



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

TEMA:

CUENTO INTERACTIVO BASADO EN “LA DIOSA UMIÑA” PARA
INCENTIVAR LA LECTURA DE LEYENDAS PRECOLOMBINAS EN NIÑOS
DE 9 A 11 AÑOS.

AUTOR (ES):

Morales Cornejo, Ariana Joselyne
Chávez De La Calle, Pedro Francisco

**TRABAJO DE TITULACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
GRADO DE INGENIERO EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN EN
ARTES MULTIMEDIA**

TUTOR:

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

Guayaquil, Ecuador

16 de septiembre del 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Morales Cornejo, Ariana Joselyne** como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia.**

TUTOR (A)

f. _____
Lcda. Lara Pintado Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

CERTIFICACIÓN

Certificamos que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Chávez De La Calle, Pedro Francisco** como requerimiento para la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia.**

TUTOR (A)

f. _____
Lcda. Lara Pintado Jossie Cristina, Mgs.

DIRECTOR DE LA CARRERA

f. _____
Lcdo. Moreno Díaz Víctor Hugo, Mgs.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Morales Cornejo, Ariana Joselyne**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años** previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020

LA AUTORA

f. _____
Morales Cornejo, Ariana Joselyne



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Chávez De La Calle, Pedro Francisco**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años** previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia**, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020

EL AUTOR

f. 
Chávez De La Calle, Pedro Francisco



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Morales Cornejo, Ariana Joselyne**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020

LA AUTORA:

f. _____
Morales Cornejo, Ariana Joselyne



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA

AUTORIZACIÓN

Yo, **Chávez De La Calle, Pedro Francisco**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Cuento interactivo basado en “la diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 16 días del mes de septiembre del año 2020

EL AUTOR:

f. 
Chávez De La Calle, Pedro Francisco

Guayaquil, 07 – 09 – 2020

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director de Carrera de
Producción y Dirección en Artes Multimedia

Presente

Sírvase encontrar a continuación la presente captura correspondiente al informe del software antiplagio URKUND, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: MORALES CORNEJO ARIANA JOSELYNE y CHAVEZ DE LA CALLE PEDRO FRANCISCO a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del Trabajo de Titulación de los mencionados estudiantes.

URKUND	
Documento	Ariana Morales Pedro Chávez doc (D78709071)
Presentado	2020-09-07 04:03 (-05:00)
Presentado por	Jossie Cristina Lara Pintado (jossie.lara@cu.ucsg.edu.ec)
Recibido	jossie.lara.ucsg@analysis.orkund.com
	1% de estas 75 páginas, se componen de texto presente en 4 fuentes.

Atentamente,



Lic. Jossie Lara Pintado, Msc. Mgs.
Docente Tutora

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a mi familia, quienes siempre me apoyaron, y sin quienes no podría haber llegado tan lejos.

Agradezco a la Lcda. Norma Bohórquez, secretaria de la Facultad de Artes y Humanidades, por siempre ayudar a los alumnos de la carrera de la manera más gentil, y con toda la paciencia del mundo.

Agradezco al Lcdo. Moreno Díaz, Víctor Hugo, Mgs., quien nos supo guiar a mí y a mi compañera, en los momentos más difíciles en la elaboración del proyecto.

Chávez De la Calle, Pedro Francisco

AGRADECIMIENTO

Agradezco a mis hermanos y mi madre, quienes a parte de ayudarme en todo este proceso y apoyarme como familia en la titulación de grado, también han sido un pilar fundamental para continuar en todos los aspectos de mi vida. A mi tutora de tesis, la miss Jossie Lara, quien nos recibió a mí y mi compañero en la peor situación y nos empujó a mejorarla confiando en nosotros y dando su mejor criterio profesional. A mis mejores amigos Rubén Romero y Marisol Álava por ayudarme y empujarme a continuar con la realización del proyecto, aunque no obtuvieran nada a cambio siempre me dieron fuerzas en los momentos más difíciles de esta etapa. A José Vélez y Eduardo Ortiz, quienes me dieron la mano en la situación difícil en el ámbito personal que atravesé durante el desarrollo del proyecto. A mi abuela Legda Herrera, por siempre darme apoyo y su amor incondicional y a mi psicóloga Sonia Aguilar, quien gracias a ella he llegado hasta este punto, a todos ellos quienes me aconsejaron seguir adelante pese a las dificultades que como cualquier humano llegamos a pasar, a todos ellos les quedo agradecida.

Morales Cornejo, Ariana Joselyne

DEDICATORIA

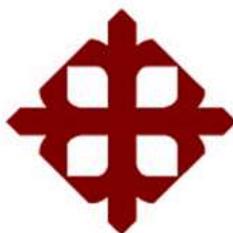
A mi familia, y a todos mis amigos que tuve el gusto de hacer en el transcurso de mis estudios universitarios, sin el apoyo de ellos, no me hubiera sido posible llegar hasta dónde estoy.

Chávez De la Calle, Pedro Francisco

DEDICATORIA

A mis hermanitos, quienes recién están aprendiendo y descubriendo lo que es el mundo y sus adversidades, y a todos los jóvenes ecuatorianos quienes no supimos responder y defendernos de situaciones discriminatorias por nuestra falta de conocimiento sobre nuestra cultura. A mis mejores amigos quienes esperan lo mejor de mí y siempre confiaran en que haga o dedique la mejor parte de mí. Analía, Joffre y Nicole, quienes de a poco están siguiendo mis pasos de cualquier forma en sus vidas, deseo que aprendan sobre sus raíces, que no pierdan su humildad y jamás olviden de dónde vienen y hacia donde esperan llegar.

Morales Cornejo, Ariana Joselyne



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

LCDA. GONZALEZ PEÑAFIEL, ALEMANIA EMPERATRIZ, MGS.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

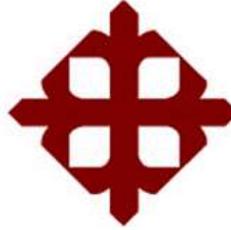
LCDO. MORENO DÍAZ, VÍCTOR HUGO, MGS.

COORDINADOR DEL ÁREA O DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

LIC. MITE BASURTO, ALBERTO ERNESTO, MGS.

OPONENTE



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE INGENIERIA EN PRODUCCIÓN Y DIRECCIÓN
EN ARTES MULTIMEDIA**

CALIFICACIÓN

Lcda. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs.

PROFESORA GUÍA Ó TUTORA

ÍNDICE

INTRODUCCION	2
CAPÍTULO I.- PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO	6
1.1 Planteamiento del Problema	6
1.2 Formulación del Problema	17
1.3 Objetivo General	17
1.4 Objetivos Específicos	17
1.5 Justificación del Tema	18
1.6 Marco Conceptual	23
1.6.1 Identidad cultural ecuatoriana	23
1.6.1.1 Culturas precolombinas de América	26
1.6.1.2 En Ecuador...	26
1.6.1.3 Periodo de Integración	27
1.6.1.4 Cultura Manteño – Huancavilca	28
1.6.1.6 Leyendas	29
1.6.1.7 La Diosa Umiña	29
1.6.1.8 La llegada de los españoles...	30
1.6.1.9 Libros y Obras sobre la diosa Umiña	32
1.6.2 Cuentos folclóricos ecuatorianos	35
1.6.2.1. Leer, lectura y literatura	35
1.6.2.2 Lectura juvenil	35
1.6.2.3 Educación en los niños	36
1.6.2.4 El cuento	39
1.6.2.6. Adaptación	39
1.6.2.7 Ilustración	40
1.6.2.8 Cuentos y leyendas	40
1.6.2.9 Umiña ¿Cuento, leyenda o mito?	41
1.6.2.10. Cuentos interactivos	42
1.6.2.10 De leyenda a cuento interactivo	43
1.6.3 TIC Y TAC como soporte a la lectura de cuentos folclóricos	44
1.6.3.1 Transmedia	45
1.6.3.2 Principio de Gestalt	46

1.6.3.3 Diseño UX, UI y IxD	46
1.6.3.4 Diseño multimedia	47
1.6.3.5 Interactividad	49
1.6.3.6 Generación Centennial (Z)	50
1.6.4 Pandemia 2020 por Covid-19 y su efecto en la educación ecuatoriana.	51
CAPÍTULO II.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN	53
2.1 Planteamiento de la metodología	53
2.2 Población y muestra	55
2.3 Instrumentos de investigación	61
2.3.1 Aplicación de la Encuesta	61
2.3.2 Aplicación de la Entrevista	62
2.3.3 Aplicación de Focus Group	64
2.4 Resultados de la investigación	65
2.4.1 Resultados de la encuesta	65
2.4.1.1 Conclusión de las encuestas	74
2.4.2 Resultados de las entrevistas	74
2.4.2.1 Perfiles de entrevistados	74
2.4.2.1 Conclusión de las entrevistas	90
2.4.3 Análisis del Focus Group	91
2.4.3.1 Conclusión del Focus Group	94
CAPÍTULO III.- PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN	96
3.1 Descripción del producto	96
3.1.1 Objetivo del cuento	97
3.1.2 Nombre: Umiña, la Diosa de la Salud.	97
3.1.3 Sinopsis del cuento	98
3.2 Descripción del usuario	98
3.3 Alcance técnico	100
3.4 Diagramación / Línea gráfica	101
3.4.1 Diagrama de flujo de la aplicación	101
3.5 Diseño UX y UI	103
3.5.1 Diseño del logotipo (ISOLOGO)	103

3.5.2 Paleta de colores del isologo	104
3.5.3 Iconografía del isologo	104
3.5.4 Fuentes tipográficas del isologo	105
3.6 Diseño de personaje	105
3.6.1 Base de creación de los personajes	108
3.7 Diseño de escenarios	109
3.7.1 Paleta de colores del cuento	111
3.8 Storyboard	111
3.9 Lenguaje de programación	111
3.10 HUD	112
3.11 Páginas	112
3.11.1 Menú principal	113
3.11.2 Instrucciones	113
3.11.3 Créditos	114
3.11.4 Leer	114
3.12 Trivias	115
3.12.1 Elementos icono activadores por escena	116
3.12. 2 Estructura de la trivia	118
3.12. 3 Estructura de una escena completa	119
3.13 Botones	121
3.13.5 Icono de la app	123
3.14 Animación	124
3.15 Guion	124
3.16 Narración del guion	126
3.17 Especificaciones técnicas	126
3.18 Testeo	130
CONCLUSIONES	136
RECOMENDACIONES	139
REFERENCIAS	141
ANEXOS	154

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Áreas donde se enfocará la investigación por medio de entrevista	64
Tabla 2: Segmentación del público objetivo	99
Tabla 3: Elementos icónicos activadores a las trivias	116
Tabla 4: Estructura de la escena 8 incluyendo trivia	119
Tabla 5: Botones y sus funciones	121

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Posición de Ecuador entre los países donde PIAAC realizó su investigación sobre hábitos de lectura	9
Figura 2: Encuesta estudiantes universitarios - Porcentaje de nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador	14
Figura 3: Encuesta estudiantes universitarios - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador	14
Figura 4: Encuesta estudiantes de primaria - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador	15
Figura 5: Encuesta estudiantes de primaria - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador	16
Figura 6: Periodos de las culturas precolombinas	26
Figura 7: Piezas precolombinas del Periodo de integración	27
Figura 8: Retrato de cómo pudo haber sido la princesa Umiña, de Los Mantas	31
Figura 9: La diosa Umiña, en forma de esmeralda, según dibujo de la edición de Cieza de León de 1553	33
Figura 10: Evolución moral del niño según Piaget.	38
Figura 11: Portada del cuento - juego TERRORIXICO, basado en diversas leyendas mexicanas.	43
Figura 12: Portada del Graphic novel Durga Legends, basado en la leyenda de la diosa hinduista, Durga.	44
Figura 13: Portada del corto animado The Chinese myth of the immortal white snake – Shunan Teng, basado en la leyenda del mismo nombre, de origen chino	44
Figura 14: Encuesta – Edades	66
Figura 15: Encuesta - Porcentaje de nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador	66
Figura 16: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador	67
Figura 17: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre distintas culturas precolombinas de Ecuador	68

Figura 18: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre alguna leyenda precolombina de nuestro país	69
Figura 19: Encuesta - Porcentaje sobre el formato donde se conoció la leyenda	69
Figura 20: Encuesta - Porcentaje sobre formato donde se leen leyendas precolombinas.	70
Figura 21: Encuesta - Porcentaje de personas que conocen sobre la Diosa Umiña.	70
Figura 22: Encuesta - Porcentaje de personas que les interesaría leer sobre leyendas precolombinas.	71
Figura 23: Encuesta - Porcentaje de personas que les interesaría leer en formato digital o tradicional.	71
Figura 24: Encuesta - Porcentaje de personas que leen libros digitales.	72
Figura 25: Encuesta – preferencia ante tipos de ilustración.	73
Figura 26: Encuesta – preferencia ante dispositivo móvil de uso.	73
Figura 27: Estudiantes de la carrera de Animación Digital de la UCSG al comienzo del Focus Group.	92
Figura 28: Estudiantes de la carrera de Animación Digital de la UCSG interactuando con el aplicativo de prueba.	93
Figura 29: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 1ra parte.	101
Figura 30: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 2da parte.	102
Figura 31: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 3ra parte.	102
Figura 32: Logotipo del cuento - oficial.	103
Figura 33: Paleta de colores del isologo	104
Figura 34: Iconografía del isologo	105
Figura 35: Fuentes tipográficas del isologo	105
Figura 36: Diseño de los personajes principales y antagonista.	106
Figura 37: Infografía de diseño del personaje principal, Umiña.	107
Figura 38: Infografía de diseño del personaje, el cacique Sinchi.	107
Figura 39: Infografía de diseño del antagonista, la Shaman Katari.	108
Figuras 40 - 41: Estatuas de pobladores de la cultura Manteña ubicadas en el museo Cerro El Jaboncillo – provincia de Manabí.	108
Figura 42: Colección de algunos escenarios con personajes.	109
Figura 43: Escenario de la escena 1 del cuento - entrada.	110

Figura 44: Escenario de la escena 4 – Audiencia con cacique.	110
Figura 45: Paleta de colores base del cuento interactivo.	111
Figura 46: HUD del cuento interactivo.	112
Figura 47: Menú principal de la aplicación.	113
Figura 48: Guía de navegación por la página “Instrucciones”	114
Figura 49: Escena de créditos del cuento.	114
Figura 50: Vista de los primeros planos de la escena 1 del cuento	115
Figura 51: Bocado activador de la escena 1 del cuento.	115
Figura 52: Ventanas de la trivia 1	116
Figura 53: Estructura de una trivia	118
Figura 54 - 55: Fuentes tipográficas de las trivias	120
Figura 56: Botón Home	122
Figura 57: Botón Continuar	122
Figura 58: Botón Repetir	123
Figura 59: Botón Salir	123
Figura 60: Imagen del icono de la app sobre Umiña.	124
Figura 61: Ícono de Adobe Illustