.
- Suárez-Carballo, F. (2019). Claves del minimalismo en el diseño gráfico contemporáneo: Concepto y rasgos visuales. *Pensar la Publicidad. Revista Internacional de Investigaciones Publicitarias*, 13, 45–64. <https://doi.org/10.5209/pepu.65019>
- Torres Jara, M. G., Ullauri, M. N., & Lalangui, M. J. (2018). Las celebraciones andinas y fiestas populares como identidad ancestral del Ecuador. *Universidad y Sociedad*, 10(2), 289–293. <https://rus.ucf.edu.cu/index.php/rus/article/view/866>
- Turismo Ltga. (2025). Ángel de la Estrella. <https://turismoltga.blogspot.com/p/es-otro-importante-disfrazado-que-forma.html>
- Urbaite, G. (2024). The impact of globalization on cultural identity: Preservation or erosion? *Global Spectrum of Research and Humanities*. https://www.researchgate.net/publication/384437240_The_Impact_of_Globalization_on_Cultural_Identity_Preservation_or_Erosion
- Yanchapaxi, K. M., & Tipán, S. A. (2020). *Significado cultural de los personajes tradicionales en la festividad de la Mama Negra de Latacunga* [Tesis de pregrado, Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE]. <https://repositorio.espe.edu.ec/handle/21000/20342>

17. ANEXOS

Anexo 1

OTÁÑEZ BALSECA JOSELITO VLADIMIR.



CURRÍCULUM VITAE

1.- DATOS PERSONALES

NOMBRES Y APELLIDOS: Joselito Vladimir Otáñez Balseca.

FECHA DE NACIMIENTO: 2 de enero de 1974.

CEDULA DE CIUDADANÍA: 0502039878

ESTADO CIVIL: Unión Libre

NÚMEROS TELEFÓNICOS: 0960996469 / 032682595

E-MAIL: joselito.otanez@utc.edu.ec / guguchachi@hotmail.com

2.- ESTUDIOS REALIZADOS

NIVEL PRIMARIO: Escuela "Dr. Pablo Herrera" Pujilí, Cotopaxi.

NIVEL SECUNDARIO: "Instituto Pedagógico Belisario Quevedo" Pujilí.
Cotopaxi.

Nivel Superior: "Instituto Pedagógico Belisario Quevedo".
"Universidad Central del Ecuador".

POSGRADO: "Universidad Andina Simón Bolívar",
"Universidad Indoamérica".

3.- TÍTULOS

SUPERIOR: Profesor de Educación Primaria.

OTAÑEZ BALSECA JOSELITO VLADIMIR.

PREGRADO: Licenciatura en Artes Plásticas, especialidad pintura y cerámica.

POSGRADO: Magister en Administración y Educación Superior.

Egresado de la Maestría en Estudios de la Cultura mención Artes y Estudios Visuales.

4.- EXPERIENCIA LABORAL

- Coordinador de Extensión Universitaria de la Universidad Técnica de Cotopaxi desde el período agosto 2011 hasta la actualidad.
- Actual Docente de la Universidad Técnica de Cotopaxi en la especialidad de Diseño Gráfico Computarizado.
- Coordinador de la especialidad de Diseño Gráfico Computarizado de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
- Docente de la Especialidad de Cerámica del " COLEGIO TÉCNICO EN ARTES "14 DE OCTUBRE", de la Parroquia La Victoria del Cantón Pujilí, del 2002 al 2007
- Director de la Especialidad de Cerámica del " COLEGIO TÉCNICO EN ARTES 14 DE OCTUBRE", de la Parroquia La Victoria del Cantón Pujilí, del 2002 al 2007.
- Ayudante de cátedra de la materia Teoría del color. Universidad Central del Ecuador. Facultad de artes.
- Profesor sustituto de la materia Teoría del color. Primer año de la Facultad de Artes de la Universidad Central.
- Actual miembro de la comisión de Cultura de la FENAPUPE.
- Miembro del directorio de la Asociación de Docentes de la Universidad Técnica de Cotopaxi.
-

5.- CARGOS DESEMPEÑADOS

Nº UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI Latacunga-Ecuador
DOCENTE UNIVERSITARIA -CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO
Octubre - 2012 Hasta la actualidad
Asignaturas: Historia del Arte, Dibujo Artístico,

OTAÑEZ BALSECA JOSELITO VLADIMIR.

