

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Artes, Diseño y Comunicación

Diseño de libro ilustrado de mitos de la cultura shuar como elemento de conservación del patrimonio cultural ecuatoriano dirigido a niños de cuatro a seis años.

PROYECTO INTEGRADOR

Previo la obtención del Título de:

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Mario Itamar López Gilces

Camila Paz Sanmartín Loaiza

GUAYAQUIL - ECUADOR

Año: 2020

DECLARACIÓN EXPRESA

“Los derechos de titularidad y explotación nos corresponde conforme al reglamento de propiedad intelectual de la institución; *Mario Itamar López Gilces y Camila Paz Sanmartín Loaiza* damos nuestro consentimiento para que la ESPOL realice la comunicación pública de la obra por cualquier medio con el fin de promover la consulta, difusión y uso público de la producción intelectual”



Mario Itamar López
Gilces



Camila Paz Sanmartín
Loaiza

EVALUADORES

EVALUADORES



Mg. Ma. de Lourdes Pilay G.

PROFESOR DE LA MATERIA



Mg. Ma. Angeles Custoja R.

PROFESOR TUTOR

RESUMEN

A través de la recopilación de historias mitológicas de la cultura shuar, este estudio pretende desarrollar un producto editorial que sirva como herramienta que estimule la habilidad de lectura a través de relatos del patrimonio cultural intangible ecuatoriano. Para ello, se desarrollaron encuestas a padres y un focus group con niños de 4 a 6 años bajo la supervisión de una docente, los cuales ayudaron a determinar las partes técnicas y estilísticas del libro digital e interactivo. El estudio reveló que el 75,5% de niños lee con ayuda, lo que hace factible profundizar en las historias con la intervención de los adultos. El 79,6% se siente atraído por las ilustraciones animadas en los libros y el 65,3% interactúa regularmente en dispositivos digitales. Se concluye que la creación de un libro digital e interactivo con ilustraciones animadas puede ayudar a los docentes a contar con un producto didáctico que facilita la difusión de conocimientos culturales y literarios del país. Además, ayuda a la implementación de valores y respeto hacia la naturaleza desde la infancia, así como la difusión y conservación del patrimonio oral e intangible.

Palabras Claves: Libro digital interactivo, patrimonio intangible, cultura shuar, ilustraciones animadas.

ABSTRACT

Through the collection of mythological stories from the Shuar culture, this study aims to develop an editorial product that serves as a tool to stimulate the ability to read through stories of the Ecuadorian intangible cultural heritage. To this end, parent surveys and a focus group with children aged 4 to 6 were developed under the supervision of a teacher, which helped to determine the technical and stylistic parts of the digital and interactive book. The study shows that 75.5% of children required help to read, which makes it possible to deepen the stories with the intervention of adults. 79.6% are attracted to animated illustrations in books and 65.3% currently interact on digital devices. It is concluded that the creation of a digital and interactive book with animated illustrations can help teachers to have a didactic product that facilitates the dissemination of the cultural and literary knowledge of the country. In addition, it helps to implement values and respect for nature from the childhood, as well as the dissemination and conservation of oral and intangible heritage.

Keywords: Interactive digital book, intangible heritage, Shuar culture, animated illustrations.

ÍNDICE GENERAL

EVALUADORES	2
RESUMEN.....	I
ABSTRACT	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ABREVIATURAS	V
SIMBOLOGÍA.....	VI
ÍNDICE DE FIGURAS	VI
ÍNDICE DE TABLAS	VIII
CAPÍTULO 1.....	11
1. Introducción.....	11
1.1 Descripción del problema	12
1.2 Justificación del problema	13
1.3 Objetivos	14
1.3.1 Objetivo General	14
1.3.2 Objetivos Específicos	14
1.4 Marco teórico	15
1.4.1 Mitos	15
1.4.2 Preservación del patrimonio	17
1.4.3 Cultura shuar	20
1.4.4 Diseño editorial	25
CAPÍTULO 2.....	30
2. Metodología	30
CAPÍTULO 3.....	45
3. Resultados y análisis	45

CAPÍTULO 4	49
4. Conclusiones y recomendaciones	49
Conclusiones	49
Recomendaciones	49
BIBLIOGRAFÍA	51
APÉNDICES	54

ABREVIATURAS

ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
INEC	Instituto Nacional de Estadística y Censos
Cerlac	Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe
UPS	Universidad Politécnica Salesiana
CONAIE	Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador

SIMBOLOGÍA

pts	Puntos
p.	Página

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1.1.1 Mapa conceptual creado para explicar el desarrollo del marco teórico del proyecto. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.....	15
Figura 1.2 Diseños ornamentales aplicados a la cara y que representan diferentes culebras. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.352), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.....	22
Figura 1.3 Diseños ornamentales abstraídas de las características de las serpientes. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.353), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.	23
Figura 1.4 Dibujos nativos ornamentales. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.353), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.....	24
Figura 1.5 Sello tubular para la piel con patrones de serpientes. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar. (p. 238), por R. Karsten, 2000, Abya Yala.	25
Figura 1.6 Ilustración del libro de Pedro Melenas. Nota. Adaptado de El color de las emociones. (p. 11), por S. García, 2018, Universidad Politécnica de Valencia.	27
Figura 1.7 Juego de niños de Pieter Brueghel, 1560. Nota. Adaptado de Museo de Viena [fotografía], por C. Bischoff, 2010, Google Arts & Culture (https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=es-419).....	28
Figura 2.1 Focus Group con los niños de la Unidad Educativa San Francisco de Asís (Portoviejo, Manabí). Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.....	31
Figura 2.2 Al expresarse con el dibujo los niños denotaron la apropiación del relato shuar. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	32
Figura 2.3 Moodboard de la cultura shuar. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín..	35
Figura 2.4 Coolboard para identificar tendencias gráficas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.....	36
Figura 2.5 Bocetos iniciales de ilustración y diagramación. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.....	38
Figura 2.6 Machote editorial. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	39
Figura 2.7 Abstracción de conceptos y aplicación. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.....	41

Figura 2.8 Similitud entre la tipografía seleccionada y un ejercicio caligráfico para niños. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	41
Figura 2.9 Animaciones cuadro a cuadro realizadas en Adobe Photoshop. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	42
Figura 2.10 Reunión de validación con el productor, ilustrador, animador y artista visual, Alejandro Ocaña Salinas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	43
Figura 2.11 Reseñas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	44
Figura 3.1 Flipsnack se adapta según el dispositivo en el cual se visualice. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	46
Figura 3.2 Gráficos estadísticos de encuestas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	48
Figura 3.3 Presupuesto de la propuesta. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.	48

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 2.1 Tabla de observación de conceptos claves. Elaborado por Mario López y Camila

Sanmartín.....33

CAPÍTULO 1

1. INTRODUCCIÓN

Desde los orígenes de la humanidad, las primeras historias conocidas actualmente como mitos, ayudaron al ser humano a entender el mundo y contestar preguntas de las cuales no se tenían respuesta pero que este se negaba a definir las como casos fortuitos. Cada pueblo tenía sus propias historias que se resguardaban principalmente de forma oral (Vargas, 2004).

Según Vargas, estos mitos se transformaron para seguir subsistiendo entre la humanidad. Lo hicieron al convertirse en poesía épica cantada por los rapsodas o en cánticos como parte de rituales. Luego, en el teatro, se extendieron con la escritura a manera de cuentos. Y si bien en la actualidad ya no son sólo mitos, sino también relatos de fantasía o ficción variada, estos se han propagado por todos lados en formatos que resultarían poco probables imaginarlos décadas atrás.

Con el pasar de los años, científicos determinaron que leer ayuda a desarrollar significativamente los niveles cognitivos al tratarse de, probablemente, la actividad más difícil de la que es capaz el cerebro humano. Los primeros años de educación son los responsables de la directriz de dichas aptitudes, sin obviar que es el resultado de varios factores como: el ambiente, la familia y las relaciones interpersonales con otros niños contemporáneos y maestros (Matamoros, 2019).

En Ecuador, en comparación al resto de Latinoamérica, la lectura es poco apreciada, según el Instituto Nacional de Estadística y Censos (INEC), apenas tres de cada diez ecuatorianos tiene el hábito de leer un promedio de tres libros por año cada uno, muy por debajo de otros países de la región como Argentina con cinco o México que duplica la estadística. Para El Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (Cerlac) en cambio, los ecuatorianos sólo leen medio libro por año. Sin embargo, los niños y adolescentes representan casi el 90% de los lectores gracias a nuevas formas de lectura como son los libros digitales o plataformas como Wattpad que han ampliado el abanico de posibilidades (Matamoros, 2019).

Otro problema que se enfrenta es la poca oferta de libros nacionales que se centren en abordar temas como los mitos que plasmen la cosmovisión de las culturas ancestrales. Y los que más sobresalen dentro de la sociedad son las leyendas como Cantuña, el Padre Almeida o la Dama tapada que tratan temas como la infidelidad y poligamia, delimitando así este tipo de historias a un grupo más maduro de lectores.

Por ello, para fomentar el desarrollo cultural, es necesario diseñar un proyecto editorial que pueda aplicarse en el ámbito literario y como material de estudio para la educación básica. Se busca realizar una recopilación y adaptación de mitos simulando lo que realizaron los hermanos Grimm y las posteriores ediciones de sus cuentos derivados del folclor oral europeo, pero siendo adaptadas para el análisis de las problemáticas sociales y ambientales que atraviesa el Ecuador. Para ello, se pretende recolectar historias investigadas anteriormente por historiadores como parte de la tradición oral de la cultura Shuar, cuyos relatos retratan la cosmovisión del pueblo indígena. Se buscará la forma más concreta de llegar a los niños de las edades descritas a través de una escritura amigable y el acompañamiento ilustrativo requerido. Más que un libro ilustrado, la finalidad es dotar a los maestros y padres de familia de un contenido entretenido con el cual inculcar a los infantes a la lectura y a su vez, ayudar a la conservación y difusión de mitos autóctonos y valores para con la naturaleza y la sociedad.

1.1 Descripción del problema

Debido a las nuevas modalidades educativas producto de la pandemia mundial (Covid-19), la educación está sujeta a nuevos retos, uno de ellos es la enseñanza de infantes a través de plataformas digitales.

La lectura es una de las iniciativas principales que los docentes eligen para acercar a los niños al lenguaje. Lo común es empezar por clásicos literarios como: La Caperucita roja, Los tres cerditos o Blancanieves. En otros casos, optan por obras un poco menos populares para los infantes, como: El Principito o Charlie en la fábrica de Chocolates. Aun así, cabe destacar que dichos libros suelen tratar metáforas como el secuestro infantil, sólo por mencionar el ejemplo de Hansel y Gretel de los hermanos Grimm; lo que puede generar una conversación significativa entre padres e hijos, pero se requiere de libros infantiles propios de las culturas ancestrales ecuatorianas.

Ecuador cuenta con leyendas tan populares como El duende, La dama tapada o Cantuña, que abarcan temas más complejos acerca del alcoholismo o la poligamia, los cuales resultan difíciles de tratar con menores. De modo que este tipo de relatos no son considerados como material adecuado para edades tempranas. Asimismo, existe un gran desconocimiento por otras historias como la de Jumbo, el colibrí que llevó el fuego a los hombres según la cultura Shuar u otro tipo de mitos que podrían ser aplicados como acercamiento literario a la educación general básica de manera más pertinente

Lo que a su vez ayudaría a la propagación de distintas formas de percibir el mundo y aumentar el intercambio cultural con otras nacionalidades. También, permitiría que las historias ya existentes de varias comunidades no se pierdan entre los clásicos literarios que se encuentran en las librerías o plataformas de libros digitales.

1.2 Justificación del problema

Según el Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe, cada ecuatoriano lee medio libro por año, encontrándose por debajo de varios países latinos como Colombia o Chile (Cerlalc, 2012). Esta situación, que genera un gran número de ciudadanos carentes de ciertos conocimientos brindados por ejemplares literarios físicos o digitales. Por ello, es importante potenciar varias historias de pueblos amazónicos, en este caso la cultura Shuar para conservar y fomentar el patrimonio cultural.

Según el Art. 50 de la Ley Orgánica de la Cultura, se determina que “Los bienes que conforman el patrimonio cultural del Ecuador son tangibles e intangibles y cumplen una función social derivada de su importancia histórica, artística, científica o simbólica, así como por ser el soporte de la memoria social para la construcción y fortalecimiento de la identidad nacional y la interculturalidad.” (Ley Orgánica de Cultura, 2016, art.50) De igual manera, el Art. 5 de la misma ley, señala que “Las personas, comunidades, pueblos y nacionalidades tienen derecho a la protección de sus saberes ancestrales, al reconocimiento de sus cosmovisiones como formas de percepción del mundo y las ideas; así como salvaguarda de su patrimonio...” (Ley Orgánica de Cultura, 2016, art.5). En efecto, resulta vital transmitir conocimientos culturales de manera respetuosa y responsable desde muy pequeños, con la finalidad de educar, valorar y perdurar en el tiempo.

También, la Constitución del Ecuador en el Art. 380 hace referencia que “Es responsabilidad del Estado velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador, además de garantizar la diversidad en la oferta cultural y promover la producción nacional de bienes culturales, así como su difusión masiva.” (Cons., 2008, art.380)

Resulta interesante destacar, que la mayoría de historias recopiladas en investigaciones sobre las culturas ancestrales tienen notable atención entre extranjeros, incluso llegan a ser material de estudio de ciertos proyectos universitarios e investigativos. Por lo tanto, el proyecto favorece al desarrollo y difusión de nuevo material literario o estudiantil, que permite rescatar los saberes y cosmovisión de pueblos ancestrales, para formar desde edades tempranas a ciudadanos con una fuerte identidad nacional y que fomente así la divulgación de ideas y pensamientos que permitan crear valores relacionados con el desarrollo óptimo de la sociedad actual tales como la sostenibilidad ambiental y la equidad de género.

1.3 Objetivos

1.3.1 Objetivo General

Desarrollar una propuesta editorial mediante la recopilación de mitos de la cultura shuar que sirva como herramienta de introducción, difusión y generación de importancia del patrimonio cultural, dirigida a niños de 4 a 6 años.

1.3.2 Objetivos Específicos

Reunir mitos de la cultura shuar a través de una investigación en documentos online para la promoción de contenidos autóctonos al segmento infantil.

Determinar un estilo gráfico idóneo a partir del análisis de los clásicos infantiles para la difusión de la cosmovisión indígena.

1. Diseñar un libro que represente la cosmovisión de la cultura shuar mediante ilustraciones dirigidas a un público de educación general básica, y que sirva de herramienta para la difusión del patrimonio cultural.

1.4 Marco teórico

Como se puede notar en la **figura 1.1** se han determinado 4 grandes temas: Mitos, Preservación del patrimonio, Cultura Shuar y Diseño Editorial que se indagaran desde lo general a lo específico, y mediante los subtemas, se facilitará la correlación entre conceptos.

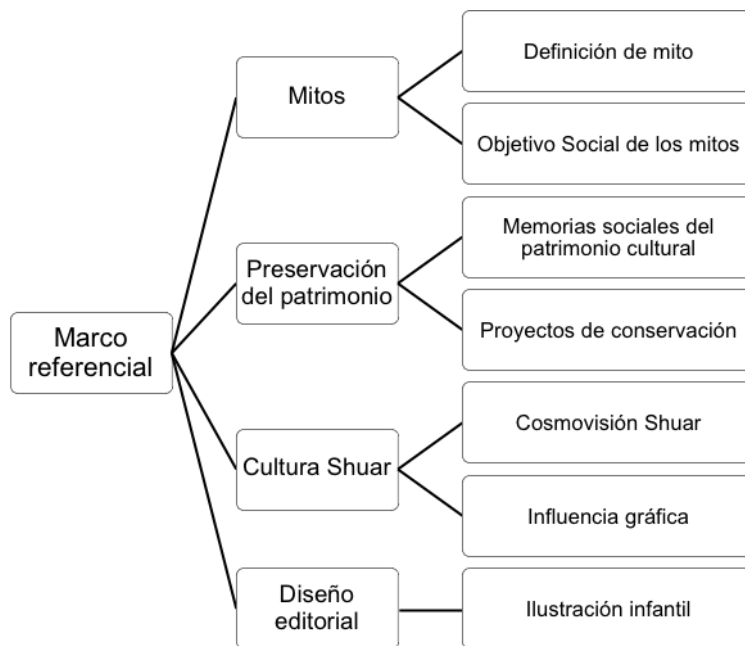


Figura 1.1.1 Mapa conceptual creado para explicar el desarrollo del marco teórico del proyecto. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín

Mitos

Para una mejor comprensión de los mitos, se debe acudir al concepto de literatura oral. Este término se refiere a la tradición que pasa de generación en generación por medio de la oralidad, manifestación recurrente en los orígenes de las comunidades, sociedades y pueblos. Por lo que, abarca cuentos, leyendas, refranes y mitos, es decir, todo lo que un grupo genere como parte de su tradición cultural.

