

# Modelo infográfico en la representación visual.

Infographic model in visual representation.

 **Roberto Paolo Arévalo Ortiz**  
Universidad Técnica de Cotopaxi  
roberto.arevalo4360@utc.edu.ec

 **Javier Aldair Molina Loján**  
Universidad Técnica de Cotopaxi  
javier.molina3225@utc.edu.ec

 **Esteban Matías Villamarín Iza**  
Universidad Técnica de Cotopaxi  
esteban.villamarin6281@utc.edu.ec

Artículo original  
Original Article

Correspondencia  
Correspondence  
roberto.arevalo4360@  
utc.edu.ec  
Financiación  
Fundings  
Sin financiación

Recibido  
Received  
22/07/2024  
Aceptado  
Accepted:  
9/12/2024  
Publicado  
Published  
28/12/2024

Cómo citar este  
trabajo.  
How to cite this  
paper:  
Arévalo Ortiz, R. P.,  
Villamarín Iza, E. M.,  
y Molina Loján, J.  
A. (2024). Modelo  
infográfico en la  
representación visual.  
I+Diseño. Revista  
de Investigación y  
Desarrollo en Diseño,  
19.

DOI: 10.24310/  
idiseo.19.2024.20323

## Resumen

El presente estudio aborda la eficacia de la aplicación del modelo de las tres capas de la infografía en el desarrollo de un modelo para la representación visual de leyendas pertenecientes a las parroquias rurales del cantón Latacunga. La investigación se centra en la conceptualización, diseño e implementación de un modelo infográfico capaz de transmitir eficazmente los elementos narrativos esenciales de estos relatos ancestrales. Se empleó un método de selección cualitativa para identificar 8 leyendas representativas, basándose en su prevalencia dentro de la cultura local de las parroquias. El modelo infográfico propuesto se aplicó sistemáticamente a estas narrativas seleccionadas, evaluando su eficacia en la representación visual y su capacidad para mejorar la accesibilidad y comprensión de estos relatos para una audiencia contemporánea. Los resultados evidencian que el modelo constituye una herramienta efectiva y adaptable para la preservación y difusión del patrimonio cultural intangible. Se observó una notable flexibilidad en la adaptación de elementos de diseño, particularmente en la paleta cromática, sugiriendo la versatilidad del modelo para su aplicación en diversos tipos de narrativas. Este estudio contribuye a la representación visual de leyendas a través de la infografía.

Palabras clave: Infografía, leyendas, representación visual, parroquias rurales, Latacunga

## Abstract

*The present study addresses the effectiveness of the application of the three-layer model of infographics in developing a model for the visual representation of legends belonging to the rural parishes of the Latacunga canton. The research focuses on the conceptualization,*

*design, and implementation of an infographic model capable of effectively conveying the essential narrative elements of these ancestral stories. A qualitative selection method was used to identify 8 representative legends, based on their prevalence within the local culture of the parishes. The proposed infographic model was systematically applied to these selected narratives, evaluating their effectiveness in visual representation and their ability to enhance the accessibility and comprehension of these stories for a contemporary audience. The results show that the model constitutes an effective and adaptable tool for the preservation and dissemination of intangible cultural heritage. A remarkable flexibility in the adaptation of design elements was observed, particularly in the chromatic palette, suggesting the model's versatility for its application in different types of narratives. This study contributes to the visual representation of legends through infographics.*

**Keywords:** Infographics, legends, visual representation, rural parishes, Latacunga.

## Introducción

La representación visual de información y conceptos complejos ha evolucionado considerablemente en los últimos años, desempeñando un papel importante en la comunicación efectiva de la información. En este contexto, el diseño de información surgió como un campo interdisciplinario que combina elementos del diseño gráfico, la comunicación visual y la ciencia cognitiva para crear representaciones visuales claras y significativas. Gallo (2021) afirma que el diseño de información dirige la organización y presentación de los datos, transformándolos en información significativa, siendo la claridad el objetivo más importante de la comunicación efectiva. Según Rico & Gómez (2011) reúne a comunicadores de diferentes campos: diseñadores gráficos, comunicadores sociales, arquitectos de la información, expertos en sistemas, profesionales de las interfaces, psicólogos sociales, educadores y todo tipo de profesionales o amateurs preocupados por los modos en que se presenta, se comunica y se comprende la información.

De acuerdo con Frascara (2013) el diseño de información tiene como objetivo asegurar la efectividad de las comunicaciones mediante la facilitación de los procesos de percepción, lectura, comprensión, memorización y uso de la información presentada. Por esta razón, en el diseño de información el uso de elementos gráficos reducen la utilización de texto, sintetizando la información. Luna-Gijón & López (2022) señalan que «se trata de acoger la multiplicidad de formas que pueden tomar los recursos visuales, y por medio de las diferentes interpretaciones llegar a un consenso de cuál es el mejor camino que puede dotar de entendimiento a las personas», (p. 240).

Los distintos autores coinciden en recalcar la importancia del diseño de información como medio de representación de información visual, dado que al presentar datos de forma visual gracias a la amplia gama de herramientas visuales tiene la capacidad de simplificar conceptos o temas complejos y los vuelven accesibles para una mayor audiencia, convirtiéndose en un medio poderoso para transmitir información de manera concisa y llamativa. Dentro de la amplia variedad de herramientas para poder visualizar la información tenemos las infografías, las cuales son un medio poderoso para transmitir información sintetizada de forma efectiva, al combinar texto, imágenes y diferentes elementos gráficos. Por lo tanto, podemos decir que, en el diseño de información, la imagen y el texto son inseparables, puesto que solo con la unión de ambos de forma orgánica y equilibrada, se genera significado, transformando datos cuantitativos o información compleja en historias visuales, combinando ilustraciones, iconos, mapas, datos y texto. El propósito principal de una infografía es ayudar a las personas a comprender información compleja de manera rápida y eficiente (Lankow et al., 2012), cabe resaltar que la infografía no consiste únicamente en reemplazar textos por elementos gráficos, por el contrario, consiste en un proceso que implica la selección y presentación de información visualmente atractiva y significativa. Tomando como referencia

**El propósito principal de una infografía es ayudar a las personas a comprender información compleja de manera rápida y eficiente.**

a Arroyo (2014) la infografía va más allá de la mera creación de gráficos. Su principal objetivo es convertir lo complejo en sencillo y explicar lo difícil de la forma más clara posible utilizando el lenguaje gráfico. Su materia prima es la información y los datos son sintetizados y transformados a códigos visuales para que de un solo vistazo se pueda comprender la realidad que se muestra (p. 335).

Según Aguirre et al., (2023) como medio de comunicación, la infografía tiene por función principal transmitir información de manera clara, precisa y coherente, acompañando a la información textual escrita o hablada, para explicar o completar determinados aspectos. Al momento de realizar una infografía se combinan imágenes, texto y un diseño estético que presente la información, de modo que capture la atención de la audiencia y estos a su vez adquieran los conocimientos del tema respectivo. En ese sentido, para llegar a una audiencia determinada, la infografía debe considerar una dimensión estética, la cual es igualmente importante que en un texto periodístico. Este debe estar bien escrito, ser atractivo y agradable de leer (Valero, 2009; Valero 2008). Cairo (2014) expresa que la ética es el esqueleto de la infografía, en otras palabras, la ética es la estructura que sostiene todos los elementos que conforman la infografía, siendo así que lo estético ocupa un segundo lugar, aunque no por ello deja de ser importante, puesto que el uso de recursos estéticos ayuda a los lectores a acceder de manera interactiva a los elementos que se exponen en la infografía. Las infografías cuentan con diversas clasificaciones, que pueden ser científicas, técnicas, de difusión masiva y noticiosas (Colle, 2004).

Las infografías han adquirido una gran importancia en el diseño de información, puesto que por su versatilidad pueden emplearse tanto en medios bidimensionales análogos y digitales, como medios tridimensionales físicos y virtuales. Según Rodríguez (2023) se ha convertido en un elemento de empleo dinámico, debido a la posibilidad que ofrece para ser utilizada en diversos espacios de publicación del conocimiento, es por lo mencionado que se considera como un valor gráfico y de contribución social. En el ámbito educativo se utilizan para dar a conocer temas y conceptos de diversa complejidad, haciéndolos comprensibles mediante la memoria visual, especialmente en esta era de evolución del contenido audiovisual.

La infografía, como forma de representación visual de datos e información, ha surgido como un medio eficaz para transmitir y preservar la diversidad cultural en el mundo, por ende, es importante destacar que la misma dentro del ámbito cultural busca transmitir de manera rápida y sencilla información clave sobre la representación cultural, además, que destaca por su capacidad para capturar la riqueza y complejidad de las tradiciones, historias y valores de diversas sociedades (Rivera & Navarro, 2021). En el ámbito del diseño de infografías, el principio fundamental es que la información visual debe ser asimilada y procesada de manera más ágil que la información presentada en textos o comunicada verbalmente. Lo que implica utilizar una variedad de elementos gráficos que contribuyan a la narrativa visual informativa o científica que se desea transmitir, lo que significa que el proceso para elaborar una infografía efectiva involucra una transición desde el aspecto conceptual e intelectual hasta su representación gráfica.

En Latinoamérica se conoce que la presencia de infografías didácticas es utilizada como medio de aprendizaje en niños, jóvenes e incluso adultos, las mismas que se basan en la necesidad de transmitir conocimientos, recurriendo al uso de imágenes, tipografías, iconos, colores que faciliten su aprehensión. Según Reinhardt (2010) la infografía didáctica se define como un conjunto de estructuras enunciativas de característica textual e iconográfica que expresan un contenido referente a un acontecimiento particular transformándolo en un saber público, dentro del ámbito cultural a nivel de Latinoamérica se conoce que la presencia cultural se basa en mitos y leyendas mismos que tienen su origen en la tradición oral y se transmiten de generación a generación formando así parte de la tradición popular de un país o región. El uso de infografías ofrece de manera accesible y atractiva presentar información culturalmente relevante. Al combinar elementos visuales y textuales de manera concisa y

[...] la infografía didáctica se define como un conjunto de estructuras enunciativas de característica textual e iconográfica que expresan un contenido referente a un acontecimiento particular [...].

clara, las infografías pueden comunicar narrativas culturales de manera efectiva, llegando a audiencias globales con diferentes niveles de conocimiento cultural. Conforme a ello se identificó que la principal ventaja del uso de infografías dentro del ámbito cultural y educativo se basa en la capacidad para fomentar el diálogo intercultural y la apreciación de la diversidad.

Al presentar comparaciones visuales entre diferentes culturas, tradiciones y prácticas, las infografías pueden promover la comprensión mutua y el respeto por las diferencias culturales, contribuyendo así a la construcción de un mundo inclusivo y tolerante, es importante mencionar que existen diferentes tipos de infografías dependiendo del contexto y público al cual este dirigido, según Reinhardt (2010) las más utilizadas son infografías informativas o explicativas, narrativas, intelectuales y didácticas. Esta última se basa en el marco de la psicología cognitiva y la pedagogía, más específicamente en la teoría cognitiva de los esquemas y el sistema de representación de modelos mentales, en otras palabras, el objetivo se enfoca en transmitir o promover la información de manera fácil, y comprensible debido a que el público objetivo debe captar el mensaje planteado de forma clara.

Las leyendas, como relatos ancestrales, se originan en torno a personajes, comunidades, momentos, lugares o acontecimientos históricos reales, que son transformados y enriquecidos por la imaginación popular. Esta capacidad imaginativa varía según el contexto en que se relatan, lo que explica por qué una misma leyenda puede presentar variaciones en su contenido dependiendo del lugar donde se narre. Tales discrepancias no solo reflejan la diversidad cultural de cada región, sino también el modo en que las comunidades reinterpretan y adaptan sus tradiciones con el paso del tiempo. Las leyendas al ser relatos ancestrales centradas alrededor de un personaje, de una comunidad, momentos, lugares o acontecimientos históricos reales a los que se les suma la imaginación popular, la cual puede variar según el lugar donde sea narrado, por esta razón existen leyendas con los mismos personajes, pero su historia llega a tener ciertas discrepancias según el lugar donde sea contada. Valdivieso (2011) expresa que en el género de la narrativa se encuentra la leyenda, expresión que se ha utilizado en diversas épocas, civilizaciones y para distintos fines. La leyenda es, junto con el cuento y el mito, de los primeros subgéneros que utilizaron la mayoría de los pueblos para expresar su idiosincrasia e ideología, testificar acontecimientos o explicar sucesos. Como señala Van Gennep (1943; como se cita en Viera, 2023) «Es un tipo de narración en la que el lugar se indica con precisión; los personajes son individuos determinados, tienen sus actos un fundamento que parece histórico y son de calidad heroica» (p. 94).

Según Magán (2016) la leyenda es en parte, histórica, pero también es explicativa de algunos accidentes y lugares geográficos; en ella tienen cabida los problemas y las preocupaciones del hombre de todos los tiempos: la vida, la enfermedad, la muerte, la comunicación con el más allá, la presencia de seres reales y extraterrenales con poder para ocasionar el bien y el mal, el valor de la religión en la vida del hombre de todas las épocas y la importancia de esta como base de creación de relatos, en los que se narran milagros de santos, vírgenes y cristos que todo lo pueden solucionar en la vida.

En el proyecto *La animación turística en los mitos y leyendas de la ciudad de Ambato* del autor (Freire, 2023) hace referencia a la clasificación de leyendas según su temática, tomando como base esta premisa desarrollamos nuestra propia clasificación, adaptándola a las características específicas de las leyendas recopiladas en las parroquias rurales de Latacunga. Entre las cuáles tenemos primero a las leyendas asociadas con la aparición de seres sobrenaturales, este tipo de leyendas giran en torno a avistamientos o encuentros con seres sobrenaturales, como fantasmas, u otras entidades inexplicables que suelen manifestarse en lugares específicos, son las más conocidas, puesto que estas historias suelen ser transmitidas como testimonios de personas que vivieron encuentros inexplicables. Luego tenemos las leyendas asociadas a la aparición de imágenes religiosas, estas leyendas narraciones están vinculadas con a eventos o fenómenos relacionadas con imágenes o iconos representaciones religiosas, a los cuales se les atribuyen que se dice que poseen poderes milagrosos o que

[...] en el género de la narrativa se encuentra la leyenda, expresión que se ha utilizado en diversas épocas, civilizaciones y para distintos fines.

estánse relacionanasasociadas con apariciones divinas o intervenciones sobrenaturales de un ser superior. Estas historias están arraigadas en la fe y la devoción religiosa de las comunidades. A continuación, tenemos las leyendas asociadas a elementos de la naturaleza, en este tipo de leyenda se atribuyen características humanas a elementos de la naturaleza, como montañas, ríos, o fenómenos naturales. En estas historias, estos elementos pueden tomar forma humana, comunicarse con las personas o influir en ciertos eventos, guardan cierto significado simbólico y mitológico que refleja la relación entre la humanidad y el entorno natural. Por último, están las leyendas asociadas a hechos históricos, en estas se narran eventos del pasado que han adquirido un carácter mítico con el paso del tiempo, dándoles cualidades extraordinarias a personajes históricos y acontecimientos importantes, sirviendo para explicar o enaltecer el origen de tradiciones, lugares o comportamientos sociales de una comunidad. Estas narrativas han sido parte fundamental de la identidad cultural de las comunidades desde tiempos inmemoriales, siendo transmitidas de forma oral de generación en generación, puesto que forman parte de la narrativa colectiva de las comunidades. Macías & Vélez (2015) hacen referencia a que parte fundamental de la identidad cultural ecuatoriana lo constituye sus mitos, leyendas e historias que en su origen la mayoría tienen origen desde la conquista española, y se han transmitido como herencia mediante la voz, existen leyendas que contienen un alto potencial artístico y simbólico aspectos que contribuyen positivamente a la gráfica popular ecuatoriana y a la propagación de la identidad culturas de las diferentes provincias.

[...] estas narrativas ancestrales cargadas de misterio, sabiduría ancestral, que formaban parte del folclor local, se enfrentan a la amenaza inminente de desaparecer [...] .

---

Sin embargo, estas narrativas ancestrales cargadas de misterio, sabiduría ancestral, que formaban parte del folclor local, se enfrentan a la amenaza inminente de desaparecer, puesto que en la actualidad nos encontramos con una gran cantidad de cambios tanto en ámbitos sociales como tecnológicos. En el marco específico de esta investigación, nuestro enfoque se dirigió hacia las parroquias rurales de Latacunga, las cuales a pesar de contar con varias leyendas actualmente carecen de personas que conozcan estos relatos y puedan transmitirlos, además se observó que los de medios de representación y difusión de estas leyendas son mínimos y limitados. Por lo cual, se identificó la necesidad de contar con un medio que sirva para mantener vivos estos invaluables relatos en la memoria colectiva de las comunidades, por lo que se requiere del uso de recursos efectivos que ayuden a la creación de medios llamativos, así como una estructura que sirva para la creación y difusión de material para transmitir estos relatos ancestrales, los cuales podrían desempeñar un papel crucial para re-conectar a las personas con sus raíces. Por esta razón, se tomó en cuenta a la infografía como la solución, ya que al ser un medio que facilita la presentación de información visual nos permite presentar la información y que esta se pueda entender de forma más ágil, que la misma información leída en un texto, o explicada oralmente, además más allá de la utilidad que tiene para la representación de datos cuantitativos, la infografía puede abarcar una gran variedad de temas, explorar aspectos culturales y narrativos. Llegando a convertirse en una forma innovadora de preservar y transmitir conocimientos ancestrales como lo son las leyendas. Por lo expuesto anteriormente, el objetivo de esta investigación es registrar leyendas de las parroquias rurales de Latacunga, para el proceso de creación de infografías basado en la propuesta del modelo de tres capas propuesto por Valdovinos y Martínez (2022), el cuál ayudó a generar un modelo infográfico que puede servir como medio para la representación de estos relatos ancestrales.

## Metodología

En el presente estudio se empleó una metodología cualitativa, en la cual la recopilación de las leyendas se realizó mediante el diseño de una ficha de registro como instrumento para la recolección de datos. Dicho instrumento incluía campos específicos para describir cada leyenda y otros detalles relevantes. Sin embargo, durante el proceso de recolectar la información, se encontró un desafío significativo al descubrir que las personas no conocen leyendas

de su parroquia, mientras que las personas que conocen de estos relatos no se encontraban disponibles para compartir con nosotros estos saberes ancestrales. Ante esta dificultad, se recurrió a libros y diferentes sitios web donde se encontraron leyendas recopiladas previamente, o que fueron publicadas en posts de Facebook y otras redes sociales, de tal manera permitió conseguir los datos requeridos.

Recolectadas las leyendas de cada parroquia rural, se procedió a clasificarlas en una tabla (Ver Tabla 1), la cual se generó para organizar y presentar de manera clara y estructurada la información recopilada, la cual se clasifica en cuatro secciones clave para facilitar su análisis y comparación, en la primera se describe el título con el que se conoce a la leyenda, la segunda corresponde a la parroquia para poder identificar la parroquia rural del cantón Latacunga a la que pertenece cada relato, la tercera detalla el medio de donde fue obtenida la información, para detallar el origen de la información, en este caso se proporcionaron tres alternativas, entrevista, libro y sitio web. Por último, la denominación del relato donde se codifica cada leyenda de acuerdo con su temática, utilizando la siguiente codificación: \*LASN: Leyenda asociada con la aparición de imágenes religiosas, \*LAEN: Leyenda asociada a elementos de la naturaleza, \*LAHH: Leyenda asociada con hechos históricos.

Título	Parroquia	Obtención	Denominación
Las mazorcas del túnel	Aláquez	<input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Libro <input checked="" type="checkbox"/> Sitio Web	*LASN
El cerro de Callo	Aláquez	<input checked="" type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Libro <input type="checkbox"/> Sitio Web	*LASN
San Bartolomé	Belisario Quevedo	<input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Libro <input checked="" type="checkbox"/> Sitio Web	*LASN
Llaktapacarina una doncella en el cerro del agua	Belisario Quevedo	<input type="checkbox"/> Entrevista <input type="checkbox"/> Libro <input checked="" type="checkbox"/> Sitio Web	*LASN
...	...	...	...

Tabla 1.

Clasificación de las leyendas recolectadas.  
Elaboración propia.

Una vez recopiladas y clasificadas las leyendas de cada parroquia, se procedió a la elaboración de un modelo infográfico que pudiera ser empleado como medio para la representación de estos relatos ancestrales y a su vez pueda ser empleado por la comunidad, por lo que, se empleó la metodología de las tres capas de la infografía. La primera capa es El tema, en cuál es el punto de partida, puesto que para el lector es prioritario identificar cual es el tema y el propósito que se le presenta. Dentro de la primera capa tenemos la idea de comunicación, en el cual se determina que se va a comunicar y que datos se presentarán para enriquecer el conocimiento del lector de manera rápida y lógica.

Luego tenemos el concepto de diseño, donde se establece la estrategia visual para presentar el tema y captar la atención del lector, considerando el tono narrativo y emocional. Posteriormente tenemos el título y subtítulos, los cuales se deben redactar de manera creativa y congruente con el concepto de diseño, utilizando una fuente tipográfica legible y representativa del estilo. Otro aspecto es la imagen principal, donde se selecciona una imagen que exprese el tema y capture la atención del lector, manteniendo coherencia con el concepto de diseño y los intereses del público. Por último, tenemos la ambientación y elementos de identificación, donde se crea un fondo que refleje el tema y provoque emociones, además de usar elementos visuales que ayuden al lector a identificar el tema tratado.

A continuación, tenemos la capa dos Estructura comunicativa e información, la cual se enfoca en la organización de la información y las estrategias



Figura 1.

Capa uno. Elaboración propia.

que facilitaran la lectura. Dentro de esta capa tenemos la estructura analítica, donde se organiza la información de manera que facilite la compresión del lector y promueva la interacción dinámica utilizando retículas para una disposición ordenada. Es importante considerar las imágenes, ya que la selección y desarrollo de aquellas que complementen el texto, deben ser coherentes con el tema y aportar información visual clara y útil. Por otro lado, la redacción del texto debe realizarse con creatividad y claridad, prestando atención al estilo narrativo y a la fluidez de la lectura. Asimismo, es fundamental tener en cuenta el uso del color; una paleta de colores estratégica y consistente facilita la lectura y la interpretación de la información. Finalmente, la elección de gráficos resulta esencial, pues seleccionar el tipo adecuado permite representar datos numéricos de forma clara, precisa y sintética.



Figura 2.

*Capa dos. Elaboración propia.*



Figura 3.

*Capa tres. Detalles. Elaboración propia.*

Por último, tenemos la capa tres *Detalles*, en esta fase nos aseguramos de que la integración de textos e imágenes es efectiva, definimos unidades de contenido claras y evaluamos el impacto comunicacional del diseño. En esta capa tenemos la integración e interacción de textos e imágenes, revisando que no haya duplicidad entre imagen y texto, sino complementariedad. Posteriormente se presentan las unidades de contenido, las cuales se definen y delimitan claramente las unidades de contenido (subtítulo, texto e imagen), para facilitar la lectura y evitar confusiones. A continuación, están las categorías de información, aquí se establecen categorías claras y fáciles de identificar tanto en texto como en imagen, para guiar al lector y facilitar la comprensión. Por último, el impacto comunicacional y educativo, consiste en evaluar cómo el diseño de la infografía promueve lecturas específicas, destaca conceptos importantes y comunica eficazmente la perspectiva sobre el tema.

## Resultados y Discusión

Para dar cumplimiento a los objetivos en primera instancia se realizó la recolección y análisis de leyendas de las diez parroquias rurales de Latacunga, que son Aláquez, Belisario Quevedo, Guaytacama, Joseguango Bajo, Mula, Once de Noviembre, Poaló, San Juan de Pastocalle, Tanicuchi, Toacaso. Para llevar a cabo esta recolección de datos, se desarrolló una ficha de registro que permitió facilitar el proceso del levantamiento de información de manera consistente y precisa. La ficha de registro empleada en este estudio fue diseñada para capturar detalles relevantes sobre cada leyenda recolectada.

Cada ficha incluye un código que clasifica la leyenda según la parroquia a la que pertenece y el número de leyenda recolectada correspondiente (Ver Tabla 3). El siguiente campo es la denominación, para identificar el tipo de leyenda a la que pertenece el relato. A continuación, el campo obtenido mediante, especifica el método de obtención, con las siguientes opciones entrevista, libro o sitio web. Posteriormente, el campo fuente, detalla la información de donde se obtuvo. Luego, el campo de fecha de recopilación, que registra el día en que se

<b>Código:</b>	ALA-1		
<b>Denominación:</b>	Leyenda asociada con la aparición de seres sobrenaturales		
<b>Nombre de la leyenda:</b>	Las mazorca del túnel		
<b>Obtenido mediante:</b>	Entrevista <input type="checkbox"/>	Libro <input type="checkbox"/>	Sitio Web <input checked="" type="checkbox"/>
<b>Fuente:</b>	<a href="https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/cotopaxi/302-las-mazorcas-del-tunel-nuevo">https://elmundodelareflexion.com/index.php/leyendas-casos-y-mitos-del-ecuador/sierra/cotopaxi/302-las-mazorcas-del-tunel-nuevo</a>		
<b>Fecha de recopilación:</b>	08/03/2024		
<b>Historia Oral:</b>	Si <input checked="" type="checkbox"/>	No <input type="checkbox"/>	
<b>Relación con festividades/eventos:</b>	Si <input type="checkbox"/>	No <input checked="" type="checkbox"/>	
<b>DESCRIPCIÓN</b>			
<p>En San Antonio de Aláquez, parroquia rural del Cantón de Latacunga, existió un gran túnel que atravesaba una montaña rodeada de un bosque de eucaliptos. Este túnel se extendía desde el barrio Colaya, hasta el parque central de la parroquia.</p> <p>La gente del pueblo contaba que a todos les encantaba ingresar al túnel para saber qué podrían encontrar en su interior. Los niños, sin embargo, eran más curiosos e interesados. Cuando alguien entraba, se quedaba en la mitad sin llegar al final del túnel, pues la oscuridad y la estrechez del pasadizo le espantaba y le hacía salir aterrizado de manera inmediata.</p> <p>Cierto día un hombre decidió entrar, porque escuchó decir a varios pobladores que, al final del recorrido escalofriante de la galería, encontraría mazorcas de oro. Mientras más lejos estaba de la entrada, menos eran las posibilidades de caminar y tuvo que atravesar medio camino de rodillas. El espacio era reducido y cada vez encogía más. Su respiración se dificulta y su miedo se intensifica, nunca salió. El túnel sigue allí, pero los árboles y despeñaderos se han encargado de cubrirlo casi por completo.</p>			

Tabla 2.

*Ficha de registro.  
Elaboración propia.*

levantó la información. El siguiente campo historia oral, indica si la transmisión del relato se originó de forma oral o no. En el campo de relación con festividades o eventos, señalaba si la leyenda tenía alguna conexión con la cultura de la comunidad. Finalmente, el campo de descripción incluye el relato completo.

Parroquia	Código
Toacaso	TOA- (#)
San Juan de Pastocalle	SAN- (#)
Mulaló	MUL- (#)
Tanicuchi	TAN- (#)
Guaytacama	GUA- (#)
Aláquez	ALA- (#)
Poaló	POA- (#)
Once de Noviembre	ONC- (#)
Belisario Quevedo	BEL- (#)
Joseguango Bajo	JOS- (#)

Tabla 3.

*Codificación.  
Elaboración propia.*

Posteriormente se procedió a realizar una tabla estructurada para facilitar el análisis y comparación de los datos obtenidos. Esta tabla se diseñó con el objetivo de mejorar la visualización y comprensión de los datos tal como se mostró en la tabla 1 en el apartado metodológico. A partir de la tabla se obtuvo información detallada sobre la procedencia y clasificación de las leyendas recolectadas, los resultados muestran que, según el método de obtención, 46 leyendas fueron obtenidas mediante sitios web, 7 mediante libros y 1 mediante entrevista. Estos datos reflejan una tendencia significativa hacia el uso de recursos en línea, lo cual puede deberse a la accesibilidad y abundancia de información disponible en internet. Sin embargo, el hecho de que únicamente una leyenda se haya obtenido mediante entrevista

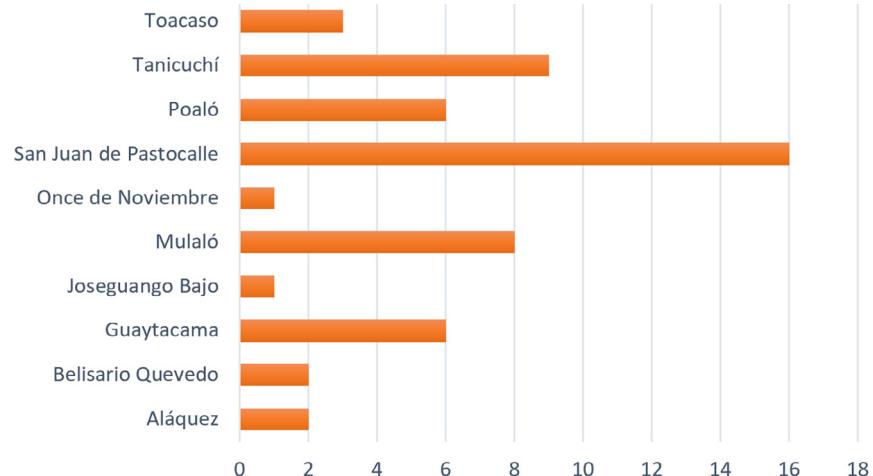
refleja una limitación importante en la recolección de información a través de fuentes orales directas. Esto implica que el número de personas que conservan estos relatos haya disminuido progresivamente y que su transmisión oral, antes habitual, ya no se lleve a cabo con la misma frecuencia que en el pasado, lo que sugiere la implementación de estrategias de fomentar para fortalecer mejorar las metodologías en la transmisión de estos relatos.

A partir de la recolección de 54 leyendas, de acuerdo con su distribución, se determinó que la parroquia Aláquez cuenta con 2 leyendas, las cuales son: Las mazorcas del túnel y El cerro Callo. De igual manera, Belisario Quevedo cuenta con 2 leyendas, San Bartolomé y Llaktapacarina, una doncella en el cerro del agua. Guaytacama posee 6 leyendas: La loca viuda, El farol de Angabalán, La piedra colorada, El duende, El señor del Quishuar y La mujer de la noche oscura. Mientras que Joseguango Bajo tiene una leyenda, la cual cuenta el origen del nombre de la parroquia. En Mulaló se recopilaron 8 leyendas, que son: La Piedra Chilintosa, El origen del hombre de Chinchal de Robayos, La Virgen de la Merced, La dama tapada, El duende del río, El chirote en la hoya del Cutuchi, Taita Cotopaxi y La Virgen de la piedra Chilintosa. La parroquia Once de Noviembre tiene una leyenda, denominada Virgen de Guadalupe. Por otro lado, San Juan de Pastocalle tiene la mayor cantidad de leyendas, contando con 16, siendo estas: San José de Yanayacu, Duendecillo de los hornos de pan, La llorona, El lobo blanco protector de los Ilinizas, El Uñaguille, La dama tapada, El hombre de negro, El duende de las bolas de boliche, La sirena que otorga poderes, Origen del nombre Pastocalle, Origen del barrio Calvache, El toro barroso en el Iliniza, Una batalla por la dama más bella de los Andes, La mujer y el cóndor, Origen del nombre Boliche y El Curiquingue.

En Poaló se registraron 6 leyendas: El señor de Maca, El Cotopaxi, Los de Maca, El Chuzalongo, El origen de los lobos y Quinsanahui. Tanicuchí cuenta con 9 leyendas, que son: El árbol del diablo, El Uñaguille, El longo chiquito, El zapatero y el duende, El duende del bosque, El pavo encadenado, La loca viuda, El puente negro y Amor prohibido. Finalmente, Toacaso cuenta con 3 leyendas: Los Ilinizas, El señor de Maca Chico y Toa y Catzu. (Ver Figura 4).

Figura 4.

Leyendas por parroquia. Elaboración propia.



Con respecto a la clasificación según la temática, se identificaron que 7 de las leyendas recolectadas pertenecen a la categoría de leyenda asociada con la aparición de imágenes religiosas, equivalente a un 13% del total de leyendas recopiladas. Por otro lado, se encontraron 37 clasificadas como leyenda asociada con la aparición de seres sobrenaturales, abarcando el 69% de las leyendas. Asimismo, se registraron 5 asociadas con hechos históricos, lo que constituye el 9% del total. Por último, se identificaron 5 relacionadas con elementos de la naturaleza, representando el 9% restante.

De acuerdo con estos resultados, se revela la predominancia de las leyendas con temáticas asociadas con seres sobrenaturales, lo que refleja una fascinación cultural por seres místicos

y lo inexplicable, siendo al parecer una característica prominente en las tradiciones orales de las parroquias rurales. Esto podría deberse por la ubicación geográfica y el entorno natural, que en la mayoría de las ocasiones sirven como escenarios ideales para relatos de este tipo. Por el contrario, una menor cantidad de leyendas está relacionada con hechos históricos y elementos de la naturaleza. Esto sugiere que, aunque estos temas son relevantes, no tienen la misma prevalencia en las narrativas locales y no se han difundido en otros medios con la misma intensidad que las leyendas protagonizadas por seres sobrenaturales. A pesar de ello, todas las leyendas recolectadas presentan una gran diversidad de temas y enfoques, lo que resalta la riqueza cultural y folclórica de las comunidades rurales de Latacunga. (Ver Figura 5).

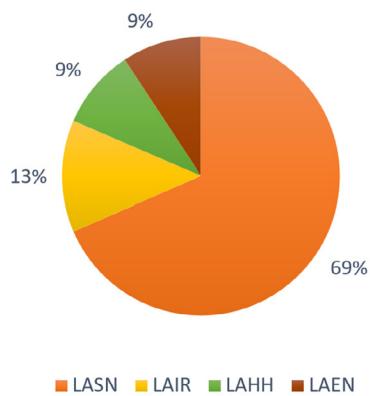


Figura 5.

Clasificación según la temática. Elaboración propia.

Estos resultados se obtuvieron mediante un proceso riguroso de registro y análisis, los cuales fueron fundamentales para cumplir con el objetivo de desarrollar un modelo infográfico que pueda ser empleado para representar estos relatos ancestrales, en base a la metodología de las tres capas de la infografía. Este estudio reveló una serie de hallazgos significativos que subrayan la efectividad de esta estructura en la comunicación visual de estos relatos mediante el uso de la infografía.

En la primera capa, «El tema», se centró en poder establecer una base sólida para la infografía, puesto que aquí se determinó qué información se va a comunicar y qué datos se presentarán. Los resultados indicaron que esta primera capa es crucial para capturar la atención de posibles lectores desde el principio y proporcionarles una comprensión clara y lógica del contenido.

Factores como la elección de un título atractivo, subtítulos informativos y una imagen principal relevante, resultan fundamentales para atraer al público y preparar el terreno para presentar la información de manera detallada. Para validar el modelo infográfico propuesto, seleccionamos la leyenda denominada como «Duendecillo de los hornos de pan», y empleamos la primera capa de la metodología de la siguiente manera:

Para la idea de comunicación, se determinó que el propósito principal es transmitir una leyenda relacionada con un ser sobrenatural. La leyenda del *Duendecillo de los hornos de pan* fue seleccionada por su temática y debido al hecho de todavía estar presente en la memoria de la comunidad de San Juan de Pastocalle. Con respecto al concepto de diseño, se basó en emplear una estrategia visual que ayudará a evocar un ambiente místico y tradicional, que estuviera alineado con el tono narrativo que se quería emplear para comunicar la leyenda. Para el título *Relatos Ancestrales* se trabajó una propuesta de lettering, que captara la esencia ancestral de las leyendas, mientras que el subtítulo *Leyendas que definen nuestra cultura*, se usó para proporcionar un contexto cultural más amplio. Por otro lado, el segundo subtítulo será donde se ubicará el título de la leyenda que se va a comunicar. Para la imagen principal de la infografía, se desarrolló una ilustración vectorial del personaje principal de la leyenda, enfocado en captar visualmente el interés de los lectores y también proporcionarles una introducción visual a que va a tratar la leyenda. Por último, tenemos la ambientación y elementos de identificación, se realizó un fondo que evocaba la atmósfera mística y sobrenatural acorde al tema de la leyenda. Además, de elementos visuales complementarios que ayuden al lector a identificar rápidamente el tema de la leyenda y que puedan sumergirse en el ambiente del relato. Estos elementos de la primera capa fueron empleados cuidadosamente para asegurar una coherencia visual y temática, para estructurar la información de manera clara y efectiva, de forma que facilitara la inmersión del lector en la leyenda. Esto con el fin de poder establecer una base sólida para el desarrollo de las siguientes capas. (Ver Figura 6)

En cuanto a la segunda capa, «Estructura comunicativa e información», el enfoque se trasladó a como se iba a organizar y presentar la información, de una manera que facilite la comprensión del contenido. En esta capa el uso de elementos como la retícula para tener una disposición ordenada, la selección cuidadosa de imágenes complementarias, y la redacción

[...] Para el título Relatos Ancestrales se trabajó una propuesta de lettering, que captara la esencia ancestral de las leyendas [...].



Figura 6

Capa uno. Elaboración propia.

la información utilizando una retícula que permitiera una disposición ordenada y lógica. La infografía se dividió en secciones claras, comenzando con una introducción a la parroquia donde pertenece la leyenda y la valoración del relato, en base a la calidad del relato. Seguido de una sección dedicada al desarrollo narrativo de la leyenda, esta estructura facilitó una lectura fluida y coherente que guía al lector para que no pierda el interés. En cuanto a las imágenes, se seleccionaron y desarrollaron iconos lineales que complementaran el texto y fueran coherentes con el tema de la leyenda. Luego tenemos el texto, el cual se redactó cuidando el estilo narrativo y la fluidez de la lectura. Se utilizó la tipografía Poppins en sus variaciones Bold para los subtítulos y partes relevantes del texto y Light para textos, para mantener una coherencia estilística. Partes del texto que eran especialmente relevantes se resaltaron para captar la atención del lector y destacar puntos importantes. Este enfoque permitió no solo contar la leyenda, sino también enfatizar aspectos cruciales y relevantes de la leyenda y su contexto. En cuanto a color, se utilizó una paleta de colores estratégicamente seleccionada para facilitar la lectura e interpretación de la información. El fondo de la infografía se realizó con el color #052940, proporcionando un contraste profundo y un ambiente místico y sobrenatural acorde a la temática de la leyenda. El color #728E65 se usó en el mapa, con el color #354530 para resaltar el lugar específico donde se desarrolla la leyenda, además del color #BFEFFB para separar las secciones de la infografía, por último, se empleó el color #FFFFFF, para los demás textos y los iconos. El uso consistente de estos colores ayudó a crear una cohesión visual en toda la infografía, haciendo que cada sección se sintiera parte de un todo.

Por último, las gráficas que, aunque en este ejemplo no se presentaron datos numéricos o estadísticos, se incluyó un mapa para ubicar el lugar de origen de la leyenda, con el fin de proporcionar un contexto geográfico que ayudó a los lectores a situarse en el entorno donde ocurrió el relato, enriqueciendo su comprensión y conexión con la leyenda. Los elementos de la segunda capa se integraron para crear una infografía que no solo informara de forma eficaz, sino que atrapara y mantuviera el interés del lector. (Ver Figura 7)

Finalmente, en la tercera y última capa, «Detalles», se encargó de garantizar una integración efectiva entre los textos y las imágenes, definiendo unidades de contenido claras y evaluando el impacto comunicacional del diseño. La complementación entre texto e imagen es esencial para evitar redundancias y asegurar una comprensión más fluida del mensaje, la definición de unidades de contenido bien separadas contribuyó de forma significativa a facilitar la lectura

de textos claros y concisos, resultaron ser estrategias efectivas. Además, se debe tener en cuenta que una paleta de colores empleada de manera estratégica para ayudar a la categorización del tipo de leyenda que se está contando, no solo embellece la infografía, sino que también mejora la legibilidad y la interpretación de los datos que se presenten. Así como, la inclusión de gráficas adecuadas para representar datos con una visualización clara y sintética de la información, lo cual puede ser muy valorado por los lectores.

Al aplicar esta capa, en la estructura analítica se organizó

**Este enfoque permitió no solo contar la leyenda, sino también enfatizar aspectos cruciales y relevantes de la leyenda y su contexto.**

### Capa Tres: El tema

- 1 Integración e interacción de textos e imágenes
- 2 Unidades de Contenido
- 3 Categorías de Información
- 4 Impacto comunicacional y educativo



Figura 7.

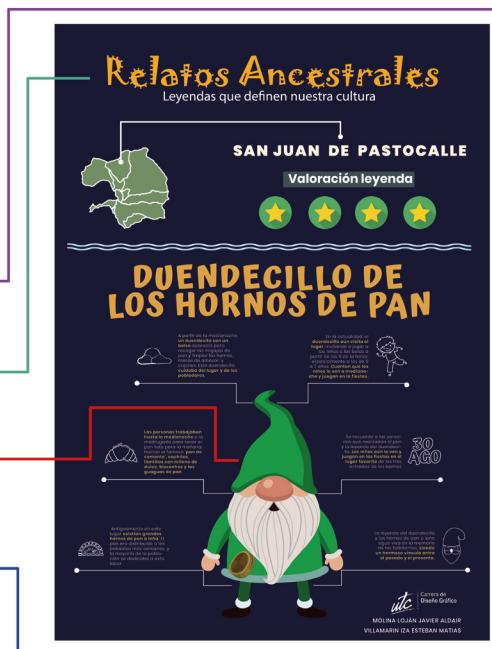
Capa dos. Elaboración propia.

Figura 8.

Capa tres. Elaboración propia.

### Capa Uno: El tema

- 1 Idea de comunicación
- 2 Concepto de diseño
- 3 Título y subtítulos
- 4 Imagen principal
- 5 Ambientación y elementos



y evitar confusiones. Asimismo, establecer categorías claras de información ayuda a guiar a los lectores a través del contenido de manera intuitiva.

Al implementar esta capa en el modelo infográfico, en el aspecto de la integración e interacción de textos e imágenes se priorizó la armonización de textos e imágenes para crear una narrativa visualmente coherente. Los textos se posicionaron de manera que se complementaran con los iconos, evitando la sobrecarga de información en una sola sección y permitiendo que ambos elementos se armonizaran. La integración adecuada de estos elementos aseguró que los lectores pudieran seguir la historia de manera

fluida y comprendieran mejor el contenido. En cuanto a las unidades de contenido, deben estar claramente definidas, cada una debe abordar un aspecto específico de la leyenda, lo que facilita la lectura. Esta estructura permite que los lectores se concentren en una sección a la vez, favoreciendo una comprensión más efectiva. Al organizar la información en partes bien diferenciadas, se facilita su manejo y comprensión, lo que mejora la retención del contenido. Las categorías de información se establecieron para poder clasificar y presentar datos de manera estructurada, lo que permite a los lectores entender la relevancia de cada parte del relato. Para finalizar tenemos el impacto comunicacional y educativo, este elemento

implica asegurar que todos los elementos tanto de esta capa como los de las anteriores hayan logrado capturar y mantener la atención del lector, facilitando su aprendizaje sobre el tema. La inclusión de elementos educativos, como el mapa que ayuda al lector a ubicar geográficamente donde se desarrolla la leyenda y las descripciones detalladas en cada unidad de contenido, contribuyen a una experiencia educativa enriquecedora. Dándole un enfoque en el que no solo se transmite la historia de una leyenda, sino que también se promovió una comprensión más amplia de su significado y contexto cultural. (Ver Figura 8)

En resumen, la metodología de las tres capas de la infografía

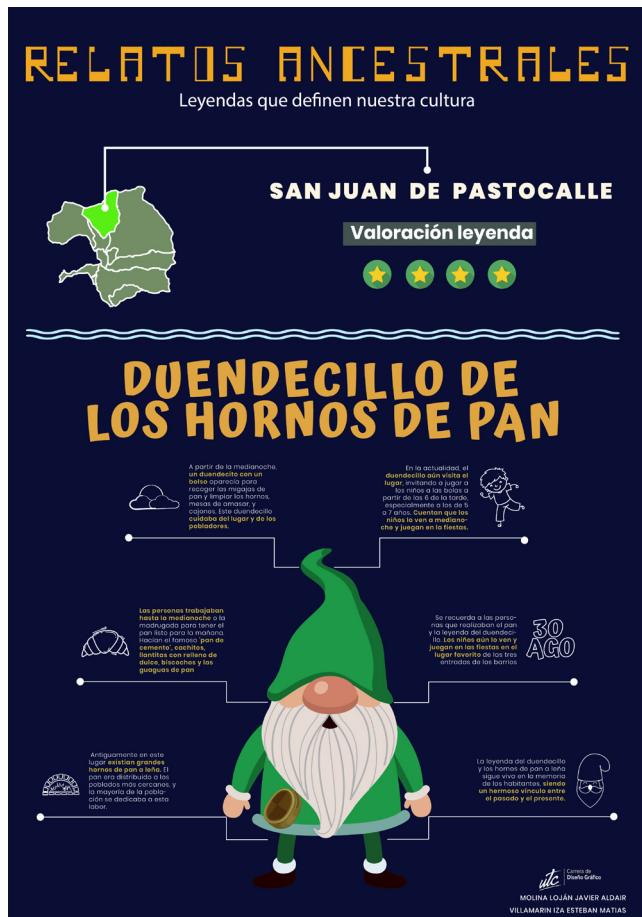


Figura 9.

Infografía del Duendecillo de los hornos de pan. Elaboración propia.

demostró ser un modelo efectivo para trabajar de forma efectiva en la comunicación visual de relatos ancestrales como lo son las leyendas, cada una de las capas desempeña un papel vital en la estructura global de la infografía, asegurando que el contenido sea atractivo, claro y fácil de entender para los lectores. Hay que resaltar la importancia de realizar una planificación meticulosa y tener una ejecución cuidadosa en cada etapa del proceso, lo cual puede encaminarte a realizar infografías altamente efectivas que mejoran la experiencia del lector y optimizan la transmisión de información. (Ver Figura 9)

Para validar el modelo infográfico propuesto, se realizó un proceso de selección en base a la cantidad de relatos disponibles, enfocándose en las leyendas relacionadas con seres sobrenaturales, puesto que este tipo de leyendas presentaba la mayor cantidad de relatos a comparación de los otros tipos. Del total de 37 leyendas de este tipo se escogieron 7 leyendas que aún son recordadas y que de alguna manera están presentes en las parroquias, de las cuales tenemos primero la infografía de Aláquez, titulada *Las mazorcas del túnel*, en la cual se empleó una paleta de tonos terrosos y verdes, destacando la imagen una mazorca de oro. Está composición simboliza la abundancia y el misticismo agrícola.

cola de la región. Por otro lado, la representación de la leyenda de *San Bartolomé* perteniente a Belisario Quevedo se enfoca como imagen principal el templo.

En el centro del conjunto, el relato de La piedra colorada de Guaytacama toma relevancia es un caballo blanco como imagen principal. Mientras que la representación de la leyenda de La dama tapada de Mulaló, que evoca los arquetipos clásicos de una bella figura femenina enigmática, oculta bajo un velo oscuro, acentuando el misterio y la intriga inherentes de este relato. A continuación, la leyenda de *El Uñaguille* perteneciente a Tanicuchí se representó mediante tonos oscuros y una figura siniestra con cachos, buscando enfatizar el miedo y horror que esta leyenda busca transmitir. En contraste, en la leyenda de *Los llinizas* de Toacasso se muestra las imponentes nevadas representantes de la leyenda. Por ultimo tenemos la leyenda de *El duendecillo de los hornos de pan*, la cual fue la leyenda que se usó para diseñar y probar el modelo en primera instancia, como se pudo observar se buscó capturar la esencia traviesa y ligeramente sombrío del personaje de la leyenda, siendo un relato que denota una conexión entre lo sobrenatural y lo cotidiano.

La yuxtaposición de las infografías elaboradas a partir del modelo planteado en este estudio permitió poner a prueba la eficacia del modelo de las tres capas de la infografía en la representación visual de leyendas rurales, demostrando que la aplicación del modelo resultó eficaz y permitió una codificación clara de los elementos narrativos, simbólicos y contextuales de cada uno de los relatos. Las variaciones en las paletas de colores y elementos visuales utilizados en cada infografía reflejan la adaptabilidad del modelo para poder representar la diversidad de narrativas culturales de la región, conservando a su vez una coherencia visual adecuada.

## Conclusiones

En conclusión, la implementación del modelo infográfico basado en la metodología de las tres capas ha demostrado ser un impacto notable para la representación visual de leyendas pertenecientes a parroquias rurales de Latacunga. A través de la aplicación de este modelo a una muestra de 7 leyendas relacionadas con la aparición de seres sobrenaturales, se ha evidenciado que este modelo proporciona una forma para transmitir los elementos narrativos esenciales de este tipo de relatos. Este modelo no solo logra preservar la integridad semántica de las leyendas, sino que también aumenta la accesibilidad para un público contemporáneo más amplio, contribuyendo así a la conservación y diseminación del patrimonio cultural intangible de la región.

Sin embargo, es pertinente señalar que, si bien el modelo propuesto ha demostrado la aplicabilidad en leyendas de índole sobrenatural, existe un potencial significativo para su adaptación a otros tipos de leyendas. En este sentido, se ha identificado que la paleta cromática y los elementos visuales pueden ser modificados según la naturaleza y el tono del relato a representar. Esta flexibilidad sugiere que el modelo infográfico puede ser aplicable a un espectro más amplio de narrativas culturales, manteniendo su eficacia comunicativa mientras se ajusta a las particularidades de cada relato. Se propone que futuras investigaciones exploren estas posibilidades de adaptación, lo cual podría expandir aún más la utilidad y el alcance del modelo infográfico en la preservación de narrativas ancestrales. Esta exploración podría contribuir significativamente a la valorización y al entendimiento de las tradiciones culturales, fomentando así un diálogo intercultural enriquecedor y promoviendo el respeto por la diversidad cultural. La investigación sugiere que el uso de infografías no solo facilita la comprensión de relatos complejos, sino que también puede desempeñar un papel fundamental en la construcción de una identidad cultural colectiva más inclusiva y representativa.

## Referencias

- Aguirre, C. R., Menjívar Valencia, E., y Morales, H. L. (2023). «Elaboración de infografías: hacia el desarrollo de competencias del siglo XXI: Infographic design: toward the development of the XXI-century competences». *Diá-Logos*, 9(15), 23–37. <https://www.revistas.udb.edu.sv/ojs/index.php/dl/article/view/158>
- Arroyo, R. (2014). «Infografía: etapas históricas y desarrollo de la gráfica informativa». *Historia y Comunicación Social*, 18, 335–347. [https://doi.org/10.5209/rev\\_HICS.2013.v18.44331](https://doi.org/10.5209/rev_HICS.2013.v18.44331)
- Cairo, A. (2014). *La ética prima sobre la estética en la infografía periodística*. Red Ética Segura.
- Colle, R. (2004). «Infografía: tipologías». *Revista latina de comunicación social*, (59). <https://doi.org/10.4185/RLCS-2004/30>.
- Frascara, J. (2013). *¿Qué es el diseño de información?* Ediciones Infinito.
- Freire, K. (2023). *La animación turística en los mitos y leyendas de la ciudad de Ambato* [Tesis de grado, Universidad Técnica de Ambato]. <https://repositorio.uta.edu.ec/handle/123456789/37187>.
- Gallo, S. (2021). «Diseño de Información. Estrategias y metodologías para la organización de la información. Una propuesta de trabajo para su visualización en diez pasos». *Actas de Diseño*, (40). <https://doi.org/10.18682/add.vi40>
- Lankow, J., Ritchie, J., & Crooks, R. (2012). *Infographics: The power of visual storytelling*. John Wiley & Sons.
- Luna-Gijón, G., & López Pérez, R. (2022). «Teoría del diseño de información aplicada en la infografía científica». *Cuadernos del centro de estudios de diseño y comunicación*, (172). <https://doi.org/10.18682/cdc.vi172.7135>

Este modelo no solo logra preservar la integridad semántica de las leyendas, sino que también aumenta la accesibilidad y atractivo para un público contemporáneo más amplio [...].

- Macías, M., & Vélez, K. (2015). *Tipografía Ilustrada de Leyendas Ecuatorianas*. [Tesis de Grado, Escuela Superior Politécnica del Litoral]. <http://www.dspace.espol.edu.ec/handle/123456789/54794>
- Magán, P. M. (2016). *Las leyendas y su valor didáctico*. Centro Virtual Cervantes. [https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca\\_ele/aepe/pdf/congreso\\_40/congreso\\_40\\_38.pdf](https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_40/congreso_40_38.pdf)
- Reinhardt, N. (2010). «Infografía Didáctica: producción interdisciplinaria de infografías didácticas para la diversidad cultural». *Cuadernos del Centro de estudios en Diseño y Comunicación*. Ensayos, (31), 119-191.  
[http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1853-35232010000100003&lng=es&tlang=es](http://www.scielo.org.ar/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1853-35232010000100003&lng=es&tlang=es)
- Rico, E., & Gómez, M. G. (2011). *Estudios críticos sobre diseño de información*. Universidad de Buenos Aires
- Rivera, P., & Navarro, M. (2021). *Infografías para la difusión sobre el rol de la mujer: Pictoline*, 2019. Podium, (40), 143-162. <http://dx.doi.org/10.31095/podium.2021.40.9>
- Rodríguez, J. P. (2023). *Infografía como medio de divulgación para redes sociales* [Tesis de Grado, Institución Universitaria Pascual Bravo]. <https://repositorio.pascualbravo.edu.co/handle/pascualbravo/2033>
- Valdivieso, E. V. (2011). «La leyenda: un recurso para el estudio y la enseñanza de la Geografía. Investigación Universitaria Multidisciplinaria». *Revista de investigación de la universidad Simón Bolívar*, (10), 1. <https://usb.edu.mx/investigacion-universitaria-2011>
- Valdovinos Rodríguez, S. y Martínez-Moctezuma, A. (2022). «Infografía y sus tres capas». *Revista UCES.dg Enseñanza y Aprendizaje del Diseño*, 17(9), 54-69. <https://publicacionescientificas.uces.edu.ar/index.php/disgraf/article/view/1310>
- Viera, S. (2023). «Vampira, santa y curandera: La construcción de la leyenda urbana de Sarah Ellen». *Boletín De Literatura Oral*, 13, 92–124. <https://doi.org/10.17561/blo.v13.7621>
- Valero Sancho, J. L. (2008). «La infografía digital en el ciberperiodismo». *Revista latina de comunicación social*, 11(63).
- Valero Sancho, J. L. (2009). «La transmisión de conocimiento a través de la infografía digital. Ámbitos». *Revista Internacional de Comunicación*, 18, 51-63. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=16812722004>.