

no/a.

AUTOR

AÑO



FACULTAD DE COMUNICACIÓN Y ARTES AUDIOVISUALES

REALIZACIÓN DE UN LIBRO INFANTIL ILUSTRADO DE TRES SERES
MITOLÓGICOS DEL ECUADOR PARA NIÑOS DE OCHO A DOCE AÑOS

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

Profesor Guía:

Cargo. Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

Autora:

Kelly Daniela Luz Villegas

Año

2020

DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA

“Declaro haber dirigido este trabajo, Realización de un libro infantil ilustrado de tres seres mitológicos del ecuador para niños de ocho a doce años, a través de reuniones periódicas con la estudiante Kelly Daniela Luz Villegas, en el semestre 2019-2020, 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”.



Marina Anatolievna Bekaldieva Aramisova

Magíster en Estudios del Arte

CC: 1002181277

DECLARACIÓN DEL PROFESOR CORRECTOR

“Declaro haber revisado este trabajo, Realización de un libro infantil ilustrado de tres seres mitológicos del Ecuador para niños de ocho a doce años, de la estudiante Kelly Daniela Luz Villegas, en el semestre 2019-2020, dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación”.



Carolina Cecilia Loor Iturralde

Máster en Animación

CI: 1714832571

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”.



Kelly Daniela Luz Villegas

CI: 1717826397

AGRADECIMIENTOS

Agradezco a mi familia por brindarme su sustento incondicional.

En especial a mi profesora guía, Mg. Marina Bekaldieva por su apoyo, consejos y tiempo entregados al desarrollo de este proyecto.

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de tesis a mis padres por apoyarme y motivarme siempre, y a Nana por estar siempre a mi lado.

A todos quienes contribuyeron con la elaboración de este proyecto.

RESUMEN

El siguiente proyecto es una propuesta de un libro infantil con tres historias diferentes, ilustradas en 2D, basadas en seres mitológicos del Ecuador. La investigación realizada tiene objetivo recuperar y resaltar los saberes ancestrales de nuestra cultura por medio de un libro dividido en tres capítulos, en los cuales se crean escenarios y personajes principales.

Los personajes que cobran vida en esta historieta son: Las Guacamayas, Carunco y Posorja. Está dirigido al público infantil y adolescente. El realizar un libro ilustrado para determinado público permite la ampliación de conocimientos por las raíces que definieron a los ecuatorianos en el principio de los tiempos.

Como identidad cultural es importante recordar siempre de donde se proviene; Claro que proyectos con la misma iniciativa durante los últimos años se han realizado en el Ecuador, pero cada uno tiene su originalidad y una manera de inspirar a las personas, dentro y fuera del país.

La información y realización del proyecto está sustentada por diferentes fuentes bibliográficas de internet, libros y artículos referentes a la investigación.

Palabras clave: Cuento ilustrado, saberes ancestrales, identidad cultural, integración escolar.

ABSTRACT

The following project is a proposal for a children's book with three different stories, illustrated in 2D, based on mythological beings from Ecuador. The research carried out aims to recover and highlight the ancestral knowledge of our culture through a book divided into three chapters, in which scenarios and main characters are created.

The characters that come to life in this comic are: Las Guacamayas, Carbunco and Posorja. It is aimed at children and teenagers. Making an illustrated book for a certain audience allows the expansion of knowledge by the roots that defined Ecuadorians in the beginning of time.

As a cultural identity it is important to always remember where it comes from; Of course, projects with the same initiative in recent years have been carried out in Ecuador, but each one has its originality and a way of inspiring people, inside and outside the country.

The information and realization of the project is supported by different bibliographic sources on the internet, books and articles related to the research.

Keywords: Illustrated story, ancestral knowledge, cultural identity, school integration.

ÍNDICE

CAPÍTULO I	1
INTRODUCCIÓN	1
1.1. Introducción.....	1
1.2. Antecedentes	2
1.3. Justificación.....	5
CAPÍTULO II	7
ESTADO DE LA CUESTIÓN	7
2.1. Historia de la cultura ecuatoriana	7
2.1.1. Descripción de cultura ecuatoriana	8
2.1.2. Culturas nativas y sus religiones.....	8
2.1.3. Sociedades Aborígenes	13
2.1.4. Tradiciones y Costumbres.....	15
2.1.5. Mitología ecuatoriana: origen e historia.....	17
2.1.6. Influencia de la conquista.....	18
2.1.7. Cuentos de seres Mitológicos.	18
2.2. La Ilustración y literatura infantil	20
2.2.1. Definición e historia de la ilustración.	21
2.2.2. Ilustración Digital.....	21
2.2.3. Estilo y diseño de cuentos infantiles.....	23
2.2.4. La influencia de los libros infantiles en niños del Ecuador	23
CAPÍTULO III	24
DISEÑO DEL ESTUDIO	24
3.1. Planteamiento del problema	24
3.2. Preguntas	25
3.2.1. Pregunta general.....	25
3.2.2. Preguntas específicas	25
3.3. Objetivos	25
3.3.1. Objetivo general	25
3.3.2. Objetivos específicos	26
3.4. Metodología.....	26
3.4.1. Contexto y población.....	26

3.4.2. Tipo de estudio.....	26
3.4.3. Herramientas a utilizar	27
3.4.4. Tipo de análisis	27
CAPÍTULO IV	29
DESARROLLO DEL PROYECTO	29
4.1. Preproducción	29
4.1.1 Recursos Utilizados.....	29
4.1.2. Cuento.....	30
4.1.3. <i>Storyboard</i>	30
4.1.4. Cromática.....	33
4.1.5. Creación de Personajes	36
4.1.6. Creación de escenarios e ilustración de escenas	45
4.2. Producción	47
4.2.1. Tipografía	47
4.2.2. Portada y Contraportada	49
4.2.3. Diagramación	49
4.3. Diseño del producto.....	51
4.3.1. Plataforma virtual	52
4.3.2. Resultados de la prueba del producto.....	53
CAPÍTULO V	55
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....	55
5.1. Conclusiones.....	55
5.2. Recomendaciones.....	56
REFERENCIAS.....	57
ANEXOS	62

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Vestimenta y entorno de la Cultura Huancavilca. Tomado de (Avilés, Cultura Manteño Huancavilca, 2019)	10
Figura 2. Silla de piedra en forma de u. Tomado de (Universo, 2018)	11
Figura 3. Arquitectura Cañari. Tomado de (eltiempo, 2018).	12
Figura 4. Orejera fundida en oro y plata con figura de un ser mitológico cañari. Tomado de (Avilés, Confederación Cañari, 2019).....	13
Figura 5. Festival de Frutas y flores. Tomado de (Tradiciones, s.f.).....	16
Figura 6. Storyboard: Historia de Posorja.	31
Figura 7. Storyboard: Historia de Carhunco.	32
Figura 8. Storyboard: Historia de Las Guacamayas.....	33
Figura 9. Paleta de colores de Posorja.	34
Figura 10. Paleta de colores de Posorja 2.....	34
Figura 11. Paleta de colores de Carhunco.	35
Figura 12. Paleta de colores de Carhunco 2.	35
Figura 13. Paleta de colores de Las Guacamayas 1.....	36
Figura 14. Paleta de colores de Las Guacamayas 2.....	36
Figura 15. Bocetos de los personajes principales.	37
Figura 16. Posorja: Personaje principal.....	38
Figura 17. Posorja: Crecimiento de Pososrja.	39
Figura 18. Posorja: Personajes secundarios.....	40
Figura 19. Carhunco: Personaje Principal.....	41
Figura 20. Las Guacamayas: Personaje principal 1.....	42
Figura 21. Las Guacamayas: Personaje principal 2.	42
Figura 22. Las Guacamayas: Personaje femenino principal 1.	43
Figura 23. Las Guacamayas: Personaje femenino principal 2.	44
Figura 24. Las Guacamayas: Personaje aves.....	45
Figura 25. Creación de escenario del cuento de Posorja.....	46
Figura 26. Creación de escenario de la selva del cuento de Posorja.....	47
Figura 27. Vista Previa de Fuente Shadows Into Light Two por Google Fonts.....	48

Figura 28. Vista Previa 2 de Fuente Shadows Into Light Two por Google Fonts.	48
Figura 29. Portada y Contraportada del Libro “Cuento Mágicos”.	49
Figura 30. Diagramación del libro ilustrado parte 1.	51
Figura 31. Diagramación del libro ilustrado parte 2.	51
Figura 32. Libro “Cuentos Mágicos” en la plataforma virtual.	52

CAPÍTULO I

INTRODUCCIÓN

1.1. Introducción

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo realizar un libro infantil para incrementar el conocimiento sobre seres mitológicos en el Ecuador. Este país es abundante en tradiciones y cuentos místicos, por lo que se resaltan historias mitológicas no muy conocidas o que no son muy relatadas en la actualidad.

Este proyecto se pretende difundir a nivel nacional, por medio de redes sociales y propaganda web, para que los espectadores tengan en cuenta los cuentos originarios de ancestros ecuatorianos, que se han transmitido de familia en familia hasta la actualidad, con la intención de que los saberes ancestrales no se queden en el olvido, como también dar a conocer su cultura y la herencia aborígen. Para esto, el producto escogido es un libro ilustrado en el que se realizarán las técnicas aprendidas en la carrera, como son: creación de personajes, ilustración, técnicas de visualización, guión, *storyboard*, bocetos y creación de escenarios, entre otros; logrando un alto nivel de calidad en el desarrollo del producto.

Referente a la creación de este libro ilustrado, puede ser de gran ayuda para aumentar el conocimiento a las culturas nativas e indígenas que, con el tiempo, sus relatos mitológicos han perdido credibilidad en la sociedad, así aportando con un producto que recopile toda la información y que se lo pueda apreciar en las librerías del país.

Este trabajo se dividirá en los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I: Contiene la introducción, antecedentes y justificación.

CAPÍTULO II: Los temas de indagación, se divide en dos partes esenciales:

1. La historia de la cultura ecuatoriana, donde se dará una rápida descripción de cultura, como también las culturas nativas y sus religiones, sociedades aborígenes, incluyendo tradiciones y costumbres, el origen de la mitología ecuatoriana, la historia de la mitología en el Ecuador, mitología indígena, y cuentos de seres mitológicos.
2. La ilustración y la literatura infantil, donde se verá el significado e historia de la Ilustración, la ilustración digital, estilo y diseño de cuentos infantiles y la influencia de los libros infantiles para niños en Ecuador.

CAPÍTULO III: Diseño del estudio, contiene el planteamiento del problema, preguntas, objetivos y metodología. Desarrollo del libro ilustrado.

CAPÍTULO IV: Desarrollo del libro infantil ilustrado.

CAPÍTULO V: Se desarrollarán las conclusiones y recomendaciones que se han obtenido en el transcurso de la investigación.

1.2. Antecedentes

El Ecuador es un país con una larga lista de seres mitológicos, con leyendas y mitos que se transmiten de generación en generación. Estos seres han forjado bases en la historia ecuatoriana, sobre todo en la última década, donde se puede visualizar, leer y entender, gracias a la tecnología, una imagen de cómo podrían ser los mismos.

Los mitos, leyendas, supersticiones y creencias existen en toda la geografía del austro ecuatoriano con diversidad de variantes, incluso algunas se acoplan a diferentes lugares y formas de vida, dependiendo del sector, esto quizá se deba a que su forma de transmisión es generalmente oral. (Anónimo, 2013)

La gran mayoría de leyendas en el Ecuador tienen origen en época de la conquista española, se van entremezclando la verdad y ficción por las anécdotas y experiencias a través de los años, en algunos casos son personajes célebres o imaginarios, sus historias se cuentan en toda familia ecuatoriana, dejando una marca.

De la mano de las leyendas vienen los mitos. Son relatos que los habitantes de las tribus contaban a sus descendientes, sobre cómo los seres mitológicos ayudaban, y en algunos casos atemorizaban en el Ecuador antiguo. Los mitos facilitan las respuestas a todas las preguntas sin responder de cómo, cuándo y el porqué del origen, de la existencia de los ecuatorianos y qué esperar del destino. (Guerrero, 2006)

Con el transcurso de los siglos las creencias han perdido valor e importancia para los ecuatorianos, ya sea por la religión o por el interés tecnológico, más que el cultural, y también porque hoy por hoy los jóvenes encuentran más entretenidos y divertidos conocimientos extranjeros e innovaciones que la cultura popular.

La causa radica en el desprestigio y anulación de dichos dioses por la obra de la acción evangelizadora. No obstante, ésta no ha sido capaz de su erradicación total, pues la referencia a los dioses vermiculares aún sobrevive de manera fragmentaria o implícita en ciertas leyendas o casos. (Guerrero, 2006)

Asimismo, la mitología mestiza está relacionada con objetos mágicos, seres imaginarios y mucha fantasía, para contribuir al interés de la cultura con relatos de seres que nunca se podrán ver, pero sí imaginar.

En el Ecuador se pueden apreciar varios libros ilustrados, pero actualmente son pocos los realizados por ecuatorianos. En el país existen grandes artistas con capacidades extraordinarias y grandes ideas, logrando magníficas piezas de arte

que en algunas situaciones no son valorados, por el simple hecho de no ser piezas extranjeras.

Y es que vender cómics no resulta viable al distribuidor. Somos herederos inocentes de un legado identitario que se instauró en el imaginario popular anglosajón a mediados del siglo XX, somos víctimas de la devastación creativa causada por el Comics *Code Authority*. (Zabala, 2014)

Es por esta razón que, en el proyecto que se va a realizar, se pretende mostrar diferentes maneras de representar un libro ilustrado y cómo en el país hay potencial para contar relatos de forma creativa. En los últimos cinco años varios proyectos se han mostrado a la comunidad ecuatoriana sobre los seres mitológicos, que han traído de vuelta viejas tradiciones y que exponen la gran fuente artística entre los jóvenes de colegio y universitarios.

Diferentes instituciones han sido testigo de maravillosos trabajos, como es el caso de la Universidad de Cuenca, donde el estudiante (Peña, 2013) realizó una tesis sobre el *Diseño de un sistema de personajes basados en las historias mitológicas del Ecuador para aplicarlo a títeres*, explicando cómo los saberes ancestrales son importantes y qué mejor manera de llegar a los pequeños que con títeres. El arte no solo está representado en dibujos, también lo está en la manera de comunicar.

Otro tema de investigación crucial en este proyecto es del estudiante Juan Vásquez (Vásquez, 2016), que propone: *Reimaginar el mito de las guacamayas ilustraciones 3D: transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres*. Un tema que se asemeja con el presente proyecto de tesis, en el sentido de los seres mitológicos, las guacamayas, que son conocidos como hermosos animales, pero para las tribus Cañarí significan mucho, para ellos es un animal sagrado, un ser que los salvó del fin del mundo y que puede transformarse en una mujer muy hermosa.

Y, por último, el proyecto del estudiante Espin Pozo Jairo Manuel de la Universidad Nacional de Chimborazo, (Manuel, 2018), propone: *Diseño de cuentos infantiles con ilustraciones digitales para el aprendizaje de los mitos religiosos de Chimborazo*. Este tema llamó la atención porque habla sobre cómo entender a los niños al momento de realizar un proyecto y cómo hacerlo viable en el mercado infantil.

1.3. Justificación

La misión de este proyecto es elaborar un libro ilustrado que de forma explicativa permite mostrar los tesoros nacionales, como las tradiciones que existen en el Ecuador. Al momento de sacar todo de este material ilustrativo se pueden obtener muchos beneficios, como culturales, de conocimiento social y creatividad.

Terminado el presente proyecto se pretende publicar el libro ilustrado en Ecuador e incentivar a las personas a recuperar la mitología del país. Para lograr este objetivo es necesario ofrecer una historia creativa, la cual sea valorada por la sociedad ecuatoriana y tenga un gran impacto al recuperar las creencias y mitos antiguos.

