

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y  
Humanidades, Asunción, Paraguay.**

ISSN en línea: 2789-3855, 2025, Volumen VI

## **Influencia de las manifestaciones culturales en los trabajos de titulación de Diseño Gráfico en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo**

**Influence of cultural events on the Graphic Design thesis at the  
Polytechnic School of Chimborazo**

**Mónica Gabriela Sandoval Gallegos**

msandoval@epoch.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-3149-4520>  
Escuela Superior Politécnica de  
Chimborazo (ESPOCH)  
Riobamba – Ecuador

**Jenny Lorena Plaza Lucero**

jplaza@epoch.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0001-5005-7783>  
Escuela Superior Politécnica de  
Chimborazo (ESPOCH)  
Riobamba – Ecuador

**Fausto Vinicio Oviedo Cevallos**

fausto.oviedo@epoch.edu.ec  
<https://orcid.org/0009-0005-5321-9238>  
Escuela Superior Politécnica de  
Chimborazo (ESPOCH)  
Riobamba – Ecuador

**María Lorena Villacrés Pumagualle**

marial.villacres@epoch.edu.ec  
<https://orcid.org/0000-0002-5909-9629>  
Escuela Superior Politécnica de  
Chimborazo (ESPOCH)  
Riobamba – Ecuador

**DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4081>**

**Artículo recibido:** 31 de mayo de 2025

**Aceptado para publicación:** 24 de junio de  
2025.

**Conflictos de Interés:** Ninguno que declarar.

  
**Redilat**  
Red de Investigadores  
Latinoamericanos

**NÚMERO**

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4081>

## Influencia de las manifestaciones culturales en los trabajos de titulación de Diseño Gráfico en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

Influence of cultural events on the Graphic Design thesis at the Polytechnic School of Chimborazo

**Mónica Gabriela Sandoval Gallegos**

msandoval@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-3149-4520>

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)

Riobamba – Ecuador

**Fausto Vinicio Oviedo Cevallos<sup>1</sup>**

fausto.oviedo@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0009-0005-5321-9238>

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)

Riobamba – Ecuador

**María Lorena Villacrés Pumagualle**

marial.villacres@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-5909-9629>

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)

Riobamba – Ecuador

**Jenny Lorena Plaza Lucero**

jplaza@epoch.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0001-5005-7783>

Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH)

Riobamba – Ecuador

Artículo recibido: 31 de mayo de 2025. Aceptado para publicación: 24 de junio de 2025.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### Resumen

Los trabajos de integración curricular se basan en las expresiones que identifican la identidad cultural de una comunidad, a través de los estudios se documentan saberes y manifestaciones enfocadas a la comunicación y artes visuales. La presente investigación aborda el uso de la cultura popular como temática en los trabajos de integración curricular de la carrera de Diseño Gráfico de manera particular de la ESPOCH (Escuela Superior Politécnica de Chimborazo - Ecuador), fortaleciendo el conocimiento académico y contribuyendo al patrimonio cultural material e inmaterial, sobre su papel en la sociedad actual. A partir de una metodología mixta cuali-cuantitativa se realizan los siguientes análisis: contenido, comparativo, frecuencia y distribución. El corpus de estudio lo componen 227 trabajos de titulación elaborados entre los años 2020 y 2024. Principales hallazgos: el 52% de temas están enfocados en la cultura popular; destacan manifestaciones sociales (32%), manifestaciones en general (23%), ergológicas utilitarias (18%) y narrativas (12%); en cuanto a las esferas o categorías específicas destacan la fiesta (23%), vivienda (12%), religión (12%), leyendas (12%). Los resultados evidencian el interés de preservar la cultura popular, ya sea mediante la difusión o la reinterpretación gráfica de sus diferentes manifestaciones, cumpliendo una función clave en el ámbito académico y lo

---

<sup>1</sup> Autor de correspondencia.


social, difundiendo la riqueza y la diversidad cultural de los pueblos. Palabras clave: de tres a cinco palabras clave separadas por comas con primera letra en minúscula.

*Palabras clave:* trabajos de titulación, carrera diseño gráfico, cultura popular, manifestaciones culturales, diseño y cultura

## Abstract

Curricular integration projects are based on expressions that identify a community's cultural identity. Through these studies, knowledge and expressions focused on communication and the visual arts are documented. This research addresses the use of popular culture as a theme in curricular integration projects for the Graphic Design program, particularly at ESPOCH (Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Ecuador). This research strengthens academic knowledge and contributes to the tangible and intangible cultural heritage, highlighting its role in today's society. Using a mixed qualitative-quantitative methodology, the following analyses were performed: content, comparative analysis, frequency, and distribution. The corpus of the study consists of 227 thesis projects prepared between 2020 and 2024. Main findings: 52% of the topics are focused on popular culture; The most notable are social manifestations (32%), general manifestations (23%), utilitarian ergological manifestations (18%), and narrative manifestations (12%). Regarding specific spheres or categories, the most notable are festivals (23%), housing (12%), religion (12%), and legends (12%). The results demonstrate the interest in preserving popular culture, whether through dissemination or the graphic reinterpretation of its different manifestations. This culture plays a key role in both academic and social spheres, disseminating the cultural richness and diversity of peoples.

*Keywords:* thesis, graphic design program, popular culture, cultural events, design and culture

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Sandoval Gallegos, M. G., Oviedo Cevallos, F. V., Villacrés Pumagualle, M. L., & Plaza Lucero, J. L. (2025). Influencia de las manifestaciones culturales en los trabajos de titulación de Diseño Gráfico en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 6 (3), 1850 – 1862. <https://doi.org/10.56712/latam.v6i3.4081>

## INTRODUCCIÓN

La cultura es uno de los términos más complejos de definir, su entendimiento debe ser contextualizado en el tiempo, dentro de disciplinas específicas y sistemas de pensamiento. La palabra “cultura” tiene origen etimológico en términos latinos relacionados con “cultivo”; inicialmente, este concepto se usó para comparar lo cultivado y lo no cultivado en cuanto a la agricultura, luego se aplicó a lo humano, diferenciando a las personas “cultivadas” (educadas) de quienes no lo eran. Esta perspectiva jerárquica del siglo pasado provocó una visión europeizada elitista que diferenciaba lo que tenía cultura y lo que no. Para Camillei (citado en Malo, 2006) el término se refiere a un conjunto de conocimientos y valores destacados por un grupo, a los que el individuo tiene acceso a través de un aprendizaje determinado, a los que también es capaz de enriquecer.

En el ámbito de la Antropología Cultural la conceptualización del término dio un giro, que permite entenderla como el conjunto de factores extra instintivos que permiten al hombre que, a pesar de su vulnerabilidad, pueda adaptarse, sobrevivir e incluso modificar su entorno. Esto acentúa la naturaleza no biológica de la cultura: se nace con el instinto, pero con la cultura no (Malo, 2006). “La cultura es una creación del ser humano organizado colectivamente, no se hereda mediante mecanismos genéticos, es en este sentido independiente de su estructura biológica pero condicionada y limitada por ella” (Malo, 2006, p. 31). La cultura comprende “Modelos de vida históricamente creados, explícitos e implícitos, racionales y no racionales que existen en un tiempo determinado como guías potenciales del comportamiento humano” (Clukhohn citado en Malo, 2006, p. 33).

En cuanto a la cultura popular, Storey (2006) plantea la existencia de varias visiones, entre ellas usa el término para referirse a las masas como asociación a lo producido por industrias culturales. Otra visión es la de culturas generadas a partir de la resistencia u oposición a clases dominantes. También se considera aquella referida a tradiciones y prácticas culturales originadas en comunidades locales.

En conexión con lo anterior, Núñez & Sánchez (2011) desarrollan un enfoque teórico de la cultura popular tradicional, entendiéndose como el saber de un pueblo, que constituye la base de su conocimiento filosófico que es aplicado en lo que piensa, siente, crea y hace un pueblo determinado. Este acervo cultural está arraigado en cada ser humano y difundido a través de la colectividad. Constituye la base sobre la cual un grupo social crea su identidad, “ella constituye la sumatoria de identidades familiares y sus interrelaciones en el tiempo y en el mismo ámbito local” (Martínez, citado en Núñez & Sánchez, 2011, p. 159). A pesar de tener características que la hacen única, sus expresiones son de naturaleza heterogénea “no son ni totalmente autónomas, ni pura imitación, ni pura creación. De este modo, no hacen más que verificar que toda cultura particular es un ensamblaje de elementos originales y de elementos importados, de invenciones propias y de préstamos” (Cucho, 2004, p.88). Pero sin duda la composición total es un constructo de manifestaciones que lo hacen original y único, que marca la identidad de un pueblo y lo diferencia de otros que quizá resulten similares.

## METODOLOGÍA

Este estudio emplea una metodología mixta que combina enfoques cualitativos y cuantitativos. Para la recopilación de datos, se llevó a cabo una revisión documental de 227 trabajos de titulación (TT) presentados como requisito para obtener el título de Ingeniero o Licenciado en Diseño Gráfico en la Carrera de Diseño Gráfico de la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo (ESPOCH) en Ecuador, correspondientes al período 2020-2024. Las fuentes donde se obtuvo el corpus de estudio son: el Repositorio Institucional de la ESPOCH y los registros de la Unidad de Titulación de la CDGE.

Para determinar el corpus de estudio se consideraron los últimos cinco años, debido a la relevancia en cuanto a la naturaleza dinámica que caracteriza a la cultura. Este período presenta fenómenos

actuales, garantiza hallazgos contemporáneos, y considera transformaciones significativas como: auge de las tecnologías digitales, globalización de la inteligencia artificial especialmente, auge de movimientos migratorios desde y hacia el Ecuador, nuevas dinámicas económicas, etc. Otro aspecto que justifica el período es la duración de la CDGE, en la actualidad se oferta en 8 semestres (4 años), lo que sugiere que entre 2020 y 2024 se puede lograr una generación de graduados.

En cuanto al análisis de datos se utilizó en primer lugar la técnica de análisis de contenido de: títulos, resumen y objetivos de las tesis, con el propósito de identificar si tiene o no una influencia con una temática cultural. Como segunda técnica se aplicó un análisis comparativo para contrastar los temas de los TT con la taxonomía de manifestaciones culturales propuesta por López et al. (2021), con la intención de establecer una tipología de los temas e identificar inflexiones hacia alguno u otro tipo de manifestación específica y de esfera o categoría.

