

UNIVERSIDAD METROPOLITANA DEL ECUADOR



CARRERA: DISEÑO GRÁFICO

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO
DE INGENIERA EN DISEÑO GRÁFICO**

**TEMA: Patrimonio ancestral intangible de la nacionalidad Shuar,
proyectado en un producto gráfico ilustrativo.**

AUTORA: DAYANA MARCELA PARRA VITERI

ASESOR: LCDO. WILSON RODRIGO GUAMÁN ALDÁZ

Quito, 2019

DECLARACIÓN JURAMENTADA



Factura: 003-002-000127940



20191701004P01058



NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA

NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

EXTRACTO

Escritura N°:		20191701004P01058					
ACTO O CONTRATO:							
DECLARACIÓN JURAMENTADA PERSONA NATURAL							
FECHA DE OTORGAMIENTO:		8 DE FEBRERO DEL 2019, (17:17)					
OTORGANTES							
OTORGADO POR							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que le representa
Natural	PARRA VITERI DAYANA MARCELA	POR SUS PROPIOS DERECHOS	CÉDULA	1725420713	ECUATORIANA	COMPARECIENTE	
A FAVOR DE							
Persona	Nombres/Razón social	Tipo interviniente	Documento de identidad	No. Identificación	Nacionalidad	Calidad	Persona que representa
UBICACIÓN							
Provincia		Cantón		Parroquia			
PICHINCHA		QUITO		MARISCAL SUCRE			
DESCRIPCIÓN DOCUMENTO:							
OBJETO/OBSERVACIONES:							
CUANTÍA DEL ACTO O CONTRATO:		INDETERMINADA					

NOTARIO(A) ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARÍA CUARTA DEL CANTÓN QUITO

Notaría Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Joselito Pallo Q.
Notario



1rio
2 ESCRITURA NO: 20191701004P01058
3 FACTURA NO: 003-002-000127940
4
5
6

7 **ESCRITURA DE DECLARACIÓN JURAMENTADA**

8 OTORGADA POR:

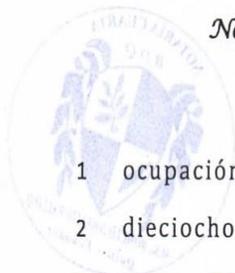
9
10 **DAYANA MARCELA PARRA VITERI**

11
12 CUANTIA: INDETERMINADA

13 DI: 2 COPIA

14
15 &&&DVP&&&
16
17
18
19

20 En la ciudad de Quito, Distrito Metropolitano, Capital de la
21 República del Ecuador, hoy día ocho de febrero del año dos mil
22 diecinueve, ante mi **DOCTOR ROMULO JOSELITO PALLO**
23 **QUISILEMA, NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO,**
24 comparece con plena capacidad, libertad y conocimiento, a la
25 celebración de la presente escritura, la señorita **DAYANA**
26 **MARCELA PARRA VITERI,** por sus propios y personales
27 derechos. La compareciente declara ser de nacionalidad
28 ecuatoriana, mayor de edad, de estado civil soltera, de



Notaría Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito

Dr. Rómulo Josecito Pallo Q.

Notario

1 ocupación Estudiante, domiciliado la Argelia , calle Peaña N
2 dieciocho guion dos seis cinco y Caracol, de esta ciudad de
3 Quito, Distrito Metropolitano, teléfono número cero nueve
4 cinco cuatro uno seis cinco ocho tres (0995416583) con correo
5 electrónico dayamarcela1816@hotmail.com, hábil para
6 contratar y contraer obligaciones, a quien de conocer doy fe, en
7 virtud de haberme exhibido sus documentos de identificación, y
8 autorizado por la compareciente para descargar el Certificado
9 Electrónico de Datos de Identidad del Sistema Nacional de
10 Identificación Ciudadana del Registro Civil. Advertida la
11 compareciente por mí, el Notario, de los efectos y resultados
12 de la presente escritura, así como examinada que fue en forma
13 aislada y separada, de que comparece al otorgamiento de esta
14 escritura sin coacción, amenazas, temor reverencial, ni
15 promesa o seducción, me piden que eleve a escritura pública la
16 siguiente declaración juramentada: **DAYANA MARCELA PARRA**
17 **VITERI** , portadora de la cédula de ciudadanía número uno siete
18 dos cinco cuatro dos cero siete uno tres, por mis propios
19 derechos, conocedora del delito de perjurio, libre de toda
20 coacción física o moral, bajo juramento declaramos que: soy la
21 autora del tema inédito "PATRIMONIO ANCESTRAL INTANGIBLE
22 DE LA NACIONALIDAD SHUAR, PROYECTADO EN UN PRODUCTO
23 GRAFICO ILUSTRATIVO", mismo que no es copia ni imitación de
24 ninguna otra de este tipo o materia". Es todo cuanto puedo
25 declarar en honor a la verdad. HASTA AQUÍ LA DECLARACIÓN.-
26 Para la celebración y otorgamiento de la presente escritura se
27 observaron los preceptos legales que el caso requiere; y,
28 leída que fue por mí, el Notario, a las comparecientes, estas se

Notaría Cuarta del Distrito Metropolitano de Quito
Dr. Rómulo Joselito Pallo Q.
Notario



1 ratifica en la aceptación de su contenido y firman conmigo en
2 unidad de acto; se incorpora al Protocolo de esta Notaría la
3 presente escritura, de todo lo cual doy fe.-

4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20
21
22
23
24
25
26
27

Dayana Parra



DAYANA MARCELA PARRA VITERI
C.C. 172542071-3

[Signature]

DOCTOR RÓMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO

CERTIFICADO DE VOTACIÓN
4 DE FEBRERO 2018

003 JUNTA No. **003 - 357** NÚMERO **1725420713** CÉDULA

PARRA VITERI DAYANA MARCELA
APELLIDOS Y NOMBRES

2395420713

PICHINCHA PROVINCIA **CIRCUNSCRIPCIÓN**
QUITO CANTÓN **ZONA 2**
LA ARGELIA PARROQUIA

044800



REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018

CIUDADANA (O)

ESTE DOCUMENTO ACREDITA QUE USTED SUPRAGO EN EL REFERENDUM Y CONSULTA POPULAR 2018.

ESTE CERTIFICADO SIRVE PARA TODOS LOS TRÁMITES PÚBLICOS Y PRIVADOS.

[Signature]
SECRETARÍA EJECUTIVA DEL CNE

REPÚBLICA DEL ECUADOR
DIRECCIÓN GENERAL DE REGISTRO CIVIL
IDENTIFICACION Y CEDULACION

CÉDULA DE CIUDADANÍA No. **172542071-3**

PARRA VITERI DAYANA MARCELA
APELLIDOS Y NOMBRES
LUGAR DE NACIMIENTO: **PICHINCHA**
QUITO
BENALCAZAR
FECHA DE NACIMIENTO **1993-11-18**
NACIONALIDAD **ECUATORIANA**
SEXO **MUJER**
ESTADO CIVIL **SOLTERO**



INSTRUCCION **BACHILLERATO** PROFESION / OCUPACION **ESTUDIANTE** **V334312222**

APELLIDOS Y NOMBRES DEL PADRE **PARRA C WILLIAN MARCELO**

APELLIDOS Y NOMBRES DE LA MADRE **VITERI BAÑO CUMANDA RENE**

LUGAR Y FECHA DE EXPEDICIÓN **RUMINAHUI 2017-08-31**

FECHA DE EXPIRACIÓN **2027-08-31**

[Signatures]

NOTARIA CUARTO CANTÓN QUITO

RAZÓN: De conformidad con lo dispuesto en el Art. 18.5 de la Ley Notarial, certifico que la copia es igual al documento original que se me exhibió. En foja(s)

Quito a **04 FEB 2018**

[Signature]
MSa ROMULO ROSELITO TALLO Q.
NOTARIO CUARTO

CERTIFICADO DIGITAL DE DATOS DE IDENTIDAD



Número único de identificación: 1725420713

Nombres del ciudadano: PARRA VITERI DAYANA MARCELA

Condición del cedulado: CIUDADANO

Lugar de nacimiento: ECUADOR/PICHINCHA/QUITO/BENALCAZAR

Fecha de nacimiento: 18 DE NOVIEMBRE DE 1993

Nacionalidad: ECUATORIANA

Sexo: MUJER

Instrucción: BACHILLERATO

Profesión: ESTUDIANTE

Estado Civil: SOLTERO

Cónyuge: No Registra

Fecha de Matrimonio: No Registra

Nombres del padre: PARRA C WILLIAN MARCELO

Nacionalidad: ECUATORIANA

Nombres de la madre: VITERI BAÑO CUMANDA RENE

Nacionalidad: ECUATORIANA

Fecha de expedición: 31 DE AGOSTO DE 2017

Condición de donante: SI DONANTE

Información certificada a la fecha: 8 DE FEBRERO DE 2019

Emisor: ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA - PICHINCHA-QUITO-NT 4 - PICHINCHA - QUITO

N° de certificado: 199-196-87208



199-196-87208

Ldo. Vicente Taiano G.

Director General del Registro Civil, Identificación y Cedulación
Documento firmado electrónicamente



Se otorgó ante mí, en fe de ello confiero esta SEGUNDA copia certificada de la escritura de **DECLARACIÓN JURAMENTADA** otorgada por: DAYANA MARCELA PARRA VITERI, firmada y sellada el mismo día de su celebración.

DOCTOR ROMULO JOSELITO PALLO QUISILEMA
NOTARIO CUARTO DEL CANTÓN QUITO



CERTIFICACION DEL TUTOR

Licenciado Wilson Guamán en calidad de asesor del trabajo de investigación designado por disposición de Cancillería de la UMET, certifico que la señorita Dayana Marcela Parra Viteri ha culminado el trabajo de investigación, con el tema: **PATRIMONIO ANCESTRAL INTANGIBLE D LA NACIONALIDAD SHUAR, PROYECTADO EN UN PRODUCTO GRÁFICO ILUSTRATVO**, quien ha cumplido todos los requisitos legales exigidos por lo que se aprueba la misma.

En todo cuanto puedo decir en honor a la verdad, facultando al interesado a hacer uso de la presente, así como también se autoriza la presentación para la evaluación por parte del jurado respectivo.

Atentamente

Licdo. Wilson Guamán

III

DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD

Declaración de autoría de trabajo: Yo Dayana Marcela Parra Viteri, estudiante de la Universidad Metropolitana del Ecuador "UMET", declaro en forma libre y voluntaria que la presente investigación que versa sobre el **PATRIMONIO ANCESTRAL INTANGIBLE DE LA NACIONALIDAD SHUAR, PROYECTADO EN UN PRODUCTO GRÁFICO ILUSTRATIVO**, así como las expresiones vertidas son de la misma autoría del suscrito, quien ha realizado la recopilación bibliográfica, consultas de internet y trabajo de campo.

En consecuencia, asumo la responsabilidad de la originalidad de la misma y el cuidado al emitente a las fuentes bibliográficas respectivamente para documentar el contenido expuesto.

Atentamente



Dayana Marcela Parra Viteri

CI: 1725420713

IV

CESIÓN DE DERECHOS

El trabajo de investigación con el tema: "Patrimonio ancestral intangible d la nacionalidad shuar, proyectado en un producto gráfico ilustrativo" de la autora Dayana Marcela Parra Viteri, quien manifiesta en forma libre y voluntaria lo siguiente:

Cedo los derechos de la tesis a la Universidad Metropolitana y que el contenido sirva de fuente de información y conocimiento para el bienestar universitario.

Atentamente,

A handwritten signature in blue ink, appearing to read "Dayana Parra", is written over a horizontal line.

Dayana Marcela Parra Viteri

CI: 1725420713

DEDICATORIA

Dedico éste proyecto a Dios, por regalarme sabiduría y abierto las puertas para poder este logro.

A mis padres Marcelo y Cumandá quiénes son pilar fundamental en mi vida, por guiarme apoyarme y encaminarme al crecimiento personal y profesional.

Dayana Parra

AGRADECIMIENTO

Agradezco a todas las personas que de una u otra manera me brindaron su apoyo para que éste proyecto se realizara.

A mis padres gracias por la inmensa paciencia y todo su amor a lo largo de mi vida. A mi iglesia y a mi Pastor por su colaboración y buenos deseos.

A mis amigas por las palabras de aliento en momentos difíciles. A los profesores que pusieron su granito de arena para escalar un peldaño más en mi carrera profesional.

Gracias totales

Contenido

CERTIFICACION DEL TUTOR.....	IV
DECLARACIÓN DE AUTENTICIDAD Y RESPONSABILIDAD ¡Error! Marcador no definido.	
CESION DE DERECHOS	¡Error! Marcador no definido.
DEDICATORIA.....	XII
AGRADECIMIENTO	XIII
Índice de tabla	XIX
RESUMEN.....	XXI
ABSTRACT	XXII
INTRODUCCION	1
Situación problemática	3
Formulación del Problema científico	4
Determinación del objeto de estudio de la investigación.....	4
Campo de Acción	4
Objetivos.....	4
Objetivo general.....	4
Objetivos específicos	5
IDEA A DEFENDER.....	5
DETERMINACIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA SELECCIONADA	5

POBLACIÓN Y MUESTRA	5
MÉTODOS CIENTÍFICOS.....	6
1. MARCO TEÓRICO	7
1.1. Comunidad shuar	7
1.1.1. Cultura y sus características	7
1.1.2. Costumbres (cosmovisión y mitología)	8
1.1.3. Deidades del shuar	8
1.1.4. Vestimenta.....	9
1.1.5. Vivienda.....	10
1.1.6. Alimentación	11
1.2. Diseño editorial.....	11
1.2.1. Elementos del diseño editorial	12
1.2.2. Características del diseño editorial	13
1.3. Maquetación	16
1.3.1. ¿Qué es la composición?.....	16
1.3.2. Las retículas.....	16
1.3.3. ¿Qué es un libro animado?	17
1.4. Etapas de impresión	18
1.5. Enfoques en composición infantil.....	19
1.6. Tipografía y diseño tipográfico	19

1.7. Teoría del color.....	20
1.8. Creación y caracterización del personaje.....	20
1.9. Ilustración	21
1.9.1. Qué es la ilustración	21
1.9.2. Tipos de ilustración	21
1.9.3. La ilustración editorial.....	22
1.9.4. La ilustración de libros infantiles modernos	22
1.10. Arquitectura origámica	23
1.10.1. ¿Qué es el Origami?	24
1.11. Tipos de papeles	24
1.11.1. Reciclado	24
1.11.2. Cartón Dúplex cortes y dobleces diferentes gramajes	24
1.11.3. Plegable.....	24
1.11.4. Papel especial para Origami	24
1.12. Importancia de la imagen corporativa para tu marca	25
1.13. ¿Qué es la metodología de la enseñanza?	25
1.13.1. El Modelo de programación neurolingüística de Blander y Glinder ...	25
1.13.2. Jean Peaget sobre el desarrollo cognitivo en los niños de 7 a 10 años	28
1.13.3. Estrategias de interacción del pop up y el aprendizaje	31

1.14. Marco legal.....	34
CAPÍTULO II	36
2. MARCO METODOLÓGICO.....	36
2.1. Metodología de la investigación.....	36
2.1.1. Observación:.....	36
2.1.2. Análisis documental:.....	37
2.1.3. Exploratoria:.....	37
2.1.4. Descriptiva:	37
2.1.5. Encuesta:.....	37
2.1.6. Entrevista:	38
2.2. Análisis de las encuestas	38
2.2.1. Encuesta profesor	38
2.2.2. Encuesta padres de familia	48
2.3. Análisis de la entrevista.....	57
2.3.1. Entrevista cualitativa a Ángel Vizuma (Ex Presidente de la Federación Shuar).....	57
CAPÍTULO III	60
3. .PROPUESTA	60
3.1. Diseño del identificador	60
3.2. Isologotipo	61

	32
3.3. Tipografía	61
3.4. Cromática	62
3.5. Elección de los mitos	62
3.5.1. Nantu y Aju	62
3.5.2. Etsa e iwia	64
3.5.3. Tsunki	65
3.6. Proceso manual	66
3.7. Proceso digital	66
3.8. Ilustraciones	67
3.8.1. Nantu	68
3.8.2. Aju	70
3.8.3. Iwia	74
3.8.4. Tsunki	76
3.9. Ilustración digital	78
3.10. Ingeniería de papel	80
3.11. Arquitectura orgánica y mecanismos	80
3.12. Diagramación de un libro	82
3.13. Encuadernación	82
3.14. Presupuesto	82
BIBLIOGRAFÍA	87

Índice de tabla

Tabla 1: población y muestra	6
Tabla 2: Deidades del shuar	9
Tabla 3: Características para crear un personaje.....	21
Tabla 4. Aspectos Metodológico enseñanza según Blander y Glinder.....	27
Tabla 5. Desarrollo Cognitivo de los niños hasta la etapa de 7 a 11 años.....	29
Tabla 6. Áreas del desarrollo evolutivo-actitudinal	30
Tabla 7. Estrategias de interacción del pop up y del aprendizaje	31
Tabla 8: Datos generales de la entrevista	58
Tabla 9: Nantu	68
Tabla 10: caracterización de Nantu.....	69
Tabla 11: Aju.....	70
Tabla 12: caracterización Aju.....	71
Tabla 13: Etsa.....	72
Tabla 14: caracterización Etsa.....	73
Tabla 15: Iwia	74
Tabla 16: caracterización Iwia.....	75
Tabla 17: Tsunki	76

Tabla 18: caracterización Tsunki.....	77
Tabla 19. Presupuesto investigación	82
Tabla 20. Presupuesto diseño	83
Tabla 21. Presupuesto producción.....	84
Índice de ilustraciones	
Ilustración 1: elementos extremos del Diseño Editorial	12
Ilustración 2: elementos internos Diseño Editorial	13
Ilustración 3: partes de un libro	14
Ilustración 4: familia tipográfica San Serif	19
Ilustración 5. Áreas de desarrollo.....	30
Ilustración 6. Boceto1	60
Ilustración 7. Boceto 2	60
Ilustración 8. Final.....	61
Ilustración 9: ambientación mitos shuar	79
Ilustración 10: mecanismo plegado en v, provceso de bocetaje, arte final	80
Ilustración 11: mecanismo carrusel, bocetaje y arte final	81
Ilustración 12: mecanismo acordeón, bocetaje, arte final	81

RESUMEN

Este proyecto de “Patrimonio ancestral intangible de la nacionalidad Shuar, proyectado en un producto gráfico ilustrativo” tiene como base fundamental la apropiación de los mitos y leyendas de la cultura Shuar ya que es la tradición oral de sus ancestros, manteniendo siempre presente su lengua propia, son aspectos que caracterizan y son un signo de identidad de su singular cultura en grupo importante dentro de la comunidad, los cuales los niños pertenecientes a la comunidad son quienes actualmente se han visto afectados habido algunos enfoques para apropiarse de ciertos elementos característicos de la cultura que se han dado en algunos países, a fin de fomentar identidad, muchos van desde el contenido literario, ilustrativo y en algunos casos el uso de la interactividad pero son muy pocos los desarrollados en nuestro país, con este fin y es ahí donde el presente estudio, se pretende generar un producto gráfico que reúna los elementos antes mencionados cuyo propósito sea el de constituirse en un medio que genere un sentido de apropiación cultural en los niños de la comunidad Shuar dentro de la parroquia Asunción del cantón Sucúa sobre su legado cultural y ancestral a través del empleo de la técnica de la arquitectura origámica.

Palabras claves: Diseño editorial, ilustraciones, comunidad Shuar, arquitectura origámica.

ABSTRACT

This project of "Intangible ancestral heritage of the Shuar nationality, projected in an illustrative graphic product" has as its fundamental basis the appropriation of the myths and legends of the Shuar culture since it is the oral tradition of their ancestors, always keeping their own language in mind , are aspects that characterize and are a sign of identity of their unique culture in an important group within the community, which children belonging to the community are those who have been currently affected have been some approaches to appropriate certain elements characteristic of culture that have occurred in some countries, in order to promote identity, many range from literary content, illustrative and in some cases the use of interactivity but there are very few developed in our country, for this purpose and that is where the present study, it is intended to generate a graphic product that brings together the aforementioned elements whose purpose is to become a means that generates a sense of cultural appropriation in the children of the Shuar community within the Asunción parish of the Sucúa canton on their cultural and ancestral legacy through the use of the technique of the original architecture.

Keywords: Editorial design, illustrations, Shuar community, original architecture.

INTRODUCCION

La nacionalidad Shuar vive en el Ecuador y en Perú, son aproximadamente 797009 habitantes, según (Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos, 2010) sus habitantes se encuentran ubicados en provincias como: Morona Santiago, Pastaza, Zamora Chinchipe, Sucumbíos y Orellana en la Amazonia y en la Región Litoral, en Guayas y Esmeraldas.

En Perú, en el Departamento Amazonas, provincia Córdoz Canqui, distrito Río Santiago, departamento Loreto, provincia Alto Amazonas, distritos Barranca y Morona.

Los Shuar son el pueblo indígena amazónico más numeroso, han practicado una agricultura itinerante basada en la siembra sucesiva en diferentes terrenos, lo que permite la regeneración del bosque y mantiene el equilibrio ecológico. El conocimiento de las plantas en el ambiente del shuar (los nombres, los usos prácticos, simbólicos y las creencias asociadas a las mismas) es una parte esencial de su identidad cultural, elementos que corren el riesgo de desaparecer a medida que el shuar, asimila la civilización “moderna”.

Esta nacionalidad goza de una rica tradición costumbrista que es parte de su vida, por ejemplo el ayampaco es el plato típico más representativo de esta etnia, como ingrediente principal contiene la tilapia que es el pescado favorito dentro de su alimentación complementado con la chicha de yuca, chonta o guineo.

En cuanto a la cosmovisión los símbolos más importantes son: el tigre, en representación al ámbito masculino y la serpiente en representación al ámbito femenino.

La tradición oral de sus ancestros, como la mitología y cosmovisión se mantienen vivas ya que aún rige los comportamientos individuales y comunitarios, su forma de vida, creencias, relaciones con la naturaleza, manteniendo siempre presente su lengua propia, son aspectos que caracterizan y son un signo de identidad de su singular cultura.

Son muchos los estudios que se han realizado desde la óptica del arte, la literatura, la lingüística y son muy pocos sobre todo en nuestro país desde la perspectiva de diseño gráfico.

En cuanto a trabajos de investigación de carácter académico podemos citar casos como el “LIBRO MULTIMEDIA BILINGÜE SOBRE MITOS DEL PUEBLO SHUAR”. De los autores GUALBERTO RAÚL HEREDIA TENEMAZA y DANIELA BELÉN LÓPEZ BARROSO, libro multimedia interactivo con elementos ilustrativos para niños, que da a conocer los valores culturales a partir de dos mitos de la comunidad shuar.

Son muchos los enfoques que se emplean para apropiarse de ciertos elementos característicos de la cultura que se han dado en algunos países Latinoamericanos, a fin de fomentar identidad, muchos van desde el contenido literario, ilustrativo y en algunos casos el uso de la interactividad pero son muy pocos los desarrollados en nuestro país, con este fin y es ahí donde el presente estudio, se pretende generar un producto gráfico que reúna los elementos antes mencionados cuyo propósito sea el de constituirse en un medio que genere un sentido de apropiación cultural en los niños de la comunidad Shuar dentro de la parroquia Asunción del cantón Sucúa sobre su legado cultural y ancestral a través del empleo de la técnica de la arquitectura origámica (arquitectura de papel).

Esta investigación se centra en una parte de esa población. Sobre todo a aquella ubicada en la parroquia Asunción del Cantón Sucúa donde se va a enfocar el objeto de este estudio.

En el primer capítulo está estructurado el marco teórico referente sobre la comunidad shuar, diseño editorial y la metodología de la enseñanza. En el segundo capítulo se realizó un análisis e interpretación de las encuestas y entrevistas técnicas reflejadas de acuerdo a los resultados de la propuesta. En el tercer capítulo se generó una propuesta de un libro pop up ilustrado recatando mitos y leyendas de la comunidad shuar.

Situación problemática

Son varios los factores que no han permitido una adecuada apropiación de nuestro legado cultural, entre las cuales podemos citar las siguientes:

- El objetivo 2 del Plan Toda una vida manifiesta afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas.

Esta normativa no llega a implementarse eficientemente, por desconocimiento de la comunidad al no reivindicar a las autoridades la implementación de espacios de encuentro común y fortalecimiento de la identidad nacional, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

La falta de recursos económicos por parte de instituciones gubernamentales para la generación de proyectos de carácter cultural ya sea a nivel nacional, regional y sobre todo con la comunidad Shuar asentada en el cantón Sucúa.

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), publicada en el Segundo Suplemento del Registro Oficial No. 417 de 31 de marzo de 2011, en el artículo 6 determina que entre las obligaciones del Estado se encuentran la de: Propiciar la investigación científica, tecnológica y la innovación, la creación artística, la práctica del deporte, la protección y conservación de patrimonio cultural, natural y del medio ambiente y la diversidad cultural y lingüística.; garantizar que los planes y programas de educación inicial, básica y el bachillerato, expresados en el currículo fomentan el desarrollo de competencias y capacidades para crear conocimientos y fomentar la incorporación de los ciudadanos al mundo del trabajo.” ([Ver anexo 1](#))

En cuanto a lo que manifiesta la Ley Orgánica de Educación en fomentar el desarrollo de competencias de la conservación de patrimonio cultural, aspecto que no se ve reflejado en los planes y programas de educación inicial, básica y bachillerato, ya que no existen materias que aporte significativamente a la preservación de la cultura y por ende se puede predecir la poca producción de material didáctico que fomente la apropiación de la cultura. (Ver anexo 7)

- Se debe entender que en todo proceso de cambios culturales a que se ve abocada la humanidad, se presentan diversas formas o manifestaciones de transculturización y resistencia, igual que en otros momentos de la historia vivida por la humanidad. Esa resistencia cultural no es otra cosa que una manifestación nacional y surge como respuesta al peligro de extinción de los que se consideran valores propios.

Formulación del Problema científico

¿La creación de contenido interactivo gráfico ilustrativo y sonoro para niños nativos de 7 a 10 años ayudará a mejorar las condiciones culturales de su entorno comunitario?

Determinación del objeto de estudio de la investigación

Diseño Editorial, Ilustración y Arquitectura Origámica

Campo de Acción

La cultural del pueblo Shuar, mediante el uso de técnicas de Ilustración Digital para la revalorización de su legado ancestral.

Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un producto gráfico interactivo, mediante el empleo de la arquitectura origámica de mitos y leyendas con sentido de apropiación a la memoria cultural ancestral del pueblo Shuar en los niños nativos de 7 a 10 años en las escuelas de la parroquia Asunción del cantón Sucúa.

Objetivos específicos

- Recopilar información acerca de la cosmovisión, mitología del pueblo Shuar, como de los recursos que ofrece el diseño editorial y la arquitectura origámica que permita la apropiación de elementos culturales de esta comunidad en los niños nativos en la parroquia Asunción del cantón Sucúa.
- Emplear las metodologías científicas para identificar necesidades y recursos que sean útiles en el medio editorial, con la finalidad de que los niños nativos de la comunidad Shuar se apropien de su cultura en la parroquia Asunción del cantón Sucúa.
- Generar los recursos gráficos de carácter origámica basados en los elementos culturales más representativos de la comunidad Shuar, favoreciendo al sentido de apropiación cultural en lo niños nativos de la parroquia Asunción del cantón Sucúa.

IDEA A DEFENDER

La interactividad en el diseño editorial coadyuva a un mejor aprendizaje y apropiación cultural en los niños 7-10 años de la comunidad Shuar.

DETERMINACIÓN DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA SELECCIONADA

POBLACIÓN Y MUESTRA

El área de estudio para el desarrollo de la investigación y la propuesta gráfica está comprendida por 14 escuelas ubicadas en las comunidades de la Parroquia Asunción.

Las encuestas fueron realizadas a padres de familia y profesores de los niños en la edad comprendida de 7 a 10 años de las escuelas pertenecientes a esta localidad, profesores enfocados para establecer ciertas características particulares y fundamentales de esta investigación, las que se verán reflejadas en la propuesta aspectos tales como: caracterización de personajes, ubicación de escenarios,

cromática, estilos gráficos a fin de que los niños puedan identificarse y apropiarse de su cultura.

Tabla 1: población y muestra

Características de control	Población	Muestra
Padres de familia de niños de 7 a 10 años	79 padres de familia de las 14 escuelas	Muestreo no probabilístico/ por cuotas (número de individuos que reúnen unas determinadas condiciones)
Profesores	5 Profesores de las 14 escuelas	Muestreo no probabilístico/ intencional (intencionadamente los individuos de la población que tiene fácil acceso)

Elaborado por: Dayana Parra

MÉTODOS CIENTÍFICOS

La investigación realizada en la escuela de la parroquia Asunción se aplican métodos teóricos: observación, análisis-documental, de forma descriptiva. Así como también se utilizó a la encuesta y la entrevista como técnicas que van a ser tomadas en cuenta para la recopilación de información y el análisis de datos

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1. Comunidad shuar

Descendientes de los Bracamoros y Yaguarzongos, anteriores habitantes de sus territorios. Los españoles los llamaron jíbaros, como sinónimo de salvaje. Están localizados en la parte SURESTE de la Región Amazónica de Ecuador -SUR de la provincia de Pastaza, y ESTE de las de Morona Santiago y Zamora Chinchipe- encontramos algunas familias Shuar al otro lado de la frontera con Perú.

Resistieron los avances del Imperio Inca hacia fines del siglo XV, y la Conquista Española al siglo siguiente, manteniendo su aislamiento hasta los inicios de la década de 1960. Tradicionalmente el asentamiento fue disperso, normalmente zonificado de acuerdo a las relaciones de parentesco. El matrimonio sororal, es decir un hombre con las hermanas de la esposa, era aceptado. El número de esposas dependía de las cualidades del hombre. La estructura de poder tradicional era descentralizada; el poder político y religioso estaba ejercido por un uwishín (chamán). En caso de guerra se nombraba un jefe cuyo mandato terminaba con la finalización de la misma.

1.1.1. Cultura y sus características

Es el conjunto de formas y expresiones que caracterizan una forma de vida a una sociedad en una época o grupo social.

La cultura se manifiesta a través de todos los modos de comportamiento de una sociedad y en sus productos materiales e intelectuales. La cultura es el distintivo del hombre, él la crea, la usa y es afectado por ella. La cultura no existe sin los hombres que son sus creadores y portadores. (Benítez Garcés, 1993)

- La cultura es social, o sea que no se refiere a los comportamientos individuales sino a los que son compartidos por un grupo;
- La cultura no es de índole biológica, por lo tanto no se hereda. Se transmite de generación en generación y se aprende durante toda la vida;
- La cultura es acumulativa y por lo tanto de índole histórica; es fruto de la acumulación de los conocimientos y experiencias de un grupo;
- La cultura es dinámica, está en permanente transformación. La cultura que ha sido transmitida como producto histórico no se mantiene estática, sino que se la crea y recrea constantemente.

1.2. Costumbres (cosmovisión y mitología)

La mitología Shuar está estrechamente vinculada a la naturaleza y a las leyes del Universo, y se manifiesta en una amplia gama de seres superiores relacionados con fenómenos tales como la creación del mundo, la vida, la muerte, y las enfermedades. Utilizan la medicina natural, son defensores y conocedores de las bondades curativas de las plantas naturales que existen en los diferentes lugares que conforma su territorio, este conocimiento se lo trasmite de generación a generación.

1.2.1. Deidades del shuar

Su estructura simbólica está orientada bajo varios principios, el respeto a las personas mayores, la honestidad, la planificación diaria del trabajo y la sabiduría de escuchar a la selva. Sus símbolos más importantes son: el tigre, en representación al ámbito masculino y la serpiente en representación al ámbito femenino.

Entre los seres superiores objeto de adoración por parte del shuar se encuentran:

Tabla 2: Deidades del shuar

DIOS	SIGNIFICADO
Etsa	Lucha contra el mal
Iwia	Lucha contra el bien
Shakaim	Divinidad de la fuerza y habilidades para el trabajo
Nunkui	Deidad que protege a las mujeres y a todo el cultivo de las huertas.
Tsunki	Dios del agua y de la salud
Arútam	Espíritu que posee a los varones para darles más potencia y fuerza
Uwi	Dios de la abundancia en la selva y en la cosecha

Elaborado por: Dayana Parra

1.2.2. Vestimenta

Tradicionalmente acostumbran a realizarse pinturas faciales con diseños de animales, de ellos creen adquirir su fuerza, el poder, y su energía, así como también usan una gran variedad de accesorios complementarios hechos a bases de plumas de tucanes y aves de la Amazonía. Para las fiestas de la Tzantza y la Culebra, se pintan su cuerpo con diseños que representan a sus animales sagrados.

La vestimenta de la mujer consta de los siguientes elementos:

- Tarach: Vestido azul (rojo, azul oscuro, rojo oscuro)
- Tsukanka: 1 par de aretes de plumas de aves de la selva
- Tirinkias (cabeza): Corona adornada con semillas
- Shakap (cinturón): A base de semillas de árbol nupi

- Petai (pecho): Collares en el pecho adornados de mullos
- Tuakma: Gargantilla diseñada de mullos gruesos
- Patak (muñeca): Adornos con mullos tejidos representando los colores identificados para mujer shuar, la combinación de los mullos por los mullos por el colorido se ve más hermosa.
- Senta (pie): Tobillos adornados de semillas y mullos

La vestimenta del hombre consta de los siguientes elementos:

- Itip: Falda tela que cubre al hombre teñida con tintes naturales de color morado, rojo, negro y blanco
- Tawasap: Corona, hecho de plumas de aves
- Asandin: 2 collares cruzados hechos con las semillas de la selva
- Makich: Tobillo, diseñado con semillas
- Tuakma: Gargantilla mullos de colores celeste, blanco o rojo
- Akajik: Par de aretes hechas de plumas de aves
- Unyawa: Collar de mullos diseñado un tigre
- Nanki: Lanza
- Usumamu: Pintura en la cara

1.2.3. Vivienda

La casa shuar se caracteriza por estar construida cerca de un riachuelo en el centro de la huerta, el techo está cubierto de paja toquilla y hojas de árboles de la selva técnicamente tejidas que mantiene la calidez dentro de la casa en las horas de mucho sol.

La chonta se utiliza para sostener los nueve pilares y las cuerdas vegetales sostienen la caña guadua un material rígido para paredes, pisos y la puerta, según la costumbre shuar la casa es una estructura amplia de forma elíptica dividida en dos habitaciones, generalmente elaborada por los varones con ayuda de parientes cercanos que puede demorarse entre 3 a 9 meses en ser construida. ([Ver anexo 2](#))

1.2.4. Alimentación

La cultura shuar goza de una gran variedad de productos alimenticios cultivados en su huerta como el verde, yuca, papa china, camote, ají, palmito, los mismos que son complementarios con el ayampaco (pescado-caracha-chontacuros), caldo de guatusa-armadillo-sajino y el ahumado de guanta.

1.3. Diseño editorial

El diseño editorial es una rama del diseño gráfico que desarrolla una unidad armónica entre el texto, la imagen y la diagramación pertenecientes a una línea de pensamiento determinada de distintas publicaciones.

Según Shelline Rosas en su libro Diseño Editorial señala que:

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico y del diseño de la información que se especializa en la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. Se busca lograr una unidad armónica entre el texto, la imagen y diagramación. El diseño editorial se desarrolló a partir del Renacimiento -mediados del siglo XV- con la invención de la imprenta de tipos móviles, que produjo una revolución cultural. En la Antigüedad y en el Medioevo las grandes limitaciones tecnológicas para reproducir textos hacían que las publicaciones llegaran a pocas personas, con la invención de la imprenta, la reproducción de textos en serie aumentó enormemente, permitiendo difundir la cultura escrita entre un público mucho más amplio. (Rosas, 2012)

Por su parte Diego Luis Álvarez Fernández en su libro Diseño editorial/Lo que debes saber menciona que:

El diseño editorial debe moldearse de acuerdo al mercado y a lo que se quiere comunicar; no es lo mismo entregarle una revista especializada para niños a un adulto mayor, el cual quiere leer su periódico o una revista de temas políticos. El contenido define el diseño a realizar y su enfoque define todo un complejo sistema

de tendencias de diseño tales como: Estilo gráfico informativo; -Art nouveau, Pop art; entre muchas otras.

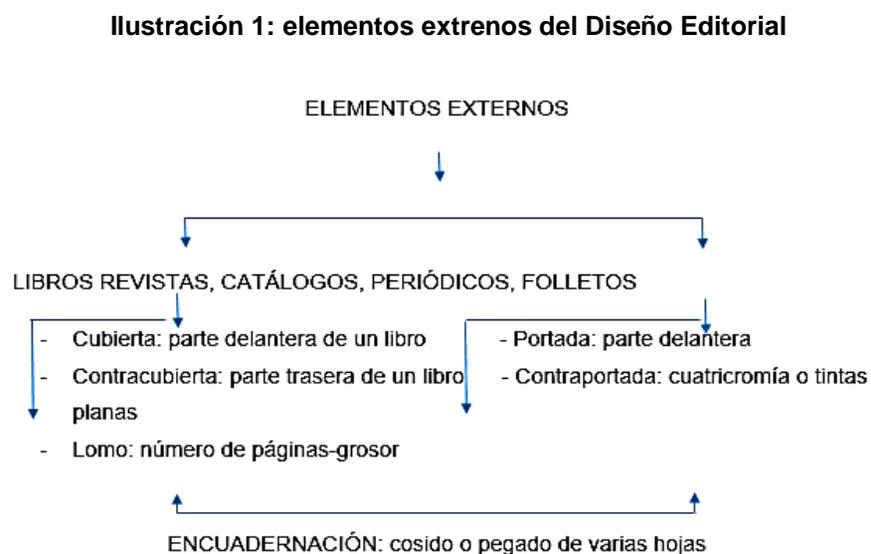
En el blog staff creativo en un párrafo escrito por Fiori Santa María indica que:

Si hay alguna frase que cae de perillas para el mundo del Diseño Editorial, esa es: todo entra por los ojos. En una sociedad donde los seres humanos tienen hasta un 90% de más memoria visual que auditiva o kinestésica, queda claro porque el impacto de las imágenes es tan vital para cuanto medio impreso o virtual existe. Esta característica, naturalmente, obliga a cada libro, revista, periódico u otro similar, a causar una buena impresión de entrada, como el postulante que va a una primera entrevista de trabajo. (Santa María, 2014)

1.3.1. Elementos del diseño editorial

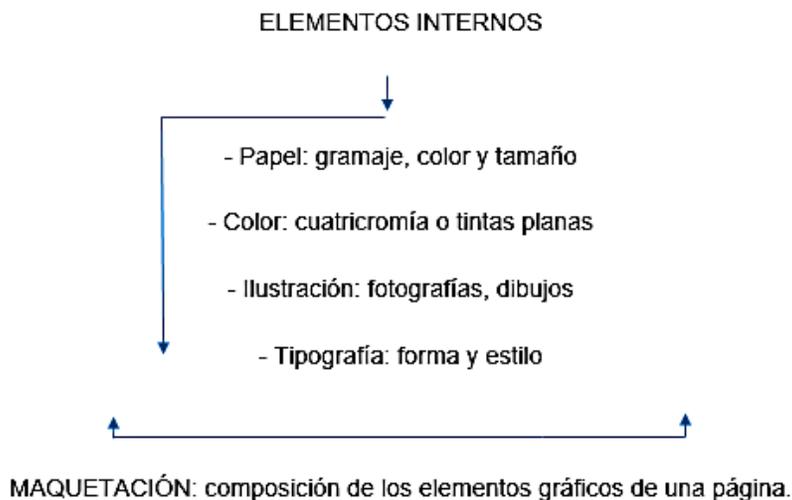
Dentro del diseño editorial contamos con varios elementos que son imprescindibles para que el impreso sea dinámico, legible y coherente con el contenido del texto, tomando en cuenta las necesidades del pueblo Shuar.

Un diseño editorial consta de dos tipos de elementos:



Elaborado por: Dayana Parra

Ilustración 2: elementos internos Diseño Editorial



Elaborado por. Dayana Parra

1.3.2. Características del diseño editorial

El diseño editorial es el marco en el que una historia dada es leída e interpretada. Abarca tanto la arquitectura general de la publicación (y la lógica estructural que ésta implica) como el tratamiento específico de la historia (en la medida en que se puede modificar o incluso desafiar esa misma lógica). (Venezky, 2007)

Una de las principales características para poder realizar la maquetación de libros, revistas y periódicos es definir el perfil del público meta debido a que los gustos e interés deben ajustarse dependiendo el público que va dirigido.

Las publicaciones por lo general mantienen un formato elegido por el diseñador que es tamaño del área que tenemos para realizar una composición.

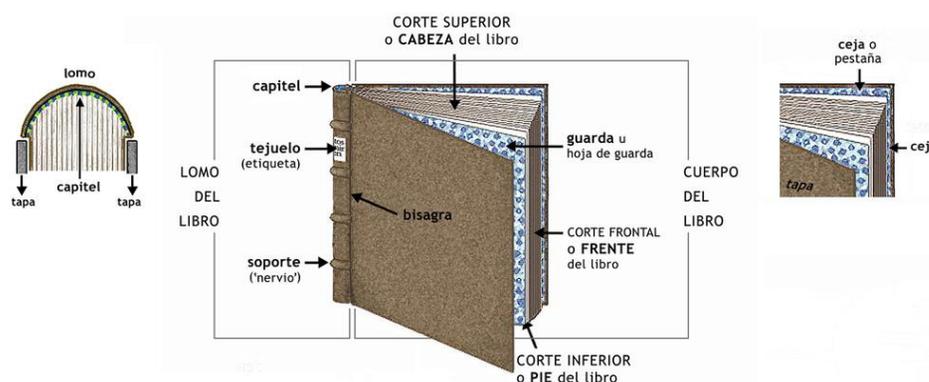
También las publicaciones van acompañadas por una retícula que consiste en dividir en módulos para mantener orden con elementos en una composición. Una retícula permite obtener claridad, legibilidad y funcionalidad a la composición, además de facilitar el trabajo creativo.

1.3.2.1. ¿Qué es un libro?

“Conjunto de hojas de papel, pergamino, vitela, etc., manuscritas o impresas, unidas por uno de sus lados y normalmente encuadernadas, formando un solo volumen”. (Spanish Oxford, 2018)

Es una publicación que puede ser manuscrita, impresa o pintada con al menos 50 páginas y pueden estar distribuidos en varios volúmenes. . Los libros son uno de las principales y más accesibles fuentes de información y conocimiento para miles de millones de personas en el mundo. El contenido y utilidad de los libros abarca para infinidad de extensiones y temas.

Ilustración 3: partes de un libro



Fuente: (Taller de Oficios del Libro, 2015)

Para la creación de libros los diseñadores desarrollan una serie de enfoques que se pueden dividir en cuatro grandes categorías:

Documentación: Consiste en recopilar y conservar la información a través del texto y la imagen aunque pueden adoptar otras formas. Es fundamental en el mundo moderno ya que conserva las ideas permitiendo que éstas sobrevivan a la memoria y trascendiendo en el tiempo incluso siglos después de la muerte del autor.

Análisis: Los diseñadores utilizan este modo analítico para pretender descomponer el contenido en muchas unidades más pequeñas o bien entender el todo a través del

examen de las partes. Este proceso puede implicar un trabajo conjuntamente el autor con el coordinador editorial. Cuando un libro pasa por esta forma de análisis editorial, el diseñador pretende reforzar la estructura editorial a través de la secuencia y la jerarquía.

Expresión: Un enfoque expresivo del diseño encuentra su motivación en la visualización de la situación emocional del autor o del diseñador. Se expresa a través del color, las marcas y el simbolismo para recolocar emocionalmente al lector. Este enfoque contempla el contenido como un punto de partida a partir del cual se realiza la interpretación. Existe cierta tensión entre la necesidad de respetar el texto original del autor y las ideas individuales del diseñador. En efecto, muchos diseñadores se han convertido en autores con el fin de controlar el contenido y la forma del libro.

Concepto: Este enfoque conocido también como grafismo de ideas y se define por un pensamiento más reduccionista que expansivo: se transmite ideas complejas a través de los elementos visuales que funcionan por lo general con títulos ingeniosos o premisas de marketing. Utiliza el chiste la paradoja, el cliché, la metáfora y la alegoría. Suele ser inteligente, ingenioso y divertido, pero debe transmitirse con precisión porque depende de que el diseñador y el público compartan una sutil interpretación de la imagen y juego de palabras.

1.3.2.2. Formato

El formato de un libro está determinado por la relación entre la altura y la anchura de la página. Existen 3 formatos característicos: vertical (la altura es mayor que la anchura), apaisado (la anchura es mayor que la altura) y cuadrado. Elegir el formato de un libro determina la forma del continente de las ideas del autor. Los autores proporcionan un texto y el diseñador coreografía la interpretación. ([Ver anexo 3](#))

1.4. Maquetación

1.4.1. ¿Qué es la composición?

La composición de un libro implica la toma de decisiones por parte de los diseñadores en cuanto a la ubicación de distintos elementos en el espacio. Los dos polos de la composición son el texto que se organiza en torno a la secuencia de lectura y las imágenes cuya distribución viene determinada por consideraciones compositivas. Es parte fundamental de la comunicación y correcta comprensión de la publicación obteniendo armonía, proporción y el equilibrio entre elementos.

Quando se hojean libros en una librería, se leen con antelación, se observan rápidamente las páginas y se realizan juicios instintivos sobre el contenido, la calidad y el atractivo general del volumen. La primera impresión puede provenir del espacio, el color o la distribución. Estos elementos comunican de forma subliminal una serie de valores sobre la página y en consecuencia sobre el texto. (Haslam, 2007)

1.4.2. Las retículas

La retícula compositiva es una guía a través de una estructura estudiada y de tamaño fijos en los elementos de la maquetación en papel, con la finalidad de conseguir un orden y estética.

Dentro del diseño editorial se encuentran las conocidas columnas. Hay diferentes tipos de formatos según la cantidad de columnas que se incluyan:

Formato de una columna: se utiliza cuando se pretende usar solo texto.

Formato de dos columnas: facilita la combinación de textos e imágenes.

Formato de tres columnas: ofrece diversas posibilidades para combinar imágenes y diferente tipografía.

Formato de cuatro columnas: se utiliza en periódicos o revistas, puesto que facilita la composición cuando hay mucho texto.

A la hora de pensar en el diseño editorial de una publicación es necesario tener en cuenta la calidad del papel a utilizar ya que esta es clave para la elección de las imágenes y para el uso de los colores, siempre tomando en cuenta los márgenes de seguridad al corte final.

1.4.3. ¿Qué es un libro animado?

Los libros animados, o de sistema articulado, se caracterizan en primer lugar por su interactividad: la participación del lector no se limita, en general, a pasar las páginas. La animación puede ser automática en cuyo caso el simple hecho de abrir el libro pone en marcha un movimiento de piezas móviles o un relieve. (Charles, 2012)

1.4.3.1. Técnicas

Libro acordeón: Es una de las versiones más difundidas del libro animado, cuyas páginas no están encuadernadas sino simplemente plegadas permitiendo obtener formas y animaciones variadas, si las páginas son recortadas y con tamaños descendientes se mostraran ingeniosas.

Libro carrusel: Llamado también libro estrella, se abre totalmente en 360 grados descubriendo un círculo, estableciendo de este modo varias escenas que se descubren en una secuencia, o haciendo girar la obra sobre sí mismo. La estructura forma una estrella de cuatro, cinco o seis puntas.

Libro bandera o flag book: A las tiras plegadas de papel se le añade unas lengüetas rectangulares por lo general en direcciones opuestas. Variando las técnicas para colocar imágenes que depende de la imaginación del artista para conseguir el efecto deseado.

Libro túnel: Es una caja de imágenes en su interior con una sucesión de grabados recortados dando la impresión de una escena con relieve y profundidad destinadas tanto adultos como a niños.

Tarjetas Pop-Up

Se usan frecuentemente como soportes publicitarios para impresionar al cliente ya que por su ingenioso sistema elástico adquiere volumen instantáneamente. Puede tomar varias formas de volumen como un cubo, una pirámide o en una casita.

1.5. Etapas de impresión

Para obtener una impresión en cualquier material es necesario realizar 4 etapas: diseño, pre prensa, prensa y postprensa. La impresión es el área de artes gráficas en la cual se aprueba la calidad del documento final, así como los ajustes de la máquina y antes de dar inicio al tiraje de un canal de comunicación.

La **pre prensa** son los pasos que se realizan para preparar el impreso y que no genere contratiempos en su producción. Algunos de estos pasos se deben realizar al momento de estar diseñando y como se mencionó anteriormente, pre prensa evitará errores que comprometan la calidad del producto impreso.

Utilizar imágenes a buena resolución, elección del sustrato así como el tamaño en que será impreso son algunas de las características a evaluar cuando se hace pre prensa.

Cuando nuestro material entra a la **producción** por algunos de los sistemas de impresión nos encontramos en la etapa de prensa y es aquí donde el material gráfico comienza a tomar forma física, el cuidado a los detalles que en el diseño y la pre prensa se hicieron se unen para reproducir con calidad y optimización de recursos nuestro impreso.

Nuestro proyecto sale de la imprenta y la **postprensa** es el último paso para tener nuestro material finalizado, esto incluye los diferentes acabados, cortes, dobleces y más terminados. Tener conocimiento sobre los acabados nos ayudará a saber elegir cual funciona y se adapta a nuestras necesidades.

Cada etapa del proceso de impresión está íntimamente ligadas, no es posible hacer pre prensa sin saber que acabado llevará, ni hacer pre prensa si el diseño está técnicamente mal o diseñar sin saber el presupuesto.

Poco a poco abarcaremos más en estos temas para conseguir un producto finamente terminado que se adapte a las necesidades de comunicación que su empresa requiere

1.6. Enfoques en composición infantil

Ofrecen personajes míticos y poderes extraordinarios combinados de imágenes, palabras estimulando la imaginación de los niños.

Una de las características de los libros infantiles es que los animales adoptan cualidades humanas y suelen tener vidas similares a las de los niños. Muchas historias infantiles son cuentos morales o sirven para reforzar la confianza.

1.7. Tipografía y diseño tipográfico

Podemos considerar el diseño tipográfico como una de las bases del diseño gráfico. Mediante esta disciplina se relacionan las familias y tamaños de letras, así como también los espacios entre ellas de esta manera podemos reforzar las imágenes y las formas de una forma coherente y atractiva. La tipografía expresa ideas o conceptos específicos que sincronizan con los conceptos que los demás elementos como el color transmiten.

Ilustración 4: familia tipográfica San Serif



Fuente: (Publicidad Creativa, 2008)

Es la tipografía que no contiene adornos, comúnmente llamada sanserif o (sin serifas), y actualmente se utilizan en muchos tipos de publicaciones de texto impreso.

1.8. Teoría del color

Cada color emite distintos mensajes, emociones y sensaciones. Y llegan a modular estados de ánimo y actitudes. Son la clave para dar forma al espacio que realmente buscamos.

Los colores pueden tener varios significados implícitos, que pueden asociarse a diferentes emociones y estados de ánimo. El color combinado con una composición cuidadosa, un tratamiento tipográfico meditado y un uso ingenioso de las imágenes, no solo mejora un diseño, sino que lo distingue de todos los demás

1.9. Creación y caracterización del personaje

Para caracterizar un personaje hay que tomar en cuenta aspectos que determinarán su comportamiento personal y como se desenvuelve en su entorno, aspecto físico, sociológico y psicológico desarrollado en la historia.

Es importante que los lectores se identifiquen con el personaje ya que eso ayuda a que se interesen y continúen leyendo capítulo tras capítulo, para conseguir lo antes mencionado debemos conocer al personaje como a nosotros mismo.

Basta con definir bien el aspecto, carácter y gestos que contribuyen a una excelente caracterización de personajes.

Tabla 3: Características para crear un personaje

DIMENSIÓN FÍSICA	DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	DIMENSIÓN PSICOLÓGICA
Nombre del personaje	Estabilidad en las relaciones	Tipo de personalidad
Edad	Estado civil	Temperamento
Aspecto físico	Ámbito familiar/nº hijos	Objetivos/metás
Sexo	Ámbito profesional/laboral	Conflictos internos
Nacionalidad	Rango profesional	
Estatura	Ámbito educacional	
	Marco espacial	
	Conflictos externos	

Elaborado por: Dayana Parra

1.10. Ilustración

1.10.1. Qué es la ilustración

“La ilustración es un dibujo, pintura u obra impresa de arte que explica, aclara, ilumina, visualmente representa, o simplemente decora un texto escrito, que puede ser de carácter literario o comercial.” (Arteneo, 2015)

1.10.2. Tipos de ilustración

Conceptual: nacen de la imaginación del ilustrador, en base a una idea o concepto elegido, que dejan un margen más amplio a la creatividad y al estilo personal.

Narrativa: Su objetivo es conseguir una expresión gráfica siguiendo un guion literario. En este género también podemos encontrar la ilustración infantil, de ciencia ficción, humor gráfico, comic y animación.

Decorativa: Es la ilustración que acompaña a un texto para embellecer la página.

Comic: ilustración que interpreta un guion y permite plasmarlo con personajes plenamente caracterizados por el autor.

Infantil: Abarca un gran campo en el que cuenta la edad de los lectores, este tipo de ilustración clara y legible del tema o argumento de acuerdo a la obra (narrativa, pedagógica, etc.).

Publicitaria: destinada a dar forma y personalidad de una marca o producto lo importante es el impacto generado y la eficacia visual empleada de forma comercial.

1.10.3. La ilustración editorial

Es conceptualizar el tema utilizando una combinación de códigos simbólicos e icónicos que se publican a través de canales de información en una revista, periódico o libro.

“A medida que la vida se hace más complicada, cada vez se requiere más una ampliación del lenguaje. La presentación gráfica supone dicha ampliación, esa síntesis entre arte y ciencia exigida con tanta urgencia por la vida contemporánea”. (Burtin, 2011)

1.10.4. La ilustración de libros infantiles modernos

Las ilustraciones de estos libros sirven para ampliar las palabras y para articular los aspectos de la vida que no pueden transmitirse de forma verbal.

Ayuda a los niños aprender sobre el lenguaje y la vida y retrata los aspectos claves de la vida emocional de un niño

Desde el aspecto de la ilustración de los libros infantiles no existen reglas estrictas, pero Guy Parker-Ress ilustrador de Giraffes Cant Dance sugiere que se debe prestar una particular atención a lo siguiente:

- La calidad de un libro infantil dependerá de una buena historia
- Una historia necesita un protagonista energético y convincente
- Tenga en cuenta la edad de los lectores
- En general, no se mostrarán personajes desnudos
- Se debe prestar atención al número de páginas ya que ayudará a crear una lectura dinámica

En general, el personaje principal debe ser predominante y fácilmente reconocible dentro de cada composición

Los animales son personajes muy populares, constituyen poderosos símbolos que los niños pueden identificar con facilidad

Los ilustradores también pueden añadir nuevos personajes y tramas secundarias que pueden desarrollarse visualmente durante el curso del relato.

En general, el enfoque visual se encuentra sobre todo en los personajes principales e incluir contextos visualmente complejos puede entrar en conflicto con ellos

Mantener una coherencia con respecto al punto de vista, se ve cómo se desarrolla la historia a través de los ojos del personaje principal

1.11. **Arquitectura origámica**

Es una forma única del arte del doblado de papel que tiene su origen en el Origami tradicional y el libro pop-up, esta disciplina fue impuesta por Masahiro Chatani quien quiso transcribir modelos de arquitectura pasando de una forma bidimensional a una tridimensional explorando distintas técnicas en los plegados.

1.11.1. ¿Qué es el Origami?

Es el arte japonés de la papiroflexia. Nos ofrece mil posibilidades de crear distintas figuras u objetos con hojas de papel doblándolas sucesivas veces permitiendo desarrollar la creatividad y la imaginación de grandes y chicos.

“A los niños les encanta el Origami, de modo que es una habilidad inestimable cuando se trata de mantenerlos entretenidos”. (Beech, 2012)

1.12. Tipos de papeles

1.12.1. Reciclado

Se obtiene a partir de la recuperación total o parcial de rezagos de papel. Cabe destacar que los papeles reciclados deben indicar el porcentaje de papel recuperado que han usado para su elaboración.

1.12.2. Cartón Dúplex cortes y dobleces diferentes gramajes

Elaborado con pulpa reciclada de color marrón o crema, disponibles en diferentes gramajes y formatos.

1.12.3. Plegable

Se trata de un producto multicapas de color marrón, realizadas con fibras certificadas. Las capas interiores, se fabrican con fibras recicladas certificadas. Gramajes: 290 a 360 g/m.

1.12.4. Papel especial para Origami

Este tipo de papel con variedad de formas, colores y diseños es muy fino, ideal para que trabajos con facilidad los pliegues necesarios para obtener el modelo requerido.

1.13. Importancia de la imagen corporativa para tu marca

La comunicación corporativa, proporciona el vínculo entre la identidad corporativa e imagen corporativa. Se debe definir en el sentido más amplio posible, debido que las empresas se comunican a través de diferentes identidades.

La Marca Corporativa, ayuda a los clientes que lleguen a su negocio, e identificar vuestra gama de productos. Una marca eficaz, reduce al mínimo, las necesidades de crear múltiples tácticas de marketing, para cada nuevo producto donde el consumidor pueda tener una comprensión sobre la calidad del producto, la fiabilidad y el propósito de su negocio.

Mantener la consistencia en su **identidad corporativa** es esencial, debido que refuerza la identidad de la marca en cada punto de que el cliente se encuentre. Por lo tanto, es importante tener en cuenta todos los puntos de contacto, como sus perfiles en las redes sociales, boletines y marketing por correo electrónico, folletos de ventas entre otros.

1.14. ¿Qué es la metodología de la enseñanza?

Un método de enseñanza es “el conjunto de momentos y técnicas lógicamente coordinados para dirigir el aprendizaje de una persona hacia determinados objetivos. Todo método realiza sus operaciones mediante técnicas y las técnicas de enseñanza son en consecuencia también formas de orientación del aprendizaje” (Conocimiento web.net, 2014)

1.14.1. El Modelo de programación neurolingüística de Blander y Glinder

Este es uno de los estilos de aprendizaje en el que se debe tomar en cuenta tres grandes sistemas (aspectos) para representar mentalmente la información y comprende los siguientes aspectos:

Lo Visual: es un sistema representacional basado en la observación que relacionan todo lo aprendido con imágenes, con este sistema es mucho más fácil asimilar la

información mediante la lectura y para potenciar su desarrollo creativo se puede emplear recursos como, la elaboración de mapas mentales, dibujos, gráficos, etc. Con los cuales se puede estimular su memoria y pensamiento.

Lo Auditivo: Manifiesta que la información es captada de mejor manera cuando se transmite vía oral (lecturas en voz alta) de forma secuenciada y estructurada potenciando el desarrollo del aprendizaje mediante las lecturas, debates, etc.

Asimilan mejor la información que se transmite vía oral mediante una forma secuenciada y estructurada por ello es recomendable realizar lecturas en voz alta.

Lo kinestésico: El aprendizaje está basado en la interacción física con el material, todo lo experimentado con el tacto lo recuerdan con facilidad ya que relacionan todo el contenido aprendido ya sea también de manera visual y sonora, para lo cual se requiere la interacción con determinadas actividades asociadas con el movimiento como son los juegos de roles, las caracterizaciones, etc.

En el área kinestésico basado en la interacción física con el material, actividades con movimiento experimentan asociando el contenido con movimientos.

Tabla 4. Aspectos Metodológico enseñanza según Blander y Glinder

VISUAL	AUDITIVO	KINESTESICO	
Conducta	<ul style="list-style-type: none"> Organizado, ordenado, observador y tranquilo. Preocupado por su aspecto Voz aguda, barbilla levantada Se le ven las emociones en la cara 	<ul style="list-style-type: none"> Habla solo, se distrae fácilmente, Mueve los labios al leer, Facilidad de palabra, No le preocupa especialmente su aspecto. Monopoliza la conversación. Le gusta la música Modula el tono y timbre de voz Expresa sus emociones verbalmente. 	<ul style="list-style-type: none"> Responde a las muestras físicas de cariño le gusta tocarlo todo se mueve y gesticula mucho Sale bien arreglado de casa, pero en seguida se arruga, porque no para. Tono de voz más bajo, pero habla alto, con la barbilla hacia abajo. Expresa sus emociones con movimientos.
Aprendizaje	<ul style="list-style-type: none"> Aprende lo que ve. Necesita una visión detallada y saber a dónde va. Le cuesta recordar lo que oye 	<ul style="list-style-type: none"> Aprende lo que oye, a base de repetirse a si mismo paso a paso todo el proceso. Si se olvida de un solo paso se pierde. No tiene una visión global. 	<ul style="list-style-type: none"> Aprende con lo que toca y lo que hace. Necesita estar involucrado personalmente en alguna actividad.
Lectura	<ul style="list-style-type: none"> Le gustan las descripciones, a veces se queda con la mirada pérdida, imaginándose la escena. 	<ul style="list-style-type: none"> Le gustan los diálogos y las obras de teatro, evita las descripciones largas, mueve los labios y no se fija en las ilustraciones 	<ul style="list-style-type: none"> Le gustan las historias de acción, se mueve al leer. No es un gran lector.
Ortografía	<ul style="list-style-type: none"> No tiene faltas. "Ve" las palabras antes de escribirlas. 	<ul style="list-style-type: none"> Comete faltas. "Dice" las palabras y las escribe según el sonido. 	<ul style="list-style-type: none"> Comete faltas. Escribe las palabras y comprueba si "le dan buena espina".
Memoria	<ul style="list-style-type: none"> Recuerda lo que ve, por ejemplo las caras, pero no los nombres. 	<ul style="list-style-type: none"> Recuerda lo que oye. Por ejemplo, los nombres, pero no las caras. 	<ul style="list-style-type: none"> Recuerda lo que hizo, o la impresión general que eso le causo, pero no los detalles.
Imaginación	<ul style="list-style-type: none"> Piensa en imágenes. Visualiza de manera detallada 	<ul style="list-style-type: none"> Piensa en sonidos, no recuerda tantos detalles. 	<ul style="list-style-type: none"> Las imágenes son pocas y poco detalladas, siempre en movimiento.
Almacena la información	<ul style="list-style-type: none"> Rápidamente y en cualquier orden. 	<ul style="list-style-type: none"> De manera secuencial y por bloques enteros (por lo que se pierde si le preguntas por un elemento aislado o si le cambias el orden de las preguntas. 	<ul style="list-style-type: none"> Mediante la "memoria muscular".
Durante los periodos de inactividad	<ul style="list-style-type: none"> Mira algo fijamente, dibuja, lee. 	<ul style="list-style-type: none"> Canturrea para si mismo o habla con alguien. 	<ul style="list-style-type: none"> Se mueve
Comunicación	<ul style="list-style-type: none"> Se impacienta si tiene que escuchar mucho rato seguido. Utiliza palabras como "ver, aspecto..." 	<ul style="list-style-type: none"> Le gusta escuchar, pero tiene que hablar ya. Hace largas y repetitivas descripciones. Utiliza palabras como "sonar, ruido..". 	<ul style="list-style-type: none"> Gesticula al hablar. No escucha bien. Se acerca mucho a su interlocutor, se aburre en seguida. Utiliza palabras como "tomar, impresión..."
Se distrae	<ul style="list-style-type: none"> Cuando hay movimiento o desorden visual, sin embargo el ruido no le molesta demasiado. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando hay ruido. 	<ul style="list-style-type: none"> Cuando las explicaciones son básicamente auditivas o visuales y no le involucran de alguna forma.

Elaborado por: Dayana Parra

1.14.2. **Jean Peaget sobre el desarrollo cognitivo en los niños de 7 a 10 años**

“Si examinamos el desarrollo intelectual del individuo o de toda la humanidad, encontraremos que el espíritu humano atraviesa una serie de etapas, cada una diferente de la otra” (Piaget, 2011)

La mente infantil se desarrolla siguiendo una serie de etapas, que van desde los reflejos simples del recién nacidos hasta la capacidad de razonamiento abstracto del adulto. Piaget creía que los niños construyen su conocimiento al interactuar con el mundo y experimentan grandes cambios seguidos de momentos de mayor estabilidad a medida que pasan de un nivel evolutivo al siguiente.

Tabla 5. Desarrollo Cognitivo de los niños hasta la etapa de 7 a 11 años

Edades evolutivas	Descripción de la etapa	Características del desarrollo
Desde el nacimiento hasta los 2 años	Sensoriomotora: Experimentación del mundo a través de los sentidos y las acciones (vista, tacto, contacto con la boca y prensión)	<ul style="list-style-type: none"> • Permanencia del objeto • Ansiedad frente a los extraños
Aproximadamente de los 2 a los 6 años	Preoperacional: Representación de las cosas mediante palabras e imágenes pero sin razonamiento lógico	<ul style="list-style-type: none"> • Juegos ficticios • Egocentrismo
Aproximadamente de los 7 a los 11 años	De las operaciones concretas: Pensamiento lógico de hechos concretos; comprensión de analogías concretas y realización de operaciones aritméticas	<ul style="list-style-type: none"> • Conservación • Transformaciones matemáticas
Aproximadamente de los 12 hasta la edad adulta	De las operaciones formales: Razonamiento abstracto	<ul style="list-style-type: none"> • Lógica abstracta • Capacidad de razonamiento moral adulto

Elaborado por: Dayana Parra

Sobre la etapa de las operaciones concretas

En esta fase es apropiado proporcionar a los niños materiales concretos, comprenden lo que es la conservación, los cambios en la forma no implican cambios en la cantidad y se caracteriza por el desarrollo del pensamiento organizado y racional.