El proyecto tendrá como principal beneficiario a los ciudadanos ecuatorianos, al interesarse por el arte local, al igual que por los seres mitológicos que alguna vez tuvieron más impacto en la sociedad. Lo que se busca lograr es atraer a más personas nacionales e internacionales por el tema del arte conceptual y cómo está distribuido en los diferentes campos, que en este caso es la ilustración, cómo se desarrolla de manera creativa de la mano de la mitología ancestral, y acerca de cómo estos cuentos para niños se convirtieron para adultos con el paso del tiempo.

Un gran proyecto conlleva tiempo de compromiso y trabajo creativo. Por esas razones, el tiempo estimado para finalizar el proyecto es entre seis meses a un

año, justificado para la creación de un cuento ilustrado, debido al tiempo que se toma en crear la historia, planificar los diferentes planos de cada hoja, creación de los personajes con sus características y sus diferentes funciones, entre otros elementos que son requeridos. El tiempo se planea dividir de forma justa para cada parte al momento de realizar el libro: un mes de organización, bocetos, personajes, un mes para el diseño y tipo de ilustración que se va utilizar; dos meses para la creación de la historia mediante dibujos y colocación de los diferentes diálogos en cada historia; y dos meses para colorizar, combinar la paleta de colores y dar toques finales. Así obteniendo el total de seis meses de trabajo justo y parcial para entregar el producto completo de buena calidad y a tiempo.

CAPÍTULO II

ESTADO DE LA CUESTIÓN

2.1. Historia de la cultura ecuatoriana

La riqueza de un país no se define por su oro o el poder de un gobierno, son sus saberes ancestrales, su educación y su cultura con la puedan ser identificados.

Ecuador, una nación multiétnica y pluricultural de cuatro regiones que nacieron creyendo en dioses y seres sobrenaturales que les provenían riquezas, salud, arte y conocimientos naturales. Hoy en día la cultura son todos esos fragmentos recolectados por siglos y almacenados dentro de la sociedad como riquezas nacionales.

“La Cultura histórica de un pueblo implica su cultura espiritual reflejada en la objetividad de los hechos humanos” (Vargas, 2010, pág. 9). La cultura ecuatoriana toma gran impacto en la sociedad de hoy en día gracias a los eventos que con el pasar del tiempo marcaron el Ecuador, permitiendo a los jóvenes de esta generación conocer que tan grande es su cultura y cómo gracias a ella pueden ser identificados en cualquier parte del mundo.

El Imperio Inca se originó en el Perú, a principios del siglo XVI, y se extendió al Ecuador con las mismas costumbres y tradiciones, con el pasar de los años esta cultura heredada fue acoplándose y cambiando el diario vivir de diferentes tierras hasta la conquista española, donde la herencia indígena tomó parte de la cultura europea. La mayoría del Ecuador es habitado por mestizos de origen indígena y español, también hay habitantes con herencia africana, pero sin importar las diferentes etnias que existen en el país, la cultura de los ancestros aún persiste y es de gran influencia para unir a las cuatro regiones. Cada uno conservando su propia identidad e historia, a la vez que transitan juntos un mismo camino hacia el futuro.

2.1.1. Descripción de cultura ecuatoriana

“La conceptualización científica del término <<cultura>> es una de las tareas más difíciles de lograr a causa de su carácter polisémico -es decir, de sus múltiples significados-, que dificulta cualquier definición universal de dicha expresión”. (Ruilova, 2015)

Cultura es todo complejo que incluye el conocimiento, el arte, las creencias, la ley, la moral, las costumbres y todos los hábitos y habilidades adquiridos por el hombre no sólo en la familia, sino también al ser parte de una sociedad como miembro que es. (Tejeda & Gamez, 2018)

“Arquitectura, escultura, pintura, música y literatura son la manifestación de la cultura, es decir de la manera de sentir y entender el mundo a lo largo del tiempo” (De Gispert, 2000, pág. 991) . La belleza de cuatro regiones, de cuatro mundos, se identifican en un solo país, teniendo diferentes maneras de representar cuentos, leyendas, costumbres y otros tipos de arte, los cuales son diferentes en sus partes, pero tienen una conexión demasiado fuerte que los ancestros temían perder.

2.1.2. Culturas nativas y sus religiones

El Ecuador es hogar de diferentes culturas indígenas, donde la mayoría de los grupos mantienen sus lenguas natales. En la actualidad existen 13 nacionalidades indígenas en las diferentes regiones del país, la mayoría de ellas mantienen sus tradiciones ancestrales a pesar de la industrialización y la influencia de culturas extranjeras. Las dos principales culturas indígenas que destacan en el desarrollo de la investigación son la cultura Huancavilca y la cultura Cañari.

Cultura Huancavilca

La cultura Huancavilca fue una de las más grandes e importantes de la región Costa. Según la Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador. Miño (Miño, 2011) afirma: “Los huancavilcas fueron una cultura precolombina de la región litoral del Ecuador que se extendía desde la Isla Puná cerca a Guayaquil hasta tierra adentro hacia el sur de la Provincia del Guayas” (p.5).

Sus sociedades y costumbres eran diferentes, no obstante, pese a sus diferencias culturales está comprobado su mutuo comercio y convivencia fraterna. La cronología determinada para la cultura se extiende dentro del denominado Período de Integración desde el año 600 de nuestra era hasta 1534. (Aza, et al., 2013)

La lengua con la cual se comunicaban estos indígenas no está documentada y no se ha logrado obtener una buena clasificación de cómo era su comunicación. Sus vestimentas eran parecidas a las de culturas cercanas, por ejemplo: los hombres vestían un tipo de falda larga de paja hasta los tobillos, sombrero de paja y no utilizaban zapatillas, por otra parte, las mujeres llevaban una falda larga que tiene como nombre *Frufru*, no utilizaban zapatos y las espinas de los pescados que cazaban sus maridos les servían como peinillas para poder peinarse (Aza, et al., 2013).



Figura 1. Vestimenta y entorno de la Cultura Huancavilca. Tomado de (Avilés, Cultura Manteño Huancavilca, 2019)

Su religión se basaba en variedad de dioses, pero según investigaciones se puede decir que su devoción se inclinaba más por el Dios Sol y uno de sus rituales más comunes de ofrenda a este Dios era extraerse los dientes incisivos a edad temprana, eran muy cuidadosos cuando se trataba de la muerte, ya que al momento de los entierros colocaban los cuerpos en posición fetal dentro de vasijas enormes.

Su principal actividad de comercio les permitió expandirse a territorios más lejanos, como es México y Chile. Realizaban figuras humanas y de animales, pero los animales que más resaltan entre estos objetos son los felinos, con el pasar de los años se han encontrado sillas de piedra en forma de U de todos los tamaños y diferentes figuras talladas (Aza, et al., 2013).



Figura 2. Silla de piedra en forma de u. Tomado de (Universo, 2018)

Cultura Cañari

Los Cañaris estaban ubicados en la región Sierra, se expandieron por las provincias que hoy en día se conoce como Azuay y Cañar.

La mayoría de estos pueblos se encontraban en la zona andina por los minerales de la tierra, la agricultura, la vegetación y, en especial, por los animales que podían cazar con mayor rapidez, por otra parte, en esta zona podían resguardarse de los depredadores sin ser sorprendidos. “El Cañari como lengua hablada ha muerto; pero vive gran parte de su vocabulario, y varios de sus hermanos o próximos parientes viven aún” (Pichisaca, 2001, pág. 4).



Figura 3. Arquitectura Cañari. Tomado de (eltiempo, 2018).

Cañar es una de las provincias más antiguas conocida como la capital arqueológica del Ecuador, por todas las riquezas arqueológicas que posee. La cultura Cañari existía mucho antes que los Incas, pero de igual manera enfrentó la llegada de los españoles y a su dominio, su lengua natal era el quichua y aunque en algunos pueblos aún este idioma ancestral está presente muchos hablan el español (EcuRed, 2018).

Su actividad principal de comercio era la agricultura, la cual les permitió abrir muchos caminos con otras comunidades, gracias a ello con los años intercambiaron conocimientos y así aprendieron a fundir metales como el oro y la plata, de estos materiales fundidos realizaba hermosas piezas de joyería para las mujeres e incluso armas y piezas decorativas. “Los cañaris veneraban todo lo que les parecía extraordinario y maravilloso. Primero existía el culto al Hacedor Supremo, Pachacámac, que significa alma del mundo; después de éste, adoraban a la Luna, a la guacamaya y la serpiente” (JC, 2011).



Figura 4. Orejera fundida en oro y plata con figura de un ser mitológico cañari. Tomado de (Avilés, Confederación Cañari, 2019)

2.1.3. Sociedades Aborígenes

Los pueblos aborígenes fueron los primeros en el Ecuador y una gran etapa en la historia del país. Estos pueblos habitaron estas tierras entre los años 15000 y 12000 a.C., hasta la llegada de los españoles, los aborígenes eran nómadas, sus refugios los realizaban para protegerse de la naturaleza y eran hechos con barro, madera y hojas. Para poder defenderse de los peligros salvajes crean armas de piedra, y herramientas de piedra que también eran de utilidad para su diario vivir, para sus vestimentas utilizaban pieles de animales, y en cuanto a su alimentación mantenían una dieta balanceada de frutas, semillas, vegetales, plantas y animales (Anónimo, 2015).

En las investigaciones de los últimos tiempos se dividieron en diferentes etapas, las cuales son: Paleoindio o Precerámico, Formativo, Desarrollo Regional, Integración y Periodo Incaico (Anónimo, 2015). Estas sociedades se dividieron en diferentes grupos por las diferentes regiones que se conoce hoy en día como: Sierra, Costa y Amazonía.

En la región Sierra los diferentes pueblos aborígenes por su naturaleza de nómadas se desplazaban de un lugar a otro terminando por ubicarse en las montañas y bosques, construyendo diferentes caminos, recolectando alimentos, creando canales para la agricultura, cazando animales tanto para comer como para utilizar como vestimenta (Anónimo, 2015). Las sociedades aborígenes que pertenecieron a la Sierra son las siguientes (Orozco, 2007):

- Cerro Narrio
- Tuncahuán
- Panzaleo
- Cotocollao
- Cuasmal

En la región Costa, de igual manera, los aborígenes se desplazaban de un lugar a otro, practicaban la caza, la pesca, la recolección de alimentos, no veían necesario la piel de animal como vestimenta, su vestuario depende más de las hojas y materiales que encontraban alrededor de la selva, formaban sociedades dispersas, pero cuando se unían lograban explotar los recursos del mar para el comercio o para un intercambio entre sociedades. Quienes formaban parte de la costa son los siguientes pueblos (Orozco, 2007):

- Valdivia
- Machalilla
- Chorrera
- Tolita
- Jambeli
- Guangala
- Bahía
- Jama Coaque
- Jambelí
- Manteño
- Cerro Narrio

En la región Oriental las tradiciones y costumbres de los pueblos eran similares a los de la región costa, además de tener un clima más húmedo resaltan por ser más estratégicos en la caza, pintar su pelo o cuerpo con esencias naturales y llevar poca vestimenta para mayor agilidad en la caza y otras actividades de cada tribu (Orozco, 2007):

- Pastaza
- Yasuni
- Cuyes
- Cosanga
- Upano

2.1.4. Tradiciones y Costumbres

Las tradiciones y costumbres son cualidades que definen la esencia de un país y se tramitan a través de varias celebraciones en todo el año. Ecuador está lleno de riquezas tanto culturales como geográficas, la magia y el carisma de las personas muestran un lado encantador del Ecuador. (Hierro, 2017) afirma:

Un país que aprecia lo suyo, porque con el paso del tiempo recuerda y vive cada una las costumbres de los antepasados y de las nuevas generaciones. Es la diversidad de un pueblo que siente sus fiestas, comparte sus danzas, comidas típicas, idioma o la artesanía. Expresiones propias que van y vienen de cada rincón y que se reparten entre la sierra, la costa, la Amazonía y la región insular.

Las tradiciones son todas aquellas celebraciones que llevan un recuerdo de los ancestros y el motivo del porque merecen ser conmemoradas en un día especial. Para entender las tradiciones en Ecuador hay que tener en cuenta que se trata de un país que presenta una diversidad étnica y, al mismo tiempo, regional, por

tanto, el mestizaje viene dado por la cultura indígena combinada con la africana y la española, por esta razón, a través de los años se conformó lo que hoy se conoce como la cultura de Ecuador basada en todas sus tradiciones (admin, 2017)



Figura 5. Festival de Frutas y flores. Tomado de (Tradiciones, s.f.)

Las tradiciones más conocidas en Ecuador son (Anónimo, 2018)

- Festival de frutas y flores: esta fecha se celebra antes de la cuaresma, y durante la festividad las calles de Ambato se llenan de flores y arreglos frutales y se aprecia un hermoso desfile de carros alegóricos con el tema de flores y frutas.
- La fiesta del sol: esta festividad es para celebrar al Dios Sol y se celebraba mucho antes de la colonización, la fiesta da inicio el mes de junio en Imbabura, la gente brinda tributos a este Dios y también a sus ancestros, para conmemorar la descendencia indígena.
- El día de la raza: se celebran las diferentes razas que forman parte de una misma nación, este día se festeja más en la Costa.

- El día de los muertos: el día doce más esperado de noviembre, en esta fecha las personas visitan a sus difuntos familiares en los cementerios, y una tradición muy natural en esta fecha es comer guaguas de pan con colada morada.
- El 24 de diciembre: es una festividad que se celebra en todo el mundo, y en Ecuador está relacionada con la religión católica por el nacimiento del niño Dios, esta fecha es importante para pasar en familia y compartir sentimientos de felicidad con los seres queridos.

2.1.5. Mitología ecuatoriana: origen e historia

La mitología se origina de los primeros pueblos aborígenes que habitaron el Ecuador, no se puede dar una fecha exacta de cuándo los ancestros ecuatorianos empezaron a contar historias o sucesos misteriosos que quedaron guardados por toda una vida, ya que hasta el día de hoy son como tesoros culturales que se transmite de generación en generación, estos seres místicos nacen de una mezcla de culturas y civilizaciones que liberan la imaginación de las personas, sean reales (Anónimo, 2014).

Los elementos que destacan en la mitología se pueden agrupar en tres conjuntos:

- Seres imaginarios.
- Objetos maravillosos.
- Personajes legendarios.

Los seres imaginarios y los objetos maravillosos representan, en su mayoría, creencias vigentes, mientras que los personajes legendarios son objetos de recopilación de datos alterados que están basados en héroes, por cuanto pertenecen al pasado. Entre estos últimos se incluyen los protagonistas de los

carnavales, rituales populares que representan a personajes históricos o creencias ancestrales (Alexandra, 2011).

Los mitos son necesarios para mantener la imaginación y la necesidad de conocimiento en la sociedad moderna, que ha perdido el interés por los saberes ancestrales en que sus antepasados creyeron y transmitieron a sus descendientes.

2.1.6. Influencia de la conquista

La conquista española cambio mucho a la cultura ecuatoriana, varios mitos y leyendas nacieron desde su llegada, pero también muchos otros se perdieron.

Las culturas precolombinas a todo lo que conocían y no sabían cómo dar una explicación de su existencia, lo asociaban con seres místicos y mágicos. Así nacieron muchas leyendas sobre seres sobrenaturales y dioses los cuales adoraban. En Ecuador existen miles de leyendas, pero solo muy pocas son conocidas, la razón de esto es que después de la llegada de los españoles, los mitos fueron cambiando y tomando forma de la nueva cultura que los conquistaba.

2.1.7. Cuentos de seres Mitológicos.

Se conoce bien que los cuentos mitológicos han existido desde épocas precolombinas, son relatos contados por generaciones, hoy en día existen miles de relatos sobre seres y sucesos místicos, los cuales no tienen una explicación lógica si de verdad son relatos que han sucedido o solo se quedan dentro de la ficción. Es de conocimiento cultural algunos relatos mitológicos y dentro de este extenso campo muy pocos son conocidos como los siguientes:

Personaje Guacamayas y su origen.

Características (LUJUFHER, 2009):

- Aves de colores rojos y azules.
- Las guacamayas se transformaban en mujeres hermosas.
- En los cuerpos humanos sus alas eran más grandes que las de un cóndor.

Historia:

Estos animales majestuosos son más que colores llenos de vida y belleza. En tiempos pasados, las provincias que se conocen como Azuay y Cañar estaban pobladas por los indígenas cañaris. Relatan que un día de diluvio, la mayoría de los sectores quedaron destrozados por las lluvias y de este desastre sobrevivieron dos hermanos, sin comida, sin hogar, y siendo los últimos hombres en estas tierras. Durante días los dos hermanos se escondían en una cueva y siempre salían en busca de alimentos, pero, para su sorpresa, cuando regresaban encontraban comida y piel de animales. Un día se escondieron y esperaron para sorprender a quienes les dejaban todos esos manjares y cuando escucharon ruidos decidieron salir, de repente aparecen las guacamayas con todas las ofrendas. Los hermanos atraparon a las guacamayas y estas se transformaron en hermosas mujeres con las cuales repoblaron las tierras de los cañaris, y desde entonces las aves guacamayas son sagradas para estos indígenas Cañaris (LUJUFHER, 2009).

Personaje de Carbunco

Características (Infinito, 2011):

- Su apariencia es similar a la de un perro.
- Tiene una piedra preciosa parecida a un diamante en la frente.
- Vomita riquezas para los desinteresados.

Historia:

El perro del diablo es un animal que tiene forma de perro con ojos muy penetrantes. En la Sierra del Ecuador, esta criatura está considerada como uno de los animales más dichosos y generalmente este perro del diablo aparece en las noches más oscuras. La persona que tenga un encuentro con este ser puede salir favorecida, ya que Caruncho expulsa oro y muchas riquezas por la boca. Pero si la persona es ambiciosa, el animal se comerá todo de nuevo y la persona quedará sin ojos o al borde de la muerte (Infinito, 2011).

Personaje de Posorja

Características (LUJUFHER, 2009):

- Mujer muy hermosa.
- Tiene el don de vidente.

Historia:

En un enorme barco llegó una niña vestida con mantos finos, pero ella estaba sola, sin padres y sin familiares. Al principio una familia la adoptó y esta pequeña les dijo cosas desagradables que podrían pasarles, lo que no les gustó. Por sus predicciones de mala suerte, la niña pasó de familia en familia. Al pasar los años, esta pequeña niña se convirtió en una hermosa mujer, y claro, sus predicciones asombraban a todo ser humano y hasta los reyes de todas las partes iban a verla. Pero un día, esta hermosa joven recibió la visita de Atahualpa y no tuvo más remedio de contarle que el final de sus días sería causado por hombres blancos que algún día vendrían a sus tierras (LUJUFHER, 2009).

2.2. La Ilustración y literatura infantil

La ilustración es un arte digital que ha tomado fuerza en los últimos años, la cual es una herramienta que permite a diseñadores gráficos, dibujantes y artistas expresarse mediante dibujos en diferentes tipos de arte. La ilustración permite que las historias de fantasía, seres mitológicos puedan inspirar a la gente de seguir soñando y en algunos casos es una motivación para crear historias similares

2.2.1. Definición e historia de la ilustración.

En el siglo XVII la palabra ilustración se entendía por un vigoroso grupo de clase alta de movimiento filosófico, en la actualidad aquella palabra significa la expresión del ser humano en diferentes tipos de arte que pueden ser fotografía, dibujo o animación. Las ilustraciones tienen un concepto detrás y son las historias que transmite el personaje, el escenario y el contexto. Existen varios tipos de ilustración, pero el que más resalta actualmente son las ilustraciones de los cómics (Lanubearartística, s.f.).

La ilustración se compone de varios elementos como (Arteneo, 2016):

- Paleta de colores
- Distintos planos
- Boceto de personajes
- Luz y sombra
- Líneas minimalistas

2.2.2. Ilustración Digital.

Al igual que la ilustración tradicional, las ilustraciones digitales tienen un personaje, cuentan una historia, venden un producto, o transmiten mensajes para que las personas entiendan de manera significativa. “La Ilustración Digital se combina muchas veces con la Ilustración tradicional, para llegar a resultados

muy personales y estilos únicos que están marcados por la impronta del artista” (Arteneo, 2016).

En la ilustración digital se pueden utilizar los siguientes programas:

- *Photoshop*
- *Illustrator*
- *InDesign*
- *After Effects*

Elementos Gráficos

Los elementos gráficos son esenciales para toda composición de diseño, son necesarios para crear un estilo de dibujo y requeridos para dar estética. En una ilustración o dibujo siempre se observa varios elementos, entre ellos los más destacables son:

- El color, que permite al artista escoger paletas homogéneas y formar una combinación agradable a la vista del espectador.
- Los trazos o líneas son esenciales para dar un borde y forma al dibujo.
- Perspectiva, permite entender desde que lado está direccionado el dibujo y diferenciar los ángulos.
- Planos, estos ayudan a que las ilustraciones tengan profundidad y se pueda diferenciar los diferentes niveles de dibujo.

Estilo de ilustración

El estilo de cada artista es único y diferente por la manera en que manejan los conocimientos básicos del dibujo y sus complementos como: composición, paleta de color, estilo gráfico, diseño de personajes y escenarios.

En el campo de las ilustraciones infantiles normalmente siempre se utiliza una paleta de colores llamativos y figuras orgánicas, de tal manera que obtenga la atención de los niños y puedan entender la acción de la ilustración.

2.2.3. Estilo y diseño de cuentos infantiles

La mayoría de los cuentos infantiles son diseñados en base a las experiencias de los niños, una razón de esto es para que ellos se sientan identificados con lo que están leyendo, por otra parte, están los libros infantiles que son escritos con historias de fantasía y magia, el niño al leer estos tipos de cuentos, deja volar su imaginación y creatividad.

2.2.4. La influencia de los libros infantiles en niños del Ecuador

La influencia de la lectura en Ecuador es muy escasa, en especial en el área infantil, ya que la gran mayoría de adultos no motivan a sus hijos en el campo de la lectura o el arte, en este caso la poca incentivación que tienen los más pequeños no les permite escoger leer un libro entre otras actividades.

Las pocas obras de calidad que se han publicado no llegan a la mayoría de los niños debido a graves problemas de carácter socioeconómico que dificultan el acceso a la literatura escrita. Algunos son: la escasez y deficiencia de bibliotecas, la falta de conocimiento de literatura infantil de los maestros, la deserción escolar, el trabajo infantil, la falta de instrucción de los padres, lo que les impide servir de modelo y enseñar a sus hijos hábitos de lectura, y por último la situación de extrema pobreza que sufre la mayoría de los habitantes del país. (González & Rodríguez, 2000)

Hoy en día el número de niños que leen en su diario vivir sigue siendo muy bajo, y es cierto que la tecnología ha avanzado mucho, lo cual permite que los más pequeños pueden acceder a los libros virtuales mediante aparatos electrónicos como: celulares, tabletas digitales y ordenadores, pero de todo esto, son pocos los niños que toman la iniciativa de encontrar un libro y entretenerse, de igual forma son pocos los padres de familia que incentivan a leer en sus hogares.

CAPÍTULO III

DISEÑO DEL ESTUDIO

3.1. Planteamiento del problema

El principal problema, basado en este estudio, es que en el transcurso de los siglos las creencias han perdido valor e importancia para los ecuatorianos, ya sea por el interés tecnológico más que el cultural, en muchas ocasiones se adoptan las tradiciones foráneas.

Ecuador posee una extensa lista de leyendas y mitos antiguos poblados por una gran variedad de seres mitológicos. Este trabajo pretende revivir la historia de este país y representarla por medio de un libro infantil, usando las bondades tecnológicas.

El tema de este libro ilustrado creativo fue seleccionado con el fin de recuperar y recordar, a través de la representación gráfica de los personajes mitológicos ancestrales, conocimientos que están en la memoria ancestral.

El estudio realizado contiene información importante sobre los orígenes de las comunidades y cómo la mitología había ido creando la conciencia cultural de muchas generaciones en los tiempos históricos.

La ilustración es una ayuda para que más personas se sumerjan en las leyendas ancestrales y que sus tradiciones sean transmitidas de manera visual y creativa.

En la práctica profesional, hay una falta de apoyo para emprender este tipo de proyectos. En las entidades educativas públicas o privadas no existe un espacio para que las tradiciones ancestrales tomen la importancia necesaria y no desaparezcan. Otra dificultad es que existen otros tipos de entretenimiento,

aparte de los libros ilustrados, tales como la televisión, telefonía móvil con interactividad incrementada, el Internet, etc., que llaman más interés de los niños y jóvenes.

Llevar a cabo la creación y divulgación de este libro a través de los actuales medios de información será un reto personal y profesional con el fin de conseguir que la generación actual entienda el valor de las tradiciones y puedan entregar el legado cultural a las generaciones venideras.

3.2. Preguntas

3.2.1. Pregunta general

¿Cómo elaborar un libro ilustrado sobre tres seres mitológicos de la cultura ecuatoriana?

3.2.2. Preguntas específicas

¿Cómo se originan los mitos de las culturas nativas?

¿Qué historias envuelven a los seres mitológicos de las Guacamayas, el Carunco y la Posorja?

¿Cómo ilustrar los cuentos de las Guacamayas, el Carunco y la Posorja?

¿Qué efectividad tiene el libro ilustrado sobre tres seres mitológicos ecuatorianos en la educación de niños?

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo general

Elaborar un libro ilustrado sobre tres seres mitológicos de la cultura ecuatoriana para la educación de niños entre 8 a 12 años, para que tengan un mayor conocimiento sobre la mitología ecuatoriana y puedan identificar la mayoría de cuentos mitológicos que se han conservado durante años.

3.3.2. Objetivos específicos

Investigar sobre cuanto conocen los niños y niñas de entre ocho a doce años sobre mitología y saberes ancestrales del Ecuador.

Descubrir si un libro ilustrado puede tener un mejor efecto de aprendizaje y conocimiento en los niños de un amanaera rápida y eficaz.

Indagar en la historia de los tres seres mitológicos de las diferentes culturas originarias y como se ha conservado su historia a lo largo de las décadas.

Probar la efectividad del libro ilustrado sobre tres seres mitológicos del Ecuador en la educación de niños ecuatorianos de entre ocho y doce años, y conocer sus diferentes opiniones sobre el tema.

3.4. Metodología

3.4.1. Contexto y población

El estudio se realizará en la ciudad de Quito - Ecuador, como parte del trabajo de titulación para la carrera de Multimedia y Producción Audiovisual de la Universidad de Las Américas. Este proyecto está planificado en el periodo de tiempo de marzo a junio del 2020.

Este producto va dirigido a la sociedad ecuatoriana, para niños de entre 8 a 12 años en librerías por medio de internet como también librerías institucionales, que tengan interés sobre seres mitológicos y su historia.

3.4.2. Tipo de estudio

Este estudio es de tipo cualitativo, ya que el producto a realizar es un libro infantil, y tiene un alcance exploratorio y descriptivo. Cuando se refiere a exploratorio quiere decir que se recopila información de diferentes culturas ecuatorianas y sus creencias. En el alcance descriptivo, luego de obtener y organizar la información obtenida, se planea adaptar el libro de los tres seres mitológicos el

cual ayudará a revivir saberes ancestrales para quienes tienen conocimiento sobre ello o para quienes quieren conocer más sobre el Ecuador y sus diferentes culturas, en concreto niños de ocho a 12 años.

Sus alcances son:

- Exploratorio: porque se recopila información de diferentes culturas ecuatorianas y sus creencias. Se investiga temas poco conocidos por la sociedad, como lo son los seres mitológicos y de la mejor manera de cómo hacer que los niños sean influenciados por cuentos ancestrales.

- Descriptivo: porque luego de obtener y organizar la información obtenida, se planea adaptar el libro ilustrado de los tres seres mitológicos el cual ayudará a revivir saberes ancestrales para quienes tienen conocimiento sobre ello o para quienes quieren conocer más sobre el Ecuador y sus diferentes culturas.

3.4.3. Herramientas a utilizar

Se realizará un grupo focal entre 10 a 12 niños/as quiteños/as de entre 8 a 12 años, con el propósito de que los niños se interesen más por la lectura y tener conocimiento de las diferentes opiniones de ellos sobre el cuento ilustrado, además del conocimiento que tengan sobre leyendas, mitos y cuentos ancestrales.

3.4.4. Tipo de análisis

El análisis se realizará mediante la información obtenida en base a la investigación previamente realizada, que tratará sobre seres mitológicos del Ecuador y su impacto en la sociedad. En breves rasgos se explicarán las fases a seguir durante el trabajo de titulación.

1.- La primera a realizar es la selección de los ambientes de diferentes culturas pertenecientes a los tres seres mitológicos, como referencia para los escenarios en dibujos de la historia e investigar más a fondo sus costumbres y tradiciones.

2.- Los pasos que sigue en el trabajo de titulación se dividen en:

- Bocetos de personajes, escenarios, redacción de las diferentes historias y creación de líneas de tiempo.
- Posición de los dibujos en diferentes páginas con todo en su lugar como la historia, los personajes y escenario. Por otra parte, las paletas de color que se utilizará en cada escena.
- En esta fase final se realizarán cambios en cuanto al material dibujado y coloreado para luego convertir todo en un libro ilustrado el cual puede ser virtual o impreso como resultado final.

CAPÍTULO IV

DESARROLLO DEL PROYECTO

4.1. Preproducción

Este libro ilustrado se desarrolló mediante la variedad existente de cuentos de seres mitológicos y está dirigido especialmente a niños y niñas de ocho a doce años de edad, con el fin de despertar su interés por la mitología ecuatoriana, incrementar el conocimiento ancestral y respeto para las diferentes culturas nativas del país.

En la planificación del proyecto, se tomó en cuenta que los niños a una temprana edad son guiados por lo visual, al momento que se encuentran viendo una película o un libro su atención esta dirigida hacia los colores y las formas que están generadas y, omitiendo por completo algún complemento como textos o colores pocos llamativos.

La mitología en Ecuador es un tema que se conoce muy poco, ya que es transmitido escasamente por parte de las escuelas y hogares, por lo que se concluyó que el libro además de llevar solo ilustraciones, se complementara de textos que ayuden a explicar los cuentos de estos seres, incrementando el interés por el dibujo y la lectura, de igual manera informar a los niños que la mitología puede ser mágica y maravillosa.

4.1.1 Recursos Utilizados

Para la realización del libro infantil ilustrado fueron necesarios los siguientes recursos:

- Cuaderno de dibujo.
- Impresora Hp Deskjet.

- Computadora con procesador 4,2 GHz Intel Corei7 y RAM de 8GB.
- Tableta digital *Wacom Intuos Pro médium*.
- Programas Digitales: *Adobe Photoshop* y *Adobe InDesing*.

4.1.2. Cuento

Para la creación de los tres cuentos, se indago a profundidad el origen, características y entorno de cada personaje. Primero se escribieron los guiones de los cuentos en un documento Word, se eliminaron partes innecesarias y se cambió completamente el texto guía de los cuentos ya existentes. En consecuente se realizaron los respectivos *storyboards* de cada cuento, a lo que dio paso para crear los personajes principales y escenarios. Una vez ilustrados los escenarios, se procedió a darle color a cada uno. Finalmente, se diseñó las hojas con el estilo de cada historia, para concluir ilustrando la portada y contraportada. El libro se publicó en una plataforma virtual que permite leer libros ilustrados de una manera simple y eficaz.