"La literatura oral se conserva en la memoria de los pueblos, es de creación colectiva, por lo tanto, anónima; y es parte de su vida y cultura." (Villa, 1993). Por ello reúne varios aspectos que permiten tener una idea sobre la manera de pensar y vivir de las comunidades, y también de su percepción del entorno y el cuestionamiento de su origen en el universo.

Definición de Mito

En la antigüedad se consideraba al mito como parte importante de las civilizaciones prehispánicas, este representaba al patrimonio de las culturas aborígenes transmitido de manera oral a lo largo de los siglos. "El mito relata una historia sagrada, es decir un acontecimiento primordial que tuvo lugar en el comienzo del tiempo. El mito más que relatar una historia sagrada, equivale a revelar un misterio, pues los personajes del mito no son seres humanos, son dioses o héroes civilizadores" (Eliade, 1967, p. 64). Por otro lado, respondía a posibles preguntas formuladas por los integrantes de las comunidades ancestrales, los cuales cuestionaban el origen existencial del ser humano, el universo, la flora, fauna y la vida. "El mito trata de responder a la necesidad de conocimiento, en la medida en que debe ubicar al hombre ante la sociedad y ante la naturaleza." (Landaburu, 1984, p. 17). Además, vincula al hombre con un ser que se ha adaptado a la ecología y ha aprendido a convivir con ella de manera pacífica y armoniosa. De igual manera, le invita a crear y promover códigos de comportamiento dentro de las comunidades.

1.4.1.1 Objetivo social del mito

El papel del mito reside más allá de los rituales ancestrales o las ceremonias, este adquiere importancia en el contexto cultural donde se encuentra. "La función principal del mito es la de 'establecer' los modelos ejemplares de todos los ritos y de todas las actividades humanas: alimentación, sexualidad, trabajo, socialización" (Eliade, 1967, p.66). Busca divulgar conocimiento relacionado con la cosmovisión de una sociedad y el respeto de la misma. De igual manera, el mito quiere ser una expresión cultural que pueda perseverar en el tiempo y ser expresado para el desarrollo integral del ser humano.

Estos relatos ayudan a establecer los cimientos de los pueblos, permitiendo gracias a su facilidad de difusión, abarcar a un mayor número de personas casi independiente de su alfabetización. Estos a su vez, logran inferir el mensaje detrás de la historia, configurando de a poco las normas de conducta y marcando el auge o declive. Por ejemplo, un pueblo cuyos comportamientos promulgados a través de los mitos alientan el conflicto continuo entre sus participantes está destinado al fracaso, en cambio, aquel que promueve el pensamiento crítico puede ser el responsable de avances científicos y sociales significativos que ayuden a conservar a la comunidad.

1.4.2 Preservación del patrimonio

El patrimonio cultural es todo “el conjunto dinámico, integrador y representativo de bienes y prácticas sociales, creadas, mantenidas, transmitidas y reconocidas por las personas, comunidades, comunas, pueblos y nacionalidades, colectivos y organizaciones culturales.” (Ministerio de Cultura y Patrimonio, párrafo 1). Conservar la totalidad de estos bienes parecería ser una utopía pues en algún momento histórico las comunidades perdieron aspectos propios de sus orígenes, más aún si se refiere a aquellas cuya preservación principal está íntimamente relacionada a la oralidad.

Este tipo de transmisión se presentó en todos los pueblos, la torre de Babel, por ejemplo, es un mito bíblico recurrente en Oriente Medio para explicar el origen de las distintas lenguas. Drácula antes de ser el conde vampiro que saciaba su sed al absorber la sangre de sus enemigos, fue Vlad el empalador, un príncipe cuyas atrocidades inspiraron a “Bram” Stoker a crear su historia. También cabe mencionar a la mitología griega, la que es probablemente de las mejores conservadas a la largo de la historia occidental, gracias a las manifestaciones artísticas como la escultura, arquitectura, posteriormente pintura y demás.

Por otro lado, en América Latina, las costumbres y tradiciones, así como el patrimonio tangible, fueron las que tuvieron un papel más relevante en crear toda la atmósfera de conservación del folclor, cuentos, leyendas y mitología (Paredes, 2019). La colonización de los pueblos americanos resultó en la adaptación de sus creencias que pasaron de ser oralidades, rituales, y cánticos a iglesias, literatura o fiestas con claras influencias europeas, pero que aun así conservan aspectos propios de sus raíces; además, se cuenta con la intervención de los mismos pobladores de las comunidades autóctonas que mantienen la oralidad como el recurso por excelencia para conservar sus memorias y fortalecer así el amor a su territorio y la identidad propia.

1.4.2.1 Memorias sociales del patrimonio cultural

Es una postura tradicional en la psicología referirse a la memoria como una función en sí misma, la memoria literal que es inherente y propia a cada individuo. En contraste, fruto del construccionismo social abarcado por las ciencias sociales, ha surgido otra postura que tal y como sugiere González (2012) define a la memoria como un mecanismo de reconstrucción y resignificación del pasado que se incorpora al imaginario social del presente. Por lo tanto, la memoria, lejos de tratarse de

la memorización individual de hechos cronológicos, es el análisis que relaciona pasado, presente y futuro según las interpretaciones y significados actuales. Los relatos adaptados en consecuencia logran este cometido al no referirse a las historias como el pasado inalterable, sino al verlo como un medio que abre el diálogo a temas actuales que pueden abarcar las normas comunitarias, como el respeto a la naturaleza e incluso, a la equidad de género.

1.4.2.2 Proyectos de conservación

Blanca Nieves es apenas una de las muchas historias acreditadas a Jacob y Wilhelm, los aclamados hermanos Grimm. A principios del siglo XIX, Prusia estaba siendo invadida por el ejército napoleónico, mientras los alemanes se reforzaban y resistían proclamando la unidad y el espíritu nacional. Los Grimm, encontraron en este panorama tan desfavorable la necesidad de proteger el patrimonio de los pueblos germánicos que estaba seriamente amenazado en perderse.

Empezaron con la conservación del idioma, creando los que actualmente son auténticos hitos de la literatura germánica como la Mitología alemana, la Gramática alemana y el Diccionario alemán. Sin embargo, no alcanzaron la difusión que se esperaba debido al poco interés de las editoriales o institutos (Lambeck y Villegas, 2012). A la vez, indagaban en la tradición oral de los antiguos pueblos que en algún momento crearon a la nación. Recopilaron cientos de estas historias “con el fin de establecer la idea de lo que significa ser alemán y reconstruir la historia de la lengua alemana” (Moore, 2019, párrafo 6) y las publicaron con el nombre de *Cuentos para la infancia y el hogar* entre 1812 y 1815, los mismos, fueron posteriormente censurados hasta su última edición en 1859 que abarcaba al público infantil, dado que no estaba dirigido en un principio a ellos. Gracias a esto, la recopilación de los hermanos Grimm ha ayudado a perdurar la tradición oral alemana convirtiéndose en un éxito mundial.

Relatos como Hansel y Gretel, donde era la mamá quien proponía matar a sus propios hijos por la escasez de comida y no una madrastra, se modificaron para relacionarse a su propio contexto histórico donde el papel de una madre era prácticamente sagrado y en el que no se concebía el abandonar a sus hijos, cuestión que ocurría frecuentemente en la Edad Media. En vez de ello se enfocó la historia en una lección que podía ser asimilada más claramente por los niños: evitar hablar con extraños. Y no queda sólo ahí, el ingenio de los infantes se ve representado en el rastro de migajas de pan que deja Hansel lo que recuerda al hilo que desenrollaba Teseo en

el laberinto de Creta. Además, asegura Salmerón (2013), el miedo juega un papel sumamente importante dentro de la trama de los cuentos, donde el o los protagonistas enfrentan sus propios temores para poder lograr sus objetivos.

Se han encontrado varios proyectos de investigación en Latinoamérica y en el país, donde se evalúa la importancia de los mitos y leyendas para la conservación de las memorias sociales y sentido de identidad. De los hallados en internet, no son muchos los que usan los conocimientos adquiridos para la creación de productos y en otros casos, como las enciclopedias o textos estudiantiles, no se encuentra el trasfondo suficiente como para poder interpretarlos. Sin embargo, se encontraron dos proyectos muy significativos dentro del país como el planteado por Santiago Quishpe en el 2016 para la Universidad Politécnica Salesiana (UPS) con sede en Quito. El mismo, Quishpe elaboró una revista digital sobre mitos y leyendas de la ciudad de Sangolquí, en la provincia del Pichincha, pretendiendo con esto ayudar a difundir y reconocer el patrimonio cultural intangible de esta localidad. El producto, tal como declara Quishpe (2017), es digital debido a la ventaja de las nuevas tecnologías y la accesibilidad de los niños y jóvenes a ésta. Para el proceso partió de la observación de los acontecimientos que establecían el contexto de la población a la cual dirigía su producto y así conectarla con las manifestaciones orales de Sangolquí, siendo los adultos mayores, su mejor fuente de información. Gracias a ello, Quishpe constató que el mismo nombre de la ciudad tenía 4 relatos distintos que trataban de explicar su origen etimológico que data de siglos atrás a la colonización hasta otros ligeramente más cercanos en la línea de tiempo donde interviene la comunidad jesuita. Al final la revista de nombre Sango – Qui, refiriéndose a uno de los hallazgos de la investigación, en un formato periodístico narra los resultados e incorpora algunos de los mitos y leyendas recolectados, fotografías, pinturas e ilustraciones.

El otro proyecto a destacar es el realizado por Alex Ortega (2018) para la Universidad Técnica de Babahoyo que se proyectaba a ser un fuerte impulso a la identidad, la cultura, el arte y el turismo, donde aspiraba potencializar el turismo de Babahoyo por medio de la cultura intangible. Gracias a su investigación, notó factible el diseñar una cartelera que recordando al imperio romano, difundiera la cosmovisión propia a partir de los mitos y leyendas por medio de las artes teatrales. Esto, asimismo, puede brindar empleo a los fluminenses y atraer a propios y extraños, además se incluyó todo lo referente al marketing digital y al movimiento en las redes sociales.

1.4.3 Cultura shuar

Fericgla (2000) se refiere a los shuar como un pueblo o nacionalidad indígena que se encuentra principalmente en la Amazonía del Ecuador: Morona Santiago, Pastaza y Zamora Chinchipe y en menor número en Perú. Se los reconoce mundialmente como jíbaros, aunque este término lo consideran despectivo puesto que así, los llamaban los colonos y misioneros en un intento de traducir el nombre original del pueblo que en el idioma shuar significa 'ser humano'. La última estimación poblacional del pueblo shuar data del año 1998 y rodea los 110.000 habitantes asentados en aproximadamente 660 comunidades.

Gran parte de su territorio es zona protegida, y a pesar del proceso de aculturación evidenciado en su vestimenta resultado de los misioneros jesuitas; siguen manteniendo costumbres propias como el uso del idioma shuar, la caza, pesca y en algunos casos puntuales incluso la poligamia y la vida nómada (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador CONAIE, 2014). Esto es debido a sus reiteradas luchas con los españoles, su sentido de pertenencia y naturaleza retraída cuando de relacionarse con otros pueblos se trata.

1.4.3.1 COSMOVISIÓN SHUAR

En consecuencia, lo que se sabe de ellos se encuentra en estudios etnográficos y relatos de historiadores, antropólogos y misioneros que pasaron varios años dentro de estas comunidades para poder establecer el nivel de pertenencia necesaria para conocer, entender y vivir personalmente sus creencias. La misma CONAIE (2014) establece que:

Su estructura simbólica está orientada bajo principios muy claros, el respeto a las personas mayores, la honestidad, el trabajo y el respeto a lo que posee otra persona, principios que se los enseña con el ejemplo, con la planificación diaria del trabajo y con la sabiduría de escuchar a la selva. (párrafo 12)

Se podría abarcar estructuralmente a la cosmovisión del pueblo como la veneración de la naturaleza manifestada en fuerzas antropomórficas donde los fenómenos naturales, animales y el entorno que les rodean es intrínseco en el 'ser humano' o shuar que les debe respeto, así como a sus similares de otros pueblos o nacionalidades. Normalmente se suele hacer referencia al shuar como una persona salvaje, valiéndose de la opinión parcializada que se tiene de la Tzanza, la mayormente conocida como reducción de cabezas. Esta

costumbre se daba por la importancia del mundo espiritual para el pueblo indígena que buscaba apoderarse del espíritu de sus enemigos caídos en batalla y así evitar que volvieran en búsqueda de venganza (Plitt, 2017).

Karsten (2000) narra una perspectiva interesante en cuanto a esto, que logró gracias a sus 4 años conviviendo con un pequeño pueblo de la comunidad, para él, la Tzanza es una ceremonia mayormente femenina donde la mujer tiene un papel más importante tanto al realizar los cantos mágicos como al ser la portadora de los efectos: fertilidad y buenas cosechas. Esta ceremonia no es un ejemplo aislado del papel de la mujer en el pueblo shuar, también se encontró que el pueblo no era patrilineal como esperaba sino más bien matrilineal, es decir que la pareja casada reside con la familia de la esposa, vale destacar, además el respeto y veneración que se tiene con los adultos mayores, fuente de experiencias y transmisores del Arutam, espíritu de la selva a los nuevos integrantes de la familia.

1.4.3.2 INFLUENCIA GRÁFICA

Varias culturas ancestrales latinoamericanas han preservado sus manifestaciones artísticas a través de vestigios históricos como: vasijas de barro, elementos textiles o cualquier elemento que haya perdurado en el tiempo. Según Karsten (2000), las vasijas de barro de la cultura shuar llaman la atención por el uso de diseños lineales, así como la combinación de colores, lo cual demuestra un sentido del color desarrollado. De igual manera, parte de las tradiciones culturales difundidas a través de las generaciones, han permitido que ciertos patrones sobrevivan por medio de la pintura sobre el cuerpo utilizadas para rituales o como parte de su esencia.

La mayoría de los diseños cuentan con un fuerte contenido religioso y antropológico, dado que estudiaban su entorno para hacer representaciones de acuerdo a sus creencias o influencias. Según Karsten (2000) “Todos estos diseños son tomados del mundo animal, y es interesante anotar que invariablemente representan animales peligrosos, o animales en los cuales se piensa que aparecen los espíritus del mal” (p. 351). Estas representaciones son sumamente simplificadas, recurriendo a elementos básicos del diseño como el punto y la línea que se asemejen a patrones encontrados en la naturaleza como en los ejemplos en la **figura 1.2** donde los patrones aplicados en los rostros

recuerdan a las serpientes siendo la **a**, la gran anaconda; **b**, las penillas y **d**, la culebra venenosa yamunga.

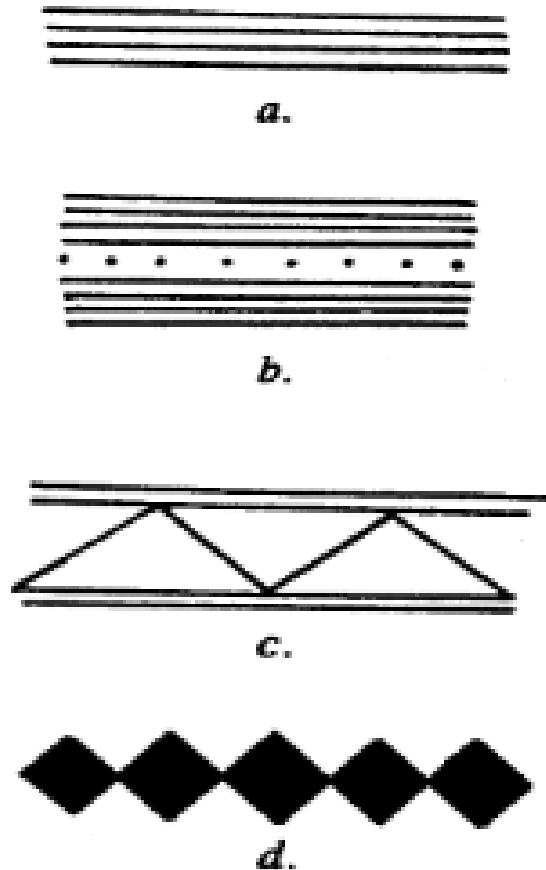


Figura 1.2 Diseños ornamentales aplicados a la cara y que representan diferentes culebras. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.352), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.

Entre los animales más representados se encuentran las serpientes y los guacamayos, considerados usualmente demonios que yacen en la naturaleza. De las serpientes, uno de los demonios más temidos, se plasma la textura de la piel, longitud y movimiento de las mismas como se puede distinguir en la **figura 1.3** cuyos diseños creados son utilizados para ornamentar los rostros, vasijas de comida y bebida con fines ceremoniales.

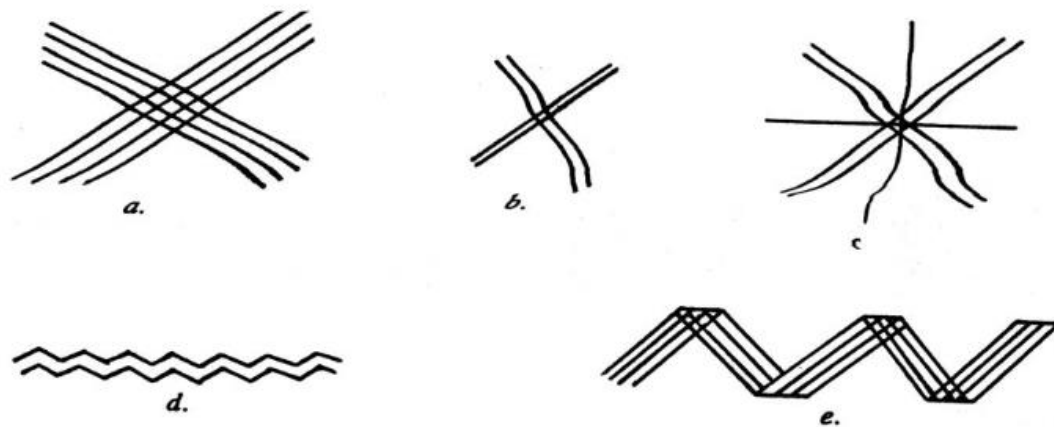


Figura 1.3 Diseños ornamentales abstraídos de las características de las serpientes. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.353), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.

Asimismo se puede observar en la **figura 1.4** que **a.** es un jaguar con las manchas negras de la piel pintadas fuera del cuerpo; **b.** el guacamayo rojo (yusa), uno de los pájaros “mágicos” de los indígenas en el que la línea vertical para abajo representa la cola y los círculos en los dos lados del cuerpo son los ojos del pájaro que se dan como diseños mágicos independientes; **c.** los círculos concéntricos, representan las manchas en la piel de la anaconda o los ojos del guacamayo; **d, e, y f** son espíritus humanos.

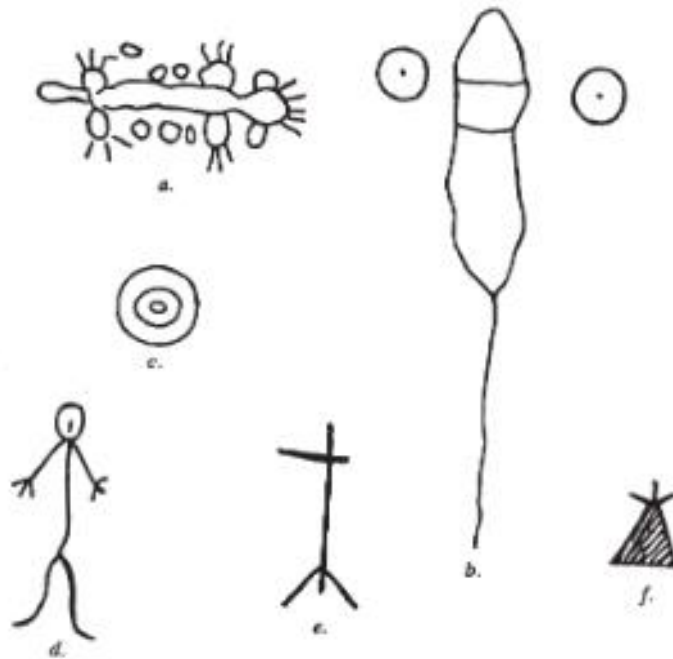


Figura 1.4 Dibujos nativos ornamentales. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar (p.353), por R. Karsten, 2000, Abya-Yala.

Los sellos también son parte de los elementos que han perdurado a lo largo del tiempo, en la cultura shuar, estos son conocidos como “payanga” y eran muy utilizados como una herramienta para realizar grabados sobre la piel de manera más rápida y efectiva. La mayoría de esos también plasman patrones extraídos de la naturaleza, basados en los animales que consideraban demoniacos. En la **figura 5** se observa el instrumento payanga, usado anteriormente para pintarse con genipa en la fiesta Suamártinyu. Cuando el instrumento se lo rodaba a lo largo del cuerpo, los adornos grabados en él formaban figuras con forma de serpientes que según la creencia shuar les otorgaba un gran poder mágico.

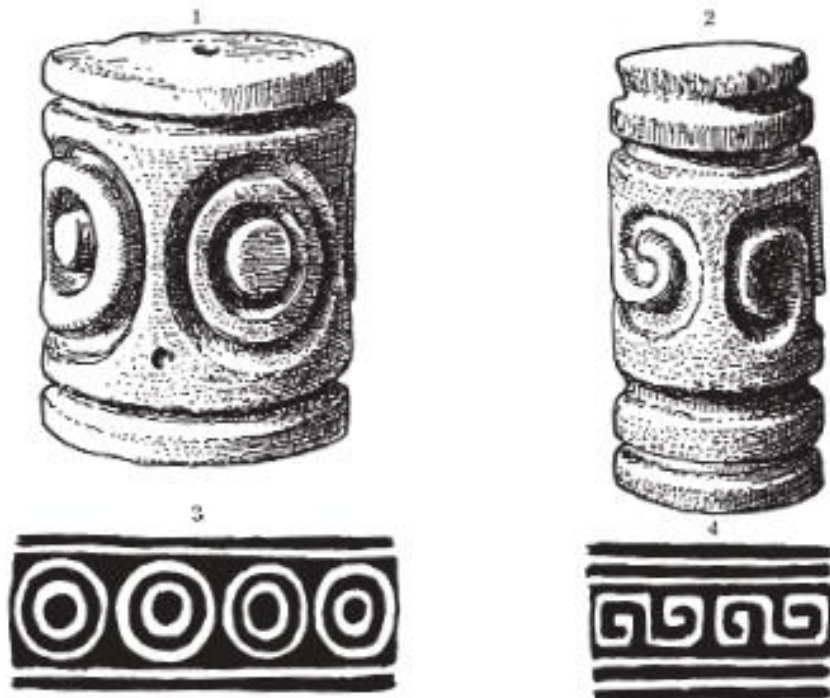


Figura 1.5 Sello tubular para la piel con patrones de serpientes. Nota. Adaptado de La vida y cultura de los Shuar. (p. 238), por R. Karsten, 2000, Abya Yala.

1.4.4 Diseño editorial

Antes de referirnos al diseño editorial, es relevante darle una definición al diseño, para lo cual recurriremos a un pintor chino que se ha vuelto uno de los más grandes referentes en el área, además de sus pinturas, por sus libros:

El diseño es un proceso de creación visual con un propósito. A diferencia de la pintura y de la escultura, que son la realización de las visiones personales y los sueños de un artista, el diseño cubre exigencias prácticas. Una unidad de diseño gráfico debe ser colocada frente a los ojos del público y transportar un mensaje prefijado. Un producto industrial debe cubrir las necesidades de un consumidor. (Wucius Wong, 1991, p. 9)

Es decir, el diseño expresa de forma visual la esencia de los productos, servicios o mensajes a los cuales se refiere. Por lo tanto, no es un intento meramente estético sino la más fiel representación de lo que promulga. Teniendo claro esto, el diseño editorial es una de las muchas ramificaciones del diseño gráfico que se encarga en

términos técnicos de la diagramación, maquetación o composición de todo tipo de formatos impresos o digitales (Escuela Superior de Diseño de Barcelona, 2019). De ser bien aplicado, el producto final destacará del resto de semejantes siendo memorable y efectivo en la difusión de lo expresado.

Ilustración infantil

En la antigüedad, los primeros libros realizados tenían como finalidad la educación religiosa y moral, pero no fue hasta que se consolidó el mercado que comenzaron a buscar maneras de llamar la atención de los consumidores a través de la estética de las ilustraciones.

Jan Amos Comenius, fue un escritor y humorista checo, escribió en 1658 “El mundo sensible de las imágenes” (Orbis sensualium pictus), el cual constituyó un hito en la educación infantil por ser una guía ilustrada para niños, logrando así una lectura entretenida y dinámica que refuerza conocimientos. Además, propuso la “pampaedia” o “educación universal”. Este era un sistema de enseñanza que buscaba transmitir conceptos de una manera más sencilla, y que pudiese abarcar toda la vida del individuo y no únicamente su infancia. (García, 2018, p.10)

Otro ejemplo, puede ser el alemán Heinric Hoffmann, quien ilustró para sus hijos el libro de “Struwwelpeter” o mejor conocido como “Pedro Melenas”.

Los protagonistas de estas historietas son niños con malas costumbres, que les acarrearán consecuencias tan previsibles como crueles. Por ejemplo, la historia del malvado Federico quien para que el niño no se chupe el dedo prefiere cortárselo (**figura 1.6**). La forma escabrosa de ilustrar y escribir un libro dirigido hacia un público infantil tuvo su repercusión y aunque fue muy ovacionado por muchos, también por contra, fue muy criticado por muchos otros, ya que la educación visual seguía unos parámetros muy estrictos por aquel entonces y no se acostumbraba a ver cosas como esas. (García, 2018, p.11)

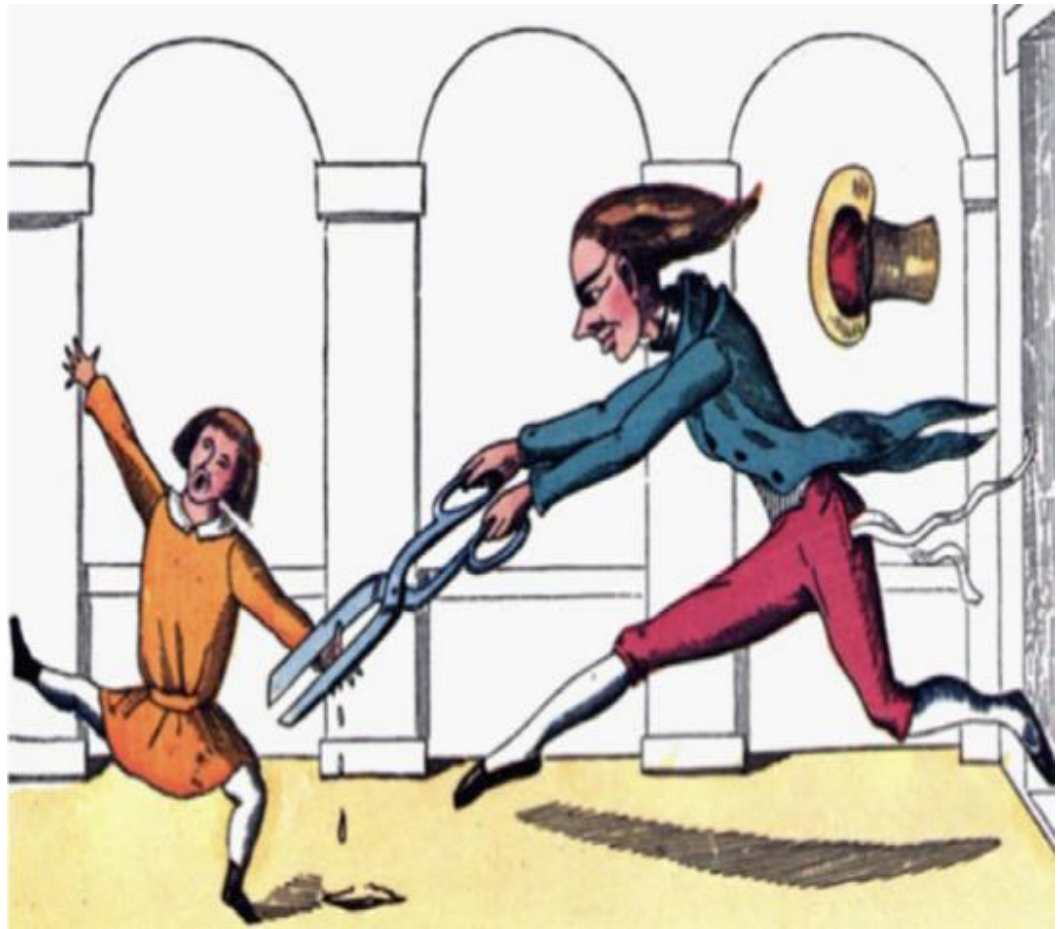


Figura 1.6 Ilustración del libro de Pedro Melenas. Nota. Adaptado de *El color de las emociones*. (p. 11), por S. García, 2018, Universidad Politécnica de Valencia.

Era muy común que en décadas pasadas no se regulara el contenido que era difundido a los niños, por lo que la mayoría de las ilustraciones e historias distan mucho de lo que la sociedad actual considera como correcto. La mayoría de las imágenes creadas eran muy literales y explícitas, expresando muchas veces la decadencia popular que recuerda a las pinturas de Pieter Brueghel (**figura 1.7**).



Figura 1.7 Juego de niños de Pieter Brueghel, 1560. Nota. Adaptado de Museo de Viena [fotografía], por C. Bischoff, 2010, Google Arts & Culture (<https://artsandculture.google.com/asset/children%E2%80%99s-games/CQEeZWQPOI2Yjg?hl=es-419>).

Con el paso del tiempo, surgieron otros ilustradores como el inglés George Cruickshank, el cual trabajó junto los con hermanos Grimm en la recopilación de los relatos populares alemanes, y tiempo después, se convirtió en el ilustrador de Charles Dickens. “A partir de 1853 comienza su Fairy Library, una serie de cuentos tradicionales que lo alzan al gran éxito, convirtiéndose en uno de los grandes precursores de la ilustración para literatura infantil y juvenil de Inglaterra” (García, 2018).

Como toda forma de expresión artística, la literatura infantil se liberó paulatinamente de las formalidades que correspondían a los libros para adultos hasta alcanzar una segmentación que Hanán (2007) define como libro ilustrado y libro álbum. La diferencia radica en la relación texto-imagen: en el libro ilustrado, los elementos pueden subsistir independientemente, mientras que en el libro álbum, la suma de las partes es muy importante, de tal manera que debe contar una historia desde la portada, cuyo diseño debe ser lo más llamativo posible para captar la atención e invitar a la lectura. Así, las guardas, introducen al lector

a la experiencia dentro del libro; lo textual actúa en unión con lo gráfico; y en las ilustraciones de cada relato, debe predominar la sencillez. No obstante, Hanán afirma, que la comprensión de los niños ha avanzado mucho gracias a las influencias tecnológicas por lo que, a pesar de la sencillez, las imágenes deben estar cargadas de significados abstractos y sutilezas del lenguaje.

CAPÍTULO 2

2. METODOLOGÍA

Para la realización del proyecto, se recurrió a la metodología expuesta por Ramón Ortega en las Actas de diseño de la Universidad de Palermo del año 2014, quien aborda la ilustración mediante la indagación, diseño y pensamiento creativo; además, se incorporaron las características del libro álbum para niños en el que cada uno de sus elementos conforman la narrativa (Hanán, 2007).

En primer lugar, se partió de una amplia investigación documental y gráfica para conseguir mejores resultados conceptuales, semánticos y cognitivos (Ortega, 2012), por lo que se recopilaron 15 historias de la mitología shuar que fueron adaptadas en cuanto a la narrativa se trata. Ortega afirma, que es fundamental conocer al consumidor para visualizar los relatos lo más cercano a sus experiencias e intereses, por lo que se realizó un Focus Group con un grupo de 12 niños de primer año de educación básica de la Unidad Educativa San Francisco de Asís de la ciudad de Portoviejo, Manabí.

El Focus Group (**figura 2.1**) se dio a través de la plataforma de reuniones online Zoom y contó con una presentación PDF que ayudó a la observación del comportamiento del usuario final. Primero, se introdujo con imágenes de los cuentos de origen anglosajón a los cuales, los niños reconocieron fácilmente y se emocionaron al notarlos. Luego, se les preguntó sobre cuentos ecuatorianos a los que, si bien tenían conocimiento, era en menor medida. De todas formas, la emoción por conocerlos resultaba igual o mayor. También conocían sobre las regiones del país, resultando sencillo referirse a la cultura shuar y al cuento escogido: Las doncellas que se transformaron en plantas.



Figura 2.1 Focus Group con los niños de la Unidad Educativa San Francisco de Asís (Portoviejo, Manabí). Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Las reacciones a las preguntas determinaron una mayor comprensión en las partes del texto que se acompañaban gráficamente, además de una correcta narrativa. En ilustración, los niños prefirieron las formas con un grado mayor de abstracción, sin perder lo figurativo y respondieron gratamente ante las imágenes con movimiento tipo GIF; en este sentido, una niña dio inicio a una actividad que no se encontraba planificada, como dibujar a las doncellas protagonistas del cuento (**figura 2.2**). Al finalizar el Focus Group, se evaluó junto a la docente la comprensión, atención e interés de los estudiantes concluyendo que, la forma de llevar la historia, además del

acompañamiento adulto determinaron la apropiación del relato al grado de inferir el mensaje de solidaridad y respeto que no estaba literalmente expuesto.

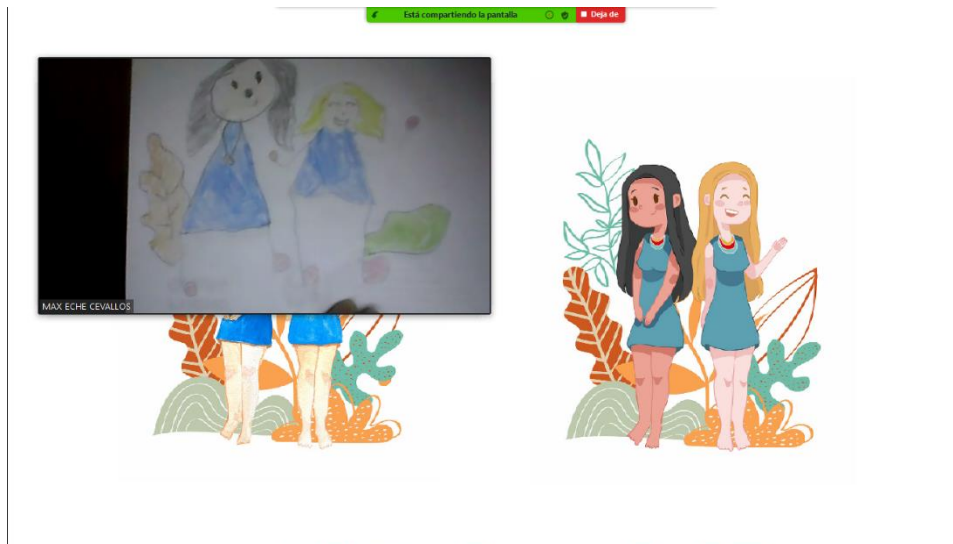


Figura 2.2 Al expresarse con el dibujo los niños denotaron la apropiación del relato shuar. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

A la vez, se realizó una encuesta en Google a 49 personas. La encuesta contó con tres partes: en la primera se discriminaba al grupo objetivo del resto de encuestados, con la pregunta ¿Hay niños o niñas que tengan entre 4 a 6 años de edad en su casa?; la segunda parte se dirigía a padres, hermanos, abuelos o la persona que conviviera con el infante para determinar las actividades que realizan en casa; y la última, se completaba con la intervención del niño.

Las encuestas respaldaron las observaciones del Focus group. Las más destacadas ayudaron a precisar los siguientes Insights:

INSIGHTS DEL USUARIO

- Los niños y niñas repiten hasta el cansancio actividades que les resultan atractivas como: películas, series, videos, canciones, cuentos, etc., lo que deriva en la memorización de las mismas.
- 1. Son un público que exige rapidez de recompensa y beneficio inmediato, por lo que necesitan actividades que los mantengan motivados. Estas actividades, en la actualidad, están relacionadas a los medios digitales e influenciadas por el círculo familiar, haciendo que, a pesar de su corta edad, cuenten con un considerable conocimiento de la cultura popular del cine, tv, series, etc.
- Los niños son participantes activos en cuanto a decisiones de compra o elección de material que les guste. La atracción que puedan tener ante los cuentos se

orienta principalmente por las similitudes con ellos mismos, proceso que se puede dar consciente o inconscientemente. Por ejemplo, una niña de rizos se siente atraída ante una caricatura donde la protagonista se parece a ella, esto es consciente; pero también hay detalles inconscientes, como el dibujo orgánico y redondeado que le recuerda a sus juguetes o a su rostro y la animación que es un reflejo de la propia energía.

Posteriormente, se hizo un análisis visual netnográfico para encontrar conceptos recurrentes que permitieron abstraer a la cultura shuar, gracias a la ayuda de un Moodboard (**figura 2.3**) en donde se establecieron como variables, a la persona shuar, su entorno y las herramientas que usa cotidianamente. Se procedió a reducir lo anterior, expuesto en una tabla de conceptos (**Tabla 2.1**) que favorecerán a las conexiones y a las distintas expresiones que pueden llegar a tener los relatos mitológicos.

Tabla 2.1 Tabla de observación de conceptos claves. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Variables	Dimensión	Observaciones	Concepto
Escenario 1			
Persona	Piel	La recurrencia de los demonios de la naturaleza como protecciones representadas en su pintura facial y corporal.	-Pinturas. -Demonios.
	Vestimenta	Desarrollada a través del tiempo y ciertos colores son utilizados en ceremonias.	-Mar. -Tierra. -Caza.
	Accesorios	Son parte de la indumentaria diaria y también tienen un uso especial de carácter ceremonial.	-Animales. -Ceremonias.
Escenario 2			
Entorno	Vegetación	Vital para el desarrollo de la sociedad shuar, pues sirve como espacio de vivienda y comida.	-Comida. -Arutam.
	Animales	Forman parte de la cosmovisión y creencias ancestrales. Son representados como demonios.	-Demonios. Shuar que se convierten en animales.

	Vivienda	Elemento clave para el asentamiento y desarrollo de la cultura en la Amazonía.	-Refugio -Familia
Escenario 3			
Herramientas	H. de caza	Son utilizadas como un medio de sacrificio para rituales y también como práctica para la supervivencia.	-Rituales. Supervivencia.
	Instrumentos musicales	Elementos utilizados en ceremonias para la conexión con los dioses o para ahuyentar demonios.	-Rituales. -Protección.
	Utensilios	Fueron creados con la finalidad de brindar a la cultura un mejor desarrollo agrícola y social.	-Comida. -Desarrollo.

PERSONA



Piel





Vestimenta

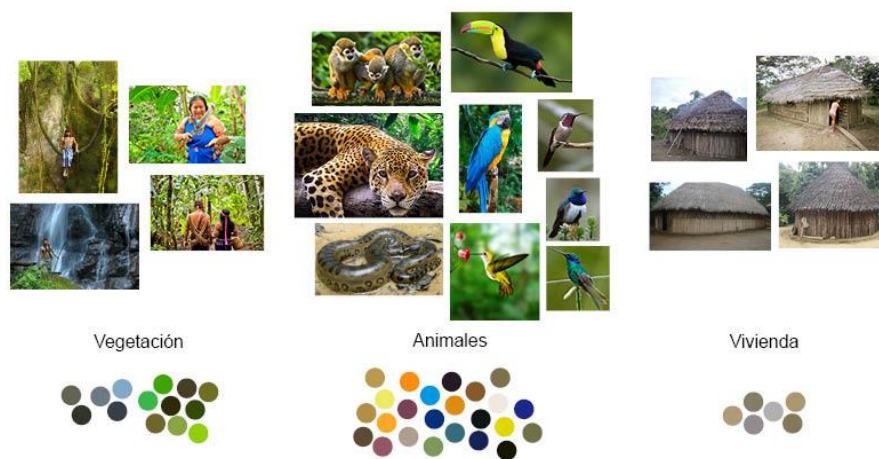




Accesorios



ENTORNO



HERRAMIENTAS



Figura 2.3 Moodboard de la cultura shuar. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Como se puede observar, el color es distintivo en las distintas dimensiones del shuar. A nivel personal, incurren en un tono de piel similar que contrasta con las pinturas faciales de motivos relacionados a la fauna. Su vestimenta, en cromáticas, sólo se diferencia en edades; las mujeres usan un azul intenso y los hombres tonos pálidos o tierra. Los accesorios, son los más llamativo, encontrando colores como fucsia o púrpura con relativa facilidad.

En cuanto al entorno, es importante resaltar los colores de la Amazonía, hogar del shuar, el cual posee una gran variedad de verdes y azules vibrantes. De igual manera, la fauna cuenta con pantones característicos de los animales mayormente representados dentro de la mitología, los cuales van desde jaguares y serpientes hasta guacamayos y colibríes. Estos colores, presentan mayor variedad, ya que se toma en cuenta la piel o plumaje de los animales, muchas veces mostrando combinaciones análogas o complementarias.

Por otro lado, la sección herramientas, se refiere a todo aquello de lo que hace uso el shuar, tanto para expresarse como para producir y alimentarse, en su mayoría, las tonalidades empleadas son rojizas, por el uso del barro; y también grisáceas por el uso de piedras.

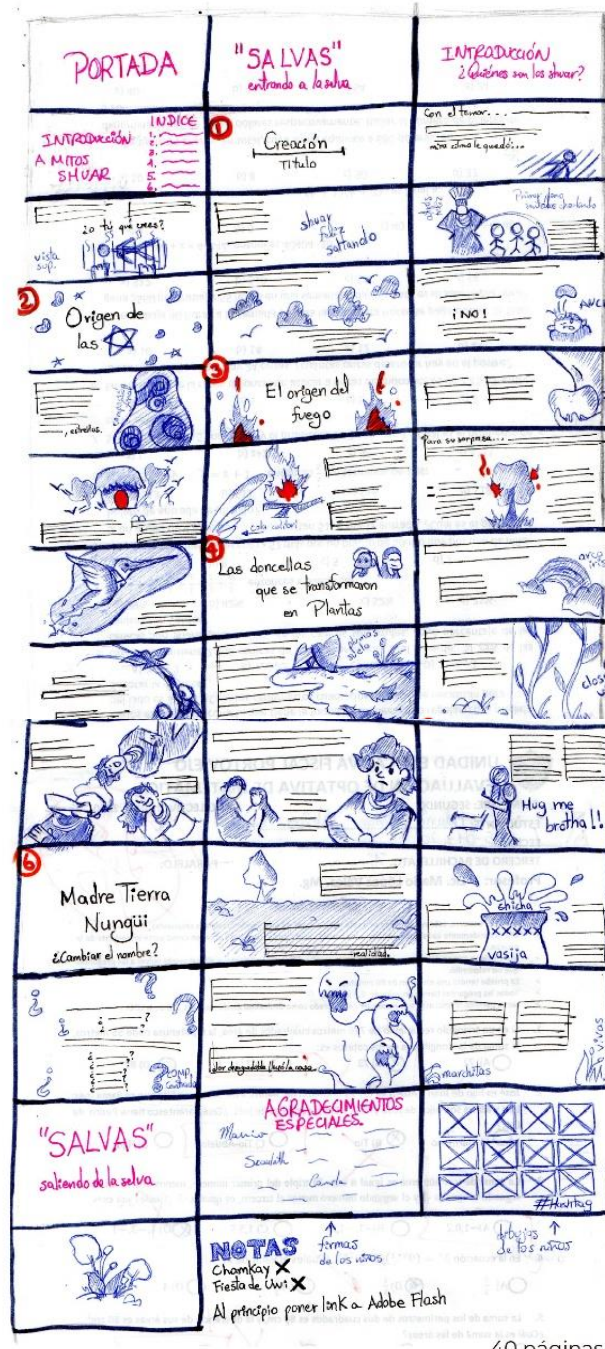
Posterior a ello, se realizó la lluvia de ideas para la cual se recurrió al coolboard (Figura 2.4) que direccionó el estilo gráfico, además de las influencias de la cultura shuar.



Figura 2.4 Coolboard para identificar tendencias gráficas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Se bocetearon varias ideas de las ilustraciones y diagramación (**Figura 2.5**), para plantear los principios gráficos que sirvieron de guía, como el machote editorial (**Figura 2.6**) que permitió limitar las páginas a trabajar y evocar al formato impreso.





40 páginas

Figura 2.5 Bocetos iniciales de ilustración y diagramación. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

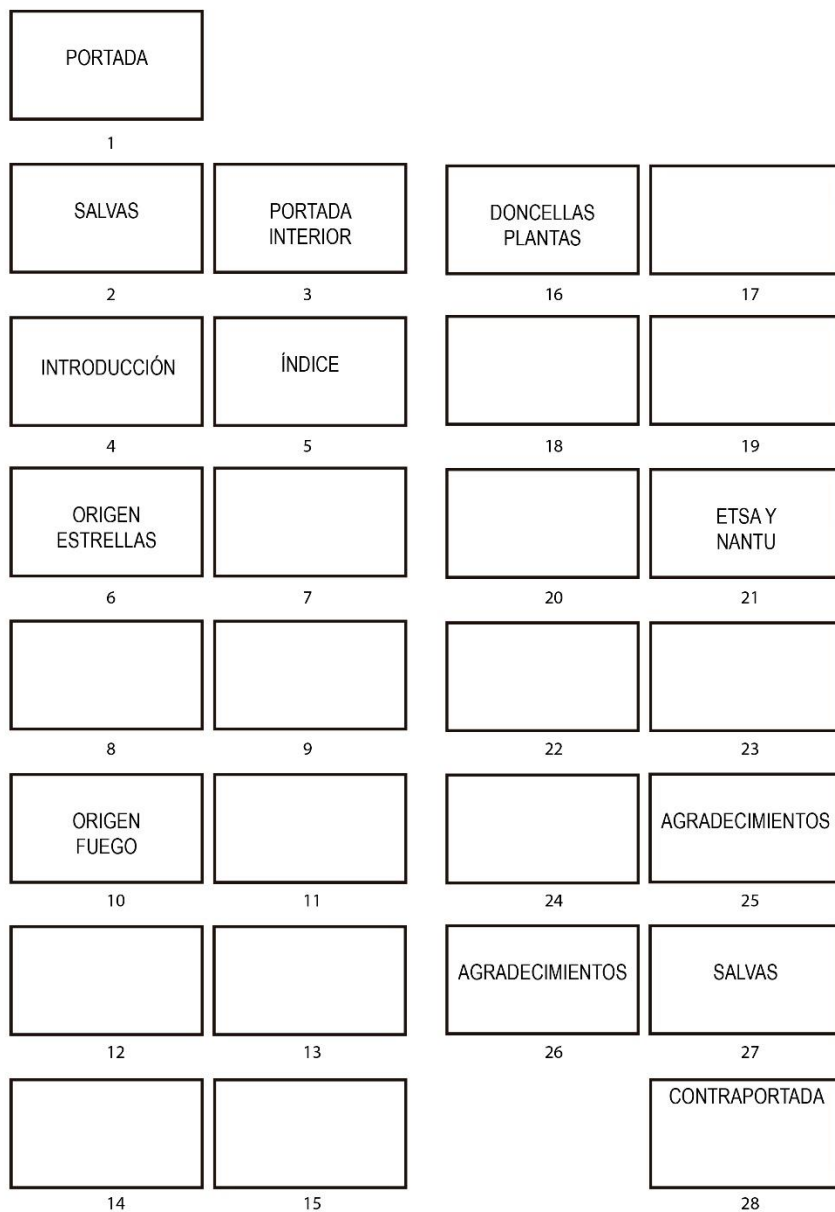


Figura 2.6 Machote editorial. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

En total se seleccionaron y adaptaron 4 historias de la cultura shuar, pertenecientes a los siguientes estudios antropológicos:

- **Cuentos y leyendas de la Amazonía, por Alonso Flores Velasco.**
- **La vida y la cultura de los shuar, por Rafael Karsten.**
- **Creando Arutam, el espíritu de la selva, a través de un libro de artista, proyecto de Pamela Suasti.**

Los mitos shuar escogidos abarcan temas variados como el cuidado al medioambiente, el respeto y la equidad:

- **El origen de las estrellas**

El origen del fuego

Las doncellas que se transformaron en plantas.

- **Etsa y Nantu (Sol y Luna).**

-

Implementaron los conceptos y principios anteriormente pactados, tomando en cuenta la sutileza narrativa de los elementos; desde la portada, cuyo título está diseñado específicamente para el libro e ilustración principal inspirada en los dibujos realizados por los niños y niñas en el focus group; las salvas, que recuerdan a las pinturas faciales de los shuar (Figura 2.7); los fondos cuidados pero simples; la tipografía del cuerpo de texto, elegida con la docente, que recuerda a las planas caligráficas y es amigable con la interfaz digital a la cual están acostumbrados los niños (Figura 2.8) y la diagramación de los relatos. Por ello, se escogió a la técnica digital que gracias al uso de los softwares Adobe Indesign, Illustrator y Photoshop, permitió potencializar la red de significados y versatilidad de los diseños.



+ ARUTAM +



ARUTAM
El espíritu de la selva



Figura 2.7 Abstracción de conceptos y aplicación. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

La cigüeña vuela

a

Sassoon Infant Std

a

Figura 2.8 Similitud entre la tipografía seleccionada y un ejercicio caligráfico para niños. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Además, se definió la intervención de animaciones tipo GIF para ayudar a mantener el interés debido a su naturaleza cíclica, recordar al cine, tv y hacer contraste con el resto de la composición estática (Figura 2.9).

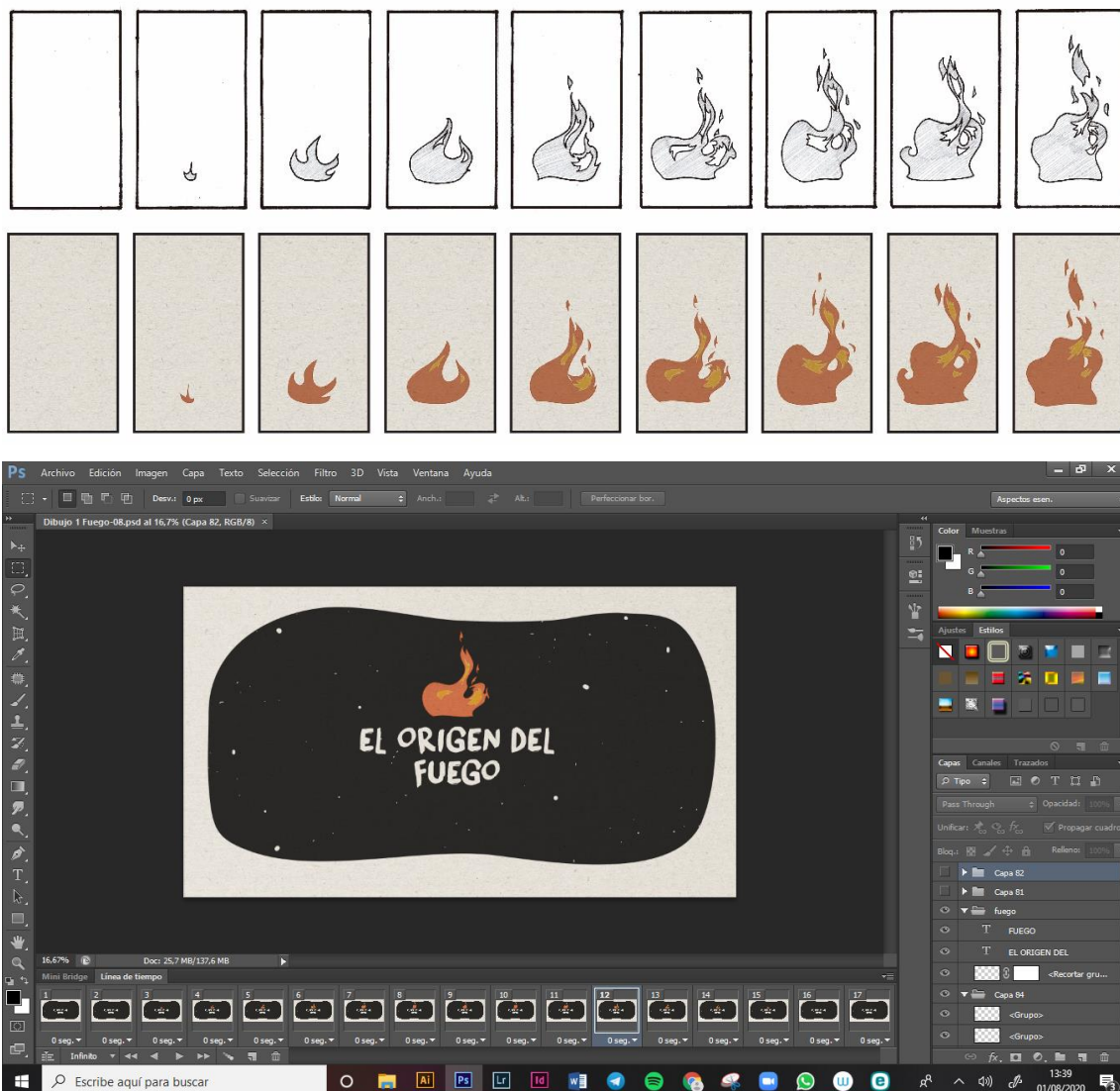


Figura 2.9 Animaciones cuadro a cuadro realizadas en Adobe Photoshop. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Se prosiguió a la validación de la propuesta inicial con el Máster en producción artística, animador y artista visual, Alejandro Ocaña Salinas, quien hizo correcciones puntuales en las animaciones y citó la importancia de proyectos de índole cultural dirigidos al sector de la literatura infantil (**Figura 2.10**).

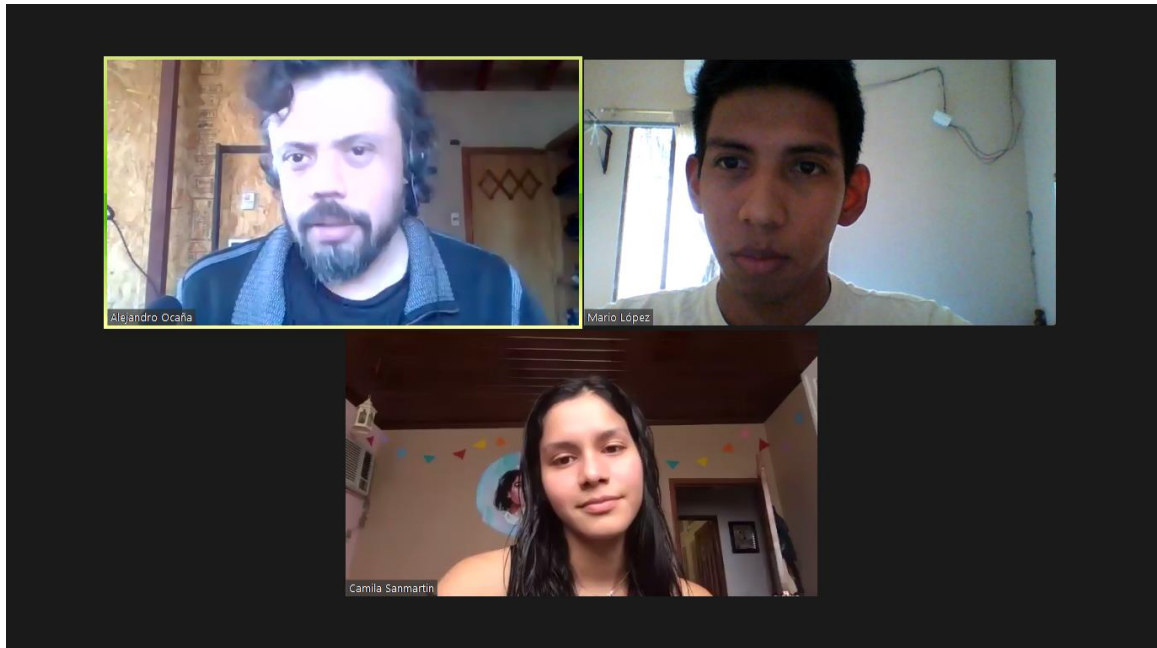


Figura 2.10 Reunión de validación con el productor, ilustrador, animador y artista visual, Alejandro Ocaña Salinas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Se corrigió y finalizó el proyecto.

Hubo otra fase de prueba con los mismos niños del focus group, donde junto con los familiares calificaron la propuesta, obteniendo un promedio de 4,9 de 5 estrellas.

Además hubo críticas positivas de distintos expertos pertinentes. (Figura 2.



Lic. Érica Ramírez Figueroa
Docente de segundo grado de Educación Básica.

“Con los niños solemos trabajar con imágenes, con cuentos tipos pictográficos (...) para que ese aprendizaje lo apropien más y luego al hacer preguntas, sea sencillo porque comprendieron mejor. Los cuentos de esta naturaleza se les hacen más significativos y productivos.”

Lic. Jessenia Castro Mendoza Mg.
Educatora infantil, especialista en Desarrollo Temprano

“La idea me parece muy bonita e interesante(...) Como experiencia personal, cuando les narro cuentos a mis niños, sí me ha tocado muchas veces que no da espacio como para que el padre pueda aumentar la historia, exagerarla, porque con los niños hay que ser muy exagerados.”

Abg. Ángel Primitivo Ganchozo Mg.
Escritor y Poeta

“Estos mitos dan una visión del mundo interno mítico y externo del hombre de esta cultura indígena;(…) pueden ser fuente de inspiración para el desarrollo de las artes como son el dibujo, la poesía, la pintura, la música y la danza. Puede ser un instrumento fecundo para la promoción de la lectura y el desarrollo creativo del futuro artista de la palabra y creador literario.”

Lic. Susana Villavicencio Saavedra Mg.
Docente de Ciencias Sociales y editora y directora del periódico estudiantil en la Unidad Educativa Cristo Rey

“Los mitos shuar contados en este libro virtual (...) produce en los niños el desarrollo de su creatividad, el amor a la lectura, el amor a su tierra y la naturaleza que perdurará en ellos durante toda su vida, transmitiéndolo a futuras generaciones que se convierten en recuerdos del pasado.”

IRM. Angie Párraga Castro
Voluntaria de Risoterapia en Hospital Verdi Cevallos y SOLCA (Manabi)

“Fui clown unos años y hace 3, viví en una comunidad indígena, ¡Qué increíble hubiese sido tener este libro y poder compartir con los más pequeños, nuestras raíces. Las ilustraciones, el mito y la imaginación que lo caracterizan nos enseña a los grandes a amar como niños.

Lic. Alejandro Ocaña Salinas Mg.
Productor, ilustrador, animador y artista visual.

“Lo considero un trabajo excelente y una muy buena iniciativa.”

11). *¡Amo los cuentos, me encanta leerles!”*

Selena Baque Collahuazo
Estudiante de segundo grado de Educación Básica.

“Me parece muy bonito e interesante. ¡Yo le pongo 5 estrellas!”

Figura 2.11 Reseñas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

CAPÍTULO 3

3. RESULTADOS Y ANÁLISIS

Gracias a la investigación efectuada y las técnicas empleadas, se realizó un libro digital de 28 páginas, el cual cuenta con animaciones GIF que permiten al docente generar mayor interés, y ayudan al estudiante a mantener la curiosidad sobre la temática expuesta.

Se procedió a hacer visible el prototipo del libro digital en Flipsnack (<https://www.flipsnack.com/>), una plataforma web que permite la visualización de publicaciones interactivas en los distintos dispositivos digitales (**Figura 3.1**).





Figura 3.1 FlipSnack se adapta según el dispositivo en el cual se visualice. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Es posible visualizar el prototipo final en el siguiente enlace:

<https://www.flipsnack.com/Arutam/el-esp-ritu-de-la-selva.html>

Con el focus group, se pudo determinar que presentar las historias con pequeñas animaciones genera una mayor apropiación del relato ocasionando en el receptor la construcción de un mensaje con valores implícitos, que al ser socializados con el docente o adulto, se establecen en la construcción de valores como el respeto a la naturaleza y al patrimonio.

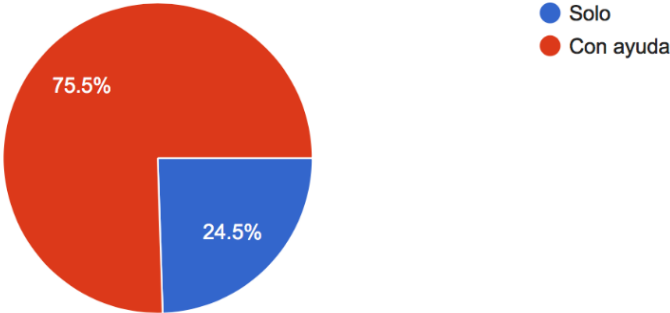
Gracias a la evaluación con la docente encargada de la clase, se ratificó el uso regular que tienen los relatos, historias o cuentos para la enseñanza de valores y generar interés por la lectura y el patrimonio, los cuales son aspectos requeridos en los lineamientos escolares tal como especifican el art. 5 y el art. 50 de la Ley Orgánica de Cultura, 2016.

Además, las encuestas realizadas a 49 usuarios, precisaron que el 73,5% de los niños encuestados no conoce sobre leyendas ecuatorianas, lo que hace notable la necesidad de resguardar el patrimonio oral de los pueblos; el 75,5% lee con ayuda, siendo así factible, la cantidad de texto que permite profundizar en las historias; el 79,6% les atrae mucho más el movimiento en los libros y el 65,3% prefiere jugar con

dispositivos digitales, cuestiones que marcan un panorama favorable para una publicación interactiva.

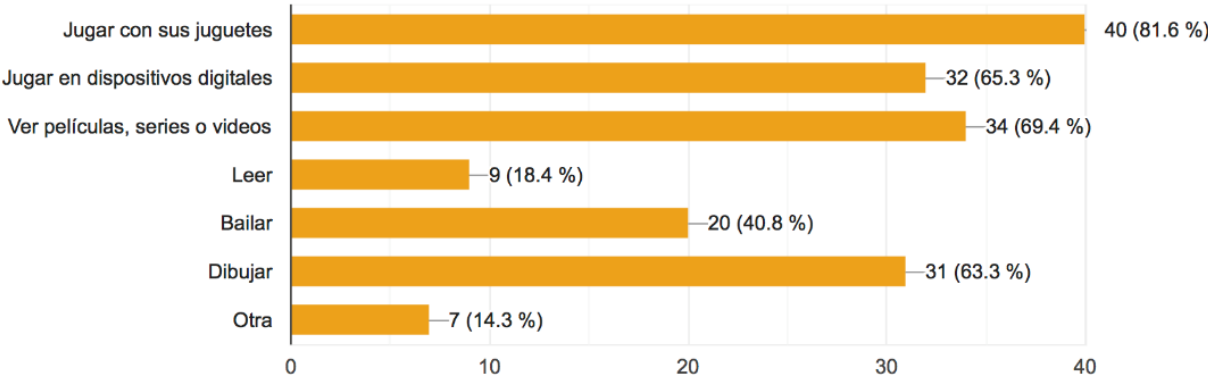
¿El niño/ la niña lee solo o con ayuda?

