

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

CREACIÓN DE UN DEMO DE UN VIDEOJUEGO SOBRE LA LEYENDA DE
LA CUEVA DE LOS TAYOS, ECUADOR.

Trabajo de Titulación presentado en conformidad con los requisitos
establecidos para optar por el título de Licenciado en Producción Audiovisual y
Multimedia, Mención en Animación Interactiva y Producción Audiovisual

Profesor Guía

David Fernando Cazar García

Autor

Santiago Xavier Morejón Maldonado

Año
2019

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo, creación de un demo de un videojuego en base a la historia de la leyenda de la cueva de los Tayos, Ecuador, a través de reuniones periódicas con la estudiante Santiago Xavier Morejón Maldonado, en el semestre 2019-10, orientando sus conocimientos y competencias para un eficiente desarrollo del tema escogido y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.

David Fernando Cazar García

Máster en dirección y producción cinematográfica de animación digital

CI: 1716915358

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, creación de un demo de un videojuego en base a la historia de la leyenda de la cueva de los Tayos, de Santiago Xavier Morejón Maldonado, en el semestre 2019-10, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajo de Titulación”.

Paulo Guerra Figueredo
Master of science in computer science
CI: 1714547278

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

“Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes”.

Santiago Xavier Morejón Maldonado

CI: 1719007641

AGRADECIMIENTOS

Es mucha la ayuda que he recibido durante todos estos años y durante el desarrollo de este trabajo de titulación. Agradezco infinitamente a todas las personas que aportaron en mi formación profesional, tanto buenos profesores, como buenos amigos y a mi familia.

Principalmente a aquellos que me brindaron información y guía en cuanto al tema concerniente de este proyecto.

DICATORIA

Sé que es poco decir pero le dedico este último proyecto de esta fase universitaria, a todas mis personas favoritas, familia y amigos. A las pocas personas que han estado a mi lado y se han quedado por tanto tiempo, a pesar de todo. A mis padres, que aunque no estén seguros de cómo llamar a lo que hago, han estado ahí incondicionalmente.

A la gente que está, estuvo y estará, para verme seguir, dando un paso más o corriendo hacia delante.

RESUMEN

La cueva de los Tayos es un conjunto de cuevas subterráneas, ubicadas en Morona Santiago, Ecuador, en el sur de América. Estas formaciones naturales presentan una arquitectura inusual, a partir de la cual se han generado un sinnúmero de mitos e historias. Cuentos que a través de varios años han sido divulgados e interpretados, dándose a conocer en la región por varias generaciones. A partir de estas historias, la leyenda del origen de la humanidad, que ha surgido dentro de la Tierra, se ha tomado como punto central del proyecto. En base a esta leyenda se ha generado el DEMO de un videojuego. Este construye a partir de una historia ficticia, pero conservando relación con los mitos y cuentos de la cueva y principalmente tratando de representar la arquitectura tan particular del lugar en un espacio virtual tridimensional.

ABSTRACT

The cave of the Tayos is a group of underground, caves located in Morona Santiago, Ecuador, in South America. These natural formations present an unusual architecture, from which a myriad of myths and stories have been generated. Stories that through several years have been divulged and interpreted, becoming known in the region for several generations. From these stories, the legend of the origin of humanity, that has arisen within the Earth, has been chosen as the central point of the project. Based on this legend the DEMO of a videogame has been generated. It is based on a fictional story, but retaining a relationship with the myths and stories of the cave and mainly trying to represent the particular architecture of the place in a three-dimensional virtual space.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación	4
CAPÍTULO II	6
ESTADO DE LA CUESTIÓN	6
2.1. Preservación de mitos y leyendas del Ecuador	6
2.1.1. Conceptualización y comparación entre leyendas y mitos	6
2.1.2. Relevancia socio-cultural de las leyendas y mitos	11
2.1.3. Los mitos y leyendas del Ecuador en las aulas	13
2.1.4. La Cueva de los Tayos: historia, arqueología, mitos y leyendas	16
2.2. Videojuego sobre la leyenda de la Cueva de los Tayos	21
2.2.1. Videojuegos y su integración cultural	21
2.2.2. Relevancia de las técnicas audiovisuales en videojuegos	23
2.2.3. Videojuegos como recurso para difundir la cultura ecuatoriana	24
2.2.4. Videojuegos como elemento de enseñanza	25
2.2.5. Aprendizaje y diversión	27
CAPÍTULO III	28
DISEÑO DEL ESTUDIO	28
3.1. Planteamiento del problema	28
3.2. Preguntas	29
3.2.1. Pregunta general	29
3.2.2. Preguntas específicas	29
3.3. Objetivos	30
3.3.1. Objetivo general	30
3.3.2. Objetivos específicos	30
3.4. Metodología	30
3.4.1 Contexto y población	30

3.4.2. Tipo de estudio	31
3.4.3. Herramientas a utilizar	31
3.4.4. Tipo de análisis	32
CAPÍTULO IV	34
DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL	34
4.2. Demo del videojuego	34
4.1.2. Desarrollo del demo	34
4.1.2.1. Guion	34
4.1.2.2. Storyboard	37
4.1.2.3. Personajes	38
4.1.2.4. Integración	40
4.1.2.5. Programación	41
CAPÍTULO V	43
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	44
5.1. Conclusiones	44
5.2. Recomendaciones	44
REFERENCIAS	46

CAPÍTULO I INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

Este proyecto se enfoca en la Leyenda de la cueva de los Tayos, Ecuador. Y a partir de ella la creación de un demo de un videojuego que adapte y sintetice la historia. Se busca investigar qué conocimiento tienen los adolescentes ecuatorianos sobre esta tema y generar un medio interactivo para difundir el legado histórico de este lugar y del país.

Ecuador es un país multicultural y multiétnico que tiene un amplio legado histórico en cuanto a mitos y leyendas. De las cuales no todas son conocidas, ni fuera, ni dentro del país, a razón de representar a la cultura y esencia ecuatoriana se escogió esta leyenda como icono de este proyecto.

Realizar un videojuego con esta temática, enfocado a fomentar el conocimiento de saberes ancestrales y el turismo hacia el país, es una buena forma de garantizar la atención del público en general. Dado que, hasta ahora no se ha hecho un juego exclusivamente sobre la cueva de los Tayos, una leyenda muy conocida en el Ecuador, esto generará mayor apertura hacia este tema.

El primer capítulo comprende la introducción, los antecedentes y la justificación. El segundo capítulo contiene el estado de la cuestión, que se divide en dos puntos principales, primero, la preservación de mitos y leyendas del Ecuador, el cual analiza específicamente la leyenda de la cueva de los Tayos; en segundo lugar, el estudio sobre videojuegos y su función como herramienta para la integración cultural. El capítulo tercero abarca el diseño del estudio, el problema, las preguntas, los objetivos y metodología a ser utilizada. El capítulo cuarto se aplica al desarrollo del proyecto. Finalmente, el capítulo quinto distingue conclusiones y recomendaciones.

1.2. Antecedentes

El Ecuador es un país con gran cantidad de historias relacionadas a la mitología y leyenda, y con esto un gran identidad cultural y tradicional. Pero dentro del rango actual de investigación, no hay muchos temas que se puedan considerar. La leyenda de la cueva de los Tayos cumple la función de representar el legado ancestral del Ecuador. Al plantear el proyecto como un videojuego, como algo interactivo y no como algo plano, logra resaltar la idea de que en este lugar todo puede suceder y le da al usuario una interrelación mucho mayor con el contenido y el espacio.

Como segundo punto, el tema de lo tradicional en el Ecuador poco a poco pierde su fuerza, ya que el país, al tener un choque cultural, no muy bien definido pero muy evidente, es propenso a sentirse identificado con otras culturas más grandes y organizadas, que identificarse con el conocimiento ancestral ecuatoriano.

Cuando una cultura se ha vuelto reflexiva, las únicas tradiciones y formas de vida que pueden sostenerse son las que cautivan a sus miembros, al mismo tiempo que se someten a un examen crítico y dejan a las generaciones posteriores la opción de aprender de otras tradiciones o de convertirse y moverse para otras playas. (Habermas, 1994, p. 130)

Con esto se quiere decir que al tener tantas cosas que escoger dentro de un mundo totalmente globalizado, lo antiguo y tradicional se ve totalmente afectado frente a lo llamativo de las grandes sociedades.

La cueva de los Tayos cuenta con una extensa variedad de biodiversidad, además de una estructura arquitectónica fuera de cualquier otra cosa vista antes en la naturaleza, impoluta, intocada por el humano. Nacen de ahí varios mitos y leyendas acerca de la creación de la caverna, el inicio de la civilización

humana, el tesoro escondido de Atahualpa, entre muchas otras, que llegan incluso a algo más espiritual. Tomando las palabras de Juan Mórica, presuntamente la primera persona en descubrir la Cueva de los Tayos, "la existencia del mundo subterráneo en el planeta Tierra es una realidad no solo geográfica sino histórica, arqueológica y mitológica" como se citó en (Peña, 2011, p.16). Todas estas historias que se engloban en una idea eje de conocimiento antiguo se tomaran en consideración, con la finalidad de preservar y recuperar los conocimientos de creencias tanto culturales como ancestrales, de un país en donde cada vez se escuchan menos.

El poco conocimiento de las personas sobre este patrimonio intangible que son las leyendas ecuatorianas perdidas ha expuesto un problema que es la pérdida de algunas de ellas, lo que asimismo conlleva a la pérdida de identidad cultural tradicional y popular en la sociedad, sin mencionar el beneficio histórico que otorgan estas leyendas y que estaría desvaneciendo. (Ávila, 2014)

Si bien se han realizado varios proyectos dirigidos a enfatizar la misma problemática, siendo esta la pérdida de identidad cultural ecuatoriana o sus saberes ancestrales, no ha habido un extenso desarrollo de videojuegos dentro del país siguiendo esta idea. Esto quiere decir, exactamente, que no ha existido tampoco mucho interés en realizar un videojuego referente, directamente, a leyendas.

Existen, en todo caso, varias propuestas anteriores relacionadas a este tema. Por ejemplo el juego *La Dama* del 2016 tiene una relación directa con la propuesta aquí planteada, ya que es una adaptación de la leyenda de la Dama Tapada que es tradicional y muy conocida en Quito, Ecuador. Como otro ejemplo también, existe otro juego del 2016 nuevamente que se basa en la leyenda de Cantuña, la cual es, quizás, la leyenda más conocida en la ciudad de Quito. En ambos casos el concepto es enseñar estas leyendas de manera más directa y entretenida.