En cuanto a los datos cuantitativos, estos se obtuvieron a partir del análisis de la frecuencia y distribución de las manifestaciones culturales y sus respectivas estratificaciones, en los temas de trabajos de titulación.

## **DESARROLLO**

### **Posicionamiento teórico del término cultura popular**

Para entender una cultura popular específica es necesario conocer sus manifestaciones. A pesar de que Malo (2006) no define de manera particular el concepto de “manifestaciones culturales populares”, sin embargo, al utilizarlo a lo largo de su libro *Arte y Cultura Popular*, permite entenderlo como: expresiones de las tradiciones, prácticas, creencias y en general modos de vida que nacen y se desarrollan dentro de un colectivo específico, se asocian a un contexto histórico, social o geográfico particular. Son expresiones tangibles o intangibles que reflejan la identidad del grupo, se transmiten de generación en generación a la vez que van nutriéndose y adaptándose en el proceso, pero no pierden su esencia. Su origen se da en lo comunitario, se relaciona con las raíces históricas, representa aspectos significativos de lo cotidiano, además que son relevantes para la homogenización cultural.

López, Sandoval, Paredes & Solórzano (2021) presentan una aproximación taxonómica de las manifestaciones culturales populares compuesta por 7 tipos, con sus respectivas esferas o categorías, útiles para describir manifestaciones ecuatorianas. Oviedo et al. (2023) realiza un alcance a la conceptualización de la mencionada aproximación taxonómica a partir del análisis de perspectivas teóricas de varios autores. Estos dos aportes permitirán tipificar los trabajos de titulación que son objeto de estudio, en la Tabla 1 se resume lo propuesto.

**Tabla 1**

*Taxonomía y caracterización de las manifestaciones culturales populares*

<b>Manifestación</b>	<b>Esferas/categorías</b>	<b>Caracterización</b>
Social	familia, parentesco, asociación y grupos domésticos, trabajo, fiesta, música, danza, teatro, juegos, indumentaria y accesorios.	reflejan la identidad de un pueblo mediante sus interacciones y dinámicas sociales, actividades comunitarias que permiten la generación y fortalecimiento de los vínculos.
ergológicas utilitarias	gastronomía, vivienda, transporte, artefactos, herramientas e instrumentos de trabajo.	enfocan su atención en la funcionalidad de los elementos culturales que contribuyen al desarrollo tanto económico como productivo del grupo social.

ergológicas estéticas	arte, artesanías, instrumentos musicales, adornos.	Resaltan la expresión del pueblo a través de creaciones artísticas, que muestran lo tangible e intangible del grupo social.
mágicas	religión, creencias populares, magia, medicina popular, animismo, mana, fetichismo, totemismo.	Comprenden lo sobrenatural, creencias, rituales, etc., que permite fortalecer y mantener vivas la ideología y espiritualidad de un pueblo.
lingüísticas	lengua/idioma, jerga, dialecto, calé, dicho, refrán, aforismo, frase expresiva, apodo, toponimias, onomatopeya, mímica.	Estas expresiones corresponden a aquellas que a través del lenguaje refuerzan y distinguen la identidad y origen de un grupo.
narrativas	mito, cuento, fábula, leyenda.	Se refieren a la transmisión de narraciones de diverso tipo, mediante el lenguaje verbal que ha pasado de generación en generación.
poéticas	Canción, poema, refrán, adivinanza, líricas.	Comprenden el uso del recurso literario para manifestar ideas, emociones, historias, etc., utilizando recursos estilísticos como la poesía, canción, entre otros.

**Fuente:** López, Sandoval, Paredes & Solórzano (2021); Oviedo et al. (2023).

### La cultura y el diseño

Avengurg & Matarrese (2019) sustentan el cruce entre diseño y cultura, al respecto proponen que, si bien el campo del diseño y campo cultural son en principio diferenciados, tienden a cruzarse tanto en lo conceptual como en lo práctico. Las relaciones que hay entre los dos se pueden presentar en unos casos cuando el diseño es abordado desde la perspectiva cultural y en otros considerando los diseños que están presentes en las diversas manifestaciones culturales. "... el diseño en sus diferentes vertientes y manifestaciones –diseños de productos, de espacios, de artes escénicas, de artes audiovisuales, de estrategias de comunicación, etc.– se desarrolla siempre en un marco sociocultural" (Avengurg & Matarrese, 2019, p. 14). Las mencionadas autoras realizan un abordaje y organización de estudios sobre este cruce considerando 3 ejes: el primer eje se refiere al diseño de políticas culturales y políticas culturales del diseño, en el sentido de analizar las intersecciones que hay entre las variadas dimensiones del diseño y su impacto social; el segundo eje es el diseño, expresiones artísticas y políticas culturales; el tercer eje es el diseño como campo histórico, social y cultural en donde se ubican los aportes que desde varias perspectivas dan cuenta de manifestaciones específicas del diseño. Los estudios al respecto dan cuenta de la variedad de posibilidades aplicativas a partir de la intersección del diseño y la cultura.