Piaget consideró esta etapa como un importante punto de inflexión en el desarrollo cognitivo del niño, ya que marca el comienzo del pensamiento lógico o operativo.

El niño utiliza el pensamiento lógico o las operaciones (las reglas), pero sólo puede aplicar la lógica a los objetos físicos (concreta operacionalmente).

En esta etapa se adquieren las habilidades de conservación (número, área, volumen, orientación) y reversibilidad. Sin embargo, aunque pueden resolver los problemas de una manera lógica, normalmente no son capaces de pensar de forma abstracta o hipotética.

AREAS DEL DESARROLLO EVOLUTIVO-ACTITUDINAL

Tabla 6. Áreas del desarrollo evolutivo-actitudinal

Cognitiva	Identifican cosas por medio de los sentidos con un estilo de aprendizaje propio. Es recomendable que exploren su entorno para que logren crear niveles de pensamiento y capacidad para razonar.
Social	Hace hincapié en el proceso de socialización, del desarrollo moral y las relaciones en su entorno
Desarrollo del lenguaje	Les permite aprender a comunicarse a través de gestos y símbolos gráficos. A menudo leen con una meta de aprender acerca de algo de interés.
Desarrollo sensorial y motor	La lectura ayuda a que se exprese mejor de forma oral y escrita. Continúan mejorando sus habilidades motrices finas, como aquellas necesarias para una escritura a mano más clara y trabajos artísticos más detallados ya que coordinan actividades que usan sus músculos

Elaborado por: Dayana Parra

Ilustración 5. Áreas de desarrollo



Fuente: (Jesuita Inmaculada, 2018)

1.14.3. Estrategias de interacción del pop up y el aprendizaje

Tabla 7. Estrategias de interacción del pop up y del aprendizaje

1	COGNITIVA	
	AREA	
ACTIVIDADES	Lectura de los libros de mitos Conocimiento de los personajes Conocimiento de escenarios Conocimiento de hechos sobresalientes	
OBJETIVOS	Conocer sobre los distintos elementos presentes de la Cultura Shuar Describir los distintos elementos naturales presentes en la Cultura Shuar identificar los distintos elementos costumbristas presentes en la Cultura Shuar	
RECURSOS	Libros de mitos Salón de clases	
RESPONSABLES	Profesores de las escuelas. Padres de familia	
RESULTADOS	Reconoce los distintos personajes de los mitos Diferencia las características morfológicas de los distintos personajes de los mitos Identifica algunos elementos del entorno natural (vegetación, animales, paisaje) Diferencia el Vestuario del hombre y mujer shuar Identifica los diferentes elementos que componen el vestuario Identifica algunas características de la pintura corporal. Describe la importancia de las personas mayores, jefes y dirigentes dentro de la familia, la escuela y la comunidad.	
2	SOCIAL	
ACTIVIDADES	Lectura del libro de mitos Identificación de situaciones de interrelaciones personales (buenas malas costumbres) Identificar situaciones de respeto hacia la naturaleza y el entorno natural y social	
OBJETIVOS	Conocer por medio de la lectura que es la obediencia-desobediencia y sus consecuencias. Conocer la importancia de los padres, jefes, sacerdotes y dirigentes dentro de su comunidad. Aprender sobre la importancia de las buenas costumbres en la vida en comunidad.	
RECURSOS	Libros de mitos Salon de clases Patio de la escuela Espacios verdes de la Comunidad	
RESPONSABLES	Profesores de las escuelas. Padres de familia Compañeros de Aula Niños de la Comunidad	
RESULTADOS	Diferenciar lo que es obediencia y desobediencia Recrear escenarios donde primen las buenas costumbres Tener sensibilidad hacia los animales y otros elementos de la naturaleza Mostrar actitudes de interrelación personal con compañeros, profesores, hermanos, padres de familia y personas de la comunidad Valorar la importancia de las personas mayores, jefes y dirigentes de la comunidad	
3	DESARROLLO DEL LENGUAJE	
ACTIVIDADES	Lectura de los libros de mitos en idioma shuar y español Conocimiento de los personajes en idioma shuar y español Conocimiento de escenarios en idioma shuar y español Conocimiento de hechos sobresalientes en idioma shuar y español.	
OBJETIVOS	Conocer sobre los distintos elementos presentes de la Cultura Shuar en Describir los distintos elementos naturales presentes en la Cultura Shuar identificar los distintos elementos costumbristas presentes en la Cultura Shuar	
RECURSOS	Libro. Salón de clases	

RESPONSABLES	Profesores de las escuelas. Padres de familia Compañeros de Aula Niños de la Comunidad.
RESULTADOS	<p>Reconoce oralmente los distintos personajes de los mitos en idioma shuar y español</p> <p>Diferencia las características morfológicas de los distintos personajes de los mitos en idioma shuar y español</p> <p>Identifica oralmente algunos elementos del entorno natural (vegetación, animales, paisaje) en idioma shuar y español</p> <p>Diferencia el Vestuario del hombre y mujer shuar en idioma shuar y español</p> <p>Identifica oralmente los diferentes elementos que componen el vestuario en idioma shuar y español</p> <p>Identifica oralmente algunas características de la pintura corporal en idioma shuar y español</p> <p>Describe oralmentela importancia de las personas mayores, jefes y dirigentes dentro de la familia, la escuela y la comunidad en idioma shuar y español</p> <p>Se interrelaciona con otras personas de la escuela, familia y comunidad en idioma shuar y español</p> <p>Lee los libros de mitos en en idioma shuar y español.</p> <p>Narra mitos en idioma shuar y español.</p>
4	DESARROLLO SENSORIAL Y MOTOR
ACTIVIDADES	<p>Lectura de los libros de Mitos</p> <p>Descripción de los distintos personajes</p> <p>Interpretación grafica de personajes, elementos costumbristas y del paisaje</p> <p>Dramatización de los mitos</p> <p>Personificación de los mitos</p>
OBJETIVOS	<p>Escribir breves ensayos sobre los personajes de los distintos mitos</p> <p>Graficar los distintos personajes de los distintos mitos</p> <p>Escribir breves ensayos sobre los distintos elementos presentes de la Cultura Shuar</p> <p>Graficar los distintos elementos presentes de la Cultura Shuar</p> <p>Escribir breves ensayos los distintos elementos naturales presentes en la Cultura Shuar</p> <p>Graficar los distintos elementos costumbristas presentes en la Cultura Shuar</p> <p>Escribir breves ensayos sobre los distintos elementos presentes de la Cultura Shuar</p> <p>Personificar los distintos personajes de los mitos</p> <p>Dramatizar los distintos mitos</p>
RECURSOS	<p>Libros de mitos</p> <p>Salon de clases</p> <p>Patio de la escuela</p> <p>Espacios verdes de la Comunidad</p> <p>Lápices de colores.</p> <p>Tijeras.</p> <p>Gomas.</p> <p>Reglas</p>
RESPONSABLES	Profesores de las escuelas. Padres de familia Compañeros de Aula Niños de la Comunidad.
RESULTADOS	<p>Interpreta graficamente los distintos personajes de los mitos</p> <p>Caracteriza a los distintos personajes de los mitos</p> <p>Interpreta graficamente algunos elementos del entorno natural (vegetación, animales, paisaje)</p> <p>Grafica el Vestuario del hombre y mujer shuar Identifica los diferentes elementos que componen el vestuario</p> <p>Grafica algunas características de la pintura corporal</p> <p>Interpreta gráficamente a algunos personajes importancia de la comunidad.</p>

Elaborado por: Dayana Parra

La presente propuesta se apoya metodológicamente en la programación Neurolingüística de Blander y Glinder ya que por medio de ella se mantiene una comunicación eficaz entre docentes y alumnos ya que se aborda el aprendizaje desde áreas de lo cognitivo, lo social, desarrollo del lenguaje y desarrollo sensorial motor, mejorando el proceso enseñanza-aprendizaje, ya que los niños aprenden de mejor manera a través de los sentidos y por ende será una ayuda que les potenciará su desarrollo infantil.

En cuanto al ámbito de aplicación y aporte de este proyecto va direccionado a lo que establece La Ley Orgánica de Educación Intercultural del Ecuador amparada en la Constitución de la República del Ecuador que manifiesta lo siguiente:

El Artículo 29 de la Constitución de la Republica declara que el Estado garantizará la libertad de enseñanza, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural. Donde las madres y padres o sus representantes tendrán la libertad de escoger para sus hijas e hijos una educación acorde con sus principios, creencias y opciones pedagógicas. (Ecuador, Asamblea Nacional, 2013)

Razón por la cual la presente propuesta al ser un elemento creado a partir de la investigación y el Diseño gráfico tiene como finalidad el de ser un apoyo para la preservación y mantenimiento del Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador, caso concreto de la Cultura Shuar y su aplicación debe estar alineado a este fin. Ya sea desde el ámbito escolarizado como material de apoyo y de lectura, o como recurso de aprendizaje de empleo asincrónico en otros espacios como el hogar, espacios de la comunidad, etc.

1.15. Marco legal

La presente propuesta resultado de esta investigación referente a la cultura Shuar abarca varios aspectos de carácter artístico como la ilustración, diseño, los cuales al ser registrados en el IEPI (Instituto Ecuatoriano de la Propiedad Intelectual) están

amparados en las siguientes normativas de carácter legal tanto a la obra como a los derechos de autor.

“Es el derecho sobre las obras del intelecto humano, el objetivo es promover la producción de obras de arte, pintura, música o literatura, libros, cuadros, películas y demás.” (Conduce tu empresa, 2011)

Art. 8.- La protección del derecho de autor recae sobre todas las obras del ingenio, en el ámbito literario o artístico, cualquiera que sea su género, forma de expresión, mérito o finalidad. Los derechos reconocidos por el presente Título son independientes de la propiedad del objeto material en el cual está incorporada la obra y su goce o ejercicio no están supeditados al requisito del registro o al cumplimiento de cualquier otra formalidad. Las obras protegidas comprenden, entre otras, las siguientes:

a) Libros, folletos, impresos, epistolarios, artículos, novelas, cuentos, poemas, crónicas, críticas, ensayos, misivas, guiones para teatro, cinematografía, televisión, conferencias, discursos, lecciones, sermones, alegatos en derecho, memorias y otras obras de similar naturaleza, expresadas en cualquier forma

f) Las esculturas y las obras de pintura, dibujo, grabado, litografía y las historietas gráficas, tebeos, comics, así como sus ensayos o bocetos y las demás obras plásticas;

h) Ilustraciones, gráficos, mapas y diseños relativos a la geografía, la topografía, y en general a la ciencia;

l) Adaptaciones, traducciones, arreglos, revisiones, actualizaciones y anotaciones; compendios, resúmenes y extractos; y, otras transformaciones de una obra, realizadas con expresa autorización de los autores de las obras originales, y sin perjuicio de sus derechos. (Ecuador, Congreso Nacional, 2006)

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1. Metodología de la investigación

La investigación aplicada es cualitativa en el proceso de consecución de información sobre la propuesta, mientras que el enfoque cuantitativo se aplicó en el análisis estadístico del resultado de las encuestas aplicadas en la escuela Pio XII de la parroquia Asunción.

El enfoque cualitativo inicia su estudio con la recolección de información descriptiva y de observaciones para descubrir de manera compleja categorías conceptuales. Por otro lado, el enfoque cuantitativo se origina en el estudio analítico de datos numéricos, utilizando la estadística, lo que le permite dar respuesta a preguntas investigativas. (Hernández Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2003)

Muestreo no probabilístico: se desconoce la probabilidad que tiene cada elemento de la población de formar parte de la muestra, no se pueden determinar con claridad los límites de la población, o no es recomendable debido a las características del contexto.

Tipos de investigación

Una vez que el investigador ha desarrollado una revisión documental está en condiciones de reafirmar el tipo de investigación correspondiente a su contexto. A continuación, los métodos utilizados para la investigación y obtención de datos:

2.1.1. Observación:

Permite conocer la realidad mediante la sensopercepción directa de entes y procesos, es decir de los niños, lo que permitirá conocer cuáles son sus necesidades en el medio que se rodean, a fin de identificar cuánto conocimiento poseen acerca de los mitos y leyendas de la comunidad shuar.

2.1.2. Análisis documental:

Consiste en describir un documento en sus partes esenciales para su posterior identificación y recuperación. La descripción del material audiovisual se puede realizar atendiendo a 2 visiones: visión sintética del documento (el resumen); visión analítica del documento (los descriptores).

2.1.3. Exploratoria:

Parte de un contexto y una situación general, acude a fuentes diversas se desarrolla a partir de técnicas e instrumentos abiertos e inestructurados de recolección de datos, como la entrevista en profundidad o el registro anecdótico, recoge información de variados eventos y culmina con preguntas que abren el camino para otro tipo de investigaciones. Prepara el camino para otras investigaciones, también utilizada cuando el tema a investigar es poco conocido o esta escasamente definido debido a la carencia de conocimiento del momento.

2.1.4. Descriptiva:

Tiene como objetivo obtener una caracterización del evento de estudio, detallar sus cualidades, de qué manera se manifiesta, o como se ha venido desarrollando, bajo que condiciones y cuando aparece a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento.

A continuación, técnicas e instrumentos que permiten obtener información amplia y profunda acerca del evento a investigar

2.1.5. Encuesta:

Se refiere a la formulación de preguntas claras, simples y concretas enfocado un punto cada vez. El instrumento utilizado es el cuestionario que agrupa una serie de preguntas manteniendo un orden específico a un evento y el investigador no puede repreguntar según su propio criterio.

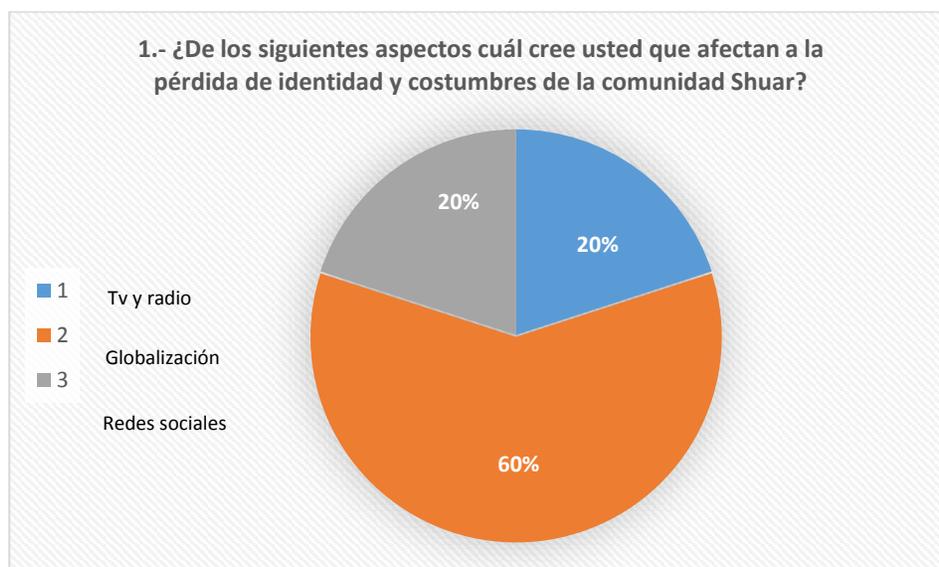
2.1.6. Entrevista:

Consiste en la obtención de información oral de parte del entrevistado recabada por el entrevistador en forma directa. El tipo de entrevista utilizada es estructurada basada en un formulario cuyas preguntas han sido previamente preparadas.

2.2. Análisis de las encuestas

2.2.1. Encuesta profesor

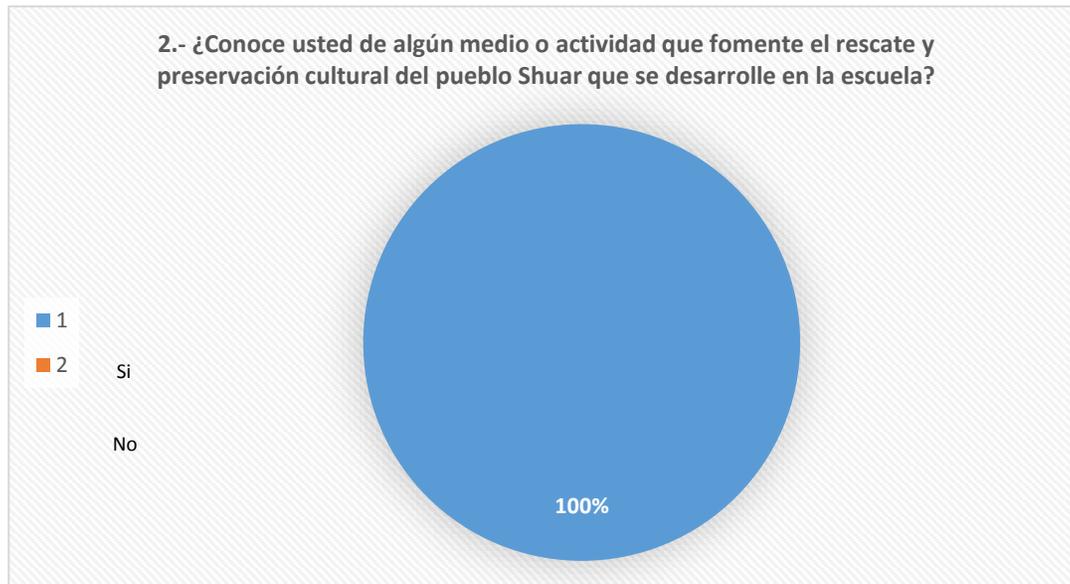
Gráfico 1: pregunta 1



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: El 60% de los encuestados manifiesta que muchos de los contenidos e información de las redes sociales, son absorbidas por los niños e influyen de manera negativa al adoptar ciertos tipos de comportamientos y actitudes que no son propias de su pueblo y en desmedro de su cultura. Es ahí donde con la propuesta se pretende contrarrestar en alguna medida esta influencia al emplear contenidos de su cultura mediante el empleo de la interacción con que cuenta los libros Pop Up.

Gráfico 2: pregunta 2

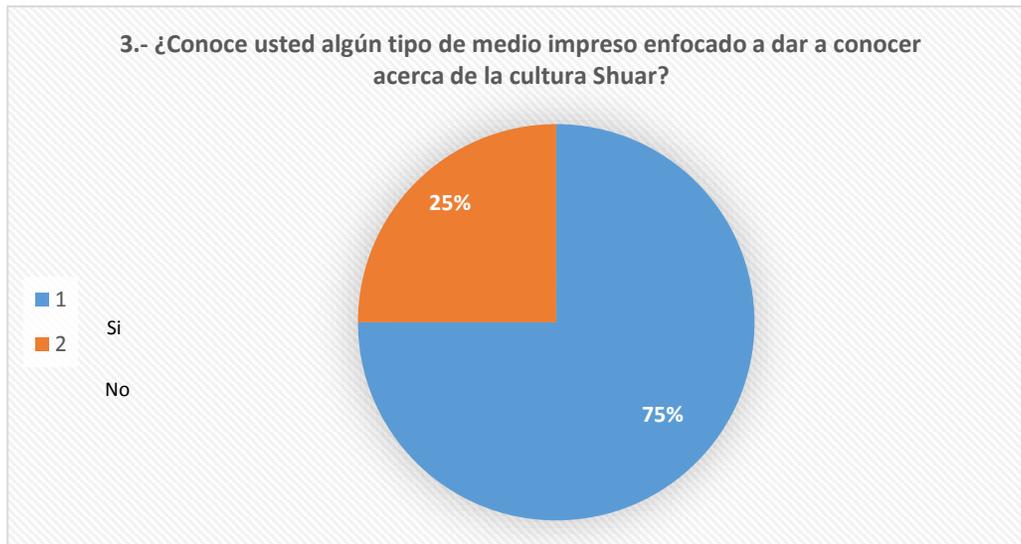


Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- La danza
- Recordar permanente el diálogo, los mitos
- La comida típica

Conclusión: El 100% manifiesta que la actividad que se emplea para fomentar el rescate y preservación cultural es la danza la cual en su contexto está cargada de simbologías y ritualidades que reflejan la cosmovisión del pueblo shuar que le hace única y diferenciadora. Al ser la danza un identificador de esta cultura, se tomará en cuenta ciertos elementos de ella como recurso gráfico y así dar un sentido de pertenencia hacia su cultura.

Gráfico 3: pregunta 3

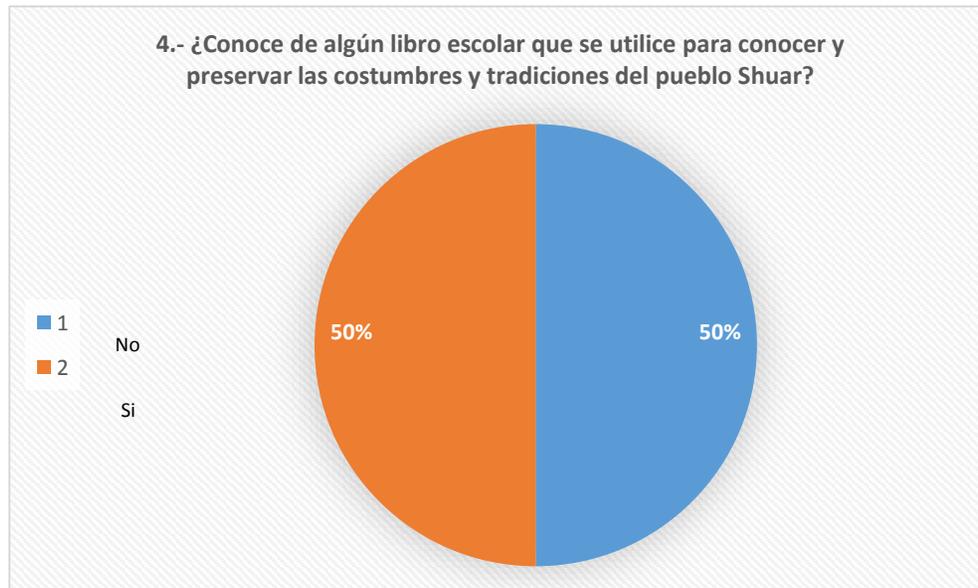
Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- Diccionario Shuar
- Texto “Pueblo de fuertes”

Conclusión: Actualmente el 75% manifiestan que son utilizados textos como el “Diccionario Shuar” y el “pueblo de fuertes”, los cuales son empleados solo como medio de consulta ya que la información que contiene es muy general y están orientados al aprendizaje del lenguaje, si bien uno de ellos es ilustrado, mantiene esa misma línea y no están directamente enfocados a dar a conocer las costumbres y tradiciones del pueblo shuar, siendo allí donde apunta la particularidad de la propuesta producto de esta investigación.

Gráfico 4: pregunta 4



Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- El diccionario shuar
- Lectura Shuana Antukta
- Nekapmawar Nukurusta “Matemática”

Conclusión: El 50% de los encuestados manifiesta que, si poseen un libro para este propósito, lo cierto es que confunden los textos escolares de uso general (Diccionario Shuar, Lectura: Shuana, Matemáticas: Nekapmawar Nukurusta) pero un libro enfocado en dar a conocer los mitos y leyendas del pueblo shuar y a su vez empleado como medio escolar no existe y es ahí donde la propuesta trata de cubrir esa necesidad.

Gráfico 5: pregunta 5



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: De la pregunta planteada el 43% coinciden que la cultura y la enseñanza son importantes ya que están inmersas en su historia, los mitos y son parte fundamental de su modus vivendi, razón de fondo para que se los siga preservando y más aun a través de un medio editorial que aporte a ese fin. Será necesario que el producto deba contener ciertas características gráficas como: colores, simbología, vestimenta, hábitat, etc que identifican al pueblo shuar.

Gráfico 6: pregunta 6

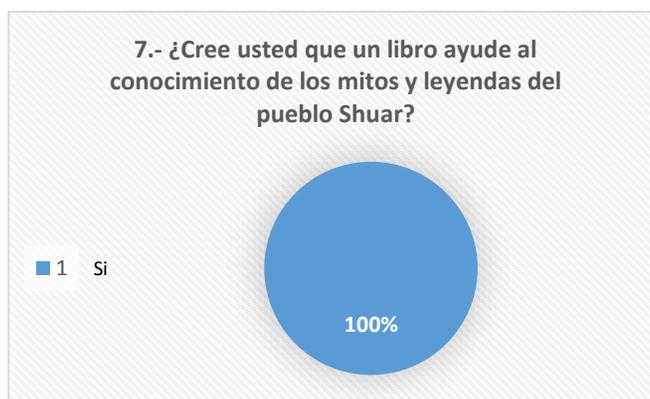


Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: De los resultados de las encuestas se tomará en cuenta el grado de preferencias; Mitos. (34%), Leyendas. (22%), Costumbres. (22%), Tradiciones. (11%),

Vestimenta. (11%) los cuales deben formar parte del contenido de un libro, sobre todo los mitos ya que a través de ellos hay una enseñanza que es aplicada en la forma de vida de los habitantes de la comunidad. En el producto se orientará a dar mayor énfasis a este contexto para así aportar a la preservación de su cultura en el tiempo.

Gráfico 7: pregunta 7

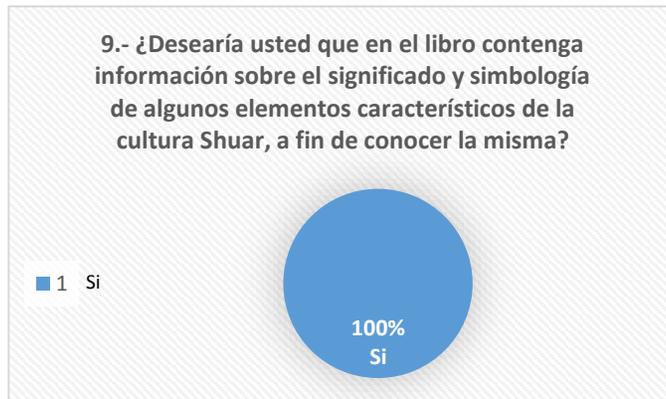


Elaborado por: Dayana Parra

¿Por qué?

- Primero a valorar porque es muy importante
- Van extendiéndose y profundizando el conocimiento acerca de la cultura
- Ayuda la información permanente

Conclusión: de la siguiente pregunta el 100% están de acuerdo, manifiestan que con un libro van profundizando el conocimiento acerca de su cultura, razón por la cual se prevee que la propuesta será aceptada en el medio, ya sea por sus cualidades de interactividad y sobre todo por el enfoque de preservar parte de su cultura como son los mitos y leyendas del pueblo shuar.

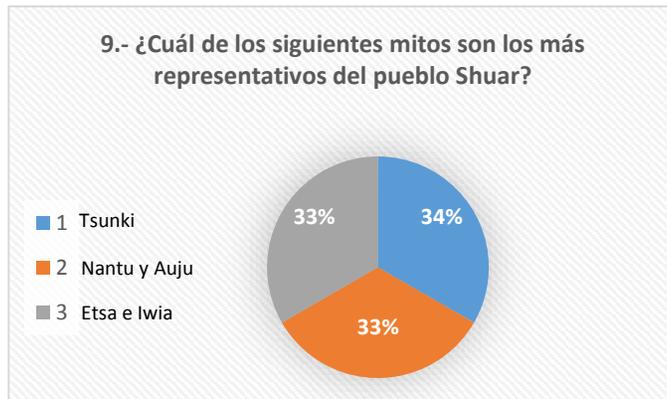
Gráfico 8: pregunta 8

Elaborado por: Dayana Parra

¿Por qué?

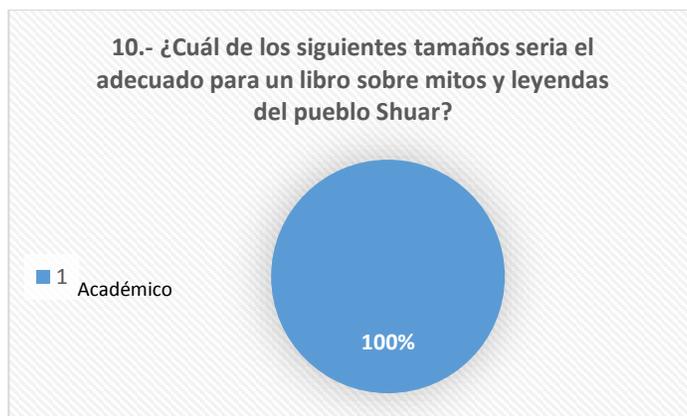
- Son elementos novedosos para la sociedad
- Para impartir al resto de personas
- Para que vayan extendiendo y relacionando para el mayor aprendizaje

Conclusión: Los encuestados en un 100% manifiestan que Si, ya que lo ven como algo novedoso el que se empleen elementos muy característicos de su cultura en la propuesta, ya que son un reflejo de su cultura con los cuales se identifican y por ende sería un medio para generar un sentido de apropiación partiendo de los mitos y leyendas del pueblo shuar.

Gráfico 9: pregunta 9

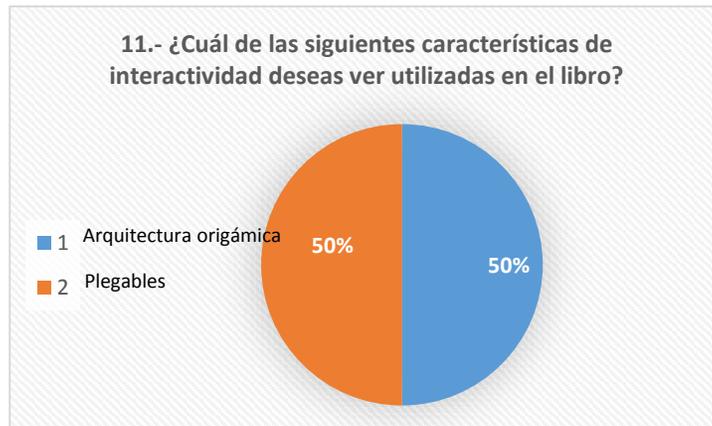
Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la población encuestada manifiestan que los mitos más conocidos son Nantu y Aju. (33%), Tsunki. (34%), Etsa e Iwia. (33%), aspectos que van a tomar en cuenta ya que serán parte del contenido de la propuesta.

Gráfico 10: pregunta 10

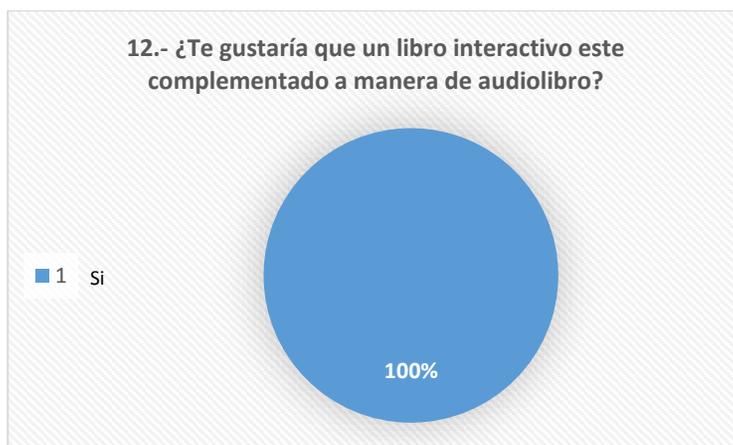
Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de acuerdo a la siguiente pregunta el 100% manifiestan que el formato "académico" sería el apropiado tal vez porque se asemeja al tamaño de los cuadernos que utilizan frecuentemente, aspecto que será tomado en cuenta al momento de plantear la propuesta.

Gráfico 11: pregunta 11

Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la presente pregunta respecto a las características de interactividad, los encuestados inclinan sus preferencias hacia la arquitectura origámica 50% y plegables 50%, indicadores que serán tomados en cuenta como parte de la propuesta.

Gráfico 12: pregunta 12

Elaborado por: Dayana Parra

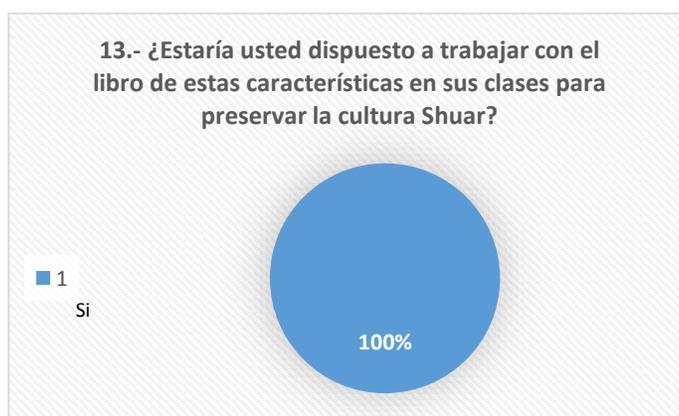
¿Por qué?

- En el libro complementado indica todo lo que ha sucedido
- Para que el manejo sea práctico
- Es más ejemplar para los que deseen informarse

- Sería más llamativo y novedoso lo que causaría interés hacia las personas que lo adquieren

Conclusión: de la siguiente pregunta el 100% está de acuerdo que un medio editorial interactivo este complementado a manera de audiolibro, por ser novedoso y llamativo, ya que al oírlos generan más interactividad en el oyente al incentivar su imaginación y transportarse al mundo de su cultura, lo que constituiría un plus de apoyo en el aprendizaje de su legado cultural.

Gráfico 13: pregunta 13



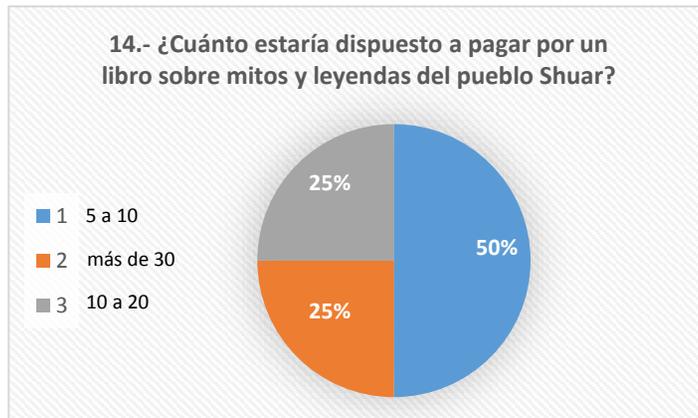
Elaborado por: Dayana Parra

¿Por qué?

- Si porque aquí se necesita ese tipo de material ya que la mayoría desconoce de ese tipo de trabajo
- Completamente dispuesto
- Si porque como docente es tan importante practicar en la escuela
- Si porque en la comunidad se ve la materia del idioma shuar por eso los estudiantes deben aprender

Conclusión: De la siguiente pregunta manifiestan que si están dispuestos a trabajar con un medio editorial de estas características, ya que sería un medio para reforzar el conocimiento de su cultura en el aula de clases y más aún si es de manera interactiva, por lo que se prevee una gran aceptación por parte de los docentes.

Gráfico 14: pregunta 14

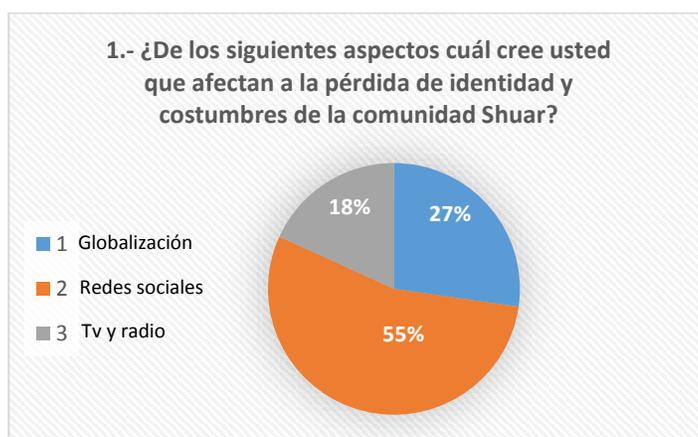


Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la población encuestada respecto a valor del medio editorial, están dispuestos a pagar un valor de \$5 a \$10 dado que este sería de mayor accesibilidad para adquirirlo. Razones a tomar en cuenta en aspectos de diseño, calidad, producción, etc.

2.2.2. Encuesta padres de familia

Gráfico 15: pregunta 1



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: respecto a la siguiente pregunta, el 55% de los encuestados manifiestan que las redes sociales afectan a la pérdida de identidad siendo algunos de los factores el que los padres de familia sean muy permisivos en cuanto al uso de la tecnología y a

nivel de comunidad son escasas las acciones por hacer prevalecer el legado de su cultura, es ahí donde la propuesta puede ser una alternativa para el aprendizaje de dicho legado cultural, de una manera interactiva e interpersonal ya que se lo puede emplear en diferentes espacios ya sea el hogar o en espacios de la comunidad.

Gráfico 16: pregunta 2



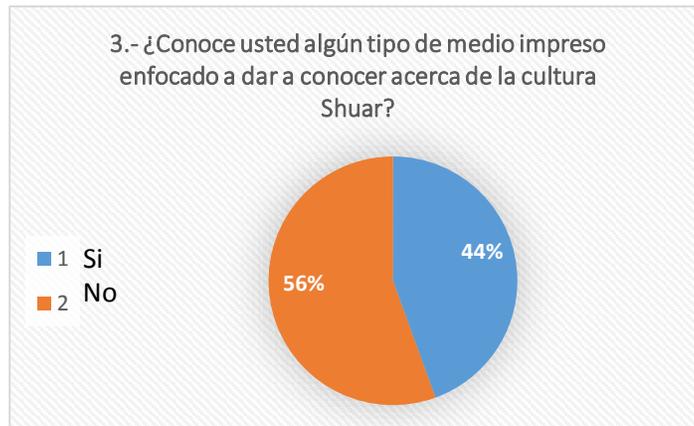
Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- Baile
- Práctica de danza y vestimenta shuar

Conclusión: de acuerdo a la siguiente pregunta el 56 % de los encuestados manifiesta que si conocen de una actividad que se desarrolla en la escuela para preservar su legado cultural (danza shuar), aspecto esencial que se lo va a tomar en cuenta como elemento o recurso gráfico y además puede ser un espacio idóneo para dar a conocer y difundir el contenido con las particularidades de la propuesta editorial.

Gráfico 17: pregunta 3

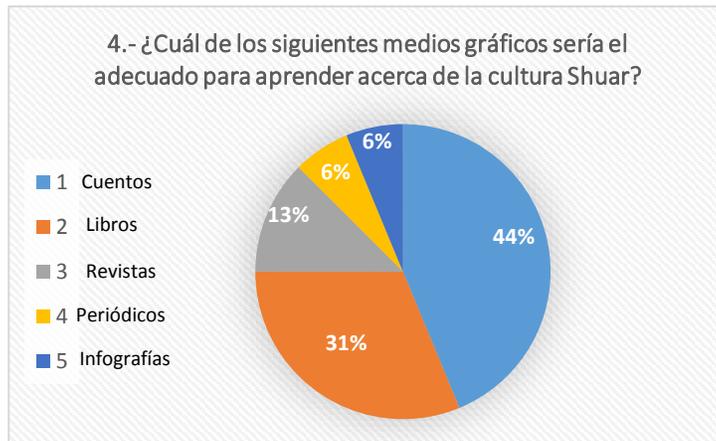


Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- La vida ancestral
- Nekaptai
- Mito shuar

Conclusión: los padres de familia en un 56% manifiestan que no conocen ningún medio impreso enfocado a dar a conocer acerca de su cultura, situación que también se la puede apreciar en el resto de la comunidad, razón por la cual la propuesta de realizar un medio editorial que contenga algunos de los mitos y leyendas más representativas sería una alternativa para cubrir este vacío y más aún si está enfocado a los niños de 10 a 12 años los cuales se encuentran en una etapa formativa (pasando de la niñez a la adolescencia) en donde el ser humano es más curioso por descubrir y explorar su entorno.

Gráfico 18: pregunta 4

Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la siguiente pregunta el 44% de los encuestados manifiestan identificarse con los cuentos ya que es un medio tradicional que se lo emplea en familia y en la escolaridad para aprender historias y leyendas de diferentes contextos aspecto a tomarse en cuenta como característica general a la hora de diseñar la propuesta.

Gráfico 19: pregunta 5

Elaborado por: Dayana Parra

¿Cuál?

- Shuar antukta
- Lengua y comunicación, estudios sociales

Conclusión: los padres de familia encuestados indican que el 78% desconocen de este tipo de texto escolar siendo ellos elementos activos de la formación de sus hijos saben de esa carencia y más aún si es que se trata de preservar su cultura a través de un recurso editorial por lo tanto la propuesta cubriría un vacío ya que tendrían como alternativa la utilización del mismo.

Gráfico 20: pregunta 6



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la siguiente pregunta el 50% de los padres encuestados manifiestan que es importante preservar la cultura y los aspectos que ella conlleva como los mitos, leyendas y costumbres de su pueblo ya que constituyen parte elemental de su forma de vida, factores que se tomarán en cuenta al generar los diferentes elementos y contenidos gráficos que serán parte del medio editorial.

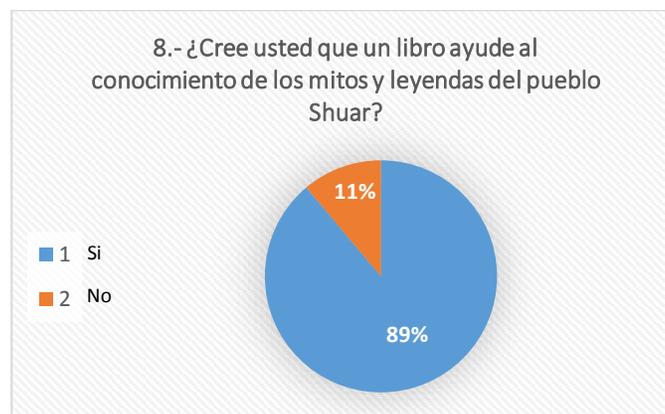
Gráfico 21: pregunta 7



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: en la presente pregunta los encuestados manifiestan que: las costumbres 36%, mitos con un 23%, leyendas y tradiciones 14% y vestimenta 13% elementos muy representativos de su cultura y que deben ser tomados en cuenta y representados por su el nivel de importancia en la propuesta gráfica.

Gráfico 22: pregunta 8



Elaborado por: Dayana Parra

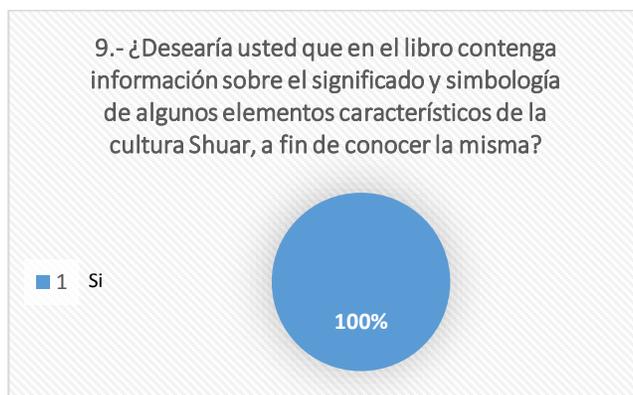
¿Cuál?