49 respuestas



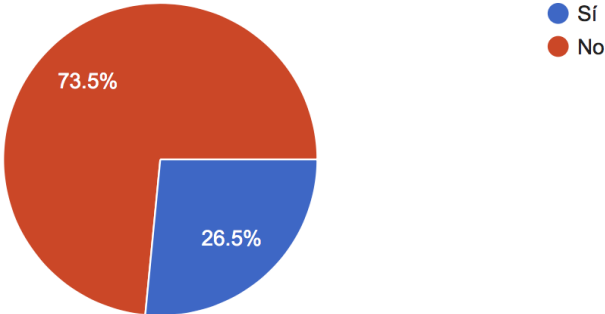
¿Qué actividades realiza el niño/ la niña en cuarentena?

49 respuestas



¿El niño/ la niña conoce cuentos ecuatorianos?

49 respuestas



¿El niño/ la niña prefiere que los dibujos se muevan o se queden quietos?

49 respuestas

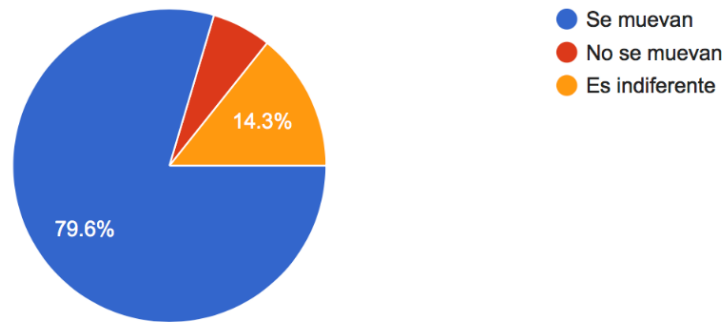


Figura 3.2 Gráficos estadísticos de encuestas. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

Se realizó un análisis de costos del proyecto, el cual determina que se necesitaría de una inversión total de \$6286,00, contando con la investigación previa, el testeo, la diagramación, ilustración, animación del libro y posterior desarrollo web o app. El producto podría comercializarse con un PVP de \$8.

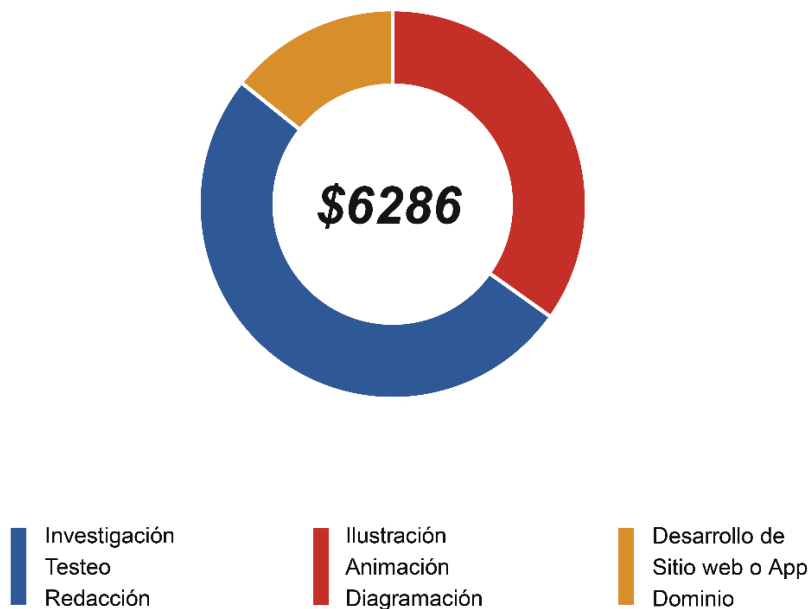


Figura 3.3 Presupuesto de la propuesta. Elaborado por Mario López y Camila Sanmartín.

CAPÍTULO 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Conclusiones

Luego de analizar los resultados del proyecto se puede determinar que:

- Se cumplió con el objetivo general del proyecto: Desarrollar una propuesta editorial mediante la recopilación de mitos de la cultura shuar que sirva como herramienta de introducción, difusión y generación de importancia del patrimonio cultural, dirigida a niños de 4 a 6 años.
- Los docentes pueden contar con un producto didáctico que les facilita la difusión de conocimientos culturales y literarios del país.
- Se presenta un libro de fácil acceso, ya que se encuentra disponible en plataformas digitales como: computadoras, celulares o tablets. Además, de que los aparatos electrónicos, son de las herramientas más utilizadas como recreación.
- Es un proyecto económicamente viable, ya que no se gastaría en impresiones, papel, transporte u otros costos de fabricación. Y es tecnológicamente factible, pues al tratarse de un producto virtual, permite llegar a más usuarios y convertirse en un producto no solo nacional sino también global.

Además, el testeado del proyecto nos permitió descubrir que los niños pueden desarrollar actividades que no se encuentran especificadas dentro del libro, pues con imaginación y curiosidad, es posible llegar a plasmar dibujos que refuercen conocimientos que se encuentren dentro de la historia presentada.

Asimismo, se encontraron limitaciones en el proyecto, ya que no existen muchas plataformas online que permitan subir libros interactivos que sean fácilmente visualizables en distintos dispositivos electrónicos. Y otra limitación con la que cuenta el proyecto, es que no pudo ser testeado por alguien de la comunidad shuar, ya que por la pandemia, no se pudieron realizar viajes o tener contacto con personas de esta comunidad.

Recomendaciones

Debido a que el proyecto cuenta con una gran cantidad de material extra, el mismo puede seguir desarrollándose. Sería bueno contar a futuro, con el

diseño de una página web exclusiva, que permita visualizar el libro y se adapte de manera eficaz a dispositivos electrónicos más pequeños.

En la misma línea, se puede desarrollar una aplicación móvil que contenga las historias, y permita crear juegos interactivos relacionados con los conocimientos ancestrales y culturales de la comunidad, ya sea la enseñanza de palabras propias de la etnia o cosmovisión de la misma.

Finalmente, el proyecto se podría extender a más culturas ancestrales del país, lo que contribuiría a fomentar la identidad nacional desde la niñez.

Las historias también podrían ser adaptadas como material de exportación y traducidas a varios idiomas, sobre todo a las lenguas en las que se basa la historia.

Por último, se puede ser más inclusivos, al convertir el producto en un audiolibro.

BIBLIOGRAFÍA

REFERENCIAS

- Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador. (19 de julio de 2014). *SHUAR*. <https://conaie.org/2014/07/19/shuar/>
- Escuela Superior de Diseño de Barcelona. (6 de marzo de 2019). *¿Qué es el diseño editorial y cuáles son sus salidas profesionales?* <https://www.esdesignbarcelona.com/int/expertos-diseno/que-es-el-diseno-editorial-y-cuales-son-sus-salidas-profesionales#>
- Fericgla, J. (2000). *Los jíbaros, cazadores de sueños: diario de un antropólogo entre los Shuar*. Editorial Abya-Yala. https://books.google.com.ec/books?id=Mw3-ydGRdLwC&pg=PA153&lpg=PA153&dq=shuar+etimologia&source=bl&ots=jmc m2Dm5Un&sig=ACfU3U2mN0xPD_02QpuQix39oUjt-7Y4aw&hl=es&sa=X&ved=2ahUKEwigm5SlqJ3qAhUBnOAKHSwICjkQ6AEwBH oECAoQAQ#v=onepage&q=shuar%20etimologia&f=false
- García, S. (2018). *Libro ilustrado infantil*. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/107056/GARC%c3%8dA%20-%20Libro%20ilustrado%20infantil.pdf?sequence=3&isAllowed=y>
- González, L. (16 de enero de 2012). *Memoria social: un proceso constante e indefinido de resignificación*. Antropomedia. <https://www.antropomedia.com/2012/01/16/memoria-social-un-proceso-constante-e-indefinido-de-resignificaci%C3%B3n/>
- Hanán, F. (2007). *Leer y mirar el libro álbum: un género en construcción*. Editorial Norma.
- Instituto Latinoamericano de Museos y Parques. (s.f.). *Acceso a la diversidad del Patrimonio Lationamericano*. <https://ilamdir.org/patrimonio/cultural>
- Karsten, R. (2000). *La vida y la cultura de los shuar*. Editorial Abya-Yala. https://digitalrepository.unm.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1153&context=abya_yala
- La Hora (25 de julio de 2018). *Leyenda: Dos doncellas se transformaron en plantas en la Amazonía*. <https://lahora.com.ec/noticia/1102173428/leyenda-dos-doncellas-se-transformaron-en-plantas-en-la-amazonia>

- Lambeck, P. y Villegas, A. (20 de diciembre de 2012). *Los Hermanos Grimm: ¿locos o visionarios?*. DW: Actualidad. <https://www.dw.com/es/los-hermanos-grimm-locos-o-visionarios/a-16468840>
- Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s.f.). *Patrimonio Cultural*. <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/patrimonio-cultural/>
- Moore, T. (3 de septiembre de 2019). *Los hermanos Grimm cambiaron la lingüística alemana (y los cuentos populares)*. Babel. <https://es.babel.com/es/magazine/hermanos-grimm>
- Paredes, B. (2 de mayo de 2019). *La memoria y la tradición oral en la formación del conocimiento. una mirada al desarrollo de la identidad cultural*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7047157>
- Plitt, L. (15 de junio de 2017). *El origen de la macabra práctica de la tribu Shuar de América del Sur de reducir la cabeza de sus enemigos*. <https://www.bbc.com/mundo/noticias-40248470>
- Universidad de Palermo. (julio de 2014). Metodología para la ilustración desde el pensamiento creativo en Ortega (Ed.), *Actas de Diseño* (1ra ed., Vol. 17, pp. 245 – 248). Autoedición. https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/archivos/485_libro.pdf
- Wong, W. (1991). *Fundamentos del diseño bi- y tri-dimensional*. Editorial Gustavo Gili, S. A.

BIBLIOGRAFÍA

- Elera, A. y Senmache, R. (2017). *Niveles de comprensión lectora en los niños y niñas de cinco años del nivel inicial de la ciudad de Lambayeque*. Editado por Universidad Nacional "Pedro Ruiz Gallo"
- Flores, S. (octubre de 2009). *Cuentos y Leyendas de la Amazonía*. Editado por Ministerio de Cultura y Patrimonio del Ecuador.
- Gómez, A. y Palma, V. (2011). *Leyendas de la Amazonia brasileña*. Editado por Ministerio de Educación de Brasil.
- Ortega, A. (2018). *Difusión de los "mitos y leyendas" como herramienta para desarrollar el turismo cultural del cantón Babahoyo, provincia de los Ríos*. <http://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/4241>
- Osorio, L. F. (mayo de 2020). Los mitos latinoamericanos: vigencia de la obra "Del buen salvaje al buen revolucionario". *Telos: revista de Estudios Interdisciplinarios en Ciencias Sociales*. Vol. 22 (2), pp.310-324. DOI: www.doi.org/10.36390/telos222.05
- Rodas, F. (2011). *Un estudio Estético e Iconográfico. Caso Shuar*. Editado por Facultad de Artes de la Universidad de Cuenca.
- Salmerón, M. (2012). *El lado oscuro de los Cuentos de los Hermanos Grimm*. Editado por Universidad Autónoma de Madrid.
- Suasti, P. (s.f.). *Creando Arutam, el espíritu de la selva, a través de un libro de artista*. Editado por Pontificia Universidad Católica del Ecuador.
- Toapanta, Q. y Bladimir, S. (agosto de 2017). *Elaboración de una revista digital sobre relatos de mitos y leyendas de Sangolquí*. <https://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/14489>

APÉNDICES

MITOS RECOPIADOS Y ADAPTADOS

El Origen de las estrellas

En los tiempos antiguos, el cielo se parecía a la tierra, era plano, sin colores y con muchísimas piedras que caían de vez en cuando sobre las personas. Aquí vivía una mujer llamada Atsúta. Ella sembraba los distintos tipos de fréjol, pero no lo hacía como todo el mundo, ¡No! ¡Ella los sembraba en el cielo! Por lo que crecían de cabeza, unos más grandes que otros, a veces incluso los podías tocar si te parabas de puntillas.

Un día uno de los fréjoles se encendió y junto con él, todos los demás. Desde ese momento, el cielo ha estado iluminado por pequeños fréjoles de fuego que siguen encendiendo a otros, por lo que al cielo nunca le faltarán fréjoles o como tú los conoces, estrellas.

El origen del fuego

Hace muchos años atrás, nadie conocía el fuego. Para preparar la comida la gente tenía la costumbre de colocarla bajo sus brazos, si era carne; o colocarla bajo su quijada si era yuca. Los huevos se hervían enterrándose en la arena y dejándolos varias horas bajo el sol. El único que poseía fuego era un shuar, Takkea.

Takkea, muy inteligente, aprendió a hacer fuego frotando dos pedazos de madera. Pero también era muy egoísta, ya que no quería compartir ni enseñarles a los otros shuar como lo había logrado.

Un día, decidieron convertirse en pájaros de distintas especies y tramaron un plan para ir a la casa de Takkea y robar fuego, pero sin mucho éxito. Takkea mantenía la puerta de su casa un poco abierta y cuando los veía cerca de esta, la cerraba rápidamente.

En cierto ocasión, el colibrí Himbui, le dijo a sus amigos:

- “Bueno, yo robaré el fuego de la casa de Takkea”.

Himbui se mojó las alas colocándose en la mitad del camino, como si no pudiera volar y temblaba como si tuviera frío. La esposa de Takkea, vio al indefenso colibrí y lo llevó a su casa para secarlo y cuidarlo.

Después de un rato, Himbui, se había secado bastante por lo que sacudió sus alas y trató de alzar vuelo pero no podía. La esposa de Takkea lo tomó y lo colocó junto al fuego. Pronto el colibrí estuvo perfectamente seco y se preparó para robar un poco de fuego. Ya que no podía llevarse todo, acercó su colita y permitió que sus plumas se

prendieran. Ni corto ni perezoso, salió volando fuera de la casa hasta un árbol alto con corteza muy seca.

Para su sorpresa el árbol también se prendió y Himbui se llevó un poco de esta corteza a la casa.

- Amigos, aquí tienen el fuego- gritó al resto.
- Enciendan su fuego con éste, pueden llevárselo todo, ahora podrán cocinar su comida muy bien. Ya no necesitan hacer que su comida madure, manteniéndola bajo los brazos.

Cuando Takkea vio que el colibrí había escapado con el fuego, se puso muy enojado y empezó a reprochar a su familia.

- ¿Por qué han permitido que el pájaro entre a la casa y robe el fuego? De ahora en adelante todos tendrán fuego y eso será culpa de ustedes.-

Desde ese día los shuar pudieron compartir el fuego y cocinar su comida con mayor facilidad; y agradecen así a Himbui y a todas las aves que les brindaron ese regalo.

Las doncellas que se transformaron en plantas

Una tarde, cerca de los cerros de la Amazonía, se postró sobre el cielo un hermoso arcoíris que mostró a dos bellas doncellas que caminaban por la selva. Su belleza cautivó a toda la naturaleza. Una tenía el cabello largo y claro, como la manzanilla. La otra tenía el cabello negro como el azabache, ambas eran vírgenes de la selva.

Mientras recorrían el frondoso bosque se encontraron con un gavián “Tijera hanga”, el cual tenía su morada en el interior de las montañas. Este conversó con ellas un buen rato, y al final las hermosas doncellas decidieron acompañarlo a su casa, la cual estaba dentro de un ceibo.

Durante el camino, “Tijera hanga” les colocaba señales con su pluma para que las doncellas no perdieran el rumbo. Pero, escondido detrás de un árbol se encontraba “Apangura puma”, un puma maloliente que siempre andaba escondido y al acecho.

El puma tomó las plumas del gavián y las cambió de dirección hacia a su guarida. Las jóvenes, muy ingenuas, siguieron el camino equivocado y se encontraron con “Apangura puma”. Muy asustadas las doncellas, acudieron al gran espíritu de la selva, ‘Arutam’, quien tiene la eterna juventud, y pidieron que les ayude a liberarse de ese enemigo.

El gran espíritu tuvo mucha compasión de las dos jovencitas, y decidió convertirlas en plantas que ayuden a todos los habitantes de la región y puedan liberarse. A la doncella de cabellos claros la convirtió en una planta de Achote; y a la joven de cabello negro la transformó en el árbol de Huito.