En complemento a lo anterior, Frascara (2008) argumenta que el diseñador se encarga de dar forma visual a la comunicación, y este acto incluye al menos cuatro responsabilidades: profesional, ética, social y cultural. Respecto a lo cultural sostiene que, esta le obliga al diseñador a ir más allá de la satisfacción de las necesidades de sus públicos, le corresponde crear trabajos que comuniquen mensajes significativos que enriquezcan la vida cotidiana. Subraya también la importancia de la comunicación, en cuanto es capaz de activar la cultura a través de nuevas expresiones, así como de aplicar y dar a conocer la existente. Además, considera el estudio de la cultura mediante la investigación etnográfica como fuente de información e inspiración en el proceso de diseño.

### Trabajos de titulación en el área del diseño gráfico

De acuerdo a González (2021), el diseño gráfico es capaz de reflejar su identidad a través de tendencias proyectuales, dichas tendencias evolucionan como una respuesta a problemas de la actualidad. A lo largo de la historia el diseño ha respondido a la sociedad de consumo y la producción en masa, pero en la actualidad ha de enfrentarse a necesidades dentro de los ámbitos: cultural, social y económico. La investigación de González (2021) sobre los proyectos de título de diseño gráfico de una universidad estatal de Chile, evidencia una transición desde temas tradicionales hasta temas emergentes; se revelan nuevas categorías temáticas que reflejan no solamente las competencias a nivel técnico, sino también se evidencia la interacción con códigos sociales, políticos y culturales, se marca así puntos clave en el desarrollo del diseño y, se crean oportunidades para orientaciones disciplinarias.

### **Factores que influyen en la elección de un tema de tesis**

De acuerdo a Bartice, Betanco, & Ruíz (2019) en la elección de un tema de tesis se consideran factores de índole objetiva y subjetiva. Los factores subjetivos son internos o intrínsecos, dentro de ellos están: el interés personal frente al tema; la capacidad de desarrollo que implica la disponibilidad de tiempo, recursos económicos, fortaleza y capacidad de entrega frente a obstáculos. Los factores objetivos son externos o extrínsecos, entre ellos están: el legado que se deja, que la delimitación del tema sea manejable, novedad y aporte de su idea, aporte de formación de la universidad, acceso a fuentes de información, acompañamiento del tutor, apoyo de familia, influencias de jornadas laborales, entre otros.

Además de las anteriores, están las líneas de investigación institucionales, que influyen en la alineación temática, esto permite que los estudiantes trabajen en problemas que son relevantes para la institución, asegurando la producción de conocimiento aplicable y el cumplimiento de intereses institucionales. Otro aspecto que tiene gran influencia es la opinión o consejo que tiene el docente de mayor confianza para el estudiante. Por otro lado, están los repositorios de trabajos de titulación, que generan confianza en temáticas que han sido ya aprobadas y, muchos consideran sus temas propios a partir de ellas.

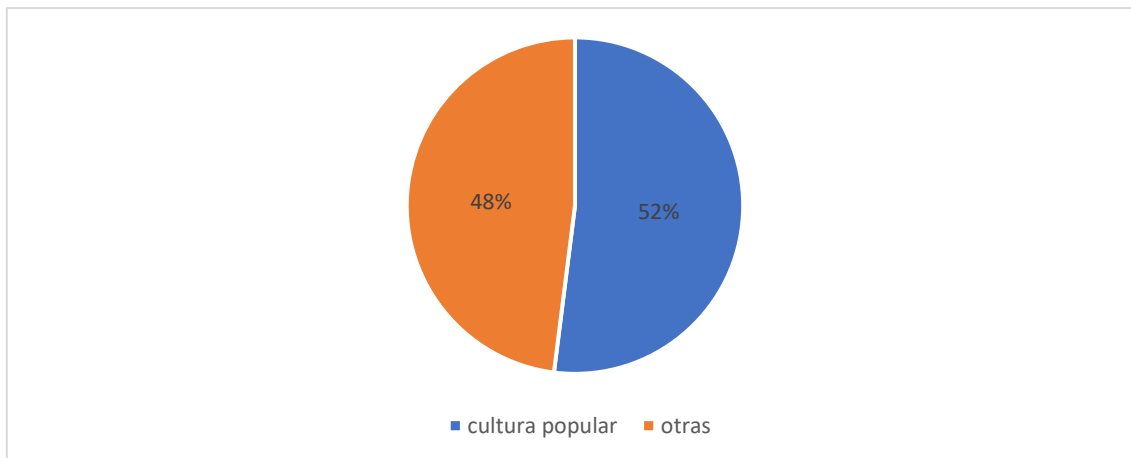
### **RESULTADOS**

Trabajos de titulación (TT) desarrollados en el período 2020 – 2024, basados en temáticas de la cultura popular.

El total de TT desarrollados en el período 2020-2024 en la CDGE es de 227, en este grupo se refleja un mayoritario enfoque a temáticas relacionadas con la cultura popular. Como se observa en el Gráfico 1, el 52% que corresponde a un total de 118 TT pone en evidencia el interés académico por investigar y valorar las manifestaciones culturales populares en sus diferentes representaciones. El 48% correspondiente a 109 TT manifiesta el interés por otros temas diversos tales como: comercio, turismo, naturaleza, valores, etc.