- Valora su cultura
- A que conozcan las costumbres

- El libro sería muy importante para tener conocimiento de la cultura shuar a nivel del país
- Ahí se llega a conocer todo de la cultura shuar
- Es importante que los hijos dejen las costumbres y no debemos olvidar la cultura ya que nos identifica
- Para que pueda hablar el idioma shuar
- Nos enseña a rescatar la cultura y desde mi ya se pierde, entiendo, pero ya no hablo el idioma shuar
- Mediante el libro se va leyendo y no se olvida para que aprendan

Conclusión: el 89% de los padres de familia encuestados indican que un medio impreso ayudaría al conocimiento de los mitos y leyendas del pueblo shuar, aspecto (formato) que se tomará en cuenta como una alternativa de diseño de la propuesta.

Gráfico 23: pregunta 9



Elaborado por: Dayana Parra

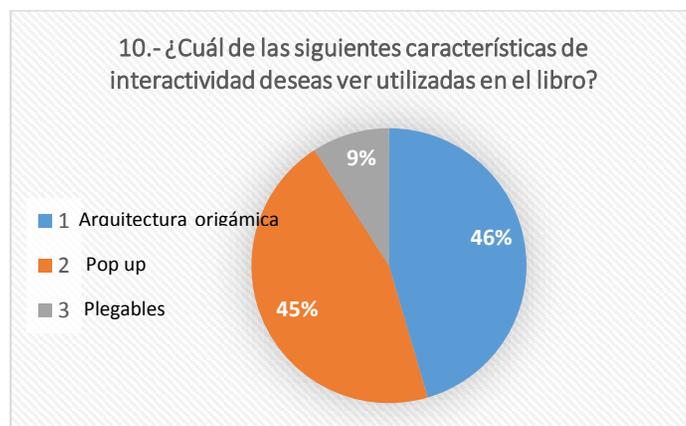
¿Cuál?

- Sería importante puedan conocer, se identifiquen
- Para dar a conocer
- Algo bueno sería ver una imagen
- Para aprender y tener conocimiento
- Contenga una historia shuar
- Para saber más acerca de nuestros antepasados

- Para identificarnos a la cultura shuar en todo el país

Conclusión: el 100% de los encuestados manifestaron que el medio editorial contenga información sobre el significado de algunos sus elementos identitarios como cultura Shuar, ante lo cual sería factible generar un apartado como un glosario de términos que identifiquen a dichos elementos para el mayor conocimiento de los mismos.

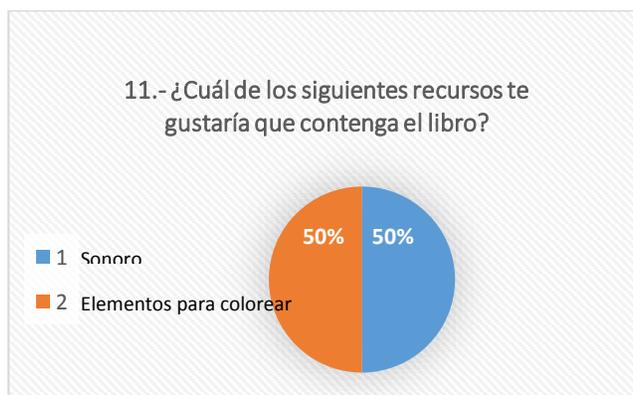
Gráfico 24: pregunta 10



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la presente pregunta respecto a las características del medio editorial, el 46% va hacia la arquitectura origámica, pop up 45% y 9% plegables, indicadores que serán tomados en cuenta para incluirlos en la propuesta.

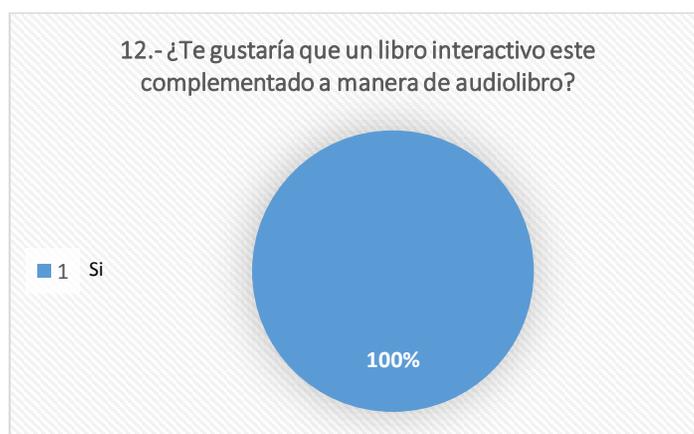
Gráfico 25: pregunta 11



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: Del resultado de esta pregunta acerca de los recursos extra que debería tener la propuesta para una mejor asimilación y apropiación de su cultura, manifiestan que las láminas para colorear 50% y sonoro 50% se deberá por lo tanto puntualizar en estos aspectos para diseñar adecuadamente los recursos apropiados que constituirán elementos alternos para implementarla como parte de la propuesta.

Gráfico N° 28: Pregunta 12



Elaborado por: Dayana Parra

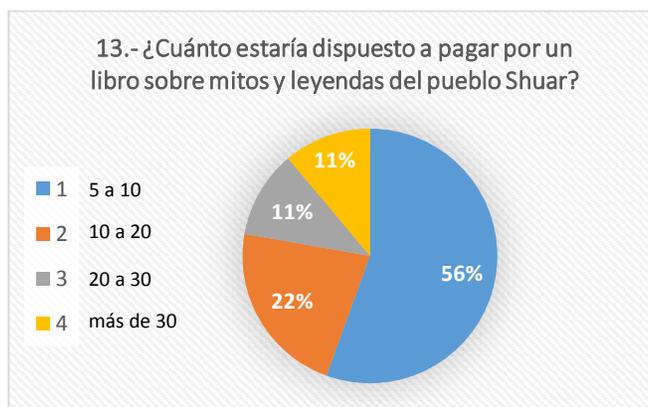
¿Por qué?

- Me gustaría que el audio se complemente con una narración acorde a lo que este escrito en el libro
- Si porque llama la atención para los niños y también como padres
- Combinación del castillo con el shuar sería mayor la presentación
- Llamaría la atención
- Para que los niños y jóvenes reconozcan el lenguaje y se caractericen como la cultura shuar
- Para que sea más entendible

Conclusión: de la siguiente pregunta el 100% está de acuerdo que un libro interactivo este complementado a manera de audiolibro aspectos que lo harán más llamativos tanto para los niños como para los padres ya que al oírlos pueden recordar y

transportarse al mundo de su cultura por lo tanto será un plus de apoyo en la enseñanza de una manera didáctica empleado en la propuesta.

Gráfico 26: pregunta 13



Elaborado por: Dayana Parra

Conclusión: de la presente pregunta los encuestados estarían dispuestos a pagar \$5 a \$10 dado que este sería de mayor accesibilidad, pero este valor dependerá de acuerdo a los costos de producción y calidad al momento de realizar la propuesta.

2.3. Análisis de la entrevista

2.3.1. Entrevista cualitativa a Ángel Vizuma (Ex Presidente de la Federación Shuar)

La entrevista forma parte del proyecto “Investigar el Patrimonio ancestral intangible de la nacionalidad Shuar asentada en la parroquia Asunción del cantón Sucúa y proyectado en un producto gráfico ilustrativo que emplee la arquitectura origámica” coordinado por el Lcdo. Wilson Guamán, investigadora junior la Srta. Dayana Parra del Proyecto de titulación.

Objetivo principal de la entrevista: investigar sobre los mitos y leyendas desde la perspectiva de la cosmovisión Shuar y su importancia en la vida en comunidad.

El objetivo secundario: Recopilar sobre mitos y leyendas más representativas a fin de generar los recursos y elementos de contenido narrativo, gráfico, lúdico para el aprendizaje de los niños de la comunidad.

Tabla 8: Datos generales de la entrevista

FECHA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	HORA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	LUGAR DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA
Viernes 10 de agosto del 2018	17:00 pm	Sucúa, parroquia Asunción

Elaborado por: Dayana Parra

I Preguntas generales

- 1. ¿Según usted cuales cree que son las principales razones por lo cual se ha ido perdiendo aspectos importantes de la comunidad Shuar?**
- 2. ¿Qué se ha hecho a nivel de comunidad para evitar la pérdida de las costumbres y tradiciones de la Cultura Shuar?**
- 3. ¿Han recibido algún tipo de apoyo de instituciones gubernamentales dígase gobierno municipalidades para preservar la cultura del pueblo shuar?**
- 4. ¿Existe algún tipo de actividad o evento en donde se revalorice y se preserve la cultura shuar?**
- 5. ¿Conoce de algún medio impreso que posea la comunidad al conocimiento y difusión de la cultura shuar?**
- 6. ¿Conoce de algún medio impreso auspiciado por la municipalidad para el conocimiento y difusión de la cultura shuar?**
- 7. ¿Conoce de algún libro o texto escolar que se emplee en las escuelas de la comunidad para fomentar en los niños el valor de las tradiciones y costumbres de la cultura shuar?**

8. **¿Según usted de los siguientes medios cuál sería el adecuado para utilizarlos en la escuela de la comunidad para conocer y preservar la cultura shuar?**
9. **¿De los siguientes aspectos mitos, leyendas costumbres, tradiciones cuál cree usted que son valiosos y que deben ser transmitidos a los niños para preservar la cultura shuar según su nivel de importancia?**
10. **¿Qué tan importante son los mitos y leyendas para el pueblo shuar?**
11. **¿Cree usted que para los niños de la comunidad es importante que preserven estos mitos y leyendas como legado de su cultura?**
12. **¿De los siguientes mitos Etsa, Suaypiack, Arutam, Nunkui, cuáles cree que deberían ser parte del conocimiento**
13. **¿Cree usted que un libro interactivo ayudaría al conocimiento y valorización de la cultura shuar?**
14. **¿Cuál de los siguientes recursos aportarían aún más al conocimiento de la cultura shuar en los niños de la comunidad?**
15. **¿De lograrse crear un libro con estas características ayudaría usted a su difusión y uso en las escuelas de la comunidad?**
16. **¿Según usted que otros aspectos importantes de la cultura shuar serían necesarios que los niños se apropien a través de un libro a fin de preservar su legado cultural?**
17. **¿Según usted qué precio le pondría a un libro con estas características?**

CAPÍTULO III

3. .PROPUESTA

3.1. Diseño del identificador

Boceto

Ilustración 6. Boceto1



Elaborado por: Dayana Parra

Ilustración 7. Boceto 2



Elaborado por: Dayana Parra

3.2. Isologotipo

Ilustración 8. Final



Elaborado por: Dayana Parra

La tipografía que forma parte del identificador para el libro es “Squidgy Sweets”, la cual refleja amabilidad, los vértices son rectos y dan la sensación de haber sido escritas por alguien que no ha usado una técnica manual como un pincel o lápiz, son ideales para textos cortos.

Se tomó como referencia la corona de plumas, siendo un elemento identitarios que forma parte de la vestimenta del hombre shuar, seguido de un nombre en idioma castellano “Alma Shuar” para después traducirlo al idioma Shuar “Shuara Wakani”, incluyendo en la parte inferior del identificador uno de los diseños faciales utilizados por la comunidad

3.3. Tipografía

Squidgy Sweets

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

0123456789¿'=(/ & % \$ # ”

La tipografía es de tipo San serif y fue elegida porque son utilizados para textos cortos como titulares ya que transmite modernidad, seguridad y alegría.

3.4. Cromática

La cromática seleccionada de acuerdo a la investigación se basa en los colores como el amarillo, se ha asociado tradicionalmente con la intelectualidad, la inteligencia, las emociones, además el color rojo tiene una marcada personalidad y es uno de los colores más usados en diseño, el color verde evoca tranquilidad, la calidez, la comodidad, la seguridad y simboliza entusiasmo, los cuales son característicos extraídos de la corona de plumas que utilizan como parte de su vestimenta, además el verde es un color de extremo equilibrio, representa la vegetación donde habita la cultura shuar. El color blanco es el símbolo de lo absoluto, de la unidad y de la inocencia. Y el color negro refleja el diseño facial a base de líneas que se pintan en el rostro como una representación simbólica de las actividades que realiza cada habitante.

3.5. Elección de los mitos

Para identificar que mitos deben ir en el libro se tomó en cuenta la colaboración de habitantes de la comunidad Shuar además de los padres de familia y profesores de la Escuela Pio XII en la parroquia Asunción quienes fueron aplicados una encuesta y como resultado dentro de la investigación se seleccionaron 3 mitos (Tsunki, Etsa e Iwia y Nantu y Aju) que son los más representativos de la misma, cada uno con una enseñanza significativa que los niños pueden replicar.

3.5.1. Nantu y Aju

Narrador: Contaban mis abuelos que hace mucho tiempo, Nantu (la luna) y el pajarito Aju, eran shuar. Si. Como nosotros. Nantu y Aju eran esposos. A Nantu le gustaba

comer zapallo todos los días y le explicaba a Aju que zapallos debía cosechar de la chacra y preparar mientras él se iba de cacería.

Nantu: Recuerda cosechar solo los....

Aju: Solo los zapallos maduros (ríen). Si así lo haré, como todos los días.

Narrador: pero ya en su casa, ella no resistió las ganas y se comió todos los zapallos maduros que había preparado.

Aju: ¡Qué delicia! Ahora debo ir a buscar más antes que llegue Nantu.

Narrador: volvió a la chacra pero no encontró más que zapallos tiernos.

Aju: por una vez, no creo que sea terrible.

Narrador: cuando Nantu llegó a casa, le sirvió la comida, pero el notó el sabor enseguida.

Nantu: Aju, estos no son los zapallos maduros que te pedí que prepararas ¿Dónde están?

Narrador: pero Aju en lugar de responder, se cosió la boca. Enojado, Nantu le abrió la boca de un solo tajo.

Aju: Aishiru, aishiru, marido, marido.

Narrador: Gritó Aju y Nantu escapó al cielo. Aju intentó seguirlo pero Nantu cortó la soga. En ese instante, ella se convirtió en un pájaro nocturno con un gran pico y Nantu se convirtió en la luna. Por eso, en las noches de luna llena, ustedes pueden escuchar el llamado lastimero de Aju a su marido:

Aju: Aishiru, aishiru, marido, marido.

3.5.2. Etsa e iwia

Narrador: Iwia es un demonio gigante, tiene la costumbre de construir trampas para cazar al shuar y almacenarlos en su shigra para después comérselos.

Pero un cierto día los padres de Etsa cayeron en sus trampas e Iwia se los comió, haciéndole creer a Etsa que él era su padre.

Iwia: Etsa, quiero que vayas a cazar pájaros... ¡Ese será mi postre el día de hoy!

Etsa: Enseguida padre...

Narrador: Etsa regreso con su shigra llena de pájaros de todos los colores, complaciendo el pedido del gigante Iwia.

¡¡¡Pero un día, Etsa al salir nuevamente de cacería asombrado admiró la selva!!!

Etsa: ¿La selva está en silencio que paso con los pájaros de colores?

Narrador: mientras se preguntaba porque la selva está en silencio, al fondo en un árbol de Malicagua posaba una paloma atemorizada le pregunta:

Yápankam (paloma): ¿También piensas matarme?

Etsa: no serviría de nada, he acabado con todos los pájaros de la selva.

¡Esto es terrible!

Narrador: al poco tiempo Etsa sintió perder fuerzas en todo su cuerpo y cae rendido al suelo.

Y de pronto la paloma Yápankam vuela hacia donde él estaba y se posa a su lado. Al poco rato cuando Etsa despierta, la paloma aprovecha para contarle como Iwia había matado a sus padres.

Yápankam (paloma): muchacho no puedes devolverles la vida a tus padres, pero si puedes devolvérselas a los pájaros.

Narrador: Etsa asombrado no creía lo que la paloma le decía, al despertar del asombro lloraba desconsoladamente.

Etsa: ¿Cómo?

Yápankam: en tu cerbatana introduce las plumas de los pájaros que mataste y sopla muy fuerte...

Narrador: Etsa de inmediato le hace caso a la paloma y al momento de soplar la cerbatana comienzan a salir miles, millones de pájaros de colores.... Y es así que se fue llenando nuevamente la silenciosa selva

3.5.3. Tsunki

Narrador: en época de nuestros antepasados, Tsunki y por aquel entonces un cazador shuar va de cacería a la selva, cuando de pronto se le aparece una mujer.

Hombre shuar: ¿Por mis ancestros que cosa eres?

Narrador: y entonces... ella le dice

Tsunki: llévame a tu casa con la condición de que al salir de cacería me mantengas guardada en una canasta, para que ni tu mujer ni tus hijos puedan verme.

Narrador: el hombre shuar cada vez al salir de cacería guardaba a la serpiente en la canasta y advertía a sus hijos que estaba prohibido acercarse a ella.

Hombre shuar: hijos les prohíbo que se acerquen aquel canasto.

Niños: ¡Si padre!

Narrador: al salir de la choza el cazador, sus hijos no resistieron la curiosidad por ver que había dentro de aquel canasto haciéndolo caer al suelo, saliendo de él la serpiente Tsunki.

Niños: ¿Mira hermano una serpiente? Golpéala...

Narrador: y los niños desesperados comenzaron a maltratarla con todo lo que encontraron a su paso.

De pronto en medio de la selva, el cielo se oscureció de un momento a otro y empezó a caer una gran tormenta, en ese instante el hombre shuar se da cuenta que algo grave ocurrió en su casa y decide regresar inmediatamente.

Hombre shuar: ¿Qué fue lo que hicieron?

Niños: hicimos caer la canasta papa, intentamos matarla pero la palabra huyó rápidamente. ¡¡¡Se transformó en una boa!!!

Narrador: Tsunki transformada en boa, se bota sobre un charco de agua el cual empieza a crecer y crecer hasta convertirse en una gran laguna que conecta con el río. Entonces Tsunki se sumerge hasta el fondo de ese río y logra escapar.

Y es así como cuenta el mito que Tsunki es el Uwishin, que vive en el río, lugar al que acude el hombre shuar sobre todo a sus orillas para tomar la Malicahua a fin de adquirir el poder para transformarse en Uwishin (brujo)

3.6. Proceso manual

1. Elección de los mitos
2. Se generó un arquetipo: bloques de láminas de papel para saber los posibles mecanismos y áreas de trabajo donde se va ubicar los elementos a utilizar.
3. Se generó el boceto: ilustración manual de los escenarios y personajes tomando en cuenta el área de trabajo del arquetipo para posteriormente delinear el dibujo el cual debe ser sometido a escaneo.

3.7. Proceso digital

4. Limpieza y corrección del boceto digital usando el programa adobe Photoshop.

5. Conversión a vectores utilizando el programa adobe illustrator exportado en formato png al adobe Photoshop.
6. Coloreado mediante capas en adobe Photoshop y ubicación de cajas de texto para los diálogos de los mitos, utilizando el modelo CMYK a fin de que no varíen los colores para impresión.
7. Interpretación de luces y sombras usando las herramientas pincel, subexponer y sobrexponer.
8. Unión de capas y transformarlos en jpg o guardar el archivo en Photoshop.
9. Ubicar en las áreas de trabajo para cada escenario de las diferentes ilustraciones realizadas
10. Armado: recorte de los troqueles, montaje de escenarios, personajes, ambientación y armado de mecanismos.

3.8. Ilustraciones

Para construir un buen personaje planteamos una historia, sabemos que lo que realmente va a darle vida es los personajes. De poco sirven una gran ambientación o los esfuerzos que pongamos en construir un mundo imaginativo si no tenemos a alguien que nos guíe por él. Los personajes son la acción, un reflejo de nuestras emociones, de nuestros miedos y nuestros deseos. Y si no nos preocupamos de esbozarlos con mimo, resultará imposible que el lector se quede con ellos. Para evitarte malos tragos, aquí te dejamos las claves para conseguir una caracterización de los personajes de calidad.

3.8.1. Nantu

Tabla 9: Nantu

DIMENSIÓN FÍSICA		DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	
Nombre del personaje	Nantu	Estabilidad en las relaciones	Jefe de hogar
Edad	35 años	Estado civil	Casado
Aspecto físico	Robusto, trigueño, pintura facial, color de cabello negro, collar de luna en el pecho, traje típico	Ámbito familiar/n° hijos	No hijos
Sexo	Masculino	Ámbito profesional/laboral	Cazador
Nacionalidad	Shuar	Rango profesional	
Estatura	1,65 cm	Ámbito educacional	
		Marco espacial	Vive en la parroquia Asunción
		Conflictos externos	Unido, solidario, carácter fuerte cuando no están de acuerdo en alguna cosa

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 10: caracterización de Nantu



Elaborado por: Dayana Parra

CARACTERIZACIÓN

- Itip: falda de tela con textura de la luna
- Tawasap: corona de plumas.
- Asadin: 2 collares cruzados y en la mitad el dibujo de la luna.
- Usumamu: pintura facial.

Nanki: lanza.