Dar a conocer esta historia específica, a través de un videojuego, es una forma de buscar que la población -sobre todo joven- tome conocimiento de la riqueza cultural inherente, que se suele pasar por alto. De igual manera, esta plataforma, el videojuego, trae consigo una ventaja de posicionamiento frente a otras, como libros de texto, considerando el avance tecnológico de la actualidad; y que tras el entretenimiento haya una lección importante.

1.3. Justificación

Este proyecto tiene objetivos tanto dentro del país como en el exterior. Objetivos que se fundamentan en el posicionamiento del Ecuador como un país, no solo ampliamente rico en cuanto a tradiciones y cultura, sino también como un referente de innovación en cuanto a videojuegos.

Internamente, este proyecto se centra en disminuir el problema de la falta de identificación cultural de los ecuatorianos por su legado histórico, especialmente en adolescentes. Y, por otro lado, representar dicho legado histórico, adaptando una leyenda tradicional como es la de la Cueva de los Tayos. Con esto busca encontrar apertura a abordar estos temas de una forma menos tradicional, más interactiva e integral, como es un videojuego.

El campo de los videojuegos es casi desconocido dentro del país, ya que no existen muchos proyectos en esta plataforma. Siendo un espacio innovador, es menester darle más importancia a producciones internas. Esto brinda la oportunidad de dar a conocer al país y a su cultura, con mayor facilidad, a lo largo del mundo.

Las nuevas generaciones se van distanciando poco a poco de estas historias y conocimiento legendario. Con una plataforma más amigable y divertida se pretende llamar su atención hacia estos saberes ancestrales, de imprescindible importancia para el Ecuador.

Externamente, lo que se busca, en segundo plano, es presentar las maravillas turísticas y culturales del país. En segundo plano porque este no es el objetivo principal del videojuego, pero mediante el buen desarrollo gráfico, y representando de forma fiel los hermosos espacios potencialmente turísticos de Ecuador, se busca dar a conocer, a toda persona quien juegue este demo, dichos espacios.

Actualmente, mediante la revolución tecnológica, es mucho más fácil presentarse con la oportunidad de conocer lugares del mundo sin siquiera salir de casa. Esta precisamente es una puntualidad que busca el proyecto.

En concreto el producto y el estudio beneficiarán al Ecuador, debido a su naturaleza innovadora e integral. Al ser un proyecto cuyo principal objetivo es exponer conocimientos, sobre la leyenda de la cueva de los Tayos, a adolescentes ecuatorianos, sus beneficios se verán reflejados inmediatamente. Por otro lado, brindará beneficios a largo plazo en las nuevas generaciones. En cuanto a la finalización del proyecto, tomará entre seis meses a un año, debido al trabajo que implica realizar un demo de un videojuego por una sola persona.

CAPÍTULO II ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Preservación de mitos y leyendas del Ecuador

Esta sección corresponde a la conceptualización de mitos y leyendas en general, de donde parten sus definiciones, cuáles son sus principales diferencias, qué relación tienen entre ellas y cómo funcionan a partir de la línea a seguir en esta investigación. En estos conceptos se estudia su relevancia socio-cultural, con especial énfasis en el Ecuador, esto implica el desarrollo de los conceptos hacia un punto de vista más social para reconocer su beneficios en cuanto a este campo. Y, por último, el tema central, la leyenda de la Cueva de los Tayos, Ecuador. Del legado histórico detrás de las cuevas, de la intrigante leyenda y mitos existentes alrededor de ella, para la futura realización de un videojuego.

2.1.1. Conceptualización y comparación entre leyendas y mitos

Los relatos de mitos y leyendas nacen de la antigua tradición oral, en donde se generan historias fabulosas sobre las condiciones del ser humano y fuerzas de la naturaleza. Al buscar en el diccionario la definición de la palabra "fabuloso" se encuentra esto: "adj. Dicho de un relato, de una persona o de una cosa: Fantástico, irreal o imaginario" (Real Academia Española, 2018). Lo que en principio quiere decir que estas formas de narración, generalmente oral, poseen de base un cierto elemento imaginario, junto con otros que se irán desglosando en este punto.

De generación en generación estas historias se van divulgando, lo que provoca que sus mensajes trasciendan en el tiempo, generalmente con un resultado positivo porque esto refuerza la identidad cultural de un país pequeño como Ecuador. Este proceso, al no ser estrictamente formal y escrito, nace y se basa generalmente en la narración informal, conversación

casual, o improvisada. Lo que produce tergiversaciones en los relatos, lo que resulta en más mitos e historias diferentes a la que se podría llamar original.

Esta tergiversación en los relatos es un problema importante dentro del tema central de esta investigación, que se estudiará a través de las distintas leyendas que se han generado alrededor de las cuevas de los Tayos. Por otro lado, no es factible estudiarlas todas, ya que es casi imposible constatar el punto y lugar exacto de donde han nacido cada una de las historias, pero a su vez en el producto final se trabajará tomando las más importantes y combinándolas en una gran leyenda unificada. De este modo, maximizar la apertura hacia el proyecto y mejorar el concepto del mismo.

A continuación se definirán algunos conceptos de los dos puntos principales en este estudio, como son los mitos y las leyendas, con esto a su vez constatar elementos de diferenciación y semejanza entre los mismos.

Los mitos

El mito nace de la llamada tradición oral, lo que quiere decir que fundamentalmente requiere de al menos dos personas para existir y una generación de antigüedad.

Tradición oral, alude tanto a un proceso como a los productos de ese proceso. Y que los productos son mensajes que tienen sus raíces en otros mensajes que para llegar a considerarse como tradición deben tener una edad de al menos una generación. (Fajardo y Granda, 2011)

El mito es una construcción cultural que pasa de una generación a otra. En sus inicios buscaba darle sentido a eventos, ya sean desconocidos o repetitivos pero increíbles, que resaltan la cultura en la cual se desenvuelve el mito.

La forma narrativa de la literatura popular, que trata de explicar hechos que para sus creadores eran inexplicables. relacionados

especialmente con el origen del universo, del hombre, de las plantas, los animales, etc., o que aluden a personajes divinizados o fantásticos a los que se les atribuyen actos sobrenaturales, inverosímil es o mágicos. (Ramírez, s.f.)

Entonces, un mito, desde esta perspectiva, busca hablar de eventos inexplicables para quienes concibieron el mito como tal, dándole especial cabida a conceptos de fantasía para tratar de explicar los mismos, no solo como un relato sino como una realidad. Como Colombres establece, "no solo es una parte de la realidad, sino lo más significativo de ella, como si los sentidos se concentraran en él para componer los paradigmas de la cultura e instrumentar esa otra vía a la comprensión del mundo"(s.f.)

Siguiendo esta línea de pensamiento y tomando lo que estipula Ramírez (s.f.), "Los acontecimientos narrados fueron tenidos por sus creadores como verídicos y sus personajes como hacedores y dueños del destino de sus vidas y lugares", se puede decir que el mito nace para evidenciar una situación verdadera dentro del ambiente en el cual fue concebida. Y por el simple hecho de que "Cualquier mito transmite información respecto a innumerables aspectos que sus forjadores o sustentadores consideran fundamentales" (Luque, 2011) se puede decir que el mito, al ser tan manipulable, concluye en ser tan rebuscado y fantástico como el autor del mismo quiso que fuera, o el resultado de tergiversaciones a través de las generaciones, lo que en esencia le da más fuerza a la idea de que en el mundo deben existir cosas increíbles.

"A diferencia de lo que ocurre con la literatura, el sentido profundo de los mitos no está en el tema narrado, sino en los mensajes ocultos" (Moya, 2016), apoya a la idea de que un mito puede llegar a hablar de cualquier cosa realmente, dependiendo de cómo se lo vea, ya que tiene un carácter simbólico. Pues los mitos, más allá de enfocarse únicamente en una historia, nacen de interpretar la realidad de la persona que lo crea, "los mitos no tienen un eje sino múltiples ejes, pero todos están conectados" (Moya, 2016).

En las culturas orales, los distintos aspectos de la misma se presentan como costumbres, como algo que se repite de generación en generación, de allí que para un observador externo parecen elementos fosilizados, y, las culturas como tales parecen tradicionalistas, pegadas al pasado, congeladas.(Moya, 2016)

En otra definición de José Fajardo y Luis Granda (2011) son “historias que en algún momento fueron verdades y que, al convertirse en mitos, se desfiguraron; tanto por la tradición de los pueblos, como por el tiempo transcurrido durante el cual se ha mantenido la esencia de la narración” (p.47), se establece la idea de que los mitos pudieron haber nacido como una historia real que se fue desfigurando con el paso del tiempo, pero que en sus bases lleva un cierto suceso real.

Ciertas historias pueden parecer ilógicas e increíbles, otras tan naturales que podrían aburrir, en cualquier caso los mitos han marcado la relación social dentro de las culturas desde tiempos antiguos y tienen cierta relevancia socio-cultural en la historia humana. "Además, lejos de ser un mero subproducto de la vida social, los mitos moldean en gran medida nuestra historia y nuestra sociedad" (Luque, 2001).

La leyenda

La leyenda es una manifestación narrativa de la literatura popular, fundamentalmente tradicional cuyos elementos constitutivos primarios, personajes, lugares y hechos, se determinan con precisión y entre los cuales por lo menos uno está directamente relacionado con la realidad histórica o geográfica, pero a la vez enriquecido por la fantasía del pueblo.(Ramírez, s.f.)

Muchos autores definen a la leyenda de forma similar, y si bien no hay muchas definiciones que se alejen en gran magnitud del concepto de mito, hay un punto referente que se repite para la diferenciación de ambas: realidad

histórica. Lo que quiere decir que en cualquiera de estas historias se evidencia una cierta relación con hechos reales o lugares reales.

Según Ramírez (s.f.), la leyenda forma parte de la narrativa popular junto con los relatos míticos, los cuentos y las anécdotas, nace de una cultura oral que existe desde la antigüedad, en esta generalmente se explica cómo funcionan las cosas. "La leyenda es un relato que explica al pueblo las características del ambiente, el motivo de los nombres, de las cosas, causas que dan formas y condiciones a los animales, atmósfera, las estrellas y el universo" (Merino, 2011). Tomando lugares existentes y características reales como, por ejemplo, las pirámides egipcias en las leyendas de los faraones.