Ambas doncellas se alegraron de poder compartir sus frutos con la gente y sobre todo de gozar de su libertad siendo parte de la naturaleza.

Etsa y Nantu

Hace mucho tiempo atrás, no existía la oscuridad pues todo el día permanecía claro y tampoco habían muchas mujeres.

En este tiempo vivían dos hermanos, Etsa, y Nantu. Ellos pasaban mucho tiempo juntos en la selva y convivían en armonía la mayoría del tiempo, hasta que encontraron una amiga con la cual compartir.

Todo iba bien hasta que llegaba la noche. Etsa se comenzó a poner celoso porque la chica pasa más tiempo con Nantu, su hermano menor. Por lo que decidieron hacer un trato, ambos iban a compartir tiempo con ella cada cinco minutos para que nadie se sintiera mal. Pero Etsa se cansó de esa idea y desafió a su hermano a ver quién se quedaba con la chica.

Ambos comenzaron a pelear, y después de un tiempo se cansaron y decidieron irse a vivir a lugares distintos. Estos con el tiempo se convirtieron en el sol y la luna. Etsa es el sol, y Nantu la luna. A pesar de que se separaron durante mucho tiempo, Etsa comparte un rayito de sí mismo para alumbrar a la distancia a su hermano en las noches y cada cierto tiempo se pueden volver a abrazar en los eclipses.

Chamkay colibrí y el hacha

Nuestros antepasados no eran muy buenos para la agricultura. Vivían sólo de cazar y recolectar frutas y semillas. Como los animales no estaban siempre al alcance ni tampoco hallaban alimentos en la selva, sufrían temporadas de muchísima hambre.

En la selva vivía Chamkay, un hombre muy hábil que construyó una hacha. La construyó afilando una piedra y amarrándola con fibras vegetales a un palito a manera de mango. Con esa hacha de piedra cortaban la corteza de los árboles corpulentos, para que se secaran.

Cuando estaban secos, les prendían fuego y los quemaban, despejando así el área para la siembra, de la cual se encargaba su esposa.

Chamkay un día estaba talando un árbol a orillas de un gran río, tomando viada para lanzar su hacha, pero esta se le zafó del mango y voló en aguas profundas. Se zambulló varias veces para encontrarla, pero todo fue inútil.

Afligido se sentó en la orilla, llorando amargamente. Entre lágrima y lágrima vio que el agua comenzó a moverse. Dando vueltas, formó un gran remolino, que abriendo

su oscura boca, vomitó en la orilla a un personaje misterioso. Llevaba al hombro un hacha maravillosa, que entregó diciéndole:

- Yo soy Shakaim y vengo a dar a los shuar la fuerza para toda clase de trabajo, de manera que no sufrirán necesidad.

Luego reunió a los hombres soplando con su fuerza sobre el hacha, los llevó de las manos para que la agarraran, la alzarán y asentaran el primer golpe sobre un árbol diciendo:

- Así harás cuando vayas a preparar tu primera huerta; dejarás el hacha clavada en el árbol que quieres talar y ella terminará sola el trabajo. De esta manera con muy poco esfuerzo podrás realizar mucho trabajo.

Después de haberlos iniciado en el trabajo de desmonte, los envió a varios puntos de la selva para que prepararan sus primeras huertas.

Chamkay vivía en la misma casa con Cuervo y su esposa. Él iba ligero a su trabajo. Clavaba el hacha en un grueso árbol y regresaba a la casa antes del mediodía. Cuervo que era muy presumido, pensó que podía trabajar sin la fuerza de Shakaim. Por ello, hizo su huerta en una ladera pretendiendo derribar los árboles, haciendo rodar unas piedras y tumbar los árboles sin mayor esfuerzo, así cada vez que lanzaba una piedra gritaba muy fuerte:

- ¡Jai, jai!

Las mujeres lo escuchaban y pensaban que él era más trabajador que Chamkay, por lo que le dieron menos comida a este.

Pocos días después, Chamkay avisó a Shakaim que su huerta estaba lista para la siembra. Shakaim envió a las mujeres a inspeccionar el trabajo, encontraron el terreno despejado y limpio mientras que el de Cuervo estaba lleno de piedras y árboles muy corpulentos. Entonces las mujeres arrepentidas de haberle dado poca comida a Chamkay, se acercaron a él con el afán de darle de comer, pero este se convirtió en el ave que ahora conocemos que se alimenta del néctar de las flores y vuela muy rápido, así cuando las mujeres lo ven, se acuerdan de dar de comer a los animales de la naturaleza y cuidar de la misma.

Fiesta de Uwi

No se sabe desde cuándo existieron Uwi y Naitiak. Pero estos siempre hacían visitas durante el año al pueblo Shuar. Un día de camino al pueblo, estos se encontraron y comenzaron a discutir.

Comenzó Uwi dirigiéndose a Naitiak, diciéndole en tono de burla:

- ¿Cómo estás tú, amigo y cómo está mi gente? Seguramente vuelves dejando con hambre a todo mi pueblo. ¿Quién sabe? Han de estar en escasez.

Mientras que Naitiak, de manera sospechoza decía:

- No, para nada, los dejé bien. Con todo lo que pude.

Estando en el diálogo, se escucharon tremendos ruidos de huracanes, con mucha lluvia. Y el ventarrón que soplaba, había sido llevado por Naitiak; pues el mal tiempo siempre llegaba con él. Ni caza, ni pesca, ni frutos, ni cosechas. Nada. Todo era desgracia, hambre y sufrimiento mientras visitaba al pueblo shuar. Por ello, denominaron su visita como el invierno.

Uwi, siguió su camino y llegó por fin a visitar a los shuar y los llenó de generosidad. En la estación de su visita, los frutos del campo maduraron; los animales también se multiplicaron y los pájaros hicieron sus nidos. Había buen tiempo y todo era abundancia; por lo que todas las familias, animales y plantas estaban felices con su llegada.

Desde ahí los Shuar decidieron hacerle una fiesta especial a Uwi, agradeciendo su visita y esperando su llegada cada año.

Mito de la madre tierra Nungüi

Hace muchísimo tiempo, cuando los shuar no conocían ninguna de las plantas o frutas que cultivan hoy en día, ni tampoco sabían cazar a los animales y pájaros del bosque. Vivía una mujer shuar, se llamaba Ungucha. Ella tenía un campo enorme pero sólo un árbol que no le daba ningún fruto. Un día Ungucha encontró unas cáscaras de yuca en la orilla del río. Así que bajó por este buscando la yuca y por fin llegó hasta un lugar donde había muchísimas plantas. Aquí Ungucha encontró a la diosa de la tierra, Nungüi y le dijo:

- Dame yuca y plátano para comer.

Nungui contestó: -Eso no te lo puedo dar, debes ganártelo con esfuerzo y respeto hacia la naturaleza, pero en vez de comida puedes llevarte a mi hija.-, la pequeña niña tenía un corazón muy noble y un don muy especial, todo lo que decía se hacía realidad.

Ungucha se llevó a la niña y construyó un refugio en donde la colocó. Luego le dijo:

Repite estas palabras: -¿Qué vasija de barro hay?-

- ¿Qué vasija de barro hay?-, repetía la niña

Y en un instante apareció una gran vasija de barro. Ungucha se sorprendió mucho y de nuevo intentó:

- ¿Qué chicha de yuca hay?
- ¿Qué chicha de yuca hay?

Ungucha entonces llevó a la hija de Nungüi a su choza en el bosque y le dijo:

Ahora repite, -¿Qué campos hay?-

- ¿Qué campos hay?

En seguida crecieron grandes plantas de plátano, yuca, maíz, zanahoria y de todas las frutas y raíces.

Ungucha otra vez hizo a la niña repetir:

- ¿Qué comida hay?
- ¿Qué comida hay?

De repente apareció un gran banquete. No contenta con esto, Ungucha hizo que la niña trajera a otros animales del bosque.

- ¿Dónde está el mono?
- ¿Dónde está el loro?
- ¿Dónde está el carpincho?
- ¿Dónde está el pavo?

Al finalizar el día, la niña descansaba en la choza, mientras el hijo de Ungucha la veía con celos por todo lo que ella podía hacer. Mientras su mamá no miraba, se escabulló y le dijo a la niña, repite ahora:

- ¿Qué demonios hay? Veamos si a ellos también los puedes llamar.

La pequeña niña creyó que era un juego y repitió, -¿Qué demonios hay?-

De pronto, aparecieron los demonios que atormentan a la humanidad. El hijo de Ungucha le dijo otra vez a la niña:

- Repite esto: ¿Qué cosas podridas hay? Quiero ver si puedes llamar a tales cosas también.
- ¿Qué cosas podridas hay?- repitió la niña inocentemente, y de inmediato un olor desagradable llenó la casa.

Ungucha entró de repente y su hijo le hizo creer que la niña había hecho todo eso porque era mala, y odiaba estar ahí y ayudar a los hombres shuar. Ungucha enfurecida le gritó y le arrojó las cenizas del fuego. La hija de Nungüi empezó a llorar y dijo:

- ¿Por qué he de quedarme aquí? Regresaré con mi madre.

Salió de la casa, y desapareció hacia la tierra envuelta en humo. La niña y su madre Nungui estaban muy tristes, por lo que el bosque también lo estaba. Ungucha y su hijo pidieron disculpas y desde ahí los shuar agradecen a la naturaleza por lo que tienen y respetan a cada animal y planta. Gracias a esto el bosque volvió a ser el mismo, lleno de vida y alegría.

Creación (El dios cocinero de barro)

Yus era un dios shuar que se encontraba muy solo en medio de plantas y animales. Un día se le ocurrió que podía usar sus habilidades en la cocina para hacer algo diferente, ese día decidió crear humanos.

Se puso sus grandes guantes de cocina y empezó haciendo muñecos de barro... Hizo primeramente uno y lo metió al horno. Esperó a que se cociera pero tenía tanto temor de que se quemara que lo sacó antes de tiempo: (y mira como le quedó :) pero este resultó pálido.

Pero Yus no perdió las esperanzas y volvió a hacer otro muñeco, esta vez lo metió en el horno y se fue de caza. Cuando regresó de la cacería lo sacó para ver cómo estaba y para su sorpresa había pasado demasiado tiempo en el horno ¿o tu qué crees?

Con mucha tenacidad, hizo un tercer muñeco y esta vez esperó paciente al lado del horno. Esperó y esperó, calculando bien el tiempo que debería permanecer adentro. Cuando lo sacó, quedó muy contento: había quedado bien cocido. No era ni pálido, ni quemado, era igual a él, era el hombre shuar que vive en la selva.

¿Pero qué había del resto? Nuestro cocinero Yus pensaba arrojarlos a la basura pero al verlos le encantó lo bellos y diferentes que eran y prefirió conservarlos.

MODELO DE ENCUESTA



Proyecto Libro ilustrado para niños y niñas de 4 a 6 años

Somos estudiantes de la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL) próximos a obtener el título de Licenciado en Diseño Gráfico. Planteamos un proyecto editorial digital que tiene como objetivo ayudar a la conservación del patrimonio oral de la cultura shuar y, a su vez, introducir gratuitamente a los niños y niñas a la lectura.

A continuación les dejamos unas preguntas que solicitamos contesten con sus hijos, sobrinos, nietos, etc

*Obligatorio

¿Hay niños o niñas que tengan entre 4 a 6 años en su casa? *

- Sí
- No

Siguiente



Proyecto Libro ilustrado para niños y niñas de 4 a 6 años

*Obligatorio

Sexo de quién contesta la encuesta

- Masculino
- Femenino

Sexo del infante

- Masculino
- Femenino

¿Qué parentesco tiene usted con el niño/ la niña? *

- Papá/ mamá
- Hermano/ hermana
- Abuelo/ abuela
- Tío/ tía
- Primo/ prima
- Otro: _____

¿Qué actividades realiza el niño/ la niña en cuarentena? *

- Jugar con sus juguetes
- Jugar en dispositivos digitales
- Ver películas, series o videos
- Leer
- Bailar
- Dibujar
- Otra

¿El niño/ la niña lee solo o con ayuda? *

- Solo
- Con ayuda

¿Al niño/niña le gusta leer cuentos? *

- Sí
- No
- Es indiferente

¿El niño/ la niña conoce cuentos ecuatorianos? *

- Sí
- No

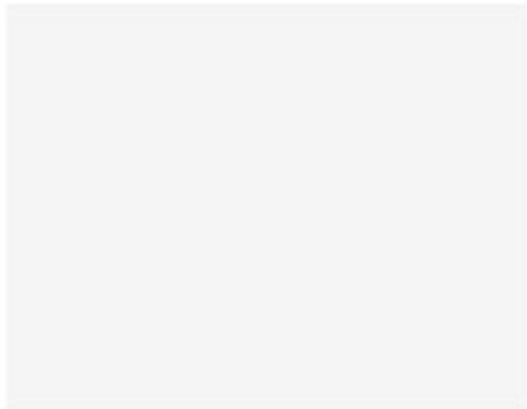
¿El niño/ la niña prefiere dibujos a color o a blanco y negro? *



Color



Blanco y negro



No tiene predilección

¿Cuál imagen escogería el niño/ la niña entre las siguientes? *



Opción 1



Opción 2

¿Qué estilo de dibujo le agrada más al niño/ niña? *



Opción 1

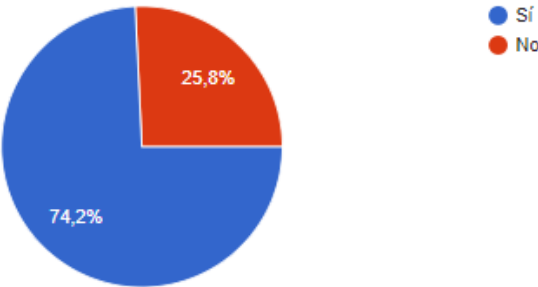


Opción 2

RESULTADOS ENCUESTAS

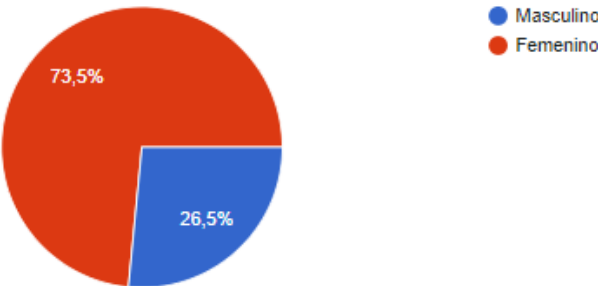
¿Hay niños o niñas que tengan entre 4 a 6 años en su casa?

66 respuestas



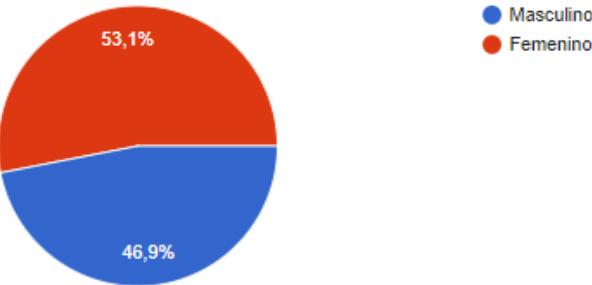
Sexo de quién contesta la encuesta

49 respuestas



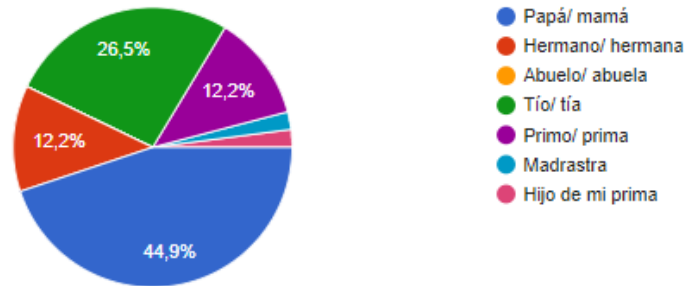
Sexo del infante

49 respuestas



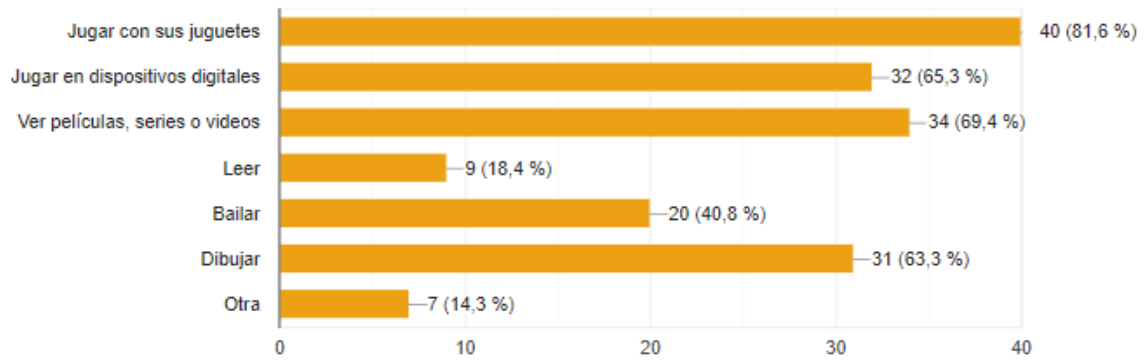
¿Qué parentesco tiene usted con el niño/ la niña?

49 respuestas



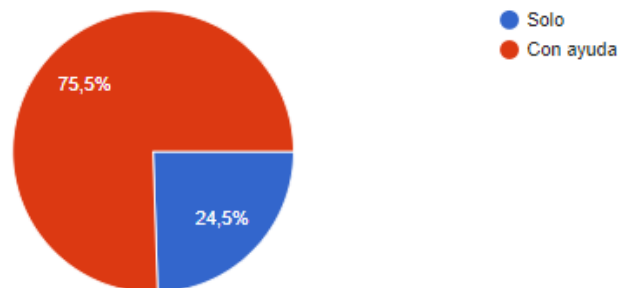
¿Qué actividades realiza el niño/ la niña en cuarentena?

49 respuestas



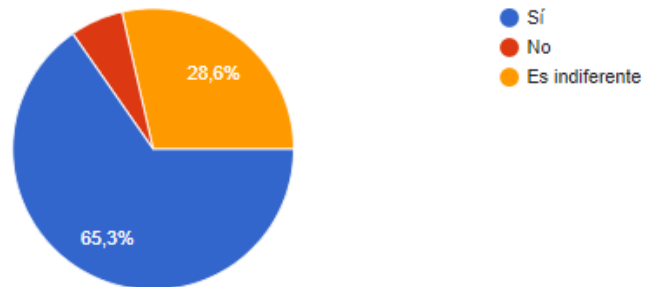
¿El niño/ la niña lee solo o con ayuda?

49 respuestas



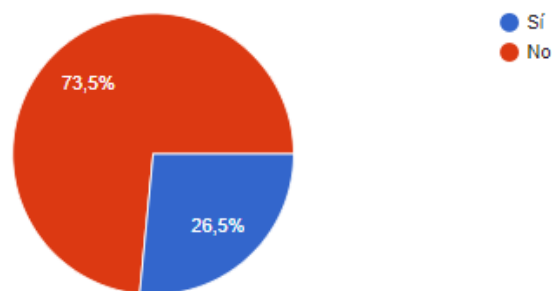
¿Al niño/niña le gusta leer cuentos?

49 respuestas



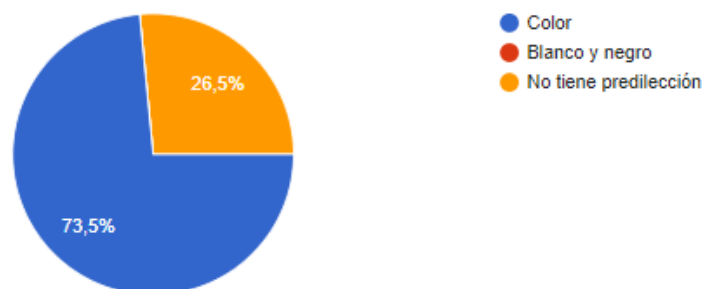
¿El niño/ la niña conoce cuentos ecuatorianos?

49 respuestas



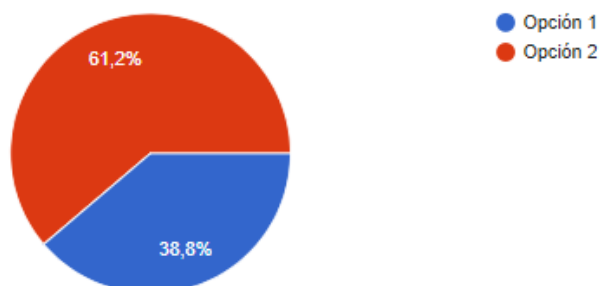
¿El niño/ la niña prefiere dibujos a color o a blanco y negro?

49 respuestas



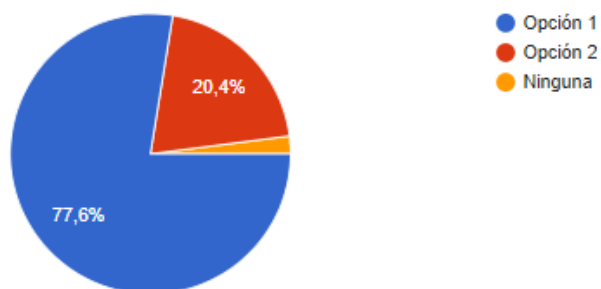
¿Cuál imagen escogería el niño/ la niña entre las siguientes?

49 respuestas



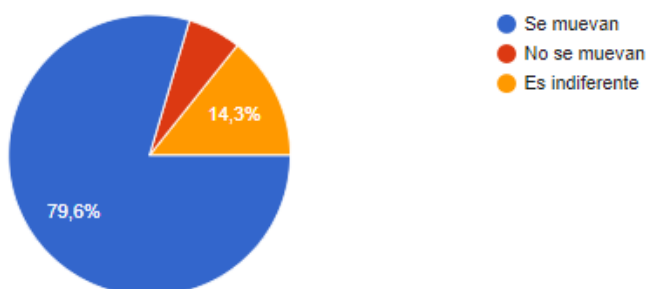
¿Qué estilo de dibujo le agrada más al niño/ niña?

49 respuestas



¿El niño/ la niña prefiere que los dibujos se muevan o se queden quietos?

49 respuestas



ASPECTOS TÉCNICOS

Título: **DK LIQUID EMBRACE**

Tamaño: 111 pts

Interlineado: 114 pts



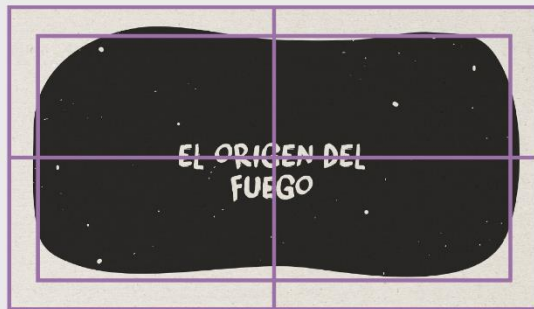
Párrafo: Sassoon Infant Std

Tamaño: 45 pts

Interlineado: 48 pts

Alineado a la izquierda o derecha

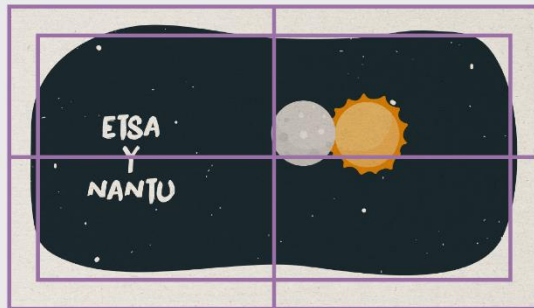




TÍTULOS

Márgenes equidistantes: 100 pts

Composición principalmente centrada, flexible a cambios.



TEXTO

Márgenes equidistantes: 100 pts, Grid: 45 pts

Composición dinámica: 2, 3 columnas



CALIFICACIONES DEL LIBRO

Clase de Segundo de Básica de la Unidad Educativa San Francisco de Asís, Portoviejo (Manabí).

Padres - niños y niñas	Calificaciones	Equivalente estrellas
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	8	4
Anónimo	10	5
Anónimo	9	4,5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Anónimo	10	5
Promedio	9,75	4,875

COMENTARIOS Y RESEÑAS

Lic. Érica Ramírez Figueroa

Docente de segundo grado de Educación Básica.

Con los niños solemos trabajar con imágenes (...) para que ese aprendizaje lo apropien más.

Los cuentos de esa naturaleza se les hacen más significativos y productivos (...)

Los padres están muy contentos, además recuerden que estas clases virtuales no son tanto de los niños, casi el 50% de los padres, entonces qué bueno que a ellos también les haya gustado.

IRM. Angie Párraga Castro

Voluntaria de Risoterapia en Hospital Verdi Cevallos y SOLCA (Manabí)

Fui clown unos años y hace 3, viví en una comunidad indígena, ¡Qué increíble hubiese sido tener este libro y poder compartir con los más pequeños, nuestras raíces.

Las ilustraciones, el mito y la imaginación que lo caracterizan nos enseña a los grandes a amar como niños.

Amo los cuentos para niños, me encanta leerles.

Y en serio, cuando viví allá por las misiones hace 3 años era como que se emocionaban por las cosas que yo podía contarles pero sabían poco de ellos mismos. Inclusive conocí a una chica de 15 años que quería estudiar idiomas y yo la molestaba que estudie lingüística y rescate su propia lengua ya que no hay diccionarios del quechua como tal... O sea sí hay ciertos libros pero es poco, hay muchas cosas perdidas del idioma con los años, así que por eso estoy tan feliz con esto que han hecho.

Lic. Jessenia Castro Mg.

Educadora infantil, especializada en Desarrollo Temprano

Me parece muy bueno, la idea es muy bonita e interesante. Sin embargo, hay partes en las que sería bueno ser más descriptivos o aumentar las pausas, por ejemplo pasando una página a la vez. También... que tuvieran un poco de todo ya que este país tiene de todo un poco.

La idea es muy buena pero creo que deberían tomar en cuenta que quizás no todos los niños saben qué es un puma (refiriéndose a una de las historias).

Como experiencia personal, cuando les narro cuentos a mis niños de jardín sí me ha tocado muchas veces... de que se me saltan por ejemplo en una hojita, en una sola hoja me ponen... el cuento me dice que Cenicienta se desmayó, y la rescataron, la levantó el príncipe, y la hoja del dibujo solo tiene (imágenes) cuando ya la está levantando el príncipe, entonces no hay pausas como para que el padre pueda aumentar la historia, exagerarla. Recuerden eso, los espacios y las pausas porque con los niños hay que exagerar, hay que ser muy exagerados al contar una historia y a veces los cuentos te limitan mucho...

Selena Baque Collahuazo

Estudiante de segundo grado de Educación Básica.

Me parece muy bonito e interesante.

¡Yo le pongo 5 estrellas!

Lic. Susana Villavicencio Saavedra Mg.

Docente de Ciencias Sociales, editora y directora del periódico estudiantil en la Unidad Educativa Cristo Rey

Desde mi punto de vista, es muy importante que los jóvenes se preocupen por difundir los valores culturales de nuestra tierra con sana alegría y creatividad de sus costumbres, principalmente de nuestros indígenas amazónicos, en este caso los mitos del pueblo shuar.

Los cuatro mitos de los shuar contados en este libro virtual difunden de manera sencilla su narración y los diversos dibujos que cobran vida complementan la obra y produce en los niños el desarrollo de su creatividad, el amor a la lectura, el amor a su tierra y la naturaleza que perdurará en ellos durante toda su vida, transmitiéndolo a futuras generaciones que se convierten en recuerdos del pasado.

La narración de estos mitos salpicados de creatividad, dulzura, ensueño y amor a la naturaleza, permiten cobrar vida a sus personajes, provocando en el niño la imaginación creativa y el amor a la lectura tan dada a menos en la actualidad.

En cuanto al fondo, está bien descrito y en la forma tiene las tres partes fundamentales en una narración; introducción, nudo y desenlace, que como dicen sus autores son parte de nuestro patrimonio que se debe difundir.

Todo lo descrito en el libro digitalizado de manera ordenada tiene un gran valor patrimonial que le da una connotación literaria acertada que debería ser tomada en cuenta por las autoridades de educación para su difusión e impresión si es necesario.

Felicitaciones jóvenes, Mario López Gilces y Camila Sanmartín Loaiza por esta promoción literaria de la comunidad shuar como un patrimonio, que aporta a la educación intercultural de nuestro Ecuador.

Abg. Ángel Primitivo Ganchozo Zambrano Mg.

Escritor y poeta

En primer término, mis felicitaciones a los dos jóvenes autores de este texto digital que engloba cuatro mitos que relatan el sentimiento espontáneo y colectivo de la comunidad shuar en el que participan seres y hechos sobrenaturales que se dan especialmente en los mitos.

Podemos apreciar una estructura narrativa que generalmente tiene los mitos, en la que se destaca una introducción, el nudo y el desenlace; texto digital sencillo didácticamente presentado y diagramado con dibujos coloridos de muy buen gusto que van paso a paso presentando las partes del mito y sus elementos, tales como: seres sobrenaturales, dioses, semidioses o elementos de la naturaleza personificados, los mismos que crean algo en el contexto de la naturaleza o su hábitat; en las cuatro narraciones encontramos distintos personajes tales como: Atsúta que siembra fréjoles en el cielo; el colibrí Himbui que roba el fuego, las doncellas que se convierten en árboles o los hermanos Etsa, el sol y Nantu, la luna que corroboran lo anteriormente dicho.

La presentación de estos mitos shuar de esta forma interactiva y digitalizada permite que el proceso de interculturalidad que promociona la nueva educación desarrolle con facilidad estos elementos; sus mitos pasan a integrarse a la cultura literaria de todas las regiones del Ecuador.

Por otra parte, estos mitos aportan mensajes que modelan a la sociedad shuar y es un aporte importante a la narrativa mitológica literaria ecuatoriana. Estos mitos dan una visión general y de conjunto del mundo interno mítico y externo del hombre de esta cultura indígena; estos mitos con sus dioses y héroes pueden ser fuente de inspiración para el desarrollo de las artes como son el dibujo, la poesía, la pintura, la música y la danza.

Por todo lo anteriormente escrito, me parece relevante para la literatura este texto digital porque a través de él podemos enseñar lo que es la narración y el mito; sus partes: introducción, nudo y desenlace; sus elementos: dioses, semidioses, seres de la naturaleza personificados, así como da facilidades para la interculturalización, estableciendo diferencias y semejanzas entre pueblos y nacionalidades, e integrando plantas conocidas como el ceibo, el achiote y desconocidas como el huito, en fin, este texto digital puede ser un instrumento fecundo para la promoción de la lectura y el desarrollo creativo del futuro artista de la palabra y creador literario.

Presupuesto

CANT	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	Creación de Libro		\$ 4.813,00

Incluye:	
Investigación General del producto	\$ 600,00
Estudio de mercado y tendencias actuales	
Recopilación de historias	
Diseño del libro	
Fuentes tipográficas	\$ 50,00
Colores	\$ 50,00
Diseño de personajes	\$ 800,00
Diagramación	\$ 520,00
Testeo de imágenes	\$ 60,00
Desarrollo de animación	
Ilustración digital	\$ 1.200,00
Animación	\$ 1.500,00
Mockups	\$ 33,00
Subtotal	\$ 4.813,00
IVA	\$ 577,56
TOTAL	\$ 5.390,56



CANT	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
1	Desarrollo del sitio web		\$ 800,00
	Incluye		
	Análisis de tendencias de mercado	gratis	
	Administración completa del sitio web	\$ 300,00	
	Desarrollo de sitio web		
	2 fotografías	\$ 100,00	
	Información de la marca		
	¿Quiénes somos?, servicios, clientes, blog, contactos	\$ 200,00	
	Dominio de sitio web	\$ 200,00	
	Subtotal		\$ 800,00
	IVA		\$ 96,00
	TOTAL		\$ 896,00

Comercialización como app o libro digital

Pago por suscripción Google Play o App Store	\$ 25
Única vez	
	\$ 5390,56 + \$ 896 +
Subtotal	\$ 25
TOTAL	6311,56

PVP
\$ 8

Plataforma 30%
\$ 2,40

Desarrolladores (Nosotros) 70%
\$ 5,60