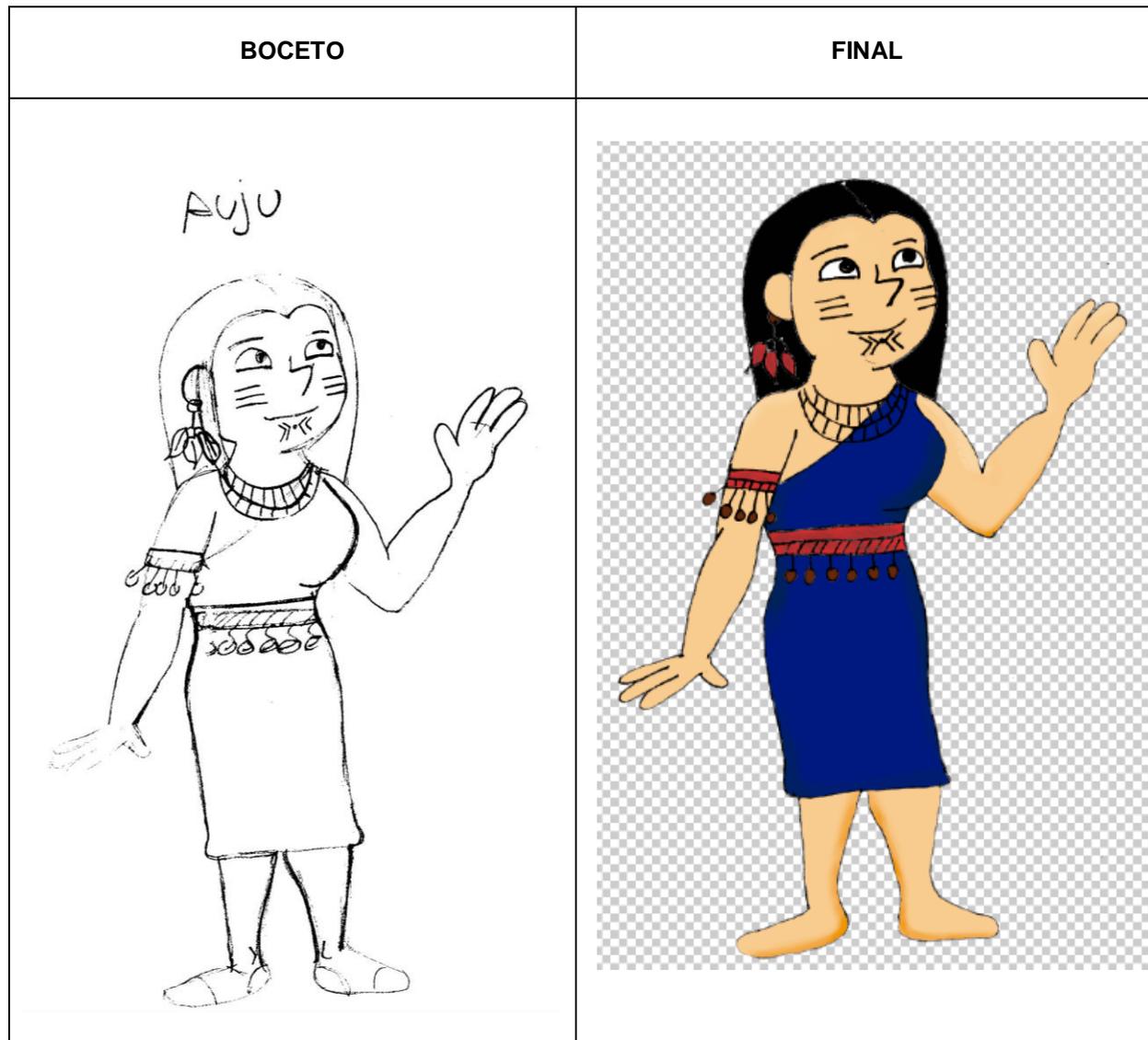
3.8.2. Auju

Tabla 11: Auju

DIMENSIÓN FÍSICA		DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	
Nombre del personaje	Auju	Estabilidad en las relaciones	Hace lo q ella cree conveniente, pensando solamente en ella y esto le ocasiona problemas con su marido, es perezosa y no acata las ordenes que su marido le dice
Edad	29 años	Estado civil	Casada
Aspecto físico	Trigueña, cuerpo regordete, golosa, desobediente, nariz puntiaguda, pintura facial, traje típico	Ámbito familiar/n° hijos	No hijos
Sexo	Femenino	Ámbito profesional/laboral	Ama de casa, agricultora
Nacionalidad	Shuar	Rango profesional	
Estatura	1,55 cm	Ámbito educacional	
		Marco espacial	Vive en la parroquia Asunción
		Conflictos externos	Son muy trabajadores, pero Auju es desobediente

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 12: caracterización Auju



Elaborado por: Dayana Parra

CARACTERÍSTICAS

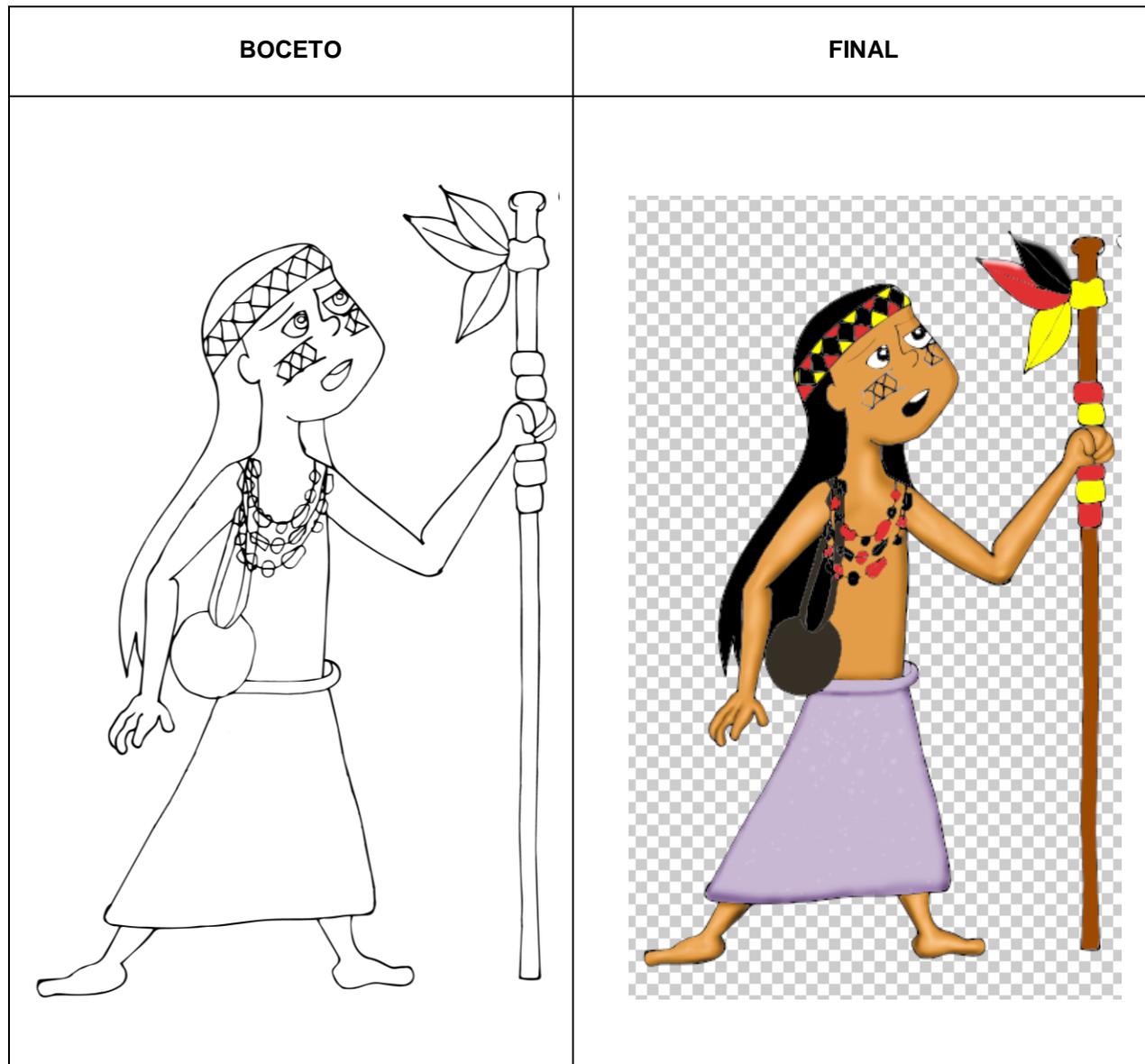
- Tarach: vestido azul
- Tsukanka: 1 par de aretes de plumas de aves de la selva
- Shakap: cinturón hecho a base de semillas del árbol nupi
- Usumamu: pintura facial

Tabla 13: Etsa

DIMENSIÓN FÍSICA		DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	
Nombre del personaje	Etsa	Estabilidad en las relaciones	Transmitió técnica de caza, la vida de los animales y los peligros de la selva, personifica el bien en lucha del mal
Edad	16 años	Estado civil	Soltero
Aspecto físico	Delgado, trigüeño, manos toscas y grandes debido a las actividades de cazador, adolescente	Ámbito familiar/n° hijos	No hijos
Sexo	Masculino	Ámbito profesional/laboral	Cazador
Nacionalidad	Shuar	Rango profesional	
Estatura	1,65 cm	Ámbito educacional	
		Marco espacial	Vive en la parroquia Asunción
		Conflictos externos	Hombre es el encargado de la caza de tejer el vestuario y preparar el terreno para la huerta

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 14: caracterización Etsa



Elaborado por: Dayana Parra

CARACTERIZACIÓN

- Itip: falda de tela con textura a rayas
- Tawasap: corona de plumas.
- Tuakma: gargantilla de mullos de colores celeste, blanco o rojo.
- Usumamu: pintura facial.

Nanki: lanza.

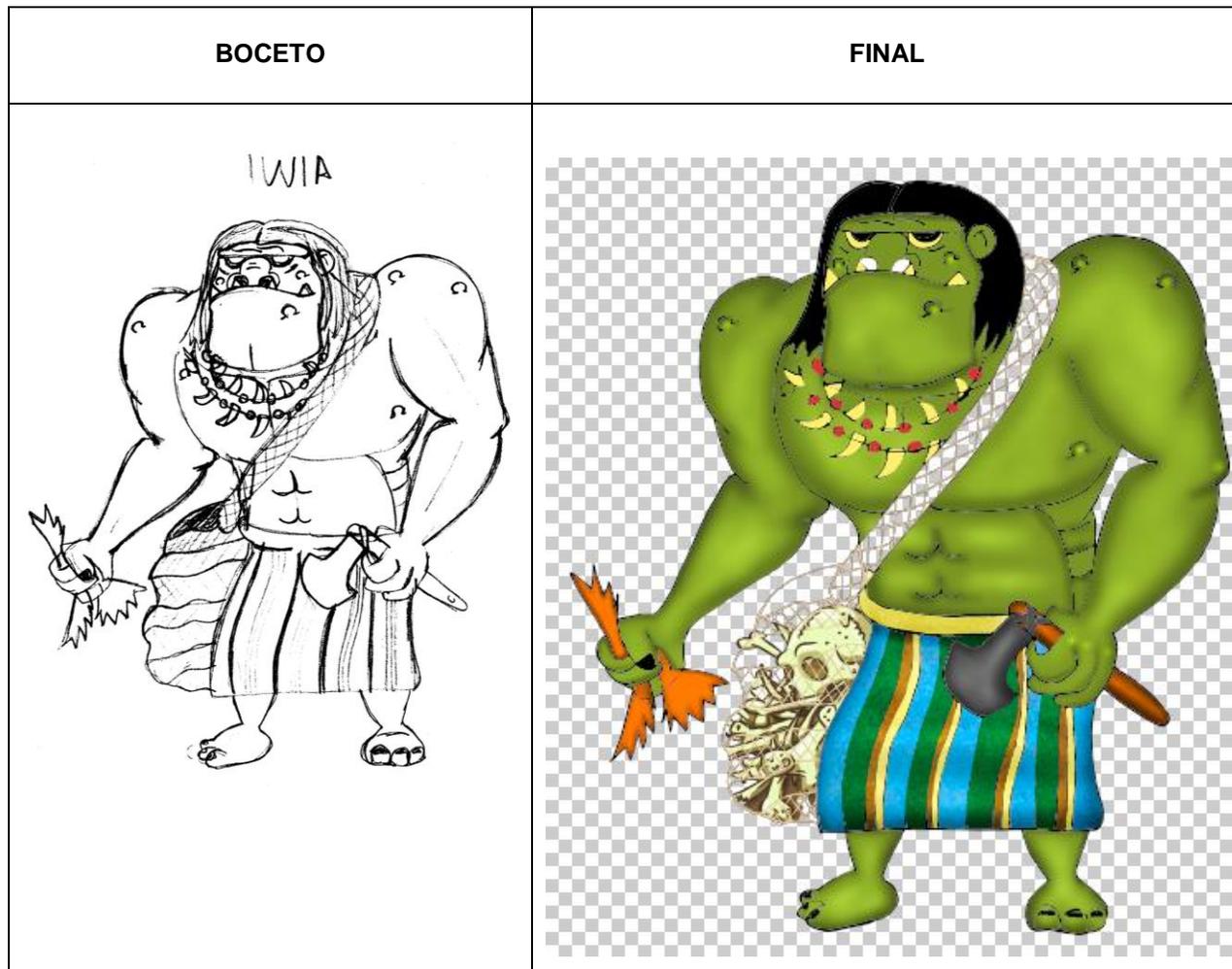
3.8.3. Iwia

Tabla 15: Iwia

DIMENSIÓN FÍSICA		DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	
Nombre del personaje	Iwia	Estabilidad en las relaciones	Construía trampas para cazar al shuar, es manipulador
Edad	30 años	Estado civil	Casado
Aspecto físico	Deidad maléfica, gigante, siempre lleva una shigra y un hacha	Ámbito familiar/n° hijos	No hijos
Sexo	Masculino	Ámbito profesional/laboral	Cazador
Nacionalidad	Shuar	Rango profesional	
Estatura	3,00 m	Ámbito educacional	
		Marco espacial	Vive en la parroquia Asunción
		Conflictos externos	Él es alejado de la comunidad ya que el caza a los miembros que la conforman, le gusta dar ordenes

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 16: caracterización Iwia



Elaborado por: Dayana Parra

CARACTERIZACIÓN

- Itip: falda de tela con textura a rayas verticales.
- Tuakma: gargantilla de mullos y colmillos de colores celeste, blanco o rojo.
- Hacha
- Shigra

3.8.4. Tsunki

Tabla 17: Tsunki

DIMENSIÓN FÍSICA		DIMENSIÓN SOCIOLÓGICA	
Nombre del personaje	Tsunki	Estabilidad en las relaciones	Desconfiada
Edad	25 años	Estado civil	Soltera
Aspecto físico	Delgada, color de piel bronceada, cabello lacio y largo, ojos pequeños de forma asiático, traje típico	Ámbito familiar/n° hijos	No hijos
Sexo	Femenino	Ámbito profesional/laboral	Dar abundancia en las cosechas
Nacionalidad	Shuar	Rango profesional	
Estatura	1,55 cm	Ámbito educacional	
		Marco espacial	Vive en la parroquia Asunción
		Conflictos externos	

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 18: caracterización Tsunki

BOCETO	FINAL
<p data-bbox="365 451 544 504">TSUNKI</p> 	

Elaborado por: Dayana Parra

CARACTERIZACIÓN

- Tarach: vestido azul
- Tsukanka: 1 par de aretes de plumas de aves de la selva
- Shakap: cinturón hecho a base de semillas del árbol nupi

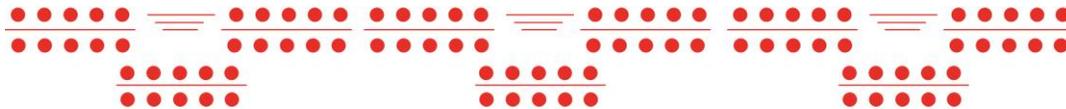
Usumamu: pintura facial

3.9. Ilustración digital

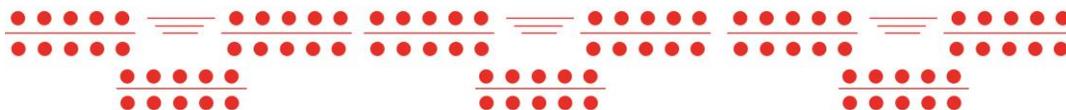
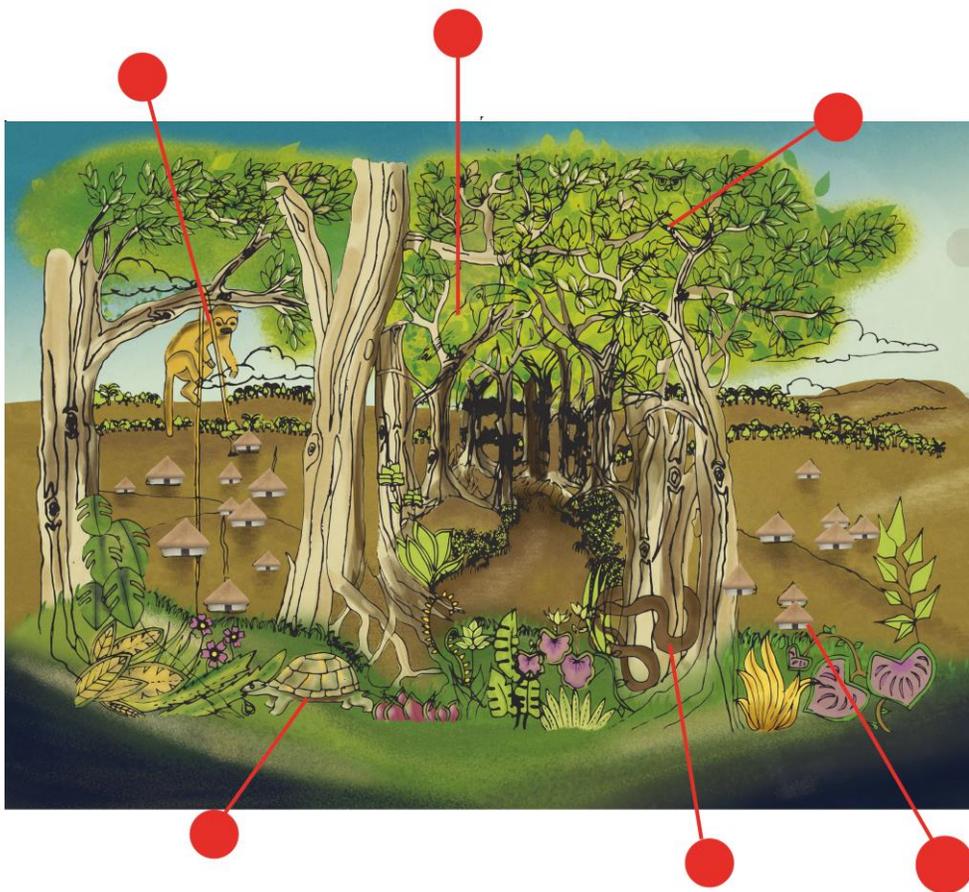
Para poder empezar a digitalizar se debe escanear primero los bocetos realizados a lápiz de los personajes, luego en el programa Adobe Photoshop se procede a aclarar luces y sombras para continuar con la colocación de colores que corresponden a cada uno de ellos seguido de la vectorización del personaje y poder detallar como estaba planificado.

En cuanto a la ambientación como referencia se utilizó fotografías de paisajes originarios de la comunidad, para luego realizar la creación gráfica de la ambientación de cada mito con elementos identitarios de la naturaleza y animales más representativos que caracterizan a la de la cultura Shuar.

Ilustración 9: ambientación mitos shuar



Ambientación de las historias



Elaborado por Dayana Parra

Se empieza a dibujar el escenario de cada página y referente a cada mito seleccionado que forman parte del libro, el diseñador hace los bocetos de las imágenes tomadas del

lugar de estudio (Sucúa-Morona Santiago) en ellos estudiará que tipo de mecanismo es el adecuado para darle movimiento con figuras tridimensional que requieren la interacción manual del lector.

3.10. Ingeniería de papel

Con los bocetos realizados en la ilustración se comienza directamente a plasmar los mecanismos en el papel, comprobando si lo idealizado es posible fabricar y como queda en cada página. Se requiere muchas pruebas para llegar al final por ello la ilustración sufre cambios constantemente en base al espacio que se necesita para ubicar los elementos y la estructura pueda funcionar correctamente.

3.11. Arquitectura origámica y mecanismos

En el primer mito es el de Tsunki se utilizó un mecanismo tradicional es similar al de los libros planos, las páginas unidas y cocidas en el lomo diferenciándonos el formato vertical u horizontal, para mi propuesta he utilizado el formato vertical donde la apertura de las páginas es de derecha a izquierda.

Ilustración 10: mecanismo plegado en v, provceso de bocetaje, arte final



Elaborado por: Dayana Parra

En el segundo mito es el de Nantu y Aju, el mecanismo que se utilizó se utilizó un mecanismo tradicional es similar al de los libros planos, las páginas unidas y cocidas en el lomo diferenciándonos el formato vertical u horizontal, para mi propuesta he utilizado el formato vertical donde la apertura de las páginas es de derecha a izquierda.

Ilustración 11: mecanismo carrusel, bocetaje y arte final



Elaborado por: Dayana Parra

En el tercer mito es el de Etsa e Iwia, el mecanismo que se utilizó es el de un libro acordeón hecho en base a una sola tira plegada en zigzag u acordeón, simplemente pegadas puede ser leído abriéndolo en páginas dobles o desplegado en toda su longitud y mi propuesta tiene 5 escenas.

Ilustración 12: mecanismo acordeón, bocetaje, arte final



Elaborado por: Dayana Parra

3.12. Diagramación de un libro

Teniendo en cuanto el manejo que debe tener el libro para las páginas internas es recomendable utilizar cartulina plagable de 0.12 gramaje, duplex para las pastas duras y un terminado laminado mate.

El tamaño del libro es similar al de una tablet largo (24 com) y ancho (18cm) ya que al público objetivo al q va dirigido son niños de 9 a 12 años los cuales van asociar de mejor manera el manejo del libro con el de una tablet.

3.13. Encuadernación

La técnica de encuadernación que se va a utilizar para el libro es mediante el proceso de encolado ya que la tapa va a ser dura eso creara solidez en el acabado del mismo.