En historias de leyenda, como en un libro, existe una estructura a seguir. Basada en un evento central, un personaje, un lugar, históricos. "La leyenda se presenta como un todo , es decir como una narración terminada y completa, con un principio, un desarrollo y un desenlace final. Tiene como intención primaria engrandecer, glorificar o perpetuar hechos insólitos, personajes, lugares" (Ramírez, s.f.).

Ramírez (s.f.) brinda una cierta categoría para determinar cómo se genera una leyenda, particularmente, en qué debe estar basada su historia:

1. Personajes reales que participan de hechos reales, en lugares reales.
2. Personajes reales que participan en hechos maravillosos en lugares reales.
3. Personajes reales que participan de hechos reales en lugares maravillosos.
4. Personajes reales que participan de hechos maravillosos en lugares maravillosos.
5. Personajes maravillosos que participan de hechos reales en lugares reales.
6. Personajes maravillosos que participan de hechos maravillosos en lugares reales.
7. Personajes maravillosos que participan de hechos reales en lugares maravillosas.
8. Personajes maravillosos que participan de hechos maravillosos en lugares maravillosos.

Lo que quiere decir que, tal como el mito, la leyenda puede tener elementos fantásticos como reales. Pero, como se ha dicho, por definición se necesita realidad histórica. "Las leyendas histórico-culturales abordan temas relacionados con hechos históricos o acontecimientos culturales importantes para los distintos pueblos, buscan acercarse a una explicación que cuente sobre el origen de ciertos lugares, personajes y demás" (Merino y Cuenca, 2011).

2.1.2. Relevancia socio-cultural de las leyendas y mitos

En cuanto a la importancia social y cultural, es importante destacar también los beneficios empíricos que se generan con el estudio.

Cuando se toma un punto de vista enfocado hacia los beneficios de la sociedad ecuatoriana, se puede señalar que existen muchos espacios en blanco en cuanto a una puntual diferenciación de una identidad nacional. Debido al crecimiento exponencial de la humanidad y conjuntamente con la globalización, esta imagen cultural se ha ido debilitando.

También sucede que por la expansión territorial, las invasiones, mezcla de culturas y la globalización, las leyendas mantienen un origen que, alejado de un sentido de pertenencia único de una cultura determinada, se convierte en un patrimonio de varias culturas posteriores que abordan los mismos temas de una manera diferente basada en su propia comprensión de los acontecimientos. (Moya, 2006)

Con la llegada y bombardeo de las tecnologías, aplicaciones de mensajería móvil de fácil acceso y plataformas casi ilimitadas de consulta, el verdadero gusto por la tradición oral se va perdiendo. "La tradición oral es el universo mítico o imaginario de cualquier grupo humano y sus representaciones

simbólicas que constituyen el ser colectivo" (Fajardo y Granda, 2011). Así es también como este ser colectivo cada vez se va separando en pequeños otros seres, o pasan a conformar parte de un mayor ideal colectivo extranjero. A partir de estos eventos, los relatos de la antigüedad, las leyendas y mitos nacionales se han ido perdiendo.

La tradición oral es el relato de la memoria y la escenificación de una fantasía que persiste en su pertenencia, no importa la localización de la fuente primaria sino el acto del sujeto que narra el relato, su identidad, su característica popular y la necesidad de volverlo a contar en este lugar y en un momento específico de la historia.(Vich y Zavala, 2004)

Los mitos y leyendas conforman parte importante de la historia de un país, si bien no todo es cien por ciento (100%) real o confiable, hay referencias reales e históricas que representan a dicho país de cierta forma y dan a conocer su cultura. Con las leyendas sobre todo, que tienen un referente histórico más real de cualquier índole, sea un lugar histórico, una persona u otros elementos, se puede conocer más una cultura. Hay ciertos mitos y leyendas que imparten a su vez una mensaje o lección de vida, lo que las hace directamente relevantes.

Por otro lado, el valor educativo que poseen también es algo que vale la pena mencionar, porque además del conocimiento directo que brindan sobre el país y la historia específica, elementos más profundos se reflejan también en cada una de las historias, ya que, después de todo, son saberes ancestrales en los que las leyendas basan sus historias. Saberes ancestrales de civilizaciones y culturas antiguas, algunas incluso que podrían no existir ya. "Las fuentes orales son una rica veta para la investigación educativa, porque hay sociedades, grupos étnicos y comunidades que por razones solo cuentan con ese recurso como único mecanismo para transmitir sus conocimientos, tradiciones y saberes" (Fajardo y Granda, 2011).

Refiriéndose a la tradición oral, Fajardo y Granda (2011) afirman que "como innovación pedagógica es importante en la educación si la comprendemos y analizamos no como narraciones fantásticas, sino como diálogos de saberes sobre el pasado que asumen nuevos actores y nuevas voces en la interpretación de significados de cultura popular".

Llegar a conocer más a un pueblo antiguo o específicamente a una persona es posible mediante estas historias. Porque, si bien algunas no hablan de una persona en específico, mediante la historia en sí, la descripción de elementos y el lugar, se pueden deducir muchas más cosas relacionadas. En el estudio de Fajardo y Granda (2011) se menciona la importancia que tienen las historias de vida dentro de la educación, para quienes estudian la tradición oral. Mencionan su función como herramientas pedagógicas porque permiten develar y reconstruir la textura social simbólica, remarcando la dinámica cultura en el contexto donde se convive socialmente.

Las narraciones revelan la organización cultural de la experiencia humana y la posición que ocupa en la cultura que la afecta. Lo que una persona cuenta al narrar una historia está mediado por los significados disponibles en los ámbitos culturales en la que se ha desenvuelto, no solo porque lo hereda de una tradición, sino porque participa cotidianamente junto a sus semejantes.(Díaz y Viana, 2007)

Por último, y entre las cosas más importantes, el desarrollo de la imaginación es clave para un buen desarrollo infantil y, dentro de estas historias, la fantasía puede llegar a ser uno de los pilares claves tanto en mitos como en leyendas "No debemos aceptar la idea ilustrada de que el mundo debería librarse de todas las tradiciones. Éstas son necesarias, y perdurarán siempre, porque dan continuidad y forma de vida" (Giddens, 2007, p.22).

2.1.3. Los mitos y leyendas del Ecuador en las aulas

En la actualidad no existen muchos estudios relacionados al impacto que tienen los mitos y leyendas en los salones de clase de escuelas y colegios

ecuatorianos. A raíz del crecimiento exponencial de la humanidad, y sobre todo del desarrollo tecnológico, varios conceptos se van transformando, en este ejemplo específico la educación se ha ido abriendo camino de la mano con la tecnología hacia algo mucho más accesible y extenso. Si bien existen connotaciones positivas, hay también negativas. Hablar, por ejemplo, de la accesibilidad a la información o del gran campo de consulta son resultados de este crecimiento colectivo, de tecnología y conocimiento. Como establecen Buxarrais y Ovide (2011), "las nuevas tecnologías, entendidas como los dispositivos digitales que se pueden conectar con un ordenador o con internet, son, probablemente, las herramientas más potentes, versátiles y ubicuas que la sociedad haya conocido", lo que nuevamente da connotaciones tanto positivas o negativas.

En cuanto a educación, relacionada directamente con la identidad nacional expresada a través de la tradición oral, como son las leyendas, funciona de manera diferente a como se esperaría teniendo tanta apertura al conocimiento global, o si se lo ve de esta forma, funciona exactamente como debería al tener tanta apertura al conocimiento global.

Siempre es difícil darnos cuenta en la medida que nuestra cultura desaparece, estamos más preocupados en cómo vivir en esta denominada modernidad, acostumbrados a ritmo de lo cotidiano, a estas sociedades globalizadas y consumistas, y a lo que se conoce como una cultura verdaderamente universal.(Alvarracin, 2015)

Ciertamente, como se ha mencionado, la tecnología tiene también su enfoque negativo. Por ejemplo lo que José Mendo (2009) dice, "la influencia de los medios de comunicación masivos, la práctica de estilos de vida propios de la ciudad ...conlleva a cambios en los esquemas de pensamiento y orientación valórica de las personas" (p.1), influencia que aleja cierta identidad nacional de la realidad del país. Este concepto se refiere a que Ecuador, siendo un país pequeño, es muy diverso culturalmente y tiene muchas y muy variadas historias legendarias y relacionadas con mitos, pero con el crecimiento tan

acelerado de las sociedades, y al ser que unas que crecen más rápido que otras, la esencia de una identidad nacional propia se pierde.

Habiendo mencionado esto y como contraste a ese concepto de pérdida cultural, se expondrán varios proyectos que, en estos últimos años, se han enfocado en integrar historias de la tradición oral ecuatoriana al crecimiento intelectual de los niños y jóvenes del país.

Por ejemplo, citando el trabajo de Luis Apo (2014) ,"en la provincia de Tungurahua existen muchas leyendas, las comunidades son muy tradicionales, pero las mismas no son difundidas por lo cual son pocas conocidas, los docentes no las utilizan para fomentar en los niños adecuados hábitos de lectura". Lo que pone en evidencia directa la falta de desarrollo y comunicación de estas historias ancestrales, en las nuevas generaciones, pero a su vez un ensayo de solución.

Apo (2014) también asegura que, "los niños y docentes no tienen conocimiento de leyendas significativas y representativas del pueblo, son típicas destacando sus costumbres, comidas, el lenguaje, los paisajes, animales, personajes históricos y expresiones verbales de las personas". Esto refleja una falta de educación e interés en cuanto a leyendas desde generaciones anteriores. Siguiendo esta línea de pensamiento de Apo (2014) esta teoría se ve evidenciada en el hecho de que los niños en las escuelas leen porque se sienten obligados por el maestro, y no por diversión o gusto. Se establece en estos eventos un compromiso escolar más que un pasatiempo o interés. La relevancia de esto es que se evita la lectura recurriendo a medios audiovisuales como la televisión y el internet, como medio de entretenimiento.

Es escaso el interés de escuelas y colegios ecuatorianos de enseñar en las aulas de clase representaciones culturales, tales como leyendas y mitos a sus estudiantes, y se puede decir también que es escasa la apertura de los jóvenes del país a estas pocas estrategias de aprendizaje.

Con estos proyectos varios se busca relacionar cada vez más la tradición oral, tradicional, ecuatoriana, al modelo de educación tradicional del Ecuador, y con respecto a ese tema, Navarro (2016) señala que:

Una ventaja de las leyendas ecuatorianas es que los niños comienzan a formar su lenguaje oral, para que sean capaces de abrirse y tratar de ya expresar lo que sienten y lo desean, también ayuda a identificar si los niños tienen algún problema en casa y se sienten tristes, solos, angustiados o si tal vez son agredidos, pues lo puede hacer pidiendo a los niños que narren una leyenda de su imaginación, ellos lo harán a su manera con sus temores o con sus fortalezas.

