



Diseño Gráfico

Mitología y Leyendas Guaraníes como elemento fundamental de la Cultura Paraguaya y componente valioso de la enseñanza en el Tercer Ciclo y Educación Media.

**Clara Patricia Aquino Maciel
William Francisco Narvaja Barrios**

**Tutores:
Carmen López
Rodolfo Silvero**

**Asunción - Paraguay
2018**



ÍNDICE

Abstract.	.8
Introducción	.9
Capítulo I - Planteamiento del Problema	
1.1 Planteamiento del Problema.....	11
1.2 Preguntas de Investigación.....	11
1.3 Objetivo General	12
1.4 Objetivo Especifico	.12
1.5 Justificación.....	13
Capítulo II - Marco Referencial	
2.1 Ministerio de Educación y Ciencias.....	15
2.2 Sistema Educativo Paraguayo	15
2.3 Fines de la Educación Paraguaya	16
2.4 Objetivos Generales de la Educación Paraguaya	16
2.5 Principios Curriculares de la Educación Escolar Básica.....	17
2.6 Características que orientan el currículum en la Educación Escolar Básica.....	18
2.7 Educación Media.....	19
2.7.1 Objetivos Generales de la Educación Media	20
2.7.2 Rasgos del perfil del egresado/a de la Educación Media	20
2.7.3 Competencias generales para la Educación Media	21
2.8 Orientaciones para el uso de las lenguas oficiales como lenguas de enseñanza .	21
2.9 El idioma guaraní y las competencias como herramientas para la jerarquización de la Educación	22
2.10 Características del guaraní utilizado en los textos del MEC.....	24
2.11 Propuesta de educación bilingüe en el sistema educativo hoy.....	26
2.11.1 Educación Inicial	26
2.11.2 Educación Escolar Básica	27
2.11.3 Educación Media	27
2.12 Características del Discurso Guaraní en los textos escritos.....	28
2.13 La producción de materiales educativos bilingües para el aula en la EEB.....	29
2.14 Importancia gráfica en los sistemas de enseñanza.....	29
2.15 Problemática de la Educación Bilingüe en Paraguay.	30
2.16 Estadística Educativa.....	31
2.17 Materiales publicados anteriormente	34



2.18 Materiales educativos disponibles en los colegios.....	39
2.19 Museo Mitológico “Ramón Elías”	42
Capítulo III - Marco Teórico	
3.1 Enseñanza.....	44
3.1.1 Metodología de enseñanza	44
3.2 La Educación en los nuevos tiempos	44
3.3 Material educativo.....	45
3.3.1 Diseño de material educativo	45
3.4 Diseño Editorial.....	46
3.5 Maquetación.....	46
3.6 Estilo Gráfico.....	47
3.7 La Retícula	47
3.8 Partes de una Retícula	48
3.9 Márgenes.....	48
3.10 Familia Tipográfica y Fuente.....	49
3.11 El Dibujo	50
3.12 La Ilustración.....	50
3.13 Las características más relevantes para la elaboración de libros ilustrados.....	51
3.14 El Color	51
3.15 Legibilidad Cromática.....	52
3.16 La Composición	52
3.17 Las Proporciones.....	53
3.18 La Figura	53
3.19 Cultura.....	54
3.20 Leyenda	54
3.21 Mitología	55
3.22 Mitología y Religión	55
3.23 Mitología Griega	56
3.24 Mitología Romana.....	56
3.25 Mitología Nórdica	57
3.26 Mitología de América del Sur	58
3.27 Mitología Indígena	58
3.27.1 Mitología Incaica.....	59
3.27.2 Mitología Azteca.....	59



3.27.3 Mitología Maya	60
3.27.4 Mitología Guaraní	61
3.27.4.1 Teju Jagua.....	64
3.27.4.2 Mbói Tu'i	65
3.27.4.3 Moñai.....	66
3.27.4.4 Jasy Jatere	67
3.27.4.5 Kurupi.....	68
3.27.4.6 Ao Ao.....	69
3.27.4.7 Luison.....	70
3.28 Interpretación de los mitos en el siglo XIX.....	71
3.29 Interpretación de los mitos en el siglo XX.....	72
3.30 El Tabú	73
3.31 Sobrenatural	73
3.32 Milagro.....	73
3.33 Tradición.....	73
3.33.1 Tradición popular.....	73
Capítulo IV - Marco Metodológico	
4.1 Tipo de investigación	75
4.2 Diseño de Investigación	75
4.3 Población y Muestra.....	75
4.4 Instrumentos.....	76
4.4.1 Encuestas.....	76
4.4.2 Entrevistas.....	81
4.4.2.1 Mitología en Aulas	81
4.4.2.2 Aprendizaje del guaraní.	82
4.4.2.3 ¿Para que sirve la enseñanza de nuestro idioma en clases?.	83
4.4.2.4 La Mitología adaptada a otras plataformas.....	84
4.4.2.5 La Mitología como componente de la Educación.....	84
Capítulo V - Síntesis y Diagnostico	
5.1 Síntesis	86
5.2 Diagnostico.....	87
Capítulo VI - Propuesta Creativa	
6.1 Planteamiento del Problema de Diseño.....	89
6.2 Design Thinking.....	90



6.3 Mapa Mental	92
6.4 Objetivo General del Diseño	94
6.5 Objetivo Específico del Diseño	94
Capítulo VII - Códigos Visuales	
7.1 Referencias.....	96
7.2 Proceso de Ilustración	100
7.3 Estilos.....	102
7.3.1 Fuente Tipográfica.....	102
7.3.2 Color de la Tipografía	105
7.3.3 Grilla Compositiva	106
7.3.4 Color.....	108
7.4 Marca Gráfica de la Propuesta Editorial	109
7.4.1 Logotipo Elegido	110
7.4.2 Normalización.....	111
7.5 Cronograma de Actividades.....	112
Capítulo VIII - Desarrollo de Piezas Gráficas	
8.1 Desarrollo de Piezas Gráficas	115
8.2 Evaluación y validación de prototipos.....	213
Capítulo IX - Presupuesto	
9.1 Plan de Inversión	216
9.2 Distribución.....	218
Capítulo X - Conclusión	
10.1 Conclusión.....	221
Capítulo XI - Bibliografía	
11.1 Bibliografía.....	223
Capítulo XII Anexo	
12.1 Anexos.....	227



RESUMEN

Un país rico en cultura y tradiciones, innegable desde todo punto de vista, bilingüe como pocos en el mundo y conservando hasta hoy día el idioma nativo: el guaraní.

República del Paraguay, país exquisito en el ámbito cultural, escenario de leyendas atrapantes y personajes mitológicos espeluznantes, muchos de ellos con poderes que sobrepasan la imaginación, mezcla de fantasía, creencias y adoraciones. Dueños y centinelas de la naturaleza, monstruos temidos y respetados, varios calificativos para estos personajes y sus historias, interesantes desde todo punto de vista.

Narraciones de nuestra gente serán desde siempre la atracción a la hora de comentar los sucesos que involucren a los hijos de Tau y Kerana, la ilustración alimentará la imaginación de quienes lo lean e ingresen a un mundo de fantasía y relatos sobrenaturales, citas de libros de autores paraguayos complementarán generando nuevas conclusiones.

Conservar este tipo de creencias propias de nuestra tierra es el punto inicial de esta investigación, incentivar a la curiosidad y búsqueda de más relatos es una meta. Mantener viva nuestra cultura según el paso de los años es la ambición.