4.1.3. Storyboard

En el proceso de creación del *storyboard*, se definió los planos de las escenas de cada cuento y se dibujó las diferentes acciones que tendrían los personajes, para el final ver como se complementaban con los escenarios. Los *storyboard* se dibujaron a mano, luego de realizar varias modificaciones en las escenas, se logró obtener un *storyboard* final y que se pueda entender la secuencia de las historias con dibujos simples.

En el *storyboard* de Posorja (Ver Figura 6), se aumentaron dos escenas, la primera es la separación de la escena donde Posorja puede ver el futuro de dos situaciones y la segunda escena que se aumento fue la parte donde Posorja se sumerge en el mar. Así como se aumentaron escenas, se cambiaron algunas,

como es el caso del encuentro de ella y Atahualpa, se remplazó por una escena dentro de la cabaña principal del Cacique Huancavilca.

CAPÍTULO I - POSORJA

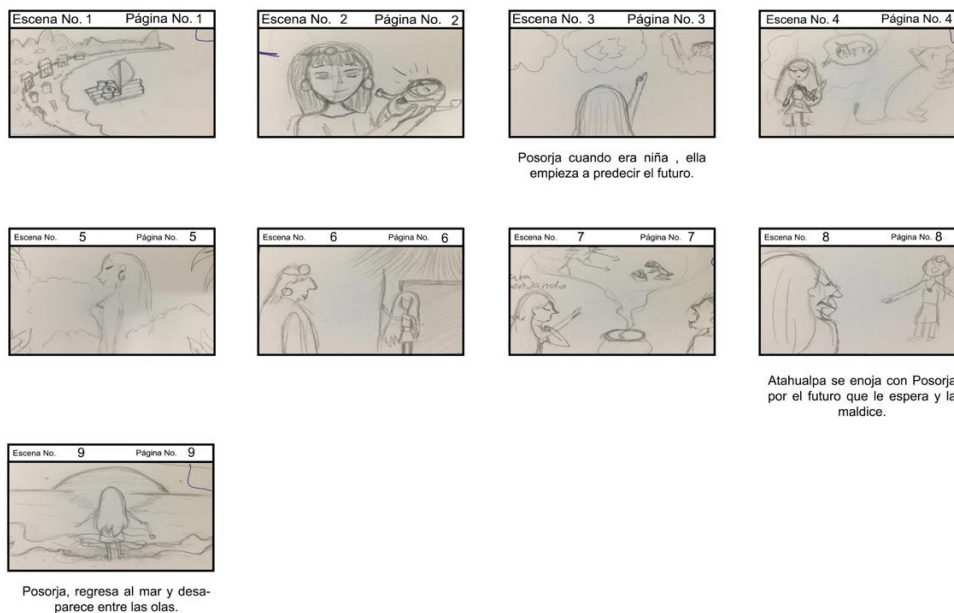


Figura 6. Storyboard: Historia de Posorja.

En el diseño del *storyboard* de Carbuco (Ver figura 7) se simplificaron las escenas como el primer plano de los ojos de Carbuco, además se separó a los personajes para que tuvieran su propio encuentro con el ser mitológico y algunos planos medios se cambiaron por planos generales y planos enteros.

CAPÍTULO II- CARBUNCO

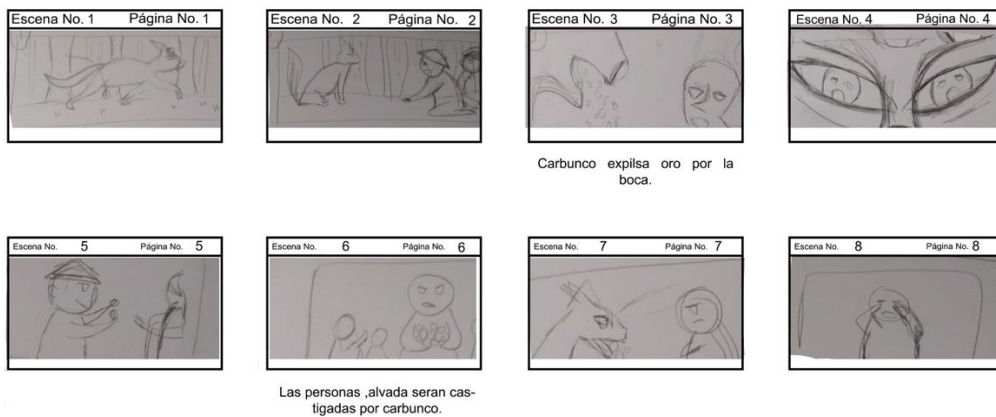


Figura 7. *Storyboard*: Historia de Carunco.

En consecuencia, en el *storyboard* de Las Guacamayas (Ver Figura 8), se omitieron varias escenas innecesarias, como la parte donde los hermanos fabrican la red y la parte donde las guacamayas son atrapadas, de esa manera el cuento no sería demasiado largo y aburrido.

CAPÍTULO III- GUACAMAYAS

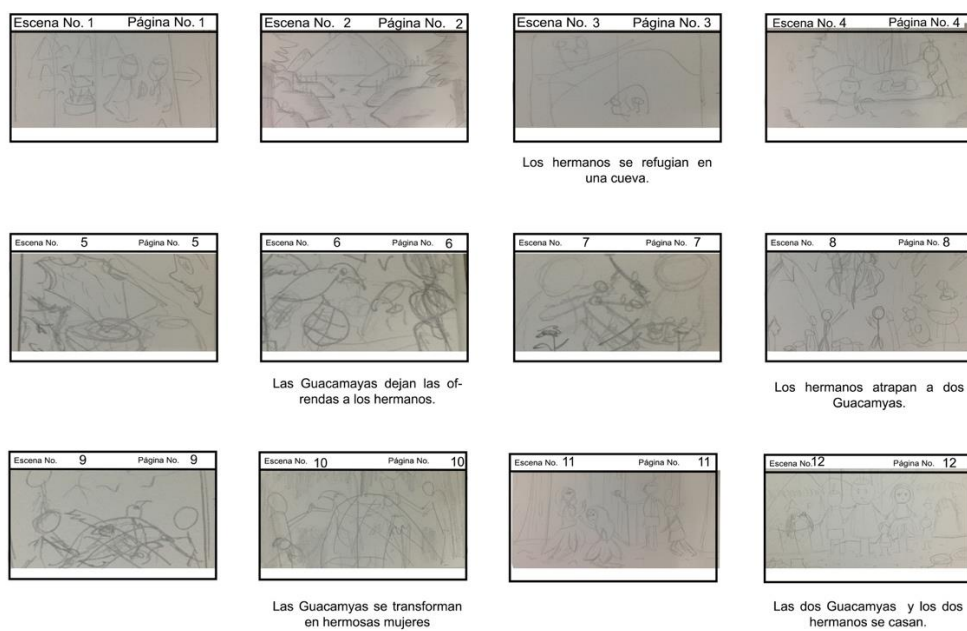


Figura 8. Storyboard: Historia de Las Guacamayas.

Por último, luego de realizar los cambios respectivos a cada storyboard, y revisar que las escenas estaban listas, se escanearon cada uno de ellos para tenerlos de manera digital y así poder realizar de una manera más práctica, la parte de ilustración y de color.

4.1.4. Cromática

Es importante escoger la paleta de colores al momento de diseñar los personajes y escenarios. Se tomó en cuenta escoger tonos diferentes para cada cuento de tal manera que, las ilustraciones puedan tener un mismo estilo gráfico, pero la gama de colores sea diferente y destacable en cada historia. Además, se pensó en tonos vivos que obtengan la atención de los niños y no se convierta en una ilustración oscura y sin vida.

Los colores utilizados para las ilustraciones de todo el libro son del grupo *PANTONE + Solid Uncoated*, de la carpeta de colores de *Photoshop*.

Para el cuento de Posorja se definió una paleta de colores que generara fantasía y magia tanto como en los personajes y escenarios, las tonalidades de rosa y morado fueron seleccionadas para el personaje de Posorja (Ver Figura 9), estas tonalidades permiten que el personaje principal destaque de las demás ilustraciones del cuento.

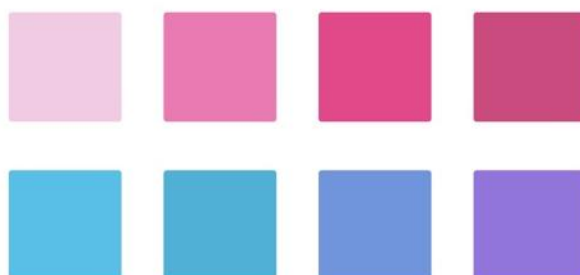


Figura 9. Paleta de colores de Posorja.

Las tonalidades de verdes y turquesas se usaron para los escenarios, ya que la mayoría de ellos tienen lugar en la playa y la selva (Ver Figura 10).

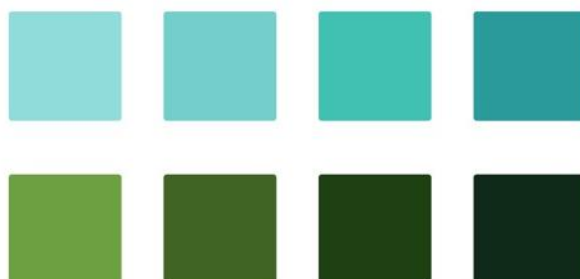


Figura 10. Paleta de colores de Posorja 2.

La paleta de colores en el cuento de Carhunco es la que más contraste tiene entre los personajes y los escenarios, ya que los personajes tienen colores brillantes en tonalidades rojas y verdes (Ver Figura 11). El personaje principal que es Carhunco tiene una tonalidad completamente de color negro, se pensó en este color para que el personaje fuera intimidante pero no de una manera que asustara demasiado a los niños, los colores que le siguen son el rojo para su rubí, el amarillo para sus ojos, y el anaranjado para los adornos de su pelaje.

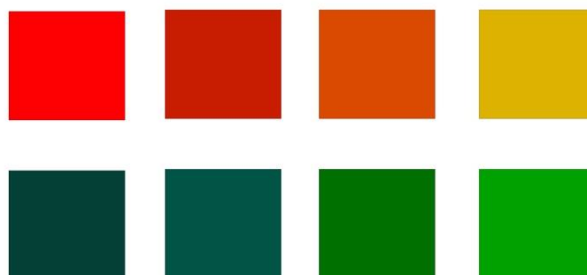


Figura 11. Paleta de colores de Carbunco.

De manera que la historia se desarrolla completamente de noche, se utilizó colores en tonalidades azules y turquesas para los escenarios (Ver Figura12).



Figura 12. Paleta de colores de Carbunco 2.

Para el cuento de las guacamayas la paleta de colores de los personajes, tiene tonalidades fuertes y vibrantes (Ver Figura 15), para las guacamayas las referencias de colores se tomaron de los pájaros guacamayas y se cambió la tonalidad según el estilo de color del cuento, mientras que para los hermanos se utilizó colores neutros de piel y de tela de ropa precolombina.

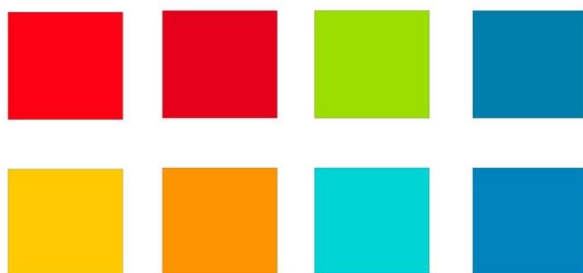


Figura 13. Paleta de colores de Las Guacamayas 1.

El cuento tiene variedad de tonalidades de verdes (Ver Figura 14), ya que la mayoría de escenarios son desarrollados en el bosque.

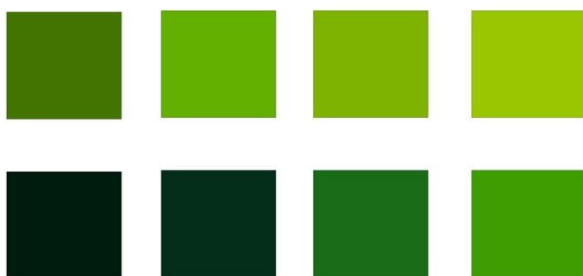


Figura 14. Paleta de colores de Las Guacamayas 2.

4.1.5. Creación de Personajes

Para la creación de personajes de los tres cuentos, se probaron varios estilos de dibujo, realizando diferentes tipos de bocetos de los personajes principales (Ver Figura 15), de tal manera conseguir que estilo sería más apropiado utilizar para el libro infantil ilustrado.



Figura 15. Bocetos de los personajes principales.

En base a los bocetos realizados se definió el estilo y diseño gráfico definitivo que tendría cada personaje. Los cuerpos de los personajes se ilustraron directamente en *Adobe Photoshop* con la herramienta de pluma y para los detalles como la ropa y accesorios se ilustraron con el pincel. Cada personaje se ilustra con sus respectivas vistas.

El diseño de Posorja que es el personaje principal del primer cuento (Ver Figura 16) se diseñó con diferente color de piel y cabello al cual se está acostumbrado a ver, esto para dar la impresión de que Posorja llega de un lugar lejano y por eso es diferente a los aldeanos y al Cacique. De igual manera los accesorios de Posorja son joyería de oro, como la caracola y su vestuario tiene símbolos representativos de la cultura Huancavilca mezclados con el estilo personal del personaje.

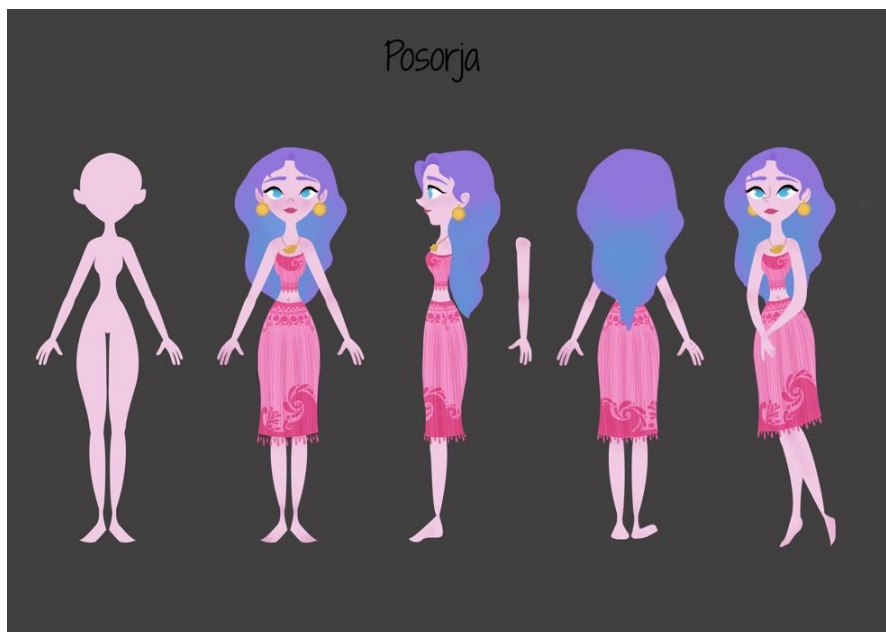


Figura 16. Posorja: Personaje principal.

Del comienzo hasta final del cuento se conoce a Posorja de bebé y adulta, para esto se tomó el diseño del personaje principal como referencia de colores y así se diseñó los diferentes vestuarios con la misma estética, con la excepción de la manta que usa Posorja cuando era bebé ya que tiene adornos diferentes, y esto se debe que ella provenía de otro lugar y tanto como la manta y los adornos fueron diseñados con el propósito que se pueda entender que Posorja provena de un lugar muy lejano. (Ver Figura 17).



Figura 17. Posorja: Crecimiento de Pososrja.

Finalmente se diseñaron los personajes secundarios que forman parte del cuento de Posorja en base a la investigación que se realizó de sus vestimentas y accesorios (Ver Figura 18).

El Cacique Huancavilca, el cual su vestimenta está conformada por una corona que contiene fibras de paja y lleva joyas de oro, ya que el oro era el principal elemento que manejaban los Huancavilcas para sus joyas y decoraciones.

Para el personaje del emperador Inca Atahualpa, se utilizó colores que son parte de la cultura peruana, así como joyas de oro que conforman su corona, aretes y collar. Su vestimenta y joyas muestran el rango de superioridad de este personaje.

Por último, se creó un personaje de una niña que forma parte de una de las escenas de predicción de Posorja.

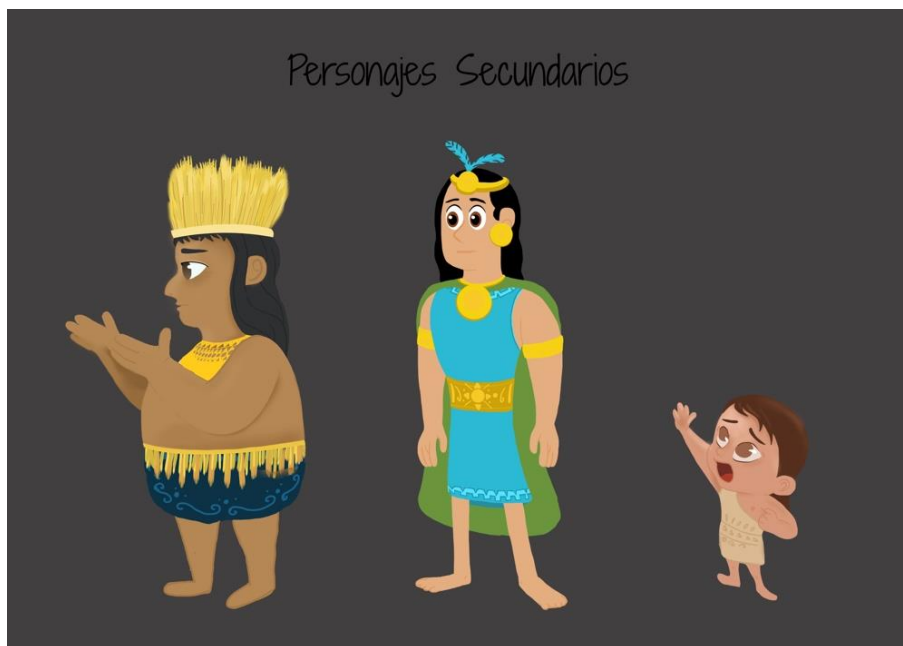


Figura 18. Posorja: Personajes secundarios.

Para Carhunco el personaje principal del segundo cuento (Ver Figura 19), se utilizó colores intensos y se diseñó el personaje tomando referencias anatómicas de un lobo para el cuerpo y la cola. Para la parte de la cabeza se utilizó rasgos físicos de un gato, de ambos animales se obtuvo un resultado único y mágico para Carhunco. La piedra preciosa en la frente de Carhunco es un rubí al cual se le conoce como rubí carhunco y los adornos de su pelaje crean un notorio volumen entre las partes del cuerpo, de esta manera el personaje no se ve tan plano.



Figura 19. Carbunco: Personaje Principal.

Para los personajes de los hermanos del cuento de Las Guacamayas, se optó por un diseño simple, el cual los dos hermanos llevan el pelo largo, una tela precolombina para cubrir sus partes inferiores y al final del cuento, se incorporó para los personajes de los hermanos collares de la misma tela para representar su unión con las mujeres guacamayas (Ver Figuras 20 y 21). Estos personajes no tienen zapatos ya que en una época precolombina era suficiente llevar una tela para cubrir sus partes y no inventaban todavía la manera de cubrir sus pies.



Figura 20. Las Guacamayas: Personaje principal 1.

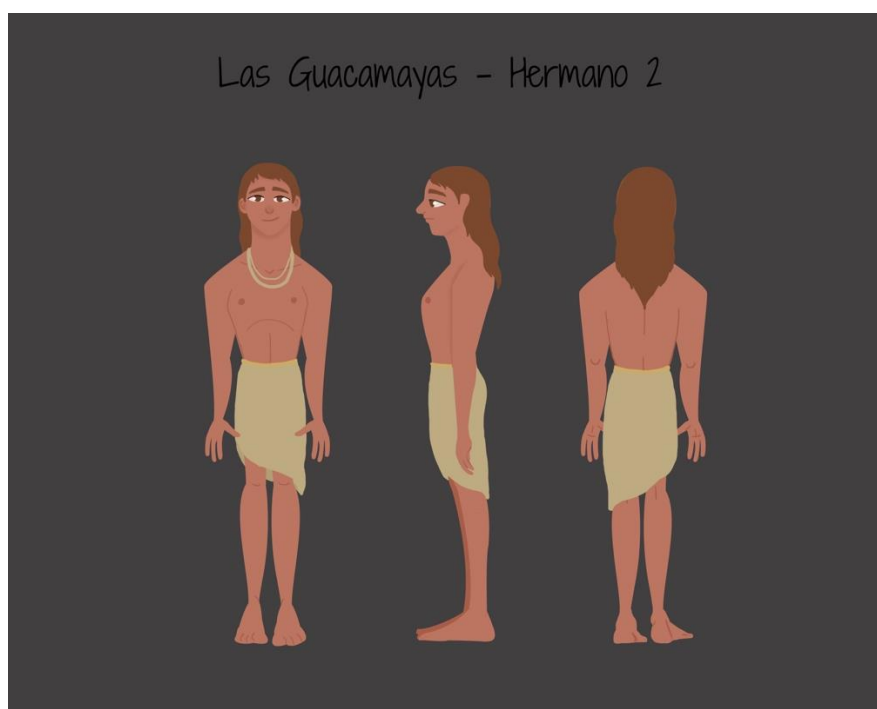


Figura 21. Las Guacamayas: Personaje principal 2.

En la creación de personajes femeninos del cuento Las Guacamayas se diseñó dos mujeres y se utilizaron los colores de acuerdo al ave que representan. Se añadieron elementos representativos de las aves como: las plumas en la cabeza, las rayas de los ojos de las aves en un solo parpado de las mujeres y por último se añadió simbología de la cultura Cañari en partes de su cuerpo.

La mujer con el vestido amarillo de plumas y cabellera azul es la representación de la guacamaya amarilla (Ver Figura 22). El ave guacamaya amarilla lleva toda la parte superior de su plumaje de color azul y la parte inferior de color amarillo, entonces se diseñó el cabello de la mujer de color azul claro y su vestido es el plumaje inferior amarillo



Figura 22. Las Guacamayas: Personaje femenino principal 1.

Para la segunda mujer guacamaya se siguió el mismo estilo de plumaje de las aves, solo que en este personaje se cambió por el plumaje de color rojo superior para que fuera el vestido y el plumaje inferior de color verde fuera su cabello. Así

como la guacamaya azul, estos personajes no llevan ningún accesorio debido a que eran seres que estaban conectados con la naturaleza y para ellas las cosas materiales como el oro no tenían ningún valor (Ver Figura 23).



Figura 23. Las Guacamayas: Personaje femenino principal 2.

En el diseño de las aves guacamayas, se simplificaron detalles como las plumas y las rayas de los ojos, como bien se conoce estas aves tienen un plumaje muy hermoso y se logró rescatar el color vibrante que define a cada ave (Ver Figura 24).

Las dos aves tienen diferentes colores. Para una guacamaya rojo, verde y azul para el plumaje y un blanco amarillento para la parte superior del pico y color oscuro para la parte inferior. Por otra parte, los colores de la otra guacamaya son tonos de azul, un amarillo intenso para el plumaje inferior y para el pico el color negro.

Para apreciar de mejor manera las aves, sus diseños están de perfil, ya que un diseño de frente no se podría verían muy bien estéticamente como los colores y algunos detalles de la cabeza. Las alas abiertas son de tres colores y de un tamaño proporcional a las aves.

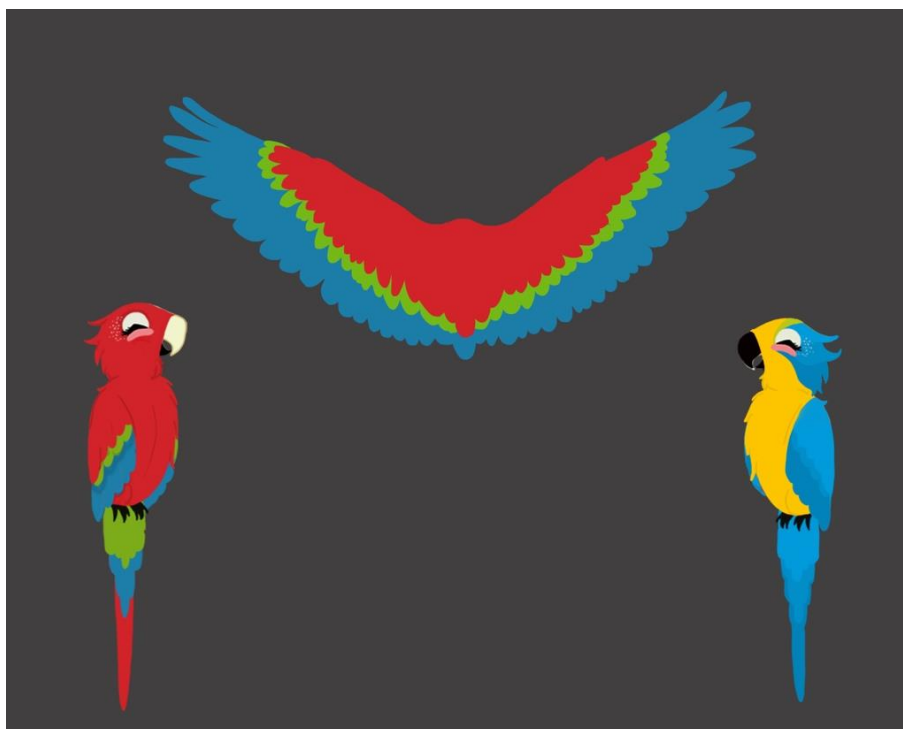


Figura 24. Las Guacamayas: Personaje aves.

4.1.6. Creación de escenarios e ilustración de escenas

La creación de los escenarios es importante en el desarrollo de un libro infantil, ya que estos le dan un espacio y tiempo de cómo era el lugar, en qué época se situaba la historia y cómo era el entorno en que se encontraba los personajes.

Lo siguiente que se realizó fueron los bocetos de los escenarios a lápiz en un cuaderno, se cambiaron algunos detalles antes de ser escaneados y de esta manera cada uno de los escenarios de las diferentes historias se importó en *Adobe Photoshop* (Ver *Figura 25*).



Figura 25. Creación de escenario del cuento de Posorja.

En *Photoshop* para ilustrar cada escena se hicieron líneas guías con la herramienta pincel número 25 de punta fina, para mantener el diseño original del dibujo a lápiz. Luego se crearon varias capas para empezar a ilustrar los diferentes planos, luego se procedió a rellenar los espacios grandes del dibujo, para esto se utilizó la herramienta bote de pintura y para los espacios que quedaban en blanco se utilizó la herramienta pincel número 25 de punta gruesa. Para las sombras y luces fue de utilidad la herramienta pincel difuminado (Ver Figura 26).

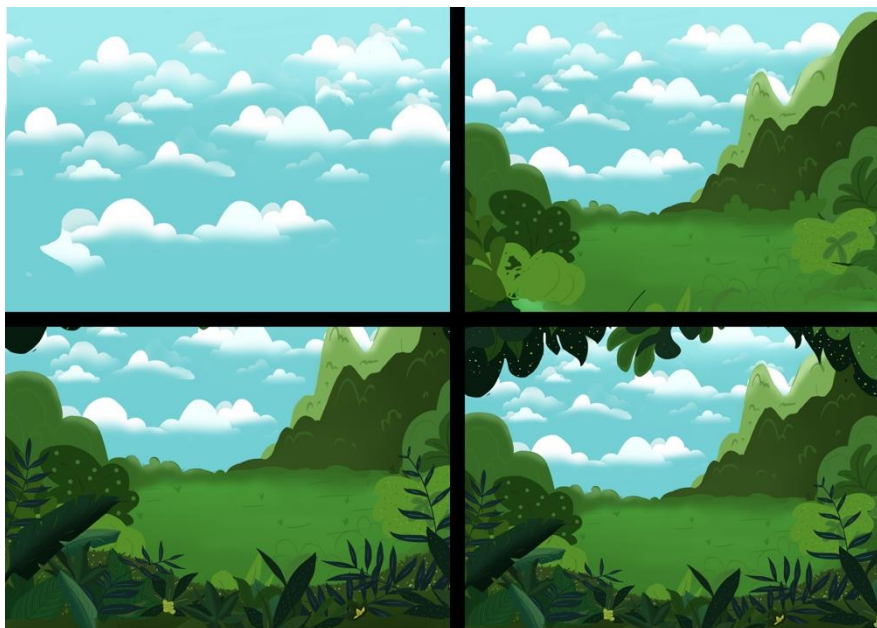


Figura 26. Creación de escenario de la selva del cuento de Posorja.

Para finalizar en los escenarios ilustrados se agregaron los personajes respectivos de cada escena para ver como ambos estilos y dibujos se complementaban entre sí, luego de realizar los respectivos cambios y ver que los escenarios no robaban protagonismo o se confundían con los personajes se guardaron en una carpeta para luego ser junto tanto escenarios como personajes.

4.2. Producción

4.2.1. Tipografía

En el libro se usará solo una familia de tipografía, de esa manera todo el libro tendrá la misma estética de letra, se cambiará el tamaño y el grosor para los respectivos títulos y se mantendrá el mismo tamaño de letra para el texto de los cuentos.

Se escogió la tipografía “*Shadows Into Light Two*” por la forma orgánica de las

letras y como a simple vista es atractiva para un público infantil

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " " . / () = ¿ ? - ; : , .

Figura 27. Vista Previa de Fuente Shadows Into Light Two por Google Fonts.

La fuente “*Shadows Into Light Two*” con aumento de grosor se utilizará para el título principal del libro ilustrado y para los diferentes títulos de cada cuento.

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
 0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ! " " . / () = ¿ ? - ; : , .

Figura 28. Vista Previa 2 de Fuente Shadows Into Light Two por Google Fonts.

4.2.2. Portada y Contraportada

Para la portada del libro se creó un nuevo documento de Photoshop y con los diseños de los personajes principales de cada cuento y agregando elementos gráficos. Para la contraportada se diseñó hojas con la paleta de color del cuento de carbunco y en el centro se colocó el texto del contenido del libro ilustrado, de esta manera se consiguió una portada y contraportada estéticamente agradable para el público infantil. Para el documento final del libro la portada y contraportada se colocaron en sus respectivos lugares en *InDesing* ya que es un libro el cual se subirá a una plataforma online, por lo cual no hay inconveniente de no tener juntas a la porta y contraportada del libro, en esta ocasión no se realizó un lomo, ya que el libro es digital, así que no observaría la parte del lomo.



Figura 29. Portada y Contraportada del Libro “Cuento Mágicos”.

4.2.3. Diagramación

Características generales:

- Los tamaños de las hojas del libro ilustrado son de 25,4 cm x 20,32 cm.
- El libro completo tiene 68 páginas en total.
- 27 ilustraciones internas de los tres cuentos.
- 27 ilustraciones de diseño de hoja de texto de los cuentos.
- 12 ilustraciones para separación de hojas, índice, portada y contraportada internas y guarda.
- 2 ilustraciones exteriores: portada y contraportada.
- Presentación en digital.