Con todo esto se llega a la conclusión que no hay mucha aceptación en muchos de estos espacios estudiantiles para acoger esta técnica o estos conocimientos. Y que la enseñanza de leyendas en las aulas de clase puede resultar en un impacto positivo en cuanto a la conservación de una identidad nacional fuerte. "No se ama lo que no se conoce. Y se desprecia lo que se ignora" (Ubidia, s.f.).

2.1.4. La Cueva de los Tayos: historia, arqueología, mitos y leyendas

La cueva de los Tayos es la locación escogida para este proyecto, ya que presenta características importantes que se desean remarcar, características únicas, mismas por las cuales se optó por esta como centro del proyecto. La cueva se encuentra en la provincia de Morona Santiago, Ecuador y es algo desconocida tanto para los ecuatorianos como para gran parte del mundo, pues se han hecho pocas expediciones, entre las cuales se menciona la expedición de Juan Mórica, quien ha sido autodenominado el descubridor de las cuevas y de quién se hablará más adelante (Peña, 2011). A partir de estos viajes investigativos hacia las cuevas, además de la ya establecida tradición oral, han nacido historias, mitos y leyendas, las cuales serán parte importante dentro de la trama del videojuego.

Descubrimiento, eventos importantes

En la llamada primera expedición a la cueva de los Tayos intervino el antes mencionado Juan Móricz, relevante en esta investigación, porque, como establece Peña (2011), Móricz decía conocer todos los misterios de las cuevas, conocer además una de sus entradas secretas, que, presuntamente, nadie más conocía, ni conoció. También brindó una descripción peculiar de la entrada a la cueva:

Está situada en plena selva, es aparentemente inaccesible y para llegar hay que desafiar todos los peligros propios de la selva entre los cuales, no es el menor, la existencia de una tribu de indígenas cazadores de cabezas pertenecientes a la etnia Shuara quienes son los guardianes de superficie de todas las vías de acceso al mundo subterráneo. (Peña, 2011)

Lo que presenta una imagen visual de cómo se ve básicamente la cueva, o su entrada específicamente, lo que, dentro del proyecto, es de gran ayuda para el desarrollo del concepto de la gráfica del videojuego. En el libro de Peña se describe también, por primera vez, la relación de la cueva y el nombre que tiene, al hablar de las aves tayos. Al mencionar una tradición Shuara, "a la mayoría de edad... traer en prueba de su virilidad algunos huevos de los miles, quizás millones de pájaros nocturnos que habitan en el mundo subterráneo a los cuales denominan tayos" (Peña, 2011).

Se describen más aspectos importantes a remarcar, como la entrada en un abismo de 60 metros de caída vertical, o "un riachuelo que se lo traga la tierra y se pierde en un abismo que nos indica la entrada al mundo subterráneo" (Peña, 2011).

La descripción de estos espacios y elementos son de gran importancia dentro del concepto del videojuego, como la fauna, representada ya sea en las aves tayos o, como establece Stan Hall (2006), 400 especies de plantas que viven dentro de las cuevas junto a 35 especies de termitas, 1 especie nueva de



Figura . Mapa de la cueva de los Tayos. Tomado de (Hall, 2006).

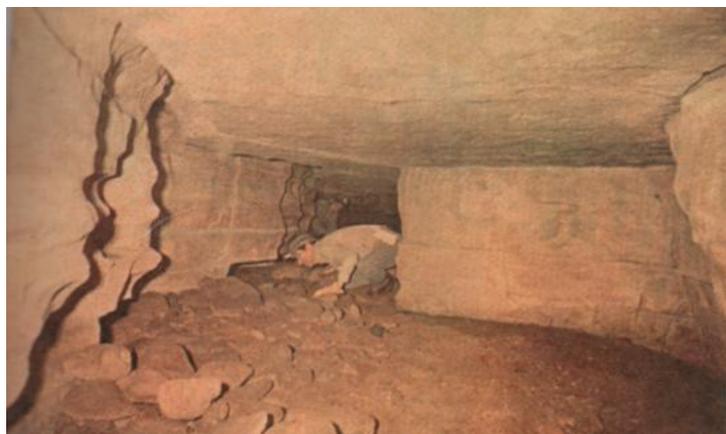


Figura 3. Interior de la cueva de los Tayos. Tomado de (Peña, 2011)

Leyenda y mitos

Existen numerosos mitos y leyendas acerca de la cueva de los Tayos, pero principalmente se ha hablado de la leyenda del nacimiento de la civilización humana, la cual se tomará como punto de partida para la creación del demo, pero el videojuego como tal no se limitará a trabajar alrededor de esta, sino que incluirá algunas de los otros relatos, que se mencionarán brevemente en este punto.

Se trata de la auténtica narración de la hoy desconocida prehistoria humana, el origen del hombre sobre la tierra, la descripción de los entes cataclismos cósmicos por los que ha atravesado el planeta y la explicación de la supervivencia del género humano en las horas más aciagas de su historia. (Peña, 2011)

Móricz afirmaba que "la existencia del mundo subterráneo en el planeta Tierra es una realidad no solo geográfica sino histórica, arqueológica y mitológica" (Peña, 2011). Lo que se refiere a la leyenda más conocida sobre la cueva de los Tayos, el origen de la civilización humana. Según este relato una sociedad humana antigua habitaba en el centro de la Tierra, utilizando la entrada a los Tayos como una puerta hacia el mundo exterior, o que probablemente no era una cierta sociedad, sino la vida del ser humano como se conoce actualmente nació en las entrañas de la Tierra. Citando a Móricz, Peña comenta, "El mundo subterráneo está integrado por miles de kilómetros de túneles, grutas y cuevas construidas y acondicionadas por la mano del hombre en las entrañas de la Tierra".

Entre otros de los mitos más conocidos existentes relacionados a la cueva; sobre todo mediante la tradición oral, pues no existen investigaciones profundas sobre muchos de estos temas; están, la creación de la humanidad por la mano de alienígenas cuya evidencia presuntamente se puede encontrar dentro de la cueva, el mito de los habitantes espirituales y el tesoro perdido de Atahualpa. Peña (2011) habla también entre otros mitos de la relación que podría existir con historias de gigantes, poniendo como ejemplo, el no muy lejano caso, de los guantes de oro en el museo de Mujica- Gallo en lima, cuyas dimensiones son 50cm de largo y 15 cm de ancho, como se puede apreciar en la *figura 4*, tomada de Peña (2011).



Figura 4. Guantes de oro museo de Mujica- Gallo. Tomado de (Peña, 2011).

2.2. Videojuego sobre la leyenda de la Cueva de los Tayos

En este punto se abordará la creación de un demo de un videojuego acerca de la leyenda de la Cueva de los Tayos, tanto como una investigación pertinente para su elaboración.

2.2.1. Videojuegos y su integración cultural

En cuanto al surgimiento de los videojuegos se podría considerara que el primero jamás creado fue el *Nought and crosser*, llamado también OXO, del año 1952. Este juego era una versión computarizada del ahora llamado tres en raya (Belli y López, 2008).

A partir de entonces, esta curiosa actividad exclusivamente humana, y exclusivamente digital, se ha expandido de forma incomparable. Mediante el

ingenio de ciertas personas dedicadas y el acelerado avance de las computadoras, los juegos fueron evolucionando a pasos agigantados. "En 1958 William Higginbotham creó, sirviéndose de un programa para el cálculo de trayectorias y un osciloscopio, Tennos for two: simulador de tennis de mesa para el entretenimiento de los visitantes del Brookhaven National Laboratory" (Belli y López, 2008).

Según Belli y López (2008), "los videojuegos son la puerta de entrada al mundo de las tecnologías de la información y la comunicación... las nuevas generaciones se incorporan al mundo de las tecnologías a partir del uso de los videojuegos", eso se puede constatar sobre todo en el ambiente actual, en el que los videojuegos han nacido y han ido evolucionado conjuntamente con el desarrollo tecnológico. Actualmente, esto ha hecho que los videojuegos sean una base reconocida de innovación digital y un medio de diversión e inmersión para jóvenes y niños especialmente. "En este contexto aparece la figura del "jugador social", o social gamer" (Belli y López, 2008).

Como en cualquier aspecto de la vida cotidiana existen pros y contras con respecto a la relación juego-jugador. Especialmente los medios de comunicación han logrado dar una imagen negativa a los videojuegos. Esto ha ocasionado también que la sociedad se preocupe por la atracción excesiva que generan los videojuegos sobre los niños y adolescentes, y todo lo que implica sentarse delante de una pantalla por tanto tiempo (Gros, 2004).

Al referirse al tiempo contemporáneo Green y Bavelier (2003) dicen que "la actividad en cuanto a videojuegos se ha convertido en una actividad omnipresente en la sociedad actual, vale la pena considerar sus posibles consecuencias sobre las habilidades perceptivas y motrices". Con esto los autores se refieren a que la integración de los videojuegos a las distintas sociedades está presente inconscientemente, y se ha dado en todo el mundo, ya que ha ido de la mano de la tecnológica digital.

2.2.2. Relevancia de las técnicas audiovisuales en videojuegos

Existen numerosas características esenciales que conforman un videojuego, en cuanto a género, temática, historia, gráfica, sonido, jugabilidad, accesibilidad, dificultad, restricción de edad, entre otros. Dentro de los cuales, este punto se enfocará en tomar los relacionados a lo visual y auditivo.

Uno de los pilares fundamentales para la creación de un videojuego, independientemente del estilo que este utilice, es su nivel y estado gráfico. Esto se refiere básicamente al atractivo visual de los videojuegos. Hay muchos factores que delimitan este atractivo, entre ellos, el color, la iluminación, textura, el detalle del ambiente y los personajes.

Como establece Tamayo (2013), existe desde la antigua Grecia una definición característica relacionada a este tema, hablar del arte mediante el término "techne" que nace de la "habilidad de hacer algo". Se genera una relación entre la destreza que se requiere para realizar determinada actividad con el ideal preestablecido o "canon" de esa dicha actividad. Por ejemplo, en la actividad de realizar un videojuego se establece un enfoque o base a la cual llegar, que podría ser al género de dicho videojuego o la gráfica. "Es importante anotar que este concepto surgido en la Antigüedad clásica se mantiene hasta la modernidad; y que habitualmente, en diferentes contextos sociales y culturales contemporáneos, se considera arte aquello que está bien hecho o hecho con habilidad" (Tamayo, 2013).