3.14. Presupuesto

Tabla 19. Presupuesto investigación

ITEM	CARACTERÍSTICAS	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Encuestas	900 impresiones b/n	\$ 0,03	\$ 27,00
Encuestador	2	\$ 20	\$ 40,00
Suministros oficina	Materiales varios	\$ 200	\$ 200,00
		COSTO TOTAL	\$ 267,00

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 20. Presupuesto diseño

ITEM	CARACTERÍSTICAS	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Fotografía	150	5,00	\$ 750
Contenido libro	Investigación y redacción de mitos	300,00	\$ 900
Desarrollo estructura pop up	3 Mecanismos	200,00	\$ 600
Creación y desarrollo de personajes	5 personajes principales	560,00	\$ 2.800
Ilustración digital	Escenarios (personajes y ambientación) de 3 mitos	560,00	\$ 5.600
		COSTO TOTAL	\$ 9.150

Elaborado por: Dayana Parra

Tabla 21. Presupuesto producción

ITEM	CARACTERÍSTICAS	COSTO UNITARIO	COSTO TOTAL
Impresión contenido libro	Marfil lisa	0,8	\$ 24,00
Amado portado y contraportada	Plastificado UV	6	\$ 15,00
Troquel	Por metro		\$ 30,00
Encolado	Pasta dura	12	\$ 12,00
		COSTO TOTAL	\$ 81,00

Elaborado por:
Dayana Parra

Presupuesto total de investigación	\$ 267,00
Presupuesto total diseño	\$ 9.150,00
Presupuesto total producción	\$ 81,00
PRESUPUESTO TOTAL DEL PROYECTO	\$ 9.498,00

Conclusiones

- Se recopiló información inherente a los mitos y leyendas de la comunidad shuar, así como también acerca del campo del diseño gráfico, editorial y sonoro los cuales serán el sustento teórico y conceptual para generar la propuesta.
- Se empleó los métodos de la observación, medición, sistémico, análisis-documental, exploratoria, descriptiva, así como también la encuesta y la entrevista para conocer ciertos aspectos sobre la cultura Shuar, necesidades de información respecto a los mitos a fin de justificar el medio para la propuesta tanto en su formato, elementos informativos y aspectos gráficos.
- Se generó los diferentes recursos didácticos con enfoque de pertinencia hacia la cultura Shuar, los cuales son el sustento gráfico que interactúan de una manera dinámica generando interactividad a fin de captar la atención del usuario.

Recomendaciones

- Se recomienda impulsar la implementación del libro pop up progresivamente en las demás escuelas de la parroquia Asunción, en la que se vean involucrados entidades como Federación del pueblo Shuar, GAD o la dirección de Educación intercultural de Morona Santiago y sobre todo del cantón Sucúa.
- La creación a futuro de materiales didácticos para reforzar la aplicación de la propuesta actual con el fin de generar una educación en valores de manera sistematizada por niños.
- Se sugiere ampliar el rango de aplicación de diferentes materiales didácticos generados a partir de la investigación y del diseño gráfico a otros miembros de la Comunidad Shuar que brindan una enseñanza no formalizada ya sea en los establecimientos de congregaciones sociales y culturales adaptando los contenidos de acuerdo a las edades en las cuales se vaya a direccionar la enseñanza.

BIBLIOGRAFÍA

- Arteneo. (8 de abril de 2015). *Definición de ilustración y tipos de ilustraciones*. Recuperado el 8 de julio de 2018, de <https://www.arteneo.com/blog/definicion-de-ilustracion-y-tipos-de-ilustraciones/>
- Beech, R. (2012). *Enciclopedia del origami*. Madrid: Libsa.
- Benítez Garcés, L. A. (1993). *Culturas ecuatorianas*. Cayambe: Abya-Yala.
- Burtin, W. (2011). *Ilustración*. Barcelona: Blume.
- Charles, J. (2012). *El arte del pop-up*. China: Promopress.
- Conduce tu empresa. (24 de junio de 2011). *Que es la propiedad intelectual - derechos de autor y derechos Industriales*. Recuperado el 18 de octubre de 2018, de <https://blog.conducetupempresa.com/2011/06/la-propiedad-intelectual.html>
- Conocimiento web.net. (8 de septiembre de 2014). *Conceptos básicos acerca de la metodología de la enseñanza*. Recuperado el 22 de 12 de 2018, de <https://www.conocimientosweb.net/portal/article292.html>
- Ecuador, Asamblea Nacional. (14 de 05 de 2013). *Ley Orgánica de Educación Intercultural*. Quito: Registro Oficial N° 899 del 25 de febrero del 2013.
- Ecuador, Congreso Nacional. (2006). *Ley de Propiedad Intelectual*. Quito: Registro Oficial N° 426 del 28 de diciembre de 2006.
- Ecuador, Instituto Nacional de Estadísticas y Censos. (2010). *Resultados del Censo 2010 de la población y vivienda del Ecuador*. Recuperado el 25 de abril de 2018, de <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/resultados/>
- Ecuador, Ministerio de Educación. (septiembre de 2016). *Malla curricular de educación básica*. Recuperado el 10 de enero de 2019, de <https://educacion.gob.ec/malla-curricular-educacion-general-basica/>

- Haslam, A. (2007). *Creación, diseño y producción de libros*. Barcelona: Blume.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2003). *Metodología de la Investigación*. México DF: McGraw-Hill.
- Jesuita Inmaculada. (3 de 10 de 2018). *Libros pop up en ágora*. Recuperado el 2 de 01 de 2019, de <https://apainmaculada.com/libros-pop-up-en-agora/>
- Piaget, J. (2011). *Myers*. Madrid : Medica Panamericana.
- Publicidad Creativa. (29 de septiembre de 2008). *Logotipo, imago tipo y anagrama*. Recuperado el 6 de julio de 2018, de http://1.bp.blogspot.com/_JZI5gB2_sbM/SK2YUXG4dcl/AAAAAAAAAAs/zBN48PHkus/s1600-h/TIPO.jpg
- Rosas, S. (2012). *Diseño Editorial*. México: Acapulco.
- Santa María, F. (7 de mayo de 2014). *Diseño editorial – definición y etapas*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <http://www.staffcreativa.pe/blog/disenio-editorial-definicion/>
- Spanish Oxford. (2018). *Definición de libro en español*. Recuperado el 10 de septiembre de 2018, de <https://es.oxforddictionaries.com/definicion/libro>
- Taller de Oficios del Libro. (29 de septiembre de 2015). *Vocabulario II: el libro*. Recuperado el 12 de junio de 2018, de <https://www.oficiosdellibro.org/al-dia/vocabulario-ii%20/%209-2015>
- Venezky, M. (2007). *Diseño editorial (periódicos y revistas)*. Madrid: Gustavo Gili.

ANEXOS

Anexo 1

ASIGNATURAS	HORAS SEMANALES DE CLASE POR ASIGNATURA / AÑOS DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA									
	1.º	2.º	3.º	4.º	5.º	6.º	7.º	8.º	9.º	10.º
LENGUA Y LITERATURA		12	12	9	9	9	9	6	6	6
MATEMÁTICA		8	8	7	7	7	7	6	6	6
ENTORNO NATURAL Y SOCIAL	25	5	5	-	-	-	-	-	-	-
CIENCIAS NATURALES		-	-	5	5	5	5	4	4	4
ESTUDIOS SOCIALES		-	-	4	4	4	4	4	4	4
EDUCACIÓN ESTÉTICA	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2
EDUCACIÓN FÍSICA	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
LENGUA EXTRANJERA		-	-	-	-	-	-	5	5	5
PROYECTOS ESCOLARES.		3	3	3	3	3	3	3	3	3

Asignaturas educación general básica

Fuente: (Ecuador, Ministerio de Educación, 2016)

Anexo 2.



Anexo 3 . tipos de formatos

NOMBRE	MEDIDAS	DESCRIPCIÓN
Formato pocket	11cm x 17 cm al 14 cm x 18,5 cm	Formato de bolsillo pensado para todo tipo de género que necesite una publicación liviana, que no ocupe mucho espacio para llevar cómodamente.
Formato comercial	13cm x 19cm al 16cm x 22cm	Es el de mejor relación de tamaño para ser altamente expuesto y el más utilizado por las grandes editoras para aquellos libros que apuntan a ser exitosos comerciales.
Formato Académico	17cm x 24cm al 20cm x 28cm	Son formatos más grandes, ideales para aquellos textos educativos, académicos, técnicos, etc... que requieren demasiado contenido.
Formato Especiales		En función del tipo de publicación y del fin principal que queramos que tenga vamos a colocarnos por un tipo de formato u otro

Elaborado por: Dayana Parra

ANÁLISIS DE LA ENTREVISTA

Entrevista cualitativa a Angel Vizuma (Ex Presidente de la Federación Shuar)

La entrevista forma parte del proyecto “Investigar el Patrimonio ancestral intangible de la nacionalidad Shuar asentada en la parroquia Asunción del cantón Sucúa y proyectado en un producto gráfico ilustrativo que emplee la arquitectura origámica” coordinado por el Lcdo. Wilson Guamán, investigadora junior la Srta. Dayana Parra del Proyecto de titulación.

Objetivo principal de la entrevista: investigar sobre los mitos y leyendas desde la perspectiva de la cosmovisión Shuar y su importancia en la vida en comunidad.

El objetivo secundario: Recopilar sobre mitos y leyendas más representativas a fin de generar los recursos y elementos de contenido narrativo, gráfico, lúdico para el aprendizaje de los niños de la comunidad.

FECHA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	HORA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	LUGAR DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA
Viernes 10 de agosto del 2018	17:00 pm	Sucúa, parroquia Asunción

I Preguntas generales

1. ¿Según usted cuales cree que son las principales razones por lo cual se ha ido perdiendo aspectos importantes de la comunidad Shuar?

R: Nosotros como padres no hemos transmitido a nuestros hijos los conocimientos que nuestros abuelos nos enseñaron, otra de las cosas es la tecnología ya que los jóvenes se interesan más por ella que por aprender de nuestra cultura. El racismo y el desapoyo de instituciones gubernamentales son razones por los cuales nuestra cultura no se ha difundido.

2. ¿Qué se ha hecho a nivel de comunidad para evitar la pérdida de las costumbres y tradiciones de la Cultura Shuar?

R: Las puertas de la comunidad están abiertas para colonos y mestizos por medio de ellos nosotros mantenemos nuestra cultura al hacerles conocer nuestras costumbres y tradiciones es decir el modo de vivir, pero ya cuando las comunidades más grandes van mestizándose entonces ahí es cuando va perdiendo la cultura.

3. ¿Han recibido algún tipo de apoyo de instituciones gubernamentales dígame gobierno municipalidades para preservar la cultura del pueblo shuar?

R: Mucha gente se ha dedicado a investigar, pero no a profundidad, como yo le hablaba será unos 5 o 4 % que han investigado, pero todavía la cultura shuar está en un 70% por descubrir, nosotros siempre hemos estado de acuerdo en que el gobierno nos apoye pero que nos ayuden a cuidar la naturaleza y nos dejen vivir libres junto a los animales y no utilizarla para otros fines.

4. ¿Existe algún tipo de actividad o evento en donde se revalorice y se preserve la cultura shuar?

R: Bueno si por ejemplo hay la ceremonia de la chonta, la fiesta de la culebra y también tenemos la ceremonia de reducción de cabezas tzantza que son sagradas. No son fiestas son ceremonias sagradas las personas de fuera pueden realizarlas invitando algún sabio y que esto sean bien visto por nuestros hijos para que no se olvide.

5. ¿Conoce de algún medio impreso que posea la comunidad al conocimiento y difusión de la cultura shuar?

R: No, no hay ningún medio impreso

6. ¿Conoce de algún medio impreso auspiciado por la municipalidad para el conocimiento y difusión de la cultura shuar?

R: Bueno pues nosotros teníamos visitas por la municipalidad que habían llegado algunos canales de televisión para poder difundir, pero para mí que eso quedo ahí

porque ni en la radio ni en ningún lado no se ha visto ni se ve un video todavía, entonces para mí que eso fue un tipo de negocio nada mas

7. ¿Conoce de algún libro o texto escolar que se emplee en las escuelas de la comunidad para fomentar en los niños el valor de las tradiciones y costumbres de la cultura shuar?

R: el presidente Rafael Correa hizo que libros de costumbres, cuentos puedan ingresar a las escuelas a nivel de la Amazonía, para que nuestros hijos puedan estudiar. Y también se hizo que las escuelas de la Amazonía puedan utilizar el traje de la cultura nuestra, utilizar el tarag las mujeres el traje autóctono entonces eso es importante para nosotros y que el gobierno ha motivado.

8. ¿Según usted de los siguientes medios cual sería el adecuado para utilizarlos en la escuela de la comunidad para conocer y preservar la cultura shuar?

- Libro
- Revista
- Periódico
- Cuento
- Infografías

R: Para mí sería importante que los libros porque es interesante que hay gente que lee los libros y en los establecimientos también los niños aprenden por medio de ellos, pero para mí sería importante que todos estos medios difundan sobre la cultura nuestra.

9. ¿De los siguientes aspectos mitos, leyendas costumbres, tradiciones cuál cree usted que son valiosos y que deben ser transmitidos a los niños para preservar la cultura shuar según su nivel de importancia?

R: Yo creo que primero para que puedan lanzar al mundo como he dicho sería importante que investiguen acerca de la cultura shuar porque los mitos y leyendas son originarios del pueblo shuar es importante que hubiera alguien que difunda para que puedan entender y aprender la cultura shuar.

10. ¿Qué tan importante son los mitos y leyendas para el pueblo shuar?

R: Los mitos son importantes porque fueron casos reales que pasaron y luego se transformaron en una leyenda o en un mito y nosotros mantenemos la costumbre todavía, practicamos lo que es el mito así como nos ha pasado a nosotros también les pasó a nuestros abuelos sabios.

11. ¿Cree usted que para los niños de la comunidad es importante que preserven estos mitos y leyendas como legado de su cultura?

R: Si, los profesores deberían aprender para que puedan transmitir a nuestros hijos sería importante.

¿De los siguientes mitos Etsa, Suaypiack, Arutam, Nunkui, cuáles cree que deberían ser parte del conocimiento

R: Para mí todos, además no son solo esos, sino que faltan más y yo creo que deberían ser todos transmitidos.

¿Cree usted que un libro interactivo ayudaría al conocimiento y valorización de la cultura shuar?

R: Si, por ejemplo esperemos que nuestros hijos puedan aprender cómo es la leyenda como es el mito como es la costumbre shuar esperemos que ellos aprendan

¿Cuál de los siguientes recursos aportarían aún más al conocimiento de la cultura shuar en los niños de la comunidad?

- Sonoro
- Armables
- Láminas para colorear

R: Si empezáramos por los niños más pequeños de dos años sería importante para colorear, armables esas cosas porque yo quisiera que nuestros hijos aprendan sobre la

cultura ya que ahora empiezan la universidad y es cuando ellos ya se olvidaron de la cultura prácticamente por eso sería enseñarles desde los 10 años.

¿De lograrse crear un libro con estas características ayudaría usted a su difusión y uso en las escuelas de la comunidad?

R: Es lo que siempre hemos soñado, sería un gusto ayudar y también hablar con las instituciones que sería bueno que el ministerio de educación pueda aprobar esos libros para que ingrese directamente a las escuelas y así nuestros hijos podrían aprender más sobre la cultura nuestra ya que nunca se ha dado esto.

¿Según usted que otros aspectos importantes de la cultura shuar serían necesarios que los niños se apropien a través de un libro a fin de preservar su legado cultural?

R: Lo primero para mi es el idioma luego las costumbres, la vestimenta y también la escritura de nuestra cultura sería importante porque es muy diferente que tu sepas hablar, escribir ya que el hablado, el pronunciado y el escrito es diferente. También podría el gobierno implementar materias relacionadas a nuestra cultura en escuelas, colegios e universidades y así difundir como es nuestro mundo.

¿Según usted qué precio le pondría a un libro con estas características?

R: Para mí el precio lo pone la persona que realizó el libro porque lo ha hecho con aprecio y está valorando a nuestra cultura.

Entrevista cualitativa a Gerardo Utitaj (Técnico turismo de la municipalidad de Sucúa)

La entrevista forma parte del proyecto “Investigar el Patrimonio ancestral intangible de la nacionalidad Shuar asentada en la parroquia Asunción del cantón Sucúa y proyectado en un producto gráfico ilustrativo que emplee la arquitectura origámica” coordinado por el Lcdo. Wilson Guamán, investigadora junior la Srta. Dayana Parra del Proyecto de titulación.

Objetivo principal de la entrevista: investigar sobre los mitos y leyendas desde la perspectiva de la cosmovisión Shuar y su importancia en la vida en comunidad.

El objetivo secundario: Recopilar sobre mitos y leyendas más representativas a fin de generar los recursos y elementos de contenido narrativo, gráfico, lúdico para el aprendizaje de los niños de la comunidad.

FECHA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	HORA DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA	LUGAR DE REALIZACIÓN DE LA ENTREVISTA
Viernes 10 de agosto del 2018	17:00 pm	Sucúa, parroquia Asunción

I Preguntas generales

1. ¿Según usted cuales cree que son las principales razones por lo cual se ha ido perdiendo aspectos importantes de la comunidad Shuar?

R: Yo pienso que uno de los factores primordiales es el tema de la educación occidental y obviamente como decimos nosotros que pasa en todas las culturas lo diferente a lo tuyo te llama la atención en cierta forma es ahí donde se empoderan más por otras culturas entonces en este caso lamentablemente los Shuar somos minoría.

2. ¿Qué se ha hecho a nivel de comunidad para evitar la pérdida de las costumbres y tradiciones de la Cultura Shuar?

R: En el hogar los padres han sido consientes en ese sentido ya los hijos hablan Shuar a fin de que se vaya preservando el tema de la lengua que es importante. En el sistema de educación radiofónica ya con el lenguaje el idioma de cierta forma también fomenta por ejemplo los gads algunos ministerios han puesto sus esfuerzos con la finalidad de preservar ciertos elementos culturales

3. ¿Han recibido algún tipo de apoyo de instituciones gubernamentales dígame gobierno municipalidades para preservar la cultura del pueblo shuar?

R: Si bien es cierto la responsabilidad directa debe ser de nosotros mismo que somos parte del pueblo shuar tal vez de cierta forma se podría decir que habido acompañamiento de parte de las instituciones públicas para preservar algunos elementos culturales por ejemplo la fiesta de la chonta aquí en Sucúa se había dejado de practicar entonces nuevamente se incentivó en comunidades porque de ahí la mayor responsabilidad es nuestra

4. ¿Existe algún tipo de actividad o evento en donde se revalorice y se preserve la cultura shuar?

R: En el siguiente mes parece que van hacer un festival de música shuar, danza shuar donde invitan a todas las comunidades donde pueden participar de las manifestaciones culturales y juegos tradicionales, la danza se mantiene por ejemplo en la escuela Germany ya que dentro de las políticas asisten con el traje shuar.

5. ¿Conoce de algún medio impreso que posea la comunidad al conocimiento y difusión de la cultura shuar?

R: No, no se conoce

6. ¿Conoce de algún medio impreso auspiciado por la municipalidad para el conocimiento y difusión de la cultura shuar?

R: No

7. ¿Conoce de algún libro o texto escolar que se emplee en las escuelas de la comunidad para fomentar en los niños el valor de las tradiciones y costumbres de la cultura shuar?

R: Bueno si he visto algunos o bueno hace tiempos había visto libros donde obviamente era idioma shuar diálogos sobre cultura si había, pero como me he desconectado actualmente del tema de la educación si había visto pero actualmente no sé cómo este

8. ¿Según usted de los siguientes medios cual sería el adecuado para utilizarlos en la escuela de la comunidad para conocer y preservar la cultura shuar?

- Libro
- Revista
- Periódico
- Cuento
- Infografías

R: Yo pienso que para los niños son los cuentos pienso que también no queda ajeno parte de las formas virtuales actualmente porque todos tienen acceso ahí todos hasta por curiosidad podría ser bueno, pero yo pienso que más sería por cuentos

9. ¿De los siguientes aspectos mitos, leyendas costumbres, tradiciones cuál cree usted que son valiosos y que deben ser transmitidos a los niños para preservar la cultura shuar según su nivel de importancia?

R: Realmente dentro del pueblo shuar los mitos desempeñan un papel importantísimo porque son enseñanzas de los abuelos transmiten a los nietos para no ser vago para no ser glotón, pienso que se ha mantenido el tema de la oralidad, pero todos han sido oral entonces yo considero que los mitos

10. ¿Qué tan importante son los mitos y leyendas para el pueblo shuar?

R: Es parte del modo en el que viven ósea es parte fundamental de vida del pueblo shuar

11 ¿Cree usted que para los niños de la comunidad es importante que preserven estos mitos y leyendas como legado de su cultura?

R: Por supuesto yo pienso que es muy importante porque eso suma al tema de identidad y de conocimiento

12.- ¿De los siguientes mitos Etsa y Nantu, Suaypiack, Arutam, Nunkui, ¿cuáles cree que deberían ser parte del conocimiento de los niños de la comunidad?

R: Yo creo que Etsa y Nantu ya que Nantu es el prototipo del hombre del pueblo shuar trabajador valiente el que trae libertad

13.- ¿Cree usted que un libro interactivo ayudaría al conocimiento y valorización de la cultura shuar?

R: Por supuesto aja por supuesto totalmente de acuerdo

14.- ¿Cuál de los siguientes recursos aportarían aún más al conocimiento de la cultura shuar en los niños de la comunidad?

- Sonoro
- Armables
- Láminas para colorear

R: Yo pienso que se podría colorear armables también está relacionado a lo que el shuar cuando va a la cacería el sonido de los pájaros toca danza pinta cuando tiene mucho que ver con la comunidad

15.- ¿De lograrse crear un libro con estas características ayudaría usted a su difusión y uso en las escuelas de la comunidad?

R: Claro si

16.- ¿Según usted que otros aspectos importantes de la cultura shuar serían necesarios que los niños se apropien a través de un libro a fin de preservar su legado cultural?

R: Yo pienso que el tema espiritual espiritualidad la religiosidad del pueblo shuar seria también importante

17.- ¿Según usted qué precio le pondría a un libro con estas características?

R: Unos \$10 o de \$15 a \$20