### Gráfico 1

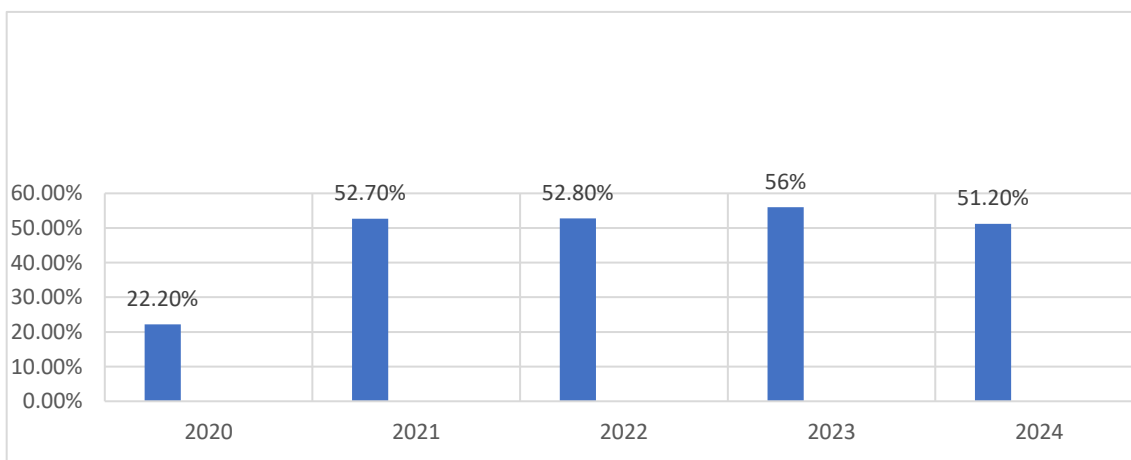
Temáticas de trabajos de titulación CDGE 2020-2024



En cuanto a los TT desarrollados en los últimos 5 años se presenta el Gráfico 2, en donde se observa lo siguiente: en el 2020 un total de 9 TT, 2 de ellos referidos a cultura popular; en el 2021 un total de 55 TT, 29 referidos a cultura popular; en el 2022 un total de 72 TT, 38 referidos a cultura popular; en el 2023 un total de 50 TT, 28 referidos a cultura popular; finalmente en el 2024 un total de 41 TT, 21 referidos a cultura popular. Como se observa en el Gráfico 2, el año 2023 con un 56 % muestra una mayor tendencia a temas de cultura popular, le siguen de cerca el 2022 con 52,8 %, el 2021 con 52,7 % y el 2024 % con un 51,2 %; en el año 2020 es donde se desarrollaron menos TT con temas culturales, con un porcentaje apenas del 22,2 %, la razón de esta notoria variación podría deberse a que, en este año, se registraron apenas 9 TT en total. Aparte del 2020 en los otros 4 años que corresponden a la mayoría se observa una media aproximada de 53 % de TT relacionados con cultura popular, consolidando esta temática como un eje central de los TT de la CDGE durante el período en estudio.