Así es como, la correcta utilización de técnicas diversas enfocados en el medio audiovisual genera un importante impacto en cuanto al consumo de los videojuegos, relacionado directamente con el resultado final que tengan dentro de todas estas técnicas y elementos establecidos en el primer párrafo de este apartado.

2.2.3. Videojuegos como recurso para difundir la cultura ecuatoriana

Difundir la cultura ecuatoriana es de vital importancia en este proyecto, pues se quiere presentar parte de la identidad nacional en una sola leyenda característica, para conseguir mostrar toda esa riqueza cultural que existe en el país. El medio es un videojuego, ya que, como fue presentado en puntos anteriores, para el estudio se considera una gran herramienta de distribución y que tiene gran acogida.

La leyenda de la cueva de los Tayos en sí, es un recurso muy importante para difundir la cultura nacional, pues presenta tanto el valor físico Ecuador, en sus maravillas naturales, entre cuevas y selva; y presenta también el valor interno de un país multicultural, una pequeña parte de la esencia ecuatoriana, a través de una importante historia parte de la tradición oral nacional.

Al ser un elemento estrictamente digital, el videojuego tiene la ventaja de ser fácil y rápidamente distribuible, de esta forma puede estar en cualquier parte del mundo a la vez. El hecho de escoger un videojuego como producto final, significa que se tomaron en consideración otras plataformas para transmitir el mensaje establecido, pero se reconoció que un videojuego es la mejor forma en cuanto a impacto visual y experiencia. En cuanto a la acogida de esta plataforma, como Etxeberria (2008) establece: El éxito creciente de los videojuegos es una realidad en nuestra sociedad actual, esto hecho se evidencia en el consumo de ocio global existente, poniendo como ejemplo el porcentaje de consumo en España donde los videojuegos constituyen el 54% del consumo del ocio audiovisual e interactivo en el 2007, superando ampliamente al consumo de películas y música, exclusivamente en el medio digital.

Esto significa que actualmente los videojuegos ocupan uno de los puestos principales en cuanto a distribución y aceptación de plataformas digitales, lo que justifica la decisión de optar por un videojuego.

En relación con otros equipos tecnológicos, según Buxarrais y Ovide (2011), se necesitaron más de treinta y cinco años para que la radio tuviera alrededor de cincuenta millones de usuarios. Con respecto a la televisión, tomó trece años en conseguir un público similar. Por otro lado, está la Internet que logró conseguir la misma cantidad en tan sólo cuatro años y "ha permitido que los conceptos de comunicación e información se desarrollen en niveles que ninguna otra infraestructura tecnológica ha obtenido" (Buxarrais y Ovide, 2011).

El crecimiento exponencial que han tenido los videojuegos desde su inicio hasta el día de hoy exponen su naturaleza inclusiva, además de un muy amplio rango de vida y función. "Desde que se crearon los primeros e inofensivos juegos de ping-pong hasta los juegos actuales, ha ocurrido una evolución muy profunda que nos permite apreciar unas diferencias enormes en el amplísimo panorama de los videojuegos"(Etxeberria, 2008).

Como elemento de difusión los videojuegos forman parte de las mayores redes de exposición de contenido, diversificándose en tantos temas como realidades y sentimientos humanos existan. Lo que trae refuerzos tanto positivos, como negativos, pues al ser correspondida con la velocidad de difusión que puede alcanzar, los contenidos pueden estar en cualquier parte del mundo en cuestión de segundos y asimismo en las manos de cualquier persona. Como expone Etxeberria (2008), "los menores tienen muy fácil el acceso a los videojuegos inadecuados para su edad, porque existen muchas vías, incluso los comercios convencionales, que permiten conseguir cualquier juego a cualquier persona".

2.2.4. Videojuegos como elemento de enseñanza

Los videojuegos presentan muchos elementos positivos referentes a este punto. A lo largo de la historia se han visto como han ido evolucionando los temas e interacciones de los juegos, naciendo, entre otros géneros, juegos educativos. Y si bien estos juegos son directamente enfocados en educar, hay muchas otras formas de enseñar algo al espectador.

"En los últimos años están surgiendo nuevos diseños en los videojuegos en los que predomina el carácter formativo y, aunque utilizan la arquitectura de los videojuegos, su intención pasa casi exclusivamente a ser un nuevo formato emergente para la educación" (Etxeberria, 2008).

En una buena historia se puede contar la creación de un imperio histórico, la vida de un personaje de leyenda. Se puede hablar de eventos históricos importantes para la humanidad, de un presidente famoso o hablar de profesiones. Los medios audiovisuales permiten recrear casi absolutamente todo lo que la imaginación pide, es por ese mismo motivo que los videojuegos al ser una oportunidad de mundo digital, tan extenso y cambiante, dan la oportunidad de generar cuantas imágenes como se quiera.

Como se ha venido viendo en este estudio existen refuerzos, tanto positivos como negativos, en casi cualquier escalón dentro de la creación de un videojuego, sobre todo en esta época en la cual hay un videojuego de cada género posible. Lo que en ciertos casos genera conflicto alrededor de títulos polémicos. En el estudio de Etxeberria (2008) se dice que los videojuegos "son una realidad que no puede obviarse y merece la pena ser estudiada e investigada para facilitar la integración natural de esos medios en el sistema educativo formal"

Finalmente, conectándolo con el siguiente punto de estudio y citando el trabajo de Etxeberria (2008) "Hace ya tiempo que se ha abierto un enorme horizonte de utilización de estos nuevos recursos para la enseñanza en diferentes aspectos: habilidades, valores y conocimientos. También están siendo utilizados en el tratamiento de problemas de aprendizaje, discapacidades, terapia, etc." Lo que quiere decir que los videojuegos sí presentan beneficios evidenciables a favor de la salud, educación y crecimiento de los usuarios.

2.2.5. Aprendizaje y diversión

Este punto final presenta el concepto de aprendizaje relacionado con la diversión, es decir, la capacidad de aprender mediante una actividad específicamente lúdica. Como Lee y Hammer (2011) establecen, "las escuelas tienen en sí mismas elementos pertenecientes a un juego". Lo que se refiere a que en este sistema cotidiano y universal, en escuelas, colegios, se manejan elementos representativos de un juego, por ejemplo, subir de nivel, relacionado con avanzar de curso, sacar una mala calificación, relacionado con tener un bajo puntaje, y ser el mejor del curso, con tener la mejor puntuación (Ponce, 2017). Teniendo presente este concepto se puede decir que muchas de las actividades sociales básicas responden a este sistema de aprendizaje y generan beneficios tanto sociales, como personales, "se determina que el efecto de la metodología no radica en formalidad, sino en el impacto emocional y social que produce" (Ponce, 2017).

Al enfocarse directamente en los videojuegos, la relación que se establece entre educación y diversión funciona de la misma forma. Según Etxeberria (1998), la mayoría de investigaciones señalan que los videojuegos favorecen el desarrollo de habilidades específicas, como concentración, resolución de problemas, creatividad, atención, inteligencia espacial, entre otras. Con esto se determina que, "desde el punto de vista cognitivo, los videojuegos suponen algún tipo de ayuda en el desarrollo intelectual" (Etxeberria, 1998). Bajo esta teoría, cualquier tipo de videojuego presenta la oportunidad de un aprendizaje. Como Abbagnano y Visalbergui (1992) establecen "toda experiencia prepara a un individuo para futuras experiencias de mayor profundidad, conllevando así a un continuo crecimiento y reconstrucción de la experiencia". Toda experiencia vivida, sea física o digital, en este caso videojuegos, conlleva un importante cambio en quien la vive, un crecimiento personal, sentimental y social (Ponce, 2017).

CAPÍTULO III DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

En cada región, y sobre todo en sociedades antiguas, se ven delimitadas diferentes leyendas que se han escuchado prácticamente en todo el mundo. Su acogida podría deberse al peso histórico que dichas sociedades han tenido para la humanidad, tomando los ejemplos del antiguo Egipto y sus leyendas, los griegos y su mitología, entre otros. Esto pone en evidencia una fuerte problemática que enfrenta el Ecuador, ya que sus mitos o leyendas no llegan a traspasar las fronteras nacionales.

Ecuador siendo un país multicultural tiene gran cantidad y variedad de mitos y leyendas, lo que hace que el problema sea mucho más preocupante. Puesto que, de tan rica identidad cultural se conocen muy pocas historias, dentro y fuera del país. La falta de importancia ante este tema, debido a muchos factores, que incluyen sin lugar a duda la adopción de culturas externas al Ecuador, han hecho que poco a poco se haya ido perdiendo el interés en la identidad nacional. En este estudio se busca conocer el fondo de este problema directamente en jóvenes de entre 12 a 18 años.

Se ha seleccionado este tema de estudio precisamente por la importancia que sugiere conocer de la identidad ecuatoriana representada en esta leyenda, Cueva de los Tayos. La realización de un videojuego ha sido seleccionada al ser un producto más llamativo para los adolescentes. Y la historia de esta leyenda es, de igual manera, interesante, debido a que se basa en el espacio físico de la cueva como tal, el atractivo visual del producto terminado será también un punto clave para llamar la atención hacia el estudio.

La búsqueda de nuevas tecnologías para tratar estos temas es muy importante, ya que el avance digital ha presentado nuevas oportunidades de ampliar la comunicación humana. Y mediante esta plataforma, los videojuegos, será posible presentar una parte de la identidad ecuatoriana alrededor del mundo.

Dentro del área social, el proyecto ayudará a dar más importancia a estas historias tradicionales ecuatorianas compartiendo esta específica leyenda y dando apertura también a la realización de proyectos similares. Se relaciona estrechamente con la educación, pues fomentará el aprendizaje de la misma y de la esencia de la cultura ecuatoriana, sobre todo a los adolescentes.

A nivel personal y laboral, este proyecto representará la historia detrás de la leyenda de la Cueva de los Tayos utilizando técnicas aprendidas dentro de la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual, intentando que el producto final sea un fiel reflejo de la identidad ecuatoriana que se quiere constatar y evidencia de los conocimientos digitales en el área de la multimedia.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Qué historias y mitos, acerca de la Cueva de los Tayos, son conocidos por adolescentes ecuatorianos de entre 12 a 18 años?