Para la diagramación del libro se crearon 68 páginas en *InDesign*, incluido la portada y contraportada, de tal manera al finalizar todo el material pueda ser exportado en un solo PDF. Este software está diseñado para la creación de libros, lo cual sus herramientas fueron de gran ayuda al momento de dividir las páginas, centrar el texto, colocar el índice y la numeración de las páginas.

Cada página contiene un recuadro de color rojo que permite centralizar el texto y saber cómo quedara la ilustración en el centro del recuadro, tomando en cuenta esto para tener un mismo estilo y fijación del tamaño de las imágenes (Ver Figura 30 y 31).

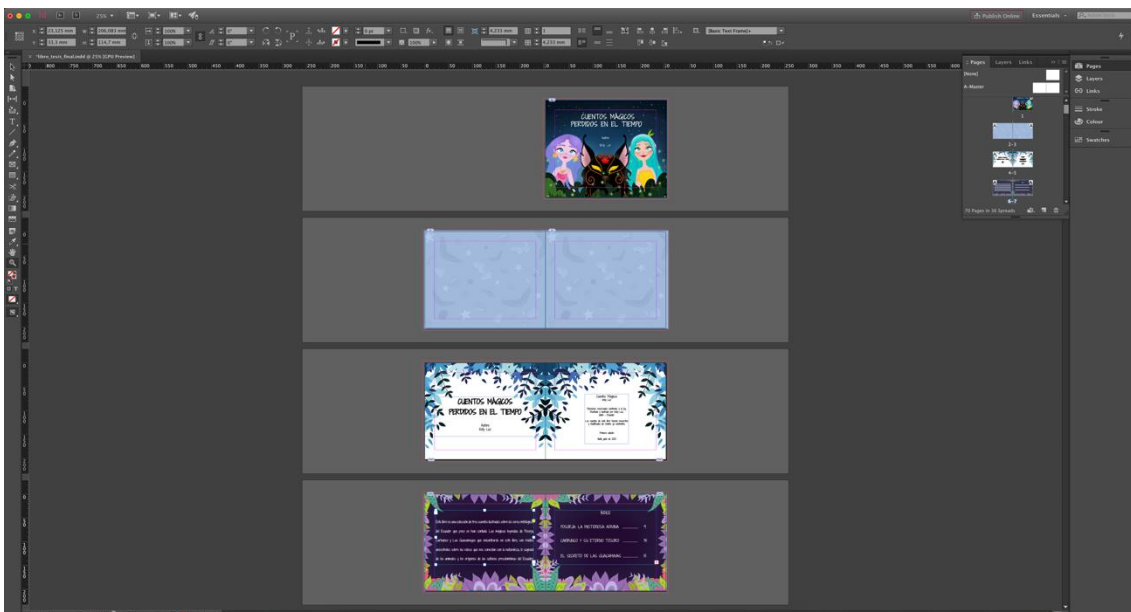


Figura 30. Diagramación del libro ilustrado parte 1.

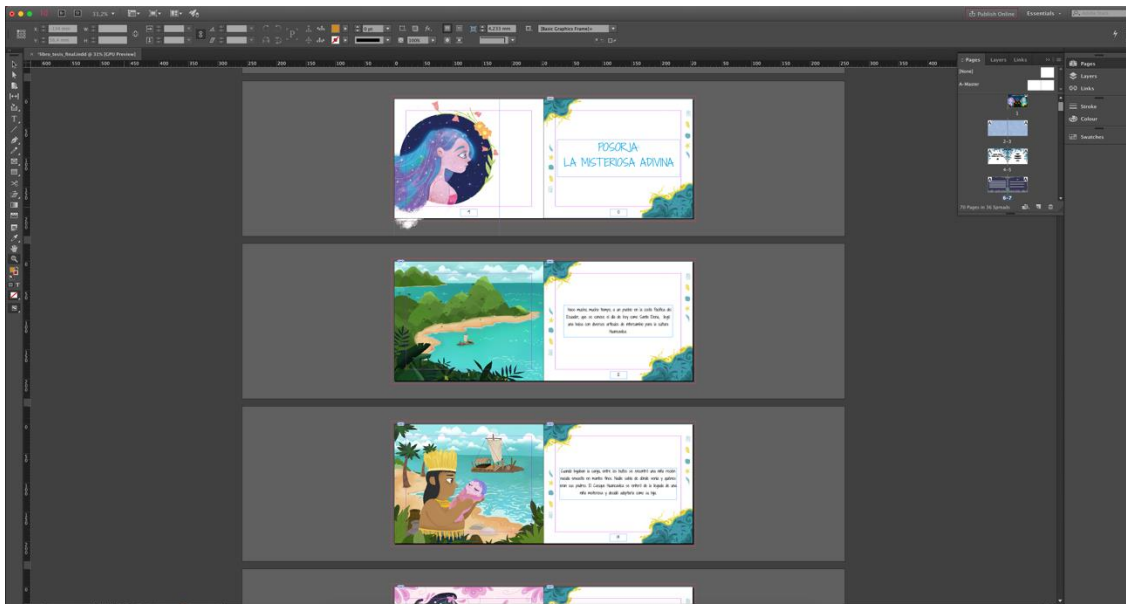


Figura 31. Diagramación del libro ilustrado parte 2.

4.3. Diseño del producto

Terminada la diagramación, se prosiguió a revisar que el texto y las ilustraciones estén correctamente en orden y que no quedaran disparejas en tamaño con relación de las demás ilustraciones. El libro final se guardó unas cuatro veces en PDF, esto, por qué las primeras veces, las imágenes salían un poco con espacios blancos o en alguna ocasión por que el texto estaba muy separado. Al final de obtener un resultado agradable y simétrico a la vista, se guardó el ultimo PDF final para luego subirlo a la página online.

Como el libro será público en una plataforma virtual, no se vio necesario hacer pruebas de color ni de imprimir el libro por el momento.

4.3.1. Plataforma virtual

Para publicar el libro en una plataforma virtual, se buscó diferentes páginas web que facilitaran la visualización digital de una forma gratuita y de interfaz fácil de usar. La mayoría de sitios no permitían publicar completo el libro o poder visualizarlo si no se pagaba cierta cantidad de dinero. También se optó por utilizar *apps*, donde las herramientas permitían diseñar y publicar los cuentos, pero de igual manera tenía ciertos parámetros para publicar los documentos.

Al final se decidió publicar el libro en la plataforma de Issuu (Ver Figura 32), ya que esta muestra todo el contenido del libro ilustrado, además tiene una interfaz, la cual es fácil de usar tanto para adultos como para niños, se puede cambiar la página sea con el mouse o con las teclas de derecha e izquierda del teclado, los beneficios de este sitio web es que el libro puede ser visualizado en diferentes dispositivos electrónicos como: celulares, computadoras y tabletas digitales.

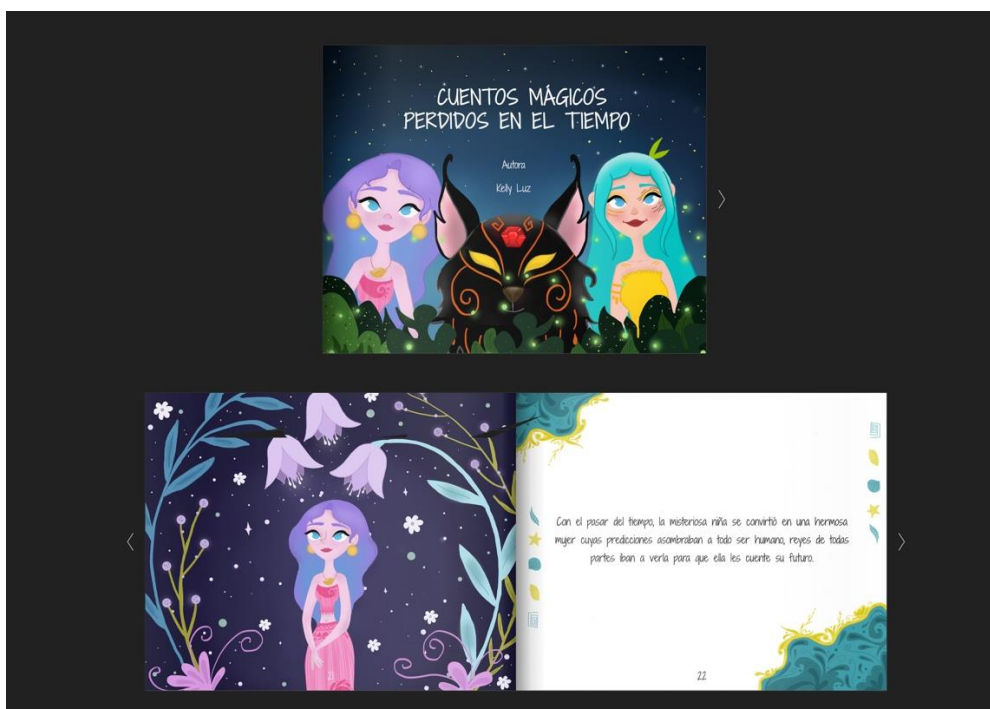


Figura 32. Libro "Cuentos Mágicos" en la plataforma virtual.

4.3.2. Resultados de la prueba del producto

Se realizó un grupo focal de 12 niños entre las edades de ocho a doce años. Debido a que los niños tienen clases en línea, se realizó el grupo mediante la aplicación de zoom, accediendo al aula preestablecida de una de las docentes de la escuela. Antes de ser presentado el libro, la docente explico a los alumnos sobre el tema a tratar, luego dio paso para que se presentara la autora del libro y les explicara las actividades que se realizarían.

Se procedió a enviar el link de la primera encuesta a los niños, para obtener sus diferentes opiniones y razonamientos antes de que se presentara el libro ilustrado (Ver ANEXO 4). Luego de que todos terminaran de responder la encuesta, se les explico a los niños como debían abrir el siguiente link enviado y en que parte ingresar para leer el libro (Ver ANEXO 2).

Una vez que todos los estudiantes estaban en la página web del libro, la docente procedió a leer en voz alta e indicando cuando cambiar la página y que todos siguieran la lectura con ella. Mientras tanto se observó las diferentes reacciones de los estudiantes al mirar las ilustraciones y que actitudes presentaban al estar leyendo el libro. Los comentarios respecto al libro fueron positivos y para finalizar se envió de nuevo un link con la última encuesta (Ver ANEXO 5) para recopilar datos de la eficacia del producto y como fue aceptado por los niños.

En primer lugar, cuando la maestra estaba comentando sobre la actividad, los niños sentían curiosidad y querían saber de qué se trataba, al momento de pedirles que respondieran la primera encuesta que se envió por medio de internet no mostraron mucha emoción.

En el momento que la docente dio inicio a la lectura del libro, se observó que los niños prestaban interés por las ilustraciones, mientras escuchaban y seguían atentamente las historias. Al finalizar la lectura, los estudiantes dieron buenas opiniones sobre los diferentes cuentos del libro y lo llamativo que eran las

ilustraciones.

Luego de hablar sobre los cuentos ilustrados con la docente y los niños, se procedió a que respondieran la última encuesta para obtener la debida información de lo que aprendieron del libro y como cambio su percepción de la mitología ecuatoriana.

Los datos obtenidos de las encuestas fueron registrados y tabulados, teniendo como resultado un interés y aprendizaje significativo por los seres mitológicos de parte de los niños que formaron el grupo focal. En comparación con los resultados de las dos encuestas se observa un gran cambio de opinión respecto a la mitología ecuatoriana. Se puede afirmar que, los niños mostraron curiosidad por el tema y con ansias de saber más al respecto sobre diferentes seres mitológicos.

Por otra parte, a la gran mayoría de los niños les gusto el libro, sus comentarios fueron positivos y añadieron que las ilustraciones estaban muy llamativas, además aseguraron que les gustaría ver el libro en un formato impreso para apreciar de mejor manera los colores y diseños de los diferentes cuentos.

CAPÍTULO V

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1. Conclusiones

Tras la elaboración de este proyecto, se puede decir, que el conocimiento sobre mitología es muy escaso, en especial en edades de niños de entre 8 a 12 años. Es importante realizar más proyectos con iniciativas de aprendizaje sobre como la mitología es parte importante de la cultura ecuatoriana.

Al desarrollarse este proyecto se evidencia que los cuentos son efectivos para el aprendizaje de los más jóvenes sobre los seres mitológicos ecuatorianos, si se tiene un bajo conocimiento del tema es por la falta de información que las instituciones, hogares, programas de televisan, libros, entre otros, no están acostumbrados a influenciar sobre saber ancestrales y mitología.

También se puede decir que la influencia extranjera motiva más a los niños a consumir productos no nacionales, cuando se encuentran grandes proyectos nacionales referentes a la ilustración, diseño, multimedia, que podrían tener gran importancia en la cultura popular.

En el desarrollo del presente proyecto se puede concluir que los libros ilustrados como método de informar a los niños es muy efectivo, que permite un alto aprendizaje y atención al tema, que se requiere presentar, como en el caso del tema presentado sobre mitología, que se acogió de manera sorprendente por ser presentado en diferentes cuentos con ilustraciones novedosas.

5.2. Recomendaciones

A partir de la realización de este proyecto y desde la perspectiva socio cultural se puede recomendar que, en las escuelas y colegios, se incrementen clases o trabajos sobre mitología ecuatoriana que permitan a los más jóvenes conocer y aprender a profundidad sobre mitos, leyendas, y como estas son parte de diferentes culturas precolombinas ecuatorianas.

Se recomienda que los niños y jóvenes tengan más influencia para leer, es muy escasa la lectura en las diferentes instituciones, y ahora mucho más por los avances tecnológicos que no están dirigidos al incremento de herramientas y utilidades para libros virtuales.

Es importante ampliar la investigación desde una perspectiva adulta, para saber las diferentes opiniones de los conocimientos de seres mitológicos.

REFERENCIAS

- Admin. (16 de noviembre de 2017). *Tradiciones del Ecuador: juegos, fiestas, costumbres, y más*. Obtenido de hablemosdeculturas:
<https://hablemosdeculturas.com/tradiciones-del-ecuador/>
- Alexandra. (4 de septiembre de 2011). *MITOLOGIAS ECUATORIANAS*. Obtenido de Mitología de ecuador: <http://mitologia-ecuador.blogspot.com/>
- Anónimo. (2013). *UNIDAD 1 - MITOS Y LEYENDAS*. Obtenido de Benjamin Franklin:
<http://www.ghs.edu.ec/greenmoodle/course/index.php?categoryid=43>
- Anónimo. (16 de Enero de 2014). *Historia y mitología*. Obtenido de eltelégrafo:
<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/columnistas/1/historia-y-mitologia>
- Anónimo. (30 de Noviembre de 2015). *Poblamiento inicial del territorio del actual Ecuador*. Obtenido de NUESTRAS RAICES:
<http://nuestrasraices05.blogspot.com/2015/11/>
- Anónimo. (30 de Noviembre de 2015). *Poblamiento inicial del territorio del actual Ecuador*. Obtenido de NUESTRAS RAICES:
<http://nuestrasraices05.blogspot.com/2015/11/>
- Anónimo. (30 de Noviembre de 2015). *Poblamiento inicial del territorio del actual Ecuador*. Obtenido de NUESTRAS RAICES:
<http://nuestrasraices05.blogspot.com/2015/11/>
- Anónimo. (2018). *Costumbres y tradiciones en Ecuador*. Obtenido de VIAJE JET: <https://www.viajejet.com/costumbres-y-tradiciones-ecuador/>
- Arteneo. (2 de Agosto de 2016). *La Ilustración Digital, un Arte emergente*. Obtenido de Arteneo: <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-digital->

arte-emergente/

Avilés, E. (2019). *Confederación Cañari*. Obtenido de [Fotografía]:

<http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/confederacion-canari/>

Avilés, E. (2019). *Cultura Manteño Huancavilca*. Obtenido de [Fotografía]:

<http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/cultura-manteno-huancavilca/>

Aza, R. (20 de abril de 2013). *Región Costa*. Obtenido de UN MUNDO MAS ALLA DE LO DESCONOCIDO:

<http://culturap3rdida.blogspot.com/p/region-costa.html>

Aza,R., Aza, M., Arias., T y Flores,G. (2013). *Región Costa*. Obtenido de UN MUNDO MAS ALLA DE LO DESCONOCIDO:

<http://culturap3rdida.blogspot.com/p/region-costa.html>

Bassino, B. (3 de Abril de 2011). *Grupo de Culturas americanas prehispánicas*.