### Gráfico 2

Tendencia anual de TT con temáticas de cultura popular CDGE 2020-2024

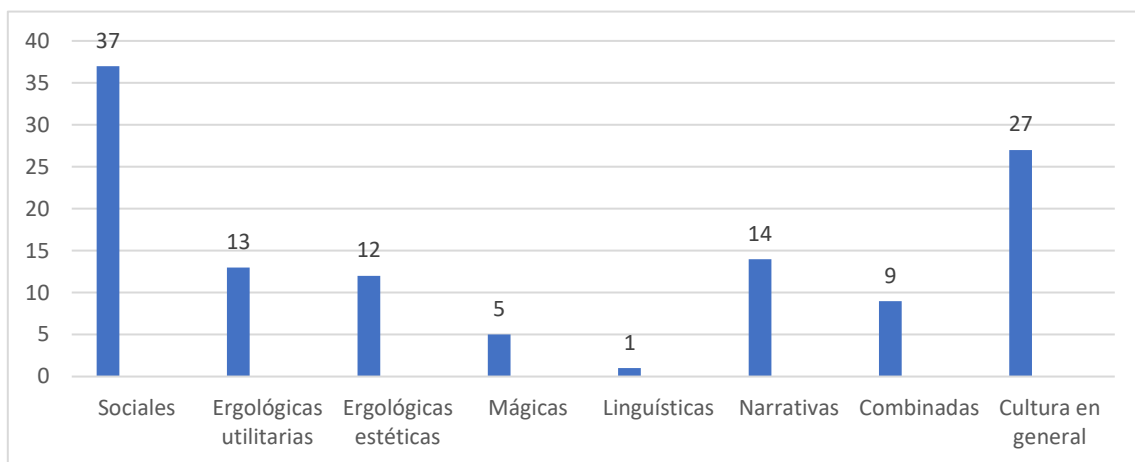


### Tipos de manifestaciones predominantes en los trabajos de titulación

De los 118 TT con temáticas de cultura popular que se desarrollaron en el período 2020–2024, considerando la Taxonomía jerarquizada de las Manifestaciones Culturales Populares propuesta por López, Sandoval, Paredes & Solórzano (2021), como se observa en el Gráfico 3, se utiliza la mayoría de las manifestaciones populares identificadas en la taxonomía, con una predominancia de las siguientes: en primer lugar las manifestaciones sociales con 37 TT, en segundo las manifestaciones en general de una cultura específica con 27 TT, tercero las manifestaciones narrativas con 14 TT, cuarto las manifestaciones ergológicas utilitarias con 13 TT, quinto las manifestaciones ergológicas estéticas con 12 TT, sexto las que combinan manifestaciones culturales populares con 9 TT, séptimo las manifestaciones mágicas con 5 TT, y finalmente las manifestaciones lingüísticas con 1 TT.

### Gráfico 3

*Tipos de manifestaciones predominantes en los trabajos de titulación*



En cuanto a los TT que combinan las manifestaciones, se encuentran 9, de los cuales: 7 combinan las manifestaciones ergológicas utilitarias; 1 combina las sociales y ergológicas utilitarias; y 1 combina las mágicas con las lingüísticas. Esta identificación del uso de las manifestaciones en forma combinada junto con el análisis anterior, permite determinar que las manifestaciones mayormente consideradas en los TT son: sociales con un 32%, manifestaciones en general con un 23%, ergológicas utilitarias con un 18% y narrativas con un 12%.

A continuación, se presentan ejemplos de TT de la CDGE asociados a cada una de las manifestaciones consideradas como temáticas culturales dentro del corpus de estudio:

Manifestaciones sociales, por ejemplo: Diseño de fotolibro documental de los oficios tradicionales de Riobamba para fortalecer la identidad cultural de la ciudadanía (Pérez, 2021). Manifestaciones ergológicas utilitarias, por ejemplo: Aplicación compositiva estética de los objetos antiguos del ferrocarril en líneas de productos textiles (Agila, 2022). Manifestaciones narrativas, por ejemplo: Aplicación de realidad aumentada de los personajes principales de las leyendas del cantón Riobamba (Barragan, 2020). Manifestaciones ergológicas estéticas, por ejemplo: Creación de una aplicación móvil para fomentar la venta de artesanías de Kacha Optur (León, 2021). Manifestaciones mágicas, por ejemplo: Catálogo digital de los crucifijos de las iglesias pertenecientes a parroquias rurales del cantón Riobamba (Valente, 2022). Manifestaciones lingüísticas, por ejemplo: Producción cultural de objetos utilitarios para el hogar con iconografía Shuar de la comuna Shinkiatam (Kuja, 2021). Combinación de manifestaciones culturales, por ejemplo: Reproducción serigráfica de diseños ornamentales del patrimonio arquitectónico religioso de la ciudad de Riobamba (León & Trejo, 2023).

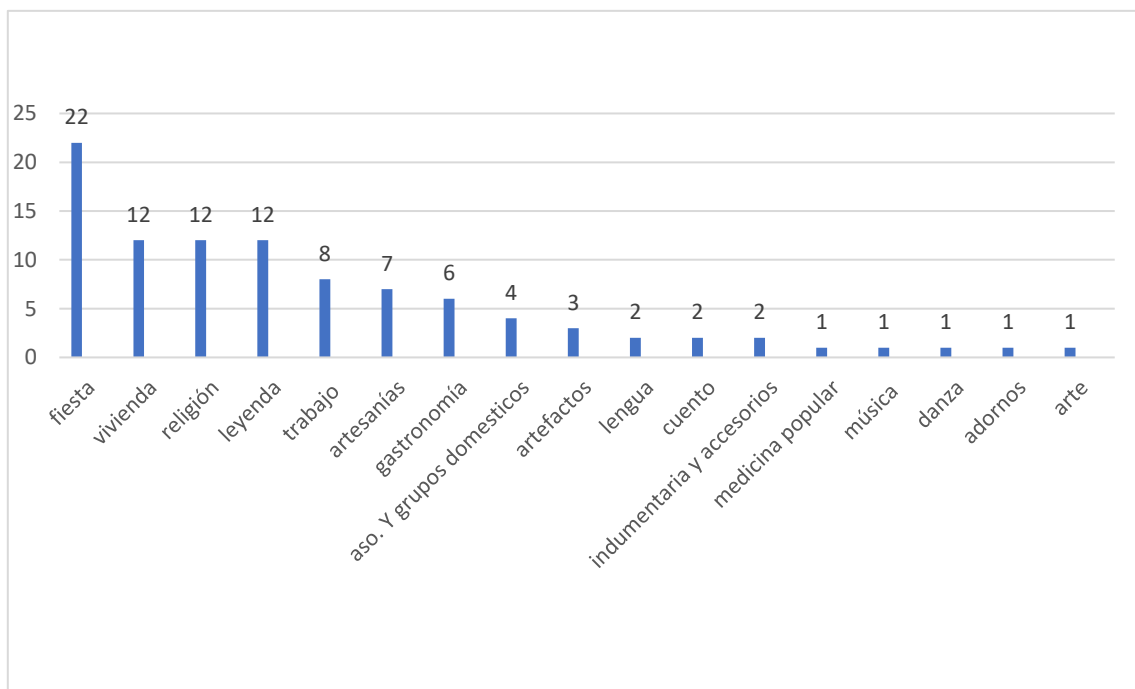
Manifestaciones en general de una cultura específica, por ejemplo: Inventario de las manifestaciones culturales de los cantones Riobamba y Colta de la provincia de Chimborazo (Cortez, 2021).