Nº COORDINADOR DE LA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO.


Período 2008 – septiembre 2011

Nº "Coordinador de Extensión Universitaria de la Universidad Técnica de Cotopaxi.

Nº Profesor del Colegio "14 de octubre" de la Parroquia la Victoria.

Nº Coordinador de la especialidad de cerámica del colegio "14 de octubre".

Anexo 2



LOURDES JANETH GUAGCHINGA SANTO

0503600058
 janethsita1991@yahoo.es
 032270106
 0984006495
 NINGUNA
 Femenino
 U. LIBRE
 34 años

Resumen Profesional

Cuento con experiencia en ilustración digital, serigrafía textil, edición de video, fotografía creativa y producción artesanal, lo que me ha permitido desarrollar propuestas visuales. Además, tengo habilidades destacadas en atención al cliente y trabajo en equipo, lo que me permite colaborar eficazmente en entornos multidisciplinarios

Formación Académica

INSTITUCIÓN	TÍTULO	ESTADO
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	LICENCIADO / A EN DISEÑO GRÁFICO	CURSANDO

Experiencia Laboral

INSTITUCIÓN	DESDE	HASTA	CARGO	AREA	MOTIVO SALIDA	CONTACTO
UNIDAD EDUCATIVA ARTESANAL LATACUNGA	2011/09/01	2015/06/30	MAESTRA DE TALLER	TALLERES DE CONFECCIÓN	EXTINCIÓN DE CENTROS ARTESANALES	0993080
CENTRO DE CAPACITACIÓN "DOMINIO"	2016/03/01	2016/11/30	MAESTRA DE ESPECIALIDAD TEÓRICO-PRACTICO	TALLER	CONTRATO OCASIONAL	280916

Cursos y Certificaciones

NOMBRE	TIPO	INSTITUCIÓN	NO HORAS	DOCUMENTO
INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA ESCRITURA DE PAPERS PARA DISEÑADORES GRÁFICO	CURSO	RUNA GESTION	20	CERTIFICADO
TRANSCOPIO 4TA EDICIÓN	SEMINARIO	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	40	CERTIFICADO
JORNADAS DE INDUCCIÓN DE LA VINCULACIÓN CON LA SOCIEDAD Y RESPONSABILIDAD SOCIAL	CERTIFICADO	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI	10	CERTIFICADO

Lenguas

NOMBRE DEL IDIOMA	NIVEL CONVERSACIÓN	NIVEL DE ESCRITURA
INGLÉS	BASICO	BASICO

Referencias Laborales / Personales

TIPO DE REFERENCIA	NOMBRE	CORREO	CELULAR	TELÉFONO
LABORAL	SRA. MARÍA GUANOLUISA	mariaGuanoluisa@yahoo.es	0999059134	
PERSONAL	ING. PAUL GUAGCHINGA	paulety@hotmail.com	0984349987	

Logros personales

TIPO DE LOGRO	DESCRIPCIÓN DE LOGRO	RECONOCIMIENTO OBTENIDO
ACADEMICO	EXPOSITOR	PARTICIPAR EN LA SEMANA INTERNACIONAL DEL DISEÑO EN PALERMO
PERSONAL	AYUDANTE DE CATEDRA	APOYO EN LA PLANIFICACIÓN, ORGANIZACIÓN Y DESARROLLO DE CLASES TEÓRICAS Y PRÁCTICAS

Anexo 3: Fotografías de los atuendos de los personajes de la mama negra recopilado de la casa de los Marqueses



Anexo 4: Fotografías del producto gráfico