3.2.2. Preguntas específicas

1. ¿Qué historias y mitos existen acerca de la leyenda de la cueva de los Tayos?
2. ¿Cómo integrar la historia de la leyenda de la cueva de los Tayos en videojuego?
3. ¿Qué técnicas se deben implementar en el desarrollo de un juego basado en una leyenda?
4. ¿Qué funcionalidad y efectividad tiene el videojuego según adolescentes ecuatorianos de 12 a 18 años?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Desarrollar un demo de un videojuego acerca de la leyenda de la cueva de los Tayos para difundir el legado histórico de este lugar en adolescentes ecuatorianos de entre 12 a 18 años.

3.3.2. Objetivos específicos

1. Investigar sobre la historia y mitología de la leyenda de la Cueva de los Tayos.
2. Adaptar la historia de la leyenda de la Cueva de los Tayos en un demo de un videojuego.
3. Implementar las correctas habilidades y técnicas interactivas para la creación de un videojuego.
4. Comprobar la funcionalidad y efectividad del videojuego.

3.4. Metodología

3.4.1 Contexto y población

El presente proyecto se llevará a cabo en Quito (Ecuador), como parte del trabajo de titulación para la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual en la Universidad de Las Américas desde marzo hasta julio del 2018.

El target al que se dirige este proyecto son estudiantes adolescentes de entre 12 a 18 años, sin importar su género, establecidos dentro del Tercer Quintil en relación al nivel socio-económico en el Ecuador, que tengan acceso y sepan utilizar una computadora. Las personas que no podrán usarlo son aquellas que o no tengan a su disposición una computadora, y tengan alguna discapacidad motora o visual.

3.4.2. Tipo de estudio

El estudio es de carácter cualitativo, pues en él se describen, exploran y explican problemáticas sociales relacionados con la educación e identidad cultural. No se manejan datos exactos que no den espacio a la interpretación, porque el análisis realizado es en base a información recopilada de varias fuentes de consulta.

Sus alcances son:

- Exploratorio: Se recopilará información en base al conocimiento o falta de conocimiento de los estudiantes ecuatorianos acerca de la Cueva de los Tayos, con el propósito de conseguir una difusión futura, en un videojuego, que exhiba el estudio como tal.

- Descriptivo: Desarrollar un videojuego ilustrando los datos obtenidos a lo largo del estudio.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Tabla 1

Herramientas de investigación

Herramienta	Descripción	Propósito
Entrevista	A estudiantes de colegio de entre 12 a 18 años	Conocer la cantidad de información que se maneja en colegios acerca de leyendas nacionales, específicamente la cueva de los Tayos.
Grupo focal	Entre ocho a doce estudiantes de colegio, de 12 a 18 años, en relación al demo del videojuego de la cueva de los Tayos.	Establecer la funcionalidad y efectividad del demo.

3.4.4. Tipo de análisis

El presente trabajo de titulación estará distribuido en diferentes categorías, que generaran como resultado un mejor desarrollo del mismo.

Investigación: en este proceso es el inicial, ya que se buscará la mayor cantidad de información posible acerca del tema. Se la diferenciará dependiendo de la relevancia, y se analizará. Debido a la naturaleza inexacta de la Leyenda de la cueva de los Tayos, se optará por reconocer y estudiar información relacionada a mitos y leyendas, que en concepto, podrían no ser reales.

Objetivos: ya detallado en el apartado 3.3.1.: El objetivo principal será desarrollar un demo de un videojuego acerca de la leyenda de la cueva de los Tayos para difundir el legado histórico de este lugar en adolescentes ecuatorianos de entre 12 a 18 años.

Y en cuanto a objetivos específicos:

- Investigar sobre la historia y mitología de la leyenda de la Cueva de los Tayos.
- Adaptar la historia de la leyenda de la Cueva de los Tayos en un demo de un videojuego.
- Implementar las correctas habilidades y técnicas interactivas para la creación de un videojuego.
- Comprobar la funcionalidad y efectividad del videojuego.

Métodos: la investigación cualitativa mediante recursos digitales y bibliotecas físicas serán indispensables. Libros y cuentos de ficción serán estudiados de igual forma, debido a su cercana relación con el tema principal del proyecto, una leyenda.

Métodos técnicos serán utilizados, conjuntamente con los conocimientos adquiridos en la universidad, cursos digitales y la práctica.

En cuanto a la realización del demo como tal, se procederá a separarlo en dos puntos base:

- **Producción:** iniciará en el proceso de preconcepción de los personajes, escenarios e historia. Se utilizarán programas de modelado y digitalización para crearlos en un espacio tridimensional. Se procederá a usar otro software para texturizarlos, darles color, y finalmente tenerlos listos.
- **Programación y optimización:** tomando los modelos ya creados y detallados, lo siguiente será incluirlos dentro de un mundo virtual y proceder a crear la programación que permitirá crear el demo. La optimización y empaquetamiento es el último paso para difundir el videojuego.

CAPÍTULO IV DESARROLLO DE LA PRODUCCIÓN AUDIOVISUAL

4.1. Demo del videojuego

En este capítulo se evidenciarán ciertos elementos del avance en el desarrollo del demo. Un demo, como cualquier producción audiovisual, requiere de cierto trabajo dividido en cuanto a producción y optimización. El trabajo de investigación se integra con la ficción, en la creación de una historia atractiva que se relacione con el tema central.

4.1.1. Desarrollo del demo

4.1.1.1. Guion

El punto de partida de una historia.

ESCENA 1 EXT. AMAZONIA ECUATORIANA/ NOCHE

HAILEY, una fotógrafa de National Geographic se encuentra en la amazonia ecuatoriana cumpliendo con el trabajo de retratar la flora y fauna poco conocida de este país. Mientras, ella y su equipo de trabajo, acampan, un fuerte sonido llama su atención. De repente, toda luz que se podía ver al rededor se apaga, la fogata, la linterna de Hailey, e incluso la luna y las estrellas parecen haberse apagado. Hailey pierde la conciencia.

ESCENA 2 INT. MAZMORRA/ ?

Hailey despierta en una mazmorra, rodeada de paredes de tierra y roca. Se encuentra bajo tierra, atrapada en una especie de cárcel. Está sola. Se pueden escuchar ruido de gente habla a lo lejos, y gritos mucho más lejanos. Hailey está encerrada y no puede abrir la puerta de su celda.

Encuentra una nota en el piso: No sé cuánto tiempo hemos estado aquí, esas cosas no dejan de mirarnos. Buscan algo en nosotros. No somos los únicos. Tengo la sensación de haber estado aquí antes. Debo encontrar a los otros, debo encontrar a mi hermano. Escucha una leve y débil voz detrás de la pared.

VOZ DÉBIL

No podremos salir, esas cosas están muy cerca. Hailey escucha anonadada.

VOZ DÉBIL

Toma esto, puede que te sirva más que a mí.

Hailey recibe una pieza de un metal extraño, y la usa para abrir la puerta. De inmediato escucha unas voces acercándose rápidamente. Hailey escucha pasos viniendo hacia ella detrás de la pared, debe esconderse rápido. Los pasos se detienen y una secuencia de sonidos empieza a escucharse.

Se escucha abrirse una puerta. Los pasos se escuchan más cerca, se detienen y nuevamente una secuencia de números. La puerta se abre. Hailey, escondida debajo de una especie de carretilla gigante, no puede creer lo que sus ojos ven. Han aparecido un par de figuras humanoides. Pero no son nada que Hailey haya visto antes, son como extraterrestres.

Las figuras (INTRATERRESTRES) entrar a la habitación a buscar a Hailey. Hailey sin pensarlo dos veces, escapa hacia la puerta. Para abrirla tiene que usar el código de sonido que ha escuchado anteriormente.

ESCENA 3 INT. MUNDO INTERNO/ ?

Hailey se encuentra ante una inmensa cueva, escapa por un camino estrecho, entre rocas muy grandes. Pero la cueva no es como nada que haya visto antes, parece haber sido tallada por la mano del hombre. Ríos y una gran cascada recorren la cueva. Hailey escucha un llanto cercano, al acercarse a ver, encuentra un Pequeño niño shuar.

NIÑO

¿Dónde está mi hermano?

Hailey decide ayudar al niño, lo lleva consigo. Se encuentran en un camino bloqueado por una puerta, para la que se necesita un tipo de llave especial. Deciden tomar un camino alternativo por donde hay un pequeño agujero por el que Hailey no puede entrar. Levanta al niño en sus brazos y lo ayuda a entrar por el agujero.

Hailey regresa a la puerta y escucha por el otro lado un código de sonido. El niño pequeño ha abierto la puerta. Ambos entran.

ESCENA 4 INT. MUNDO INTERNO NAVE ESPACIAL/ ?

De repente Hailey y el niño se encuentran ante una habitación totalmente diferente a lo anteriormente visto. Es una habitación enorme, parece una nave espacial, tiene maquinas y objetos tecnológicos fuera de la comprensión humana. De pronto entra uno de estos habitantes subterráneos a la habitación.

Hailey y el niño tratan de ocultarse. El niño entra en una especie de cajón, en el que Hailey no puede entrar.

Hailey tiene que ocultarse del intraterrestre y a la vez tratar de escapar. Haciendo sonar unos objetos extraños que hay sobre las mesas y distraer al extraño personaje. Logra encerrar a su perseguidor en una especie de congelador. Y junto con el niño logran escapar.

4.1.1.2. Storyboard

El storyboard se utiliza para presentar preliminar la historia.



Figura 5. StoryBoard Primera parte.

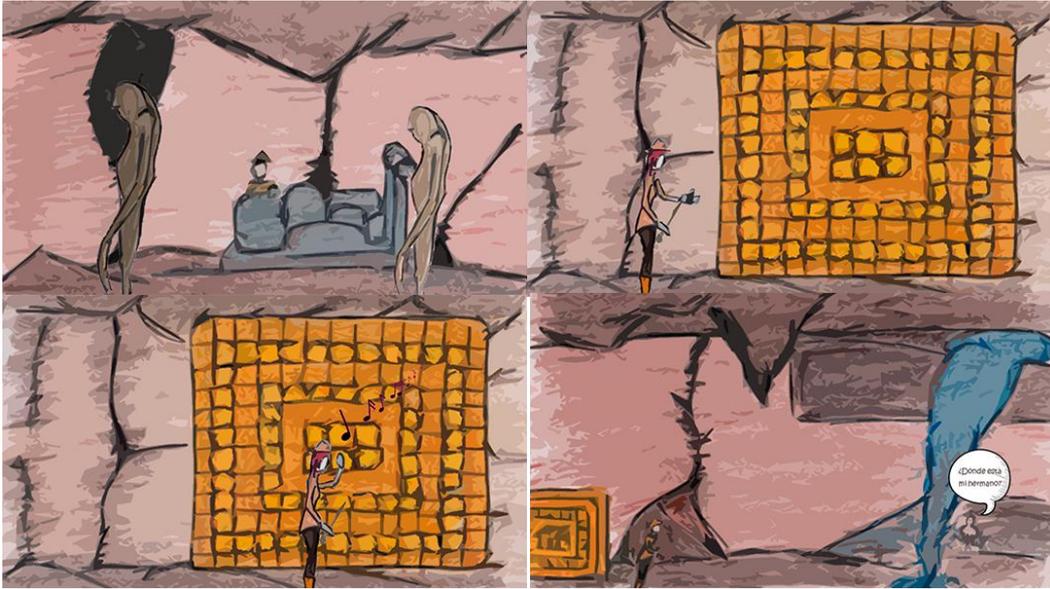


Figura 6. StoryBoard Primera parte.