Tipos de esferas o categorías predominantes en los trabajos de titulación.

De acuerdo a la clasificación propuesta por López, Sandoval, Paredes & Solórzano (2021), cada manifestación incluye un conjunto de esferas o categorías particulares. En este contexto, en el corpus de estudio no se observan la totalidad de estas categorías, sino únicamente las siguientes 17 de 49: fiesta, trabajo, asociación y grupos domésticos, música y danza (manifestaciones sociales); vivienda, gastronomía y artefactos (manifestaciones ergológicas utilitarias); artesanías, adornos y arte (manifestaciones ergológicas estéticas); religión y medicina popular (manifestaciones mágicas); lengua/idioma (manifestaciones lingüísticas); leyenda y cuento (manifestaciones narrativas). Cada una de ellas con un número determinado de TT asociados, como se observa en el Gráfico 4.

#### Gráfico 4

Tipos de esferas o categorías predominantes en los trabajos de titulación



Las esferas que destacan son: fiesta presente en 22 TT (23%), vivienda en 12 TT (12%), religión en 12 TT (12%), leyendas en 12 TT (12%). A continuación, se presentan ejemplos de TT asociados a las mencionadas esferas culturales:

Fiesta, por ejemplo: Modelado 3D de personajes representativos de la manifestación cultural social Fiesta, del cantón Colta (Chito, 2022). Vivienda, por ejemplo: Catálogo ilustrado sobre los principales iconos patrimoniales de la ciudad de Riobamba (Díaz, 2023). Religión, por ejemplo: Diseño de signos gráficos representativos de la ruta fe, historia y tradiciones de la ciudad de Riobamba (Tierra, 2024). Leyendas, por ejemplo: Creación de una composición modelada en 3D de la leyenda riobambeña El Luterano (Monge & Poma, 2023).

#### CONCLUSIÓN

## Aportes a la clasificación de las manifestaciones culturales populares

Como se mencionó anteriormente, la identificación de temas relacionados con la cultura popular en los TT se fundamentó en la aproximación taxonómica de las manifestaciones culturales populares propuesta por López, Sandoval, Paredes & Solórzano (2021). Esta taxonomía fue considerada por su practicidad y aplicabilidad en el contexto local. Respecto al análisis de los temas de TT propuestos en el período de estudio que comprende 2020 – 2024 en la CDGE, se encontraron desafíos significativos en la tipificación de ciertos temas. Lo que sugiere la necesidad de ampliar las esferas o categorías contempladas en la clasificación original, lo que permitirá un abordaje más específico. A continuación, se presentan observaciones orientadas a enriquecer el marco taxonómico de manera que se puede captar mayormente la diversidad de manifestaciones culturales populares en este contexto.

En cuanto a la esfera denominada “vivienda”, que corresponde a las manifestaciones ergológicas utilitarias, se sugiere reemplazarla por el término “construcciones”, debido a la diversidad de estructuras que se pueden encontrar, la cuales no corresponden únicamente a espacios residenciales, tal es el caso de las iglesias o edificios patrimoniales. En el caso de las manifestaciones sociales, no se encuentra una esfera que permita tipificar específicamente a los personajes ilustres, quienes también son íconos representativos de una cultura. Finalmente, respecto a las manifestaciones lingüísticas, se debe considerar también una esfera dedicada a los símbolos gráficos, ya que estos también comprenden un lenguaje de comunicación similar a las palabras, en cuanto son signos que transmiten significado.

\* \* \*

El término “cultura popular” resulta ser multidimensional, al ser parte de una investigación es necesario escoger una postura para dar coherencia a un estudio específico. En este caso particular se escoge las posturas de Storey (2006), Malo (2006), Núñez & Sánchez (2011) que permiten definir a la cultura popular como el conjunto de tradiciones y prácticas originadas en comunidades locales, que reflejan a través de manifestaciones tangibles e intangibles su identidad.

Los trabajos de titulación en diseño gráfico de la ESPOCH reflejan un creciente interés en la cultura popular, con un 52% de los proyectos entre 2020 y 2024 enfocados en este tema. Destaca el año 2023 como aquel en el que más proyectos con la temática cultura popular se realizaron y, el 2020 en el que menos. En los trabajos desarrollados se observa investigación etnográfica e histórica de las culturas populares, pero principalmente aplicada en cuanto se generan productos gráficos que permiten la difusión cultural y también la creación de diseños con estilo cultural. En el resultado de los trabajos de titulación es evidente que, el uso de esta temática favorece no solo a la creatividad sino también al pensamiento crítico, el sentido de pertenencia, la identidad cultural y la valorización del patrimonio.