Obtenido de emagister: Grupos:

https://grupos.emagister.com/debate/etnias_olvidadas_de_america_del_sur/5074-691576/p24

De Gispert, C. (2000). *Primaria Activa: Enciclopedia Escolar*. Barcelona: Grupo Oceano.

EcuadorExplorer. (26 de enero de 2013). *Cultura ecuatoriana*. Obtenido de

EcuadorExplorer: <http://www.ecuadorexplorer.com/es/html/cultura-ecuatoriana.html>

EcuRed. (2018). *Provincia de Cañar (Ecuador)*. Obtenido de EcuRed:

https://www.ecured.cu/Provincia_de_Cañar

eltiempo. (2018). *Aventúrese a redescubrir nuestras raíces*. Obtenido de

[Fotografía]:

<https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/1/aventurese-a-redescubrir-nuestras-raices>

Galeon. (s.f.). *La historia del Cómic en Ecuador*. Obtenido de comicenecuador:
<http://comicenecuador.galeon.com>

González, A., & Rodríguez, K. (2000). *Literatura infantil y juvenil en américa latina y caribe*. Obtenido de Literatura infantil del Ecuador, una visión histórica:
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/118607/EB12_N110_P40-44.pdf?sequence=1

González, A., & Rodríguez, K. (2000). *LITERATURA INFANTIL Y JUVENIL EN AMÉRICA LATINA Y CARIBE*. Obtenido de Literatura infantil del Ecuador, una visión histórica:
https://gredos.usal.es/bitstream/handle/10366/118607/EB12_N110_P40-44.pdf?sequence=1

Guerrero, A. B. (12 de Junio de 2006). *LAS LEYENDAS Y TRADICIONES QUITENAS*. Obtenido de Plusformacion:
<http://plusformacion.com/Recursos/r/Leyendas-Tradiciones-Quitenas>

Hierro, C. V. (2 de Noviembre de 2017). *Las costumbres y tradiciones que guardan tributo a la memoria de los ecuatorianos*. Obtenido de DIALOGUEMOS: <https://dialoguemos.ec/2017/11/las-costumbres-y-tradiciones-que-guardan-tributo-a-la-memoria-de-los-ecuatorianos/>

Infinito, E. (14 de octubre de 2011). *La Leyenda Del Carbuncho*. Obtenido de [Entrada de blog]: <http://infinitomisterioso.blogspot.com/2011/10/la-leyenda-del-carbuncho.html>

JC. (3 de octubre de 2011). *Organización social, política, religiosa y económica del pueblo cañari*. Obtenido de Cultura Cañari:
<http://culturacanari.blogspot.com/2011/10/organizacion-social-politica->

religiosa.html

Lanubearartista. (s.f.). *Breve historia de la ilustración*. Obtenido de

Lanubearartista:

http://www.lanubearartista.es/dibujo_artistico_2/unidad6/DA2_U6_T1_v01/11_breve_historia_de_la_ilustracin.html

LUJUFHER. (21 de enero de 2009). *LA LEYENDA DE LOS GUACAMAYAS*.

Obtenido de [Entrada de blog]: [http://ecua-](http://ecuatorianisimo1.blogspot.com/2009/01/la-leyenda-de-los-guacamayas.html)

[torianisimo1.blogspot.com/2009/01/la-leyenda-de-los-guacamayas.html](http://ecuatorianisimo1.blogspot.com/2009/01/la-leyenda-de-los-guacamayas.html)

Manuel, E. P. (2018). *Diseño de cuentos infantiles con ilustraciones digitales*

para el aprendizaje de los mitos religiosos de chimborazo. Tesis,

Universidad Nacional de Chimborazo, Carrera de diseño gráfico,

Riobamba.

Miño, C. (10 de Junio de 2011). *Periodo de integración culturas de la costa*.

Obtenido de SlideShare: <https://www.slideshare.net/Caropiedy/periodo-de-integracin-culturas-de-la-costa-8275810>

Molano, A. (2012). *¿Que es la ilustración Digital?* Obtenido de Colombia Digital:

<https://colombiadigital.net/actualidad/experiencias/item/3899-¿qué-es-la-ilustración-digital.html>

Orozco, I. (3 de julio de 2007). *HISTORIA ABORIGEN DEL ECUADOR*.

Obtenido de CIENCIAS SOCIALES:

<http://italoorozco.blogspot.com/2007/07/historia-aborigen-del-ecuador.html>

Peña, S. J. (2013). *Tesis de Pregrado*. Obtenido de UNIVERSIDAD DE

CUENCA Repositorio Institucional:

<http://dspace.ucuenca.edu.ec/handle/123456789/5250>

Pichisaca, I. Q. (1 de Marzo de 2001). *HISTORIA DEL PUEBLO CAÑARI*.

Obtenido de nativeweb: <http://icci.nativeweb.org/yachaikuna/1/quinde.pdf>

Rodríguez, A. G. (2000). *Literatura infantil y juvenil de américa latina y caribe*. Quito, Pichincha, Ecuador: Librería Studium.

Ruilova, J. P. (17 de Febrero de 2015). *La Música en el Contexto Mundial Latinoamericano y Nacional*. Obtenido de SCRIBD:
<https://es.scribd.com/doc/255992759/La-Mu-sica-en-el-Contexto-Mundial-Latinoamericano-y-Nacional>

Tradiciones. (s.f.). *Tradiciones De Ecuador. Creencias, Fiestas, Costumbres Y Comidas*. Obtenido de [Fotografía]: https://tradiciones.com/tradiciones-de-ecuador/#religiones_y_creencias_de_ecuador

Tejeda, D., & Gamez, Y. (2018). *LENGUAJE PEDAGOGICO COGNITIVO*. Obtenido de SlideShare:
<https://www.slideshare.net/danielatejedacotera/daniela-tejeda-y-yolima-gamez>

Universo, E. (2018). *Silla de la cultura Manteña es rescatada con tecnología láser*. Obtenido de [Fotografía]:
<https://www.eluniverso.com/noticias/2018/09/13/nota/6950450/silla-cultura-mantena-es-rescatada-tecnologia-laser>

Vargas, J. M. (2010). *Historia de la cultura ecuatoriana*. Obtenido de Biblioteca Virtual Universal: <https://www.biblioteca.org.ar/libros/154830.pdf>

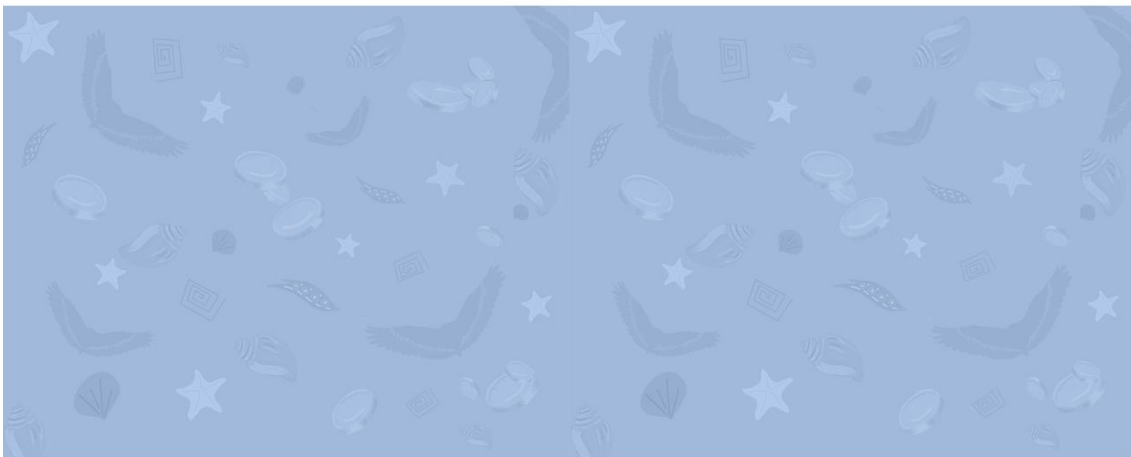
Vásquez, J. (2016). Reimaginar el mito de las guacamayas ilustraciones 3D: transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres. (*Tesis de pregrado*). Universidad de Cuenca, Cuenca.

Zabala, J. (14 de Abril de 2014). *Historia del cómic ecuatoriano*. Obtenido de eltelégrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/historia-del-comic-ecuatoriano>

ANEXOS

ANEXO 1

LIBRO ILUSTRADO EN DIGITAL TERMINADO



Este libro es una colección de tres cuentos ilustrados sobre los seres mitológicos del Ecuador que poco se han contado. Las mágicas leyendas de Posorja, Caribunco y Las Guacamayas que encontrarás en este libro, son relatos ancestrales sobre las raíces que nos conectan con la naturaleza, lo sagrado de los animales y los orígenes de las culturas precolombinas del Ecuador.

ÍNDICE

POSORJA: LA MISTERIOSA ADIVINA	9
CARBUNCO Y SU ETERNO TESORO	35
EL SECRETO DE LAS GUACAMAYAS	51





Hace mucho, mucho tiempo, a un pueblo en la costa Pacífica del Ecuador, que se conoce el día de hoy como Santa Elena, llegó una balsa con diversos artículos de intercambio para la cultura Huancavica.

12



Cuando bajaban la carga, entre los bultos se encontró una niña recién nacida envuelta en mantos finos. Nadie sabía de dónde venía y quiénes eran sus padres. El Cacique Huancavica se enteró de la llegada de una niña misteriosa y decidió adoptarla como su hija.

14



Cuando la pequeña comenzó a hablar, tanto la aldea como el Cacique se sorprendieron porque ella podía predecir cosas que sucederían unos días después, como: una noche despejada, tendrían una lluvia de estrellas, y la más pequeña de la aldea sería atacada por una serpiente.

16



Las predicciones se hicieron realidad y en una hermosa noche despejada, toda la aldea observó una increíble lluvia de estrellas.

18



Lo mismo pasó con la más pequeña de la aldea, se adentró a la selva por ella misma, sin ninguna supervisión y lastimosamente la pequeña tuvo un encuentro con una gran serpiente verde.

20



Con el pasar del tiempo, la misteriosa niña se convirtió en una hermosa mujer cuyas predicciones asombraban a todo ser humano, reyes de todas partes iban a verla para que ella les cuente su futuro.

22



Un día, esta hermosa joven recibió la visita del emperador Inca Atahualpa, quien vino desde Perú en busca de respuestas sobre su futuro.



Posorja no tuvo más remedio que contarle lo que pudo prever: su muerte sería causada por unos hombres blancos jamás antes vistos que vendrían a sus tierras, ellos lo tendrían como prisionero antes de asesinarlo tratando de averiguar el escondite de sus tesoros.



Al enterarse del infortunio que le esperaba, Atahualpa se enfureció pero era impotente para castigar a Posorja y salió solo maldiciéndola. Abrumado y preocupado, Atahualpa regresó a sus tierras a esperar su suerte.



Tras ser maldecida, Posorja sabía que había cumplido con su destino. Solo le quedaba regresar al mar. Caminó hacia la orilla sintiendo por última vez la arena bajo sus pies y sopló muy fuerte su caracola que llevaba desde niña.



Al entrar en el océano se dejó llevar por las olas volviéndose una con el mar, dejando solamente un pequeño rastro de espuma, la misma que había dado origen a su nombre.





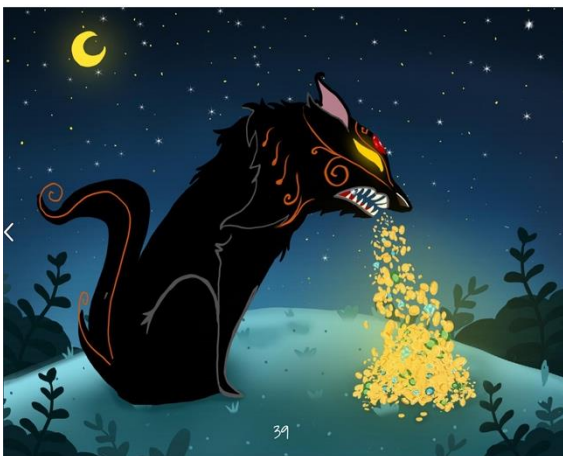
CARBUNCO Y SU ETERNO TESORO

36



En la Sierra del Ecuador se hablaba de un ser mítico llamado Carbuco o "El perro del diablo". Decían que sólo se lo podía ver en las noches más oscuras de la luna nueva y que Carbuco tenía ojos penetrantes que brillaban en la oscuridad.

38



Encontrarse con este ser se consideraba como uno de los encuentros más dichosos, ya que Carbuco poseía mucho oro y riquezas que podía expulsar por su boca.

40



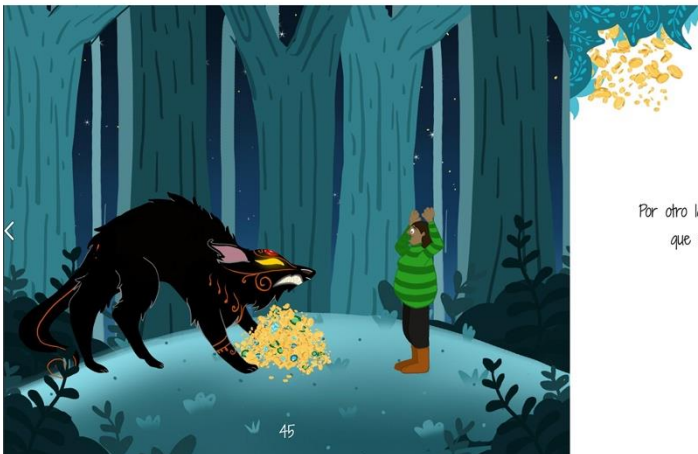
También se decía que la persona que tuviera un encuentro con este ser podía salir favorecida o ser lastimada por Carabunco por que él tenía la habilidad de leer la mente de las personas.

42



Así, si él descubría que enfrente estaba una persona desinteresada y amable, Carabunco le permitía que tomara su oro y se fuera en paz para que compartiera las riquezas con otras personas.

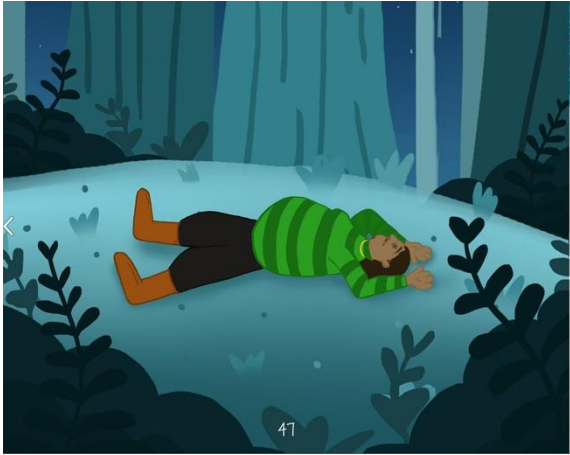
44



Por otro lado si Carabunco se encontraba con una persona codiciosa y que solo pensaba en su propio bien, Carabunco lo castigaba.

46





47

La persona ambiciosa no podría llevarse nada y se quedaría ciega por el brillo del oro. Caribunco se tragaria de nuevo todos los tesoros dejando al avaro muerto del susto. Así la persona codiciosa aprendería la lección.

FIN

48



49

50



51

EL SECRETO DE LAS GUACAMAYAS

52





En tiempos pasados, las provincias que hoy se conocen como Azuay y Cañar, estaban pobladas por los indígenas Cañaris.



Un día cayó un diluvio y la mayoría de los pueblos quedaron destruidos por las lluvias. Sólo dos hermanos sobrevivieron a este desastre.



Sin comida y sin hogar, los hermanos, siendo los últimos hombres en estas tierras, se escondían en una cueva durante muchos días y salían sólo en busca de alimentos.





Pero, al pasar varios días, para su sorpresa, ellos encontraban comida y piel de animales, cuando regresaban a su cueva.

60

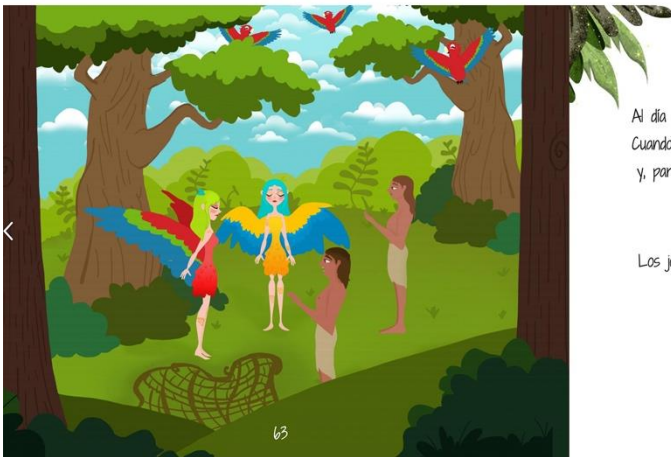


Un día, los hermanos se escondieron y esperaron detrás de los arbustos para descubrir quiénes les dejaban todos esos manjares.

De repente, se escucharon fuertes aleteos y aparecieron muchas guacamayas con las ofrendas. Las aves dejaron las ofrendas y se fueron volando dejando a los hermanos atónitos.

Los hermanos decidieron capturar a las aves.

62



Al día siguiente, los hermanos tendieron unas trampas y se escondieron. Cuando aparecieron las guacamayas, dos de ellas se quedaron atrapadas y, para el gran asombro de los hermanos, ellas se transformaron en hermosas mujeres.

Los jóvenes quedaron impactados por su belleza, y decidieron liberarlas.

64





Los hermanos y las guacamayas se enamoraron y al poco tiempo celebraron las bodas a las cuales acudieron las demás guacamayas y otras criaturas del bosque.

Sus descendientes fueron los Cañaris quienes prosperaron por siglos. Los Cañaris vivieron en sus tierras en armonía con la naturaleza y estuvieron agradecidos a las guacamayas por su salvación. Desde entonces, las aves guacamayas son sagradas para los indígenas Cañaris.

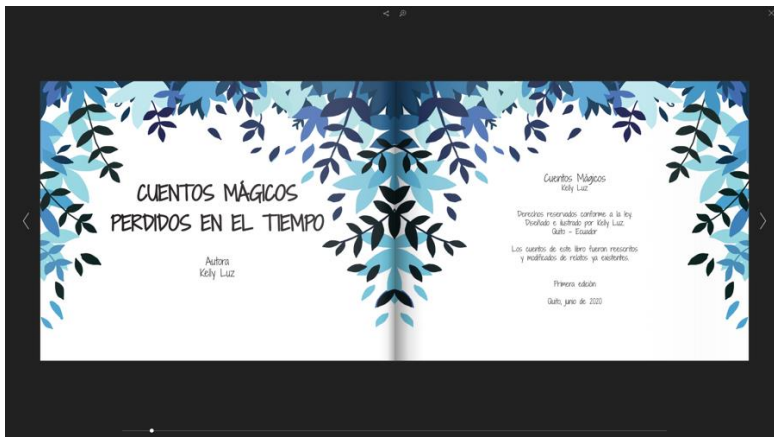
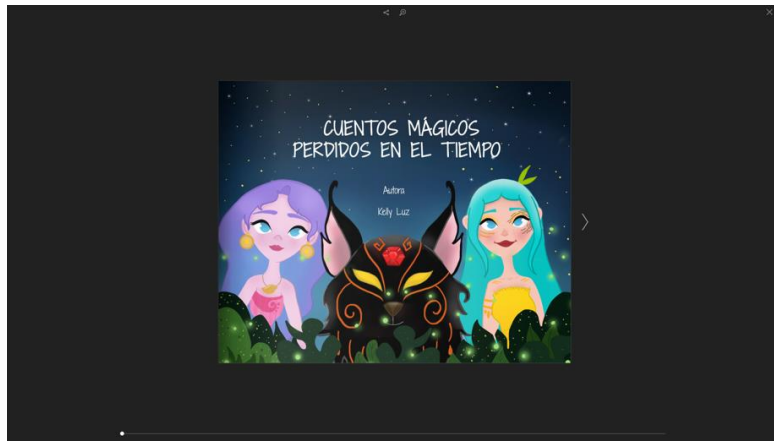
PIN

66



ANEXO 2

LIBRO ILUSTRADO – PLATAFORMA VIRTUAL

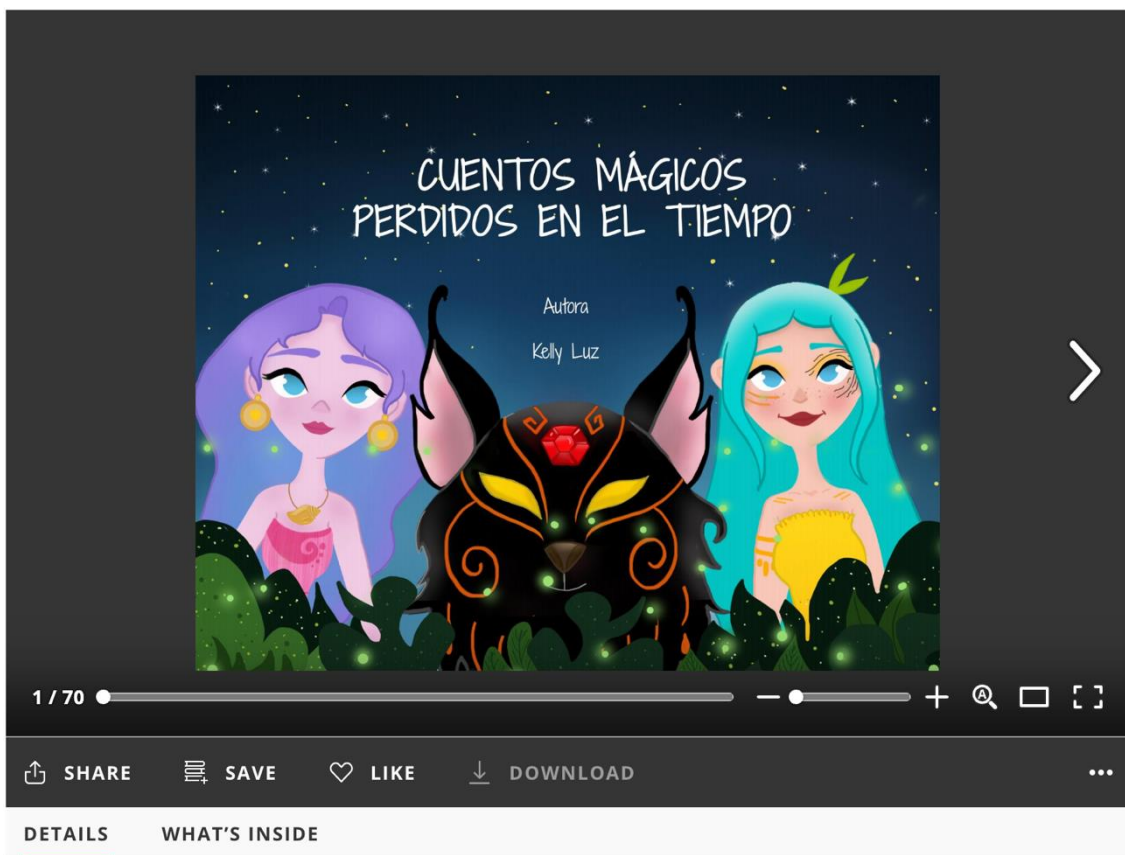


ANEXO 3

LINK DEL LIBRO ILUSTRADO ONLINE

El siguiente link se puede observar el libro ilustrado interactivo:

https://issuu.com/kellyluzcuentos/docs/cuentos_magicos_perdidos_en_el_tiempo

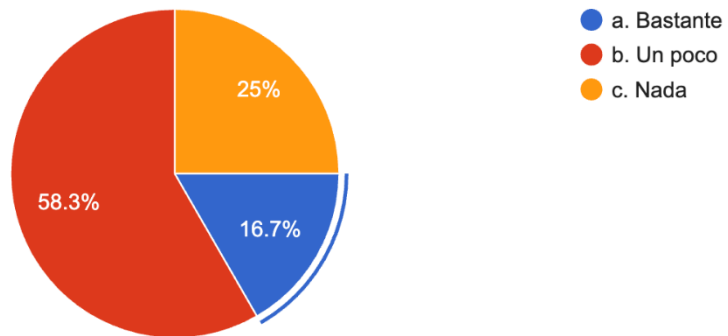


ANEXO 4

RESULTADOS DE LA ENCUESTA ONLINE PREVIA A LA LECTURA DEL LIBRO ILUSTRADO

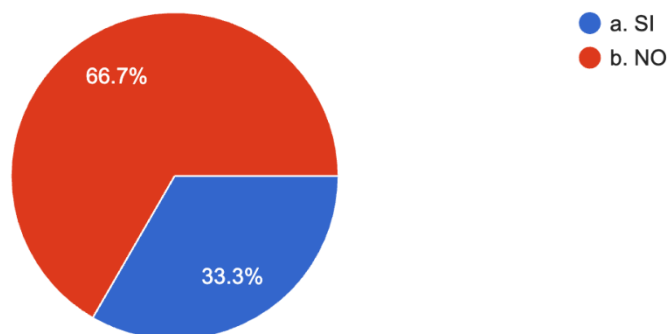
1. ¿Cuánto te gusta la lectura?

12 respuestas



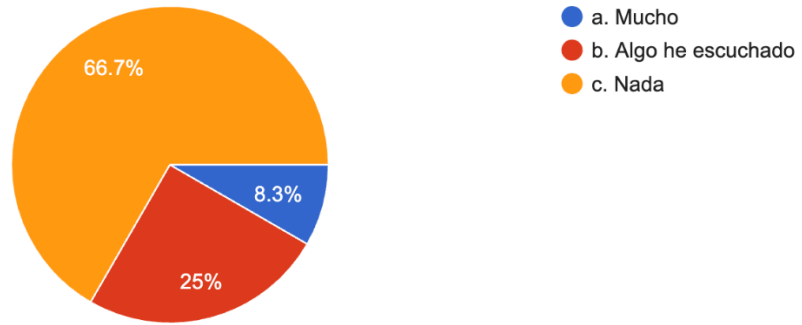
2. ¿Sabes que es mitología?

12 respuestas



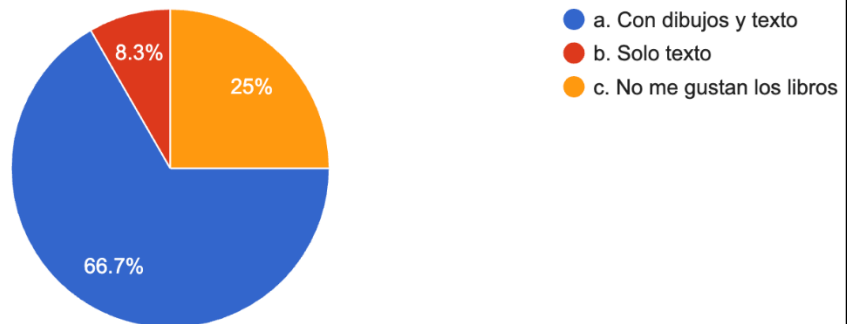
3. ¿Qué conoces sobre los seres Mitológicos Ecuatorianos?

12 respuestas



4. ¿Cómo te gusta un libro?

12 respuestas

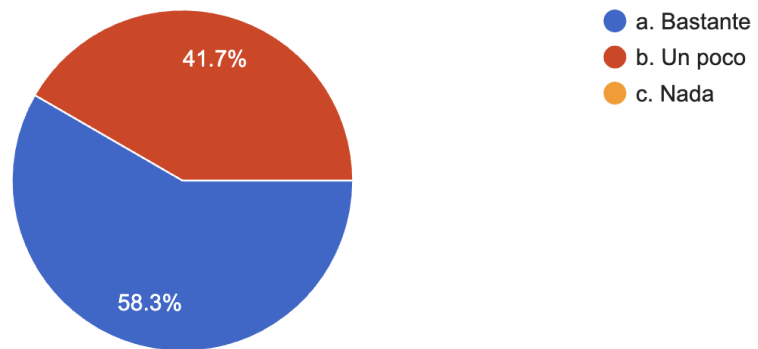


ANEXO 5

RESULTADOS DE LA ENCUESTA ONLINE DESPUÉS DE LA LECTURA DEL LIBRO ILUSTRADO

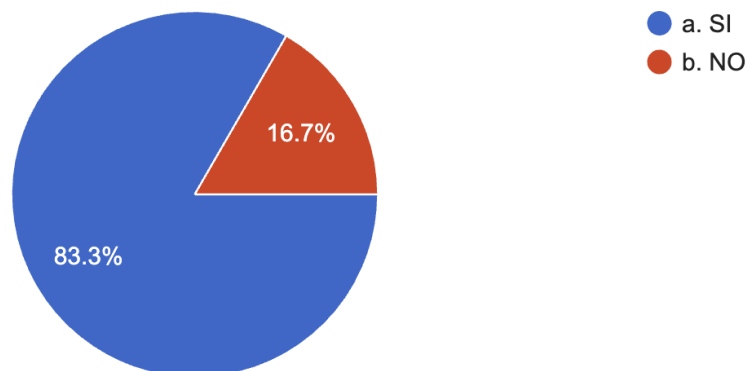
1. ¿Aprendiste algo sobre los seres mitológicos ecuatorianos?

12 respuestas



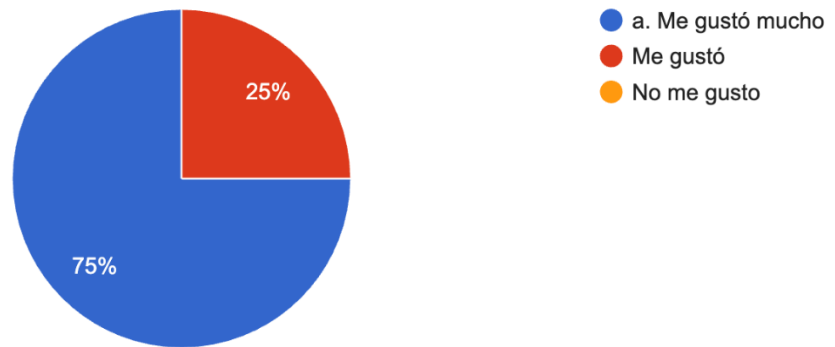
2. ¿Te causo interés el tema de los mitos en el Ecuador?

12 respuestas



3. ¿Te gusto el libro “Cuentos Mágicos”?

12 respuestas



4. ¿Qué le cambiarías al libro “Cuentos Mágicos”?

12 respuestas