4.1.1.3. Personajes

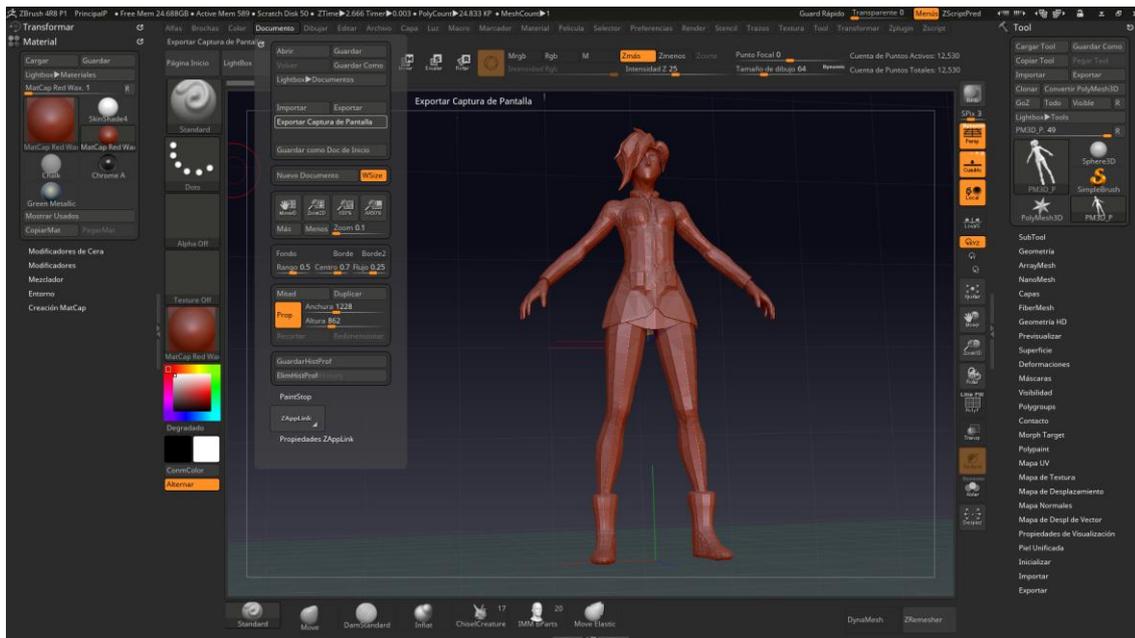


Figura 7. Hailey.



Figura 8. Hailey Textura.



Figura 9. Intraterrestre.

4.1.1.4. Integración



Figura 10. Gran Puerta.



Figura 11. Integración Intraterrestre.

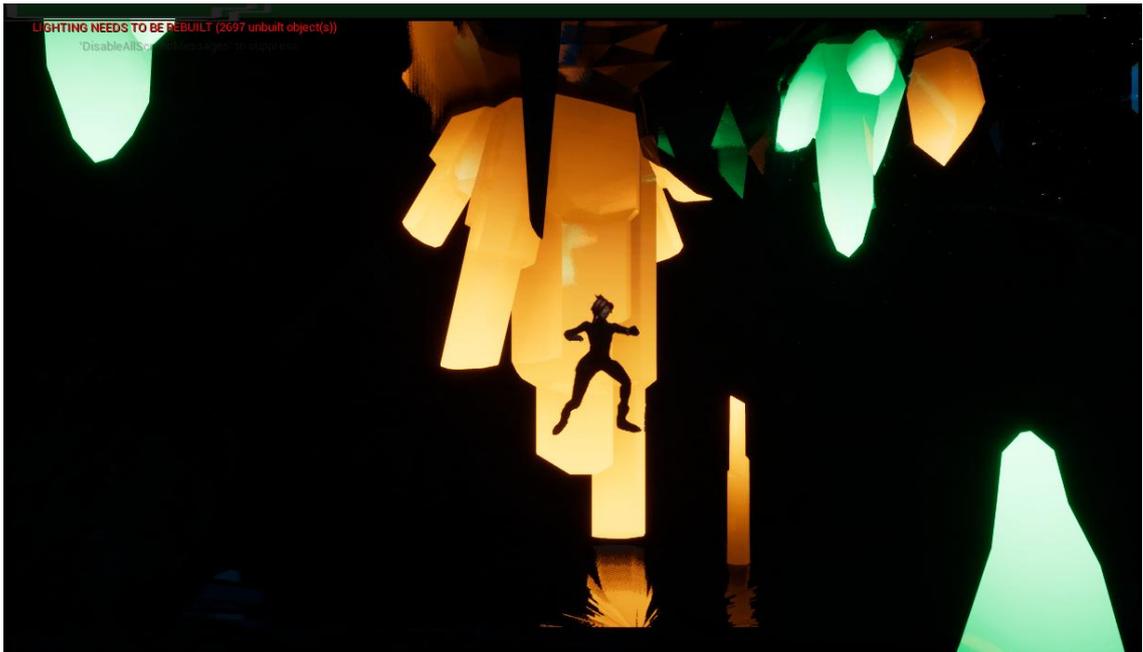


Figura 12. Bajo el agua.

4.1.1.5. Programación

Para que el juego funcione, los personajes funcionen correctamente y las interacciones se den de forma ideal, la programación debe ser eficiente. La experiencia del jugador puede estar totalmente definida a partir del correcto funcionamiento del código dentro de la programación, así como también de la gráfica atractiva del videojuego.

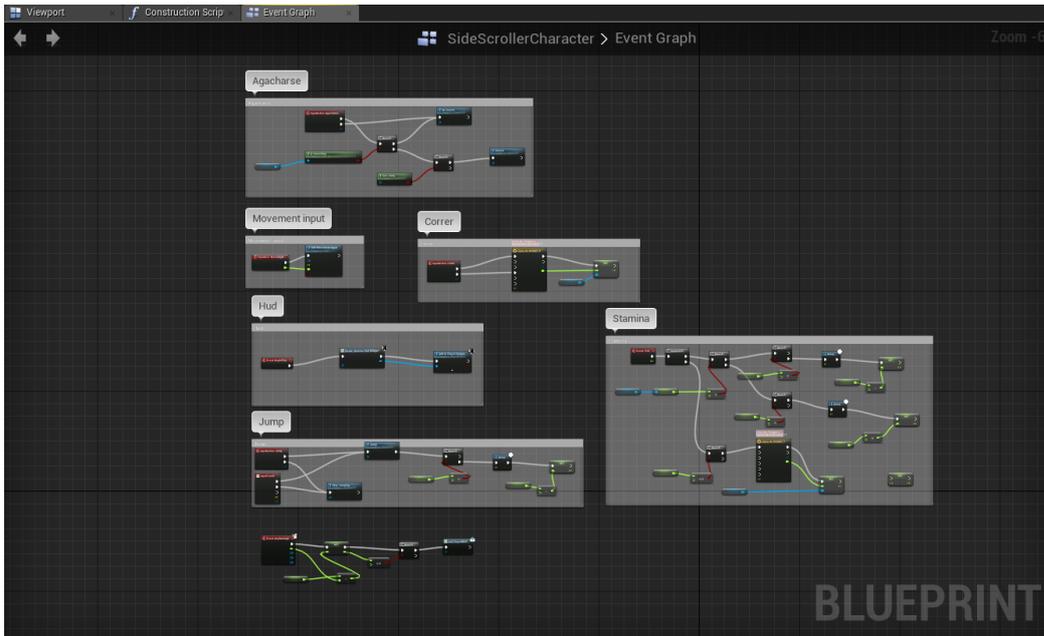


Figura 13. P. Blueprint 1.

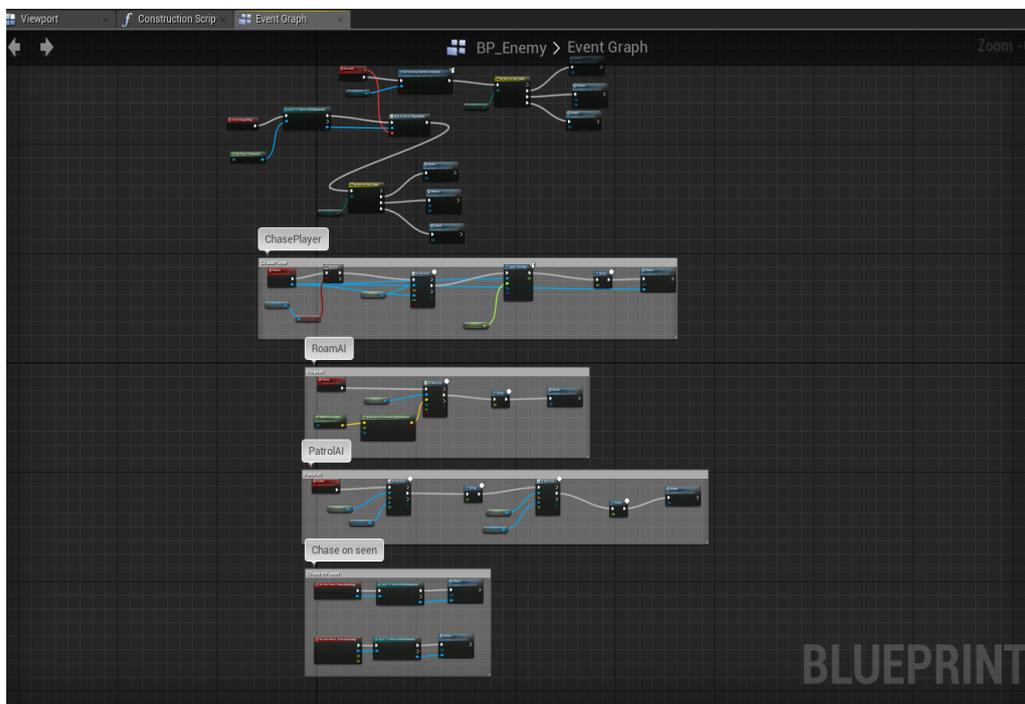


Figura 14. P. Blueprint 2.

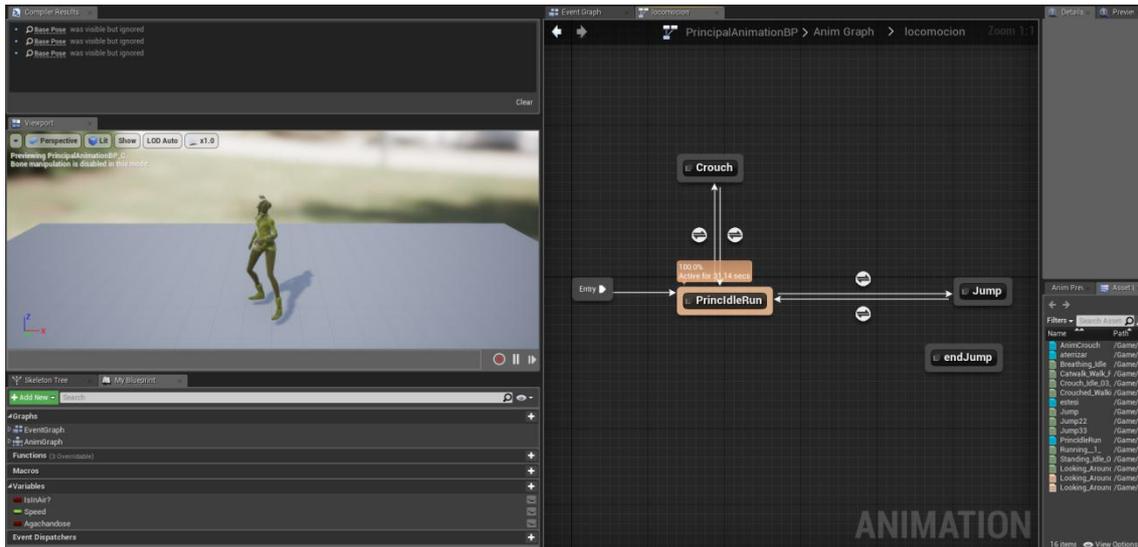


Figura 14. A. Blueprint 1.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Al hacer una relación entre los proyectos ya existentes y la propuesta para este proyecto, se considera que es acertado concluir que se tiene un buen concepto y motivación. La leyenda de la cueva de los Tayos funciona perfectamente bien como un representante del legado histórico y ancestral del Ecuador. Plantearlo como algo interactivo, logra resaltar la idea de un lugar misterioso y único, le da al usuario una interrelación mucho mayor del lugar, experiencia y espacio.

La naturaleza de los misterios que existen en el planeta Tierra, en cada cultura, entre cada sociedad, suelen resultar difíciles de comprender y es importante darle el valor que requieren.

Realizar un videojuego con esta temática y enfocado a fomentar el conocimiento de saberes ancestrales y el turismo hacia el país, es una buena forma de garantizar la atención del público en general. Dado que, hasta ahora no se ha hecho un juego exclusivamente sobre la cueva de los Tayos, una leyenda muy conocida en el país, esto generará mayor apertura hacia estos temas en el futuro.

5.2. Recomendaciones

Plantear una colección de mini-juegos acerca de muchas más leyendas y mitos ecuatorianos podría funcionar mejor para dar a conocer esta cultura ancestral. Además de ser mucho más sencillo integrar una temática en conjunto a varios juegos en conjunto, que hacerlo por separado cada vez que se lanza uno nuevo.

Un cortometraje y sobretodo un documental pueden funcionar de mejor manera al momento de transmitir la esencia de estas historias ecuatorianas, porque se conseguirían personajes reales, con relatos reales y directamente de las personas más cercanas a la leyenda. Sería una mejor estrategia si lo que se busca es dar a conocer la realidad detrás del mito.

Finalmente, el espacio y ambiente real que la cueva de los Tayos o lugares como estos presentan es difícil de representar digitalmente, y es importante reconocer las limitaciones tecnológicas personales de un estudiante universitario.

REFERENCIAS

- Abbagnano, N. y Visalbergui, A. (1992). *Historia de la Pedagogía*. Madrid, España: Fondo de Cultura Económica.
- Álvarez, S, Ehrenreich, J, Medina, H, Ruiz, L, y Ventura, M. (1997). *Etnografías Mínimas del Ecuador*. Quito, Ecuador: SISTEMA DOCUTECH.
- Alvarracín, C. (2015). *Diseño de un libro ilustrado 3D para aportar a la conservación de la mitología ecuatoriana en adolescentes* (tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Cuenca, Ecuador.
- Apo, L. (2014). *Leyendas ecuatorianas como recursos didácticos para desarrollar el hábito de la lectura en los niños y niñas del quinto año de educación básica del centro educativo honduras, provincia de Tungurahua* (tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador
- Arocena, F., y Sobottka, E. (2017). Diversidad cultural en América Latina. *Civitas - Revista de Ciências Sociais*, 17 (2), 205-209.
- Ávila, E. (2014) *Graphic Design of an Interactive Digital Publication about the Legend of Ecuador* (tesis de pregrado). Universidad de Azuay, Cuenca, Ecuador.
- Bahamonde, A. (2016). *Diseño y desarrollo de videojuego 3D basado en la Leyenda de Cantuña* (tesis de pregrado). Universidad de Las Américas, Quito, Ecuador.
- Belli, S., y López Raventós, C. (2008). Breve historia de los videojuegos. *Athenea Digital. Revista de Pensamiento e Investigación Social*. (14), 159-179.
- Buxarrais, M., y Ovide, E. (2011). El impacto de las nuevas tecnologías en la educación en valores del siglo XXI. *Sinéctica*, (37), 1-15.
- Colombres, A. (s.f.). Del mito al cuento. *Portal de la cultura de América Latina y el Caribe*.
- Díaz, L. y Viana, G. (2007). Reflexiones antropológicas sobre el arte de la palabra: Folklore, literatura y oralidad. *Signa: revista de la Asociación Española de Semiótica*. (16)
- Etxeberria, X. (1998). Videojuegos y educación. *Comunicar*, (10), 7-11.

- Etxeberria, F. (2008). Videojuegos, consumo y educación. *Teoría de la Educación. Educación y Cultura en la Sociedad de la Información*, 9 (3), 11-28.
- Hall, S (2006). *Tayos Gold. The archives of Atlantis*. Illinois, Estados Unidos: D-SINE.
- Inca, A. (Junio, 2016). *Desarrollo del entorno 3D del videojuego La Dama, mediante el uso de las técnicas de modelado y texturizado* (tesis de pregrado). Universidad de las Américas de Puebla, Puebla, México.
- Fajardo, J., y Granda, L. (2011). *Elaboración de un texto escolar, con mitos, cuentos y leyendas, para los niños y niñas del Cecib. Ángel María Zamora Granda de la comunidad Warawin, cantón y provincia del Cañar* (tesis de pregrado). Universidad Politécnica Salesiana, Cuenca, Ecuador.
- Giddens, A. (2007). *Un mundo desbocado, los efectos de la globalización en nuestras vidas*. Recuperado de http://eva.universidad.edu.uy/pluginfile.php/506145/mod_resource/content/1/Giddens,%20Anthony%20-%20Un%20mundo%20desbocado.pdf
- Green, C. S., y Bavelier, D. (2003). *Action video game modifies visual selective attention*. Nueva York, Estados Unidos: NATURE.
- Gros, S. (1998): *Jugando con videojuegos: educación y entretenimiento*. Bilbao, España: DESCLÉE.
- Gros, S. (2004). *Pantallas, juegos y educación: La alfabetización digital en la escuela*. Bilbao, España: DESCLÉE.
- Huesca, G., y Noguez, J. (s.f.). *Ambientes Edutainment: Manteniendo el balance entre educación y entretenimiento*. Recuperado de http://www.comie.org.mx/congreso/memoriaelectronica/v11/docs/area_07/2471.pdf
- Lee, J. J., y Hammer, J. (2011). Gamification in Education: What, How, Why Bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 3-4.
- Luque, E. (2001). Viejos y nuevos mitos. *Reis. Revista Española de Investigaciones Sociológicas*, (93), 9-25.
- Mendo, J. (2009). *Educación e identidad cultural*. Lima, Perú. Recuperado de <http://dcsh.izt.uam.mx/proyectos/atilano/crea/historia/apunte3.pdf>

- Moya, A. (2006). *Literatura oral y popular de Ecuador*. Quito, Ecuador: Convenido Andrés Bello-IPANC. Recuperado de <http://www.flacsoandes.edu.ec/libros/digital/48127.pdf>
- Navarro, N. (2016). *Leyendas ecuatorianas en el desarrollo del lenguaje oral, en niños de 4 años, en el centro infantil "Burbujitas de alegría"* (tesis de pregrado). Universidad Central del Ecuador, Quito, Ecuador.
- Peña, G. (2011). *Historia documentada del descubrimiento de las Cuevas de los Tayos*. Guayaquil, Ecuador: GRAFINPREN.
- Ponce, C. (2017). *Gamificación en Ecuador: ¿Los juegos pueden ser parte de procesos educativos y laborales?* (tesis de pregrado). Universidad de Las Américas, Quito, Ecuador.
- Ramírez, E. (s.f.) *La leyenda como manifestación del arte popular* (tesis de curso). Programa de becarios. IADAP, Quito, Ecuador.
- Saldarriaga, A., & Cardona, A., Pulgarín, P. y García, J. (2014). El videojuego como recurso multimedial para la formación en competencias artísticas y ciudadanas en la educación preescolar. *El Artista*, (11), 321-338.
- Tamayo, M. (2013). La imagen visual en los videojuegos: un acercamiento desde el arte y la estética. *Estudios sobre las Culturas Contemporáneas*, 19 (38), 29-46.
- Ubidia, A. (s.f.). *Un siglo de relato ecuatoriano*. Recuperado de http://www.ubidia.editorialelconejo.com/un_siglo_del_relato_ecuatoriano.pdf
- Vich, V., y Zavala V. (2004). *Realidad y poder. Herramientas metodológicas*. Bogotá, Colombia: GRUPO EDITORIAL NORMA.