Se evidencia el interés de preservar las manifestaciones culturales populares a través de la difusión, reinterpretación, y gráfica de interacciones comunitarias, tradiciones narrativas, funcionalidad y estética de elementos representativos.

En los trabajos de titulación con temáticas de cultura popular destacan como preferencias temáticas las manifestaciones sociales con un 32%, manifestaciones en general con un 23%, ergológicas utilitarias con un 18% y narrativas con un 12%. En cuanto a las esferas o categorías específicas destacan: fiesta con el 23%, vivienda 12%, religión 12% y leyendas también con el 12%. Se evidencia el interés de preservar las manifestaciones culturales populares a través de la difusión, reinterpretación, y gráfica de interacciones comunitarias, tradiciones narrativas, funcionalidad y estética de elementos representativos.

En la taxonomía de manifestaciones culturales populares propuesta por López, Sandoval, Paredes y Solórzano (2021) se sugiere lo siguiente: reemplazar la esfera “vivienda” por “construcciones, con el fin de poder incluir estructuras no residenciales como iglesias y edificios patrimoniales; en las manifestaciones sociales incluir la esfera de “personajes ilustres” por su relevancia en la significación cultural; en las manifestaciones lingüísticas agregar la esfera “símbolos gráficos”, considerados como un lenguaje de comunicación relevante en la cultura.

## REFERENCIAS

- Agila, B. (2022). Aplicación compositiva estética de los objetos antiguos del ferrocarril en líneas de productos textiles. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20721>
- Avergurg, K. & Matarrese, M. (2019). Cruces entre Cultura y Diseño: repensando el diseño de los procesos culturales y los abordajes culturales del diseño. Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación [Ensayos]. 19 (71), 11-19
- Barragan, M. (2020). Aplicación de realidad aumentada de los personajes principales de las leyendas del cantón Riobamba. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/14334>
- Bartice, N., Betanco, T., & Ruíz, R. (2019). Factores que influyen en la elección de los temas de elaboración de tesis para la modalidad de graduación en los estudiantes de 5to. año del turno matutino y vespertino, de la carrera de comunicación para el desarrollo de la UNAN-Managua durante el segundo semestre del 2019 [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Autónoma de Nicaragua, Managua]. Repositorio Institucional UNAN-Managua.
- Chito, E. (2022). Modelado 3D de personajes representativos de la manifestación cultural social Fiesta, del cantón Colta. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20720>.
- Cortez, D. (2021). Inventario de las manifestaciones culturales de los cantones Riobamba y Colta de la provincia de Chimborazo. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20707>.
- Cuche, D. (2004). La noción de cultura en las ciencias sociales. Nueva Visión Editores.
- Frascara, J. (2008). Diseño gráfico para la gente: comunicaciones de masa y cambio social. Ediciones Infinito.
- Díaz, D. (2023). Catálogo ilustrado sobre los principales iconos patrimoniales de la ciudad de Riobamba. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20597>.
- González, D. (2021). Tendencias temáticas del proyecto de título de diseño gráfico. Un aporte a la actualización de tópicos, perfiles e identidad para la disciplina. Actas de Diseño 36. Facultad de Diseño y Comunicación. Universidad de Palermo. 162-164
- Kuja, N. (2021). Producción cultural de objetos utilitarios para el hogar con iconografía Shuar de la comuna Shinkiatam. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20678>.
- León, D. (2021). Creación de una aplicación móvil para fomentar la venta de artesanías de Kacha Optur. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20710>.
- León, P. & Trejo, L. (2023). Reproducción serigráfica de diseños ornamentales del patrimonio arquitectónico religioso de la ciudad de Riobamba. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20590>.

López, M., Sandoval, M., Paredes, B. & Solórzano, A. (2021). Aproximación taxonómica de manifestaciones culturales populares. *Polo del Conocimiento*, 6(5), 601-615. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8016916>.

Malo, C. (2006). *Arte y Cultura Popular*. CIDAP

Monge, E. & Poma, R. (2023). Creación de una composición modelada en 3D de la leyenda riobambeña El Luterano. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH.. Riobamba. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20621>.

Núñez, D. & Sánchez, M. (2011). Antecedentes de la cultura popular tradicional o folklore en Venezuela. *Omnia*, 17(1), 157-170.

Oviedo, F., Solórzano, A. & López, M. (2023). Estado del arte: Manifestaciones Culturales Populares en Ecuador. *Dominio de las Ciencias*, 9(3), 2495-2516.

Pérez, G. (2021). Diseño de foto libro documental de los oficios tradicionales de Riobamba para fortalecer la identidad cultural de la ciudadanía. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20712>.

Storey, J. (2006). *Cultural theory and popular culture: An introduction* (4th ed.). Pearson Education.

Tierra, B. (2024). Diseño de signos gráficos representativos de la ruta fe, historia y tradiciones de la ciudad de Riobamba. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/22217>.

Valente, C. (2022). Catálogo digital de los crucifijos de las iglesias pertenecientes a parroquias rurales del cantón Riobamba. [Tesis de grado, Escuela Superior Politécnica de Chimborazo]. Repositorio ESPOCH. <http://dspace.esPOCH.edu.ec/handle/123456789/20553>.

Todo el contenido de **LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades**, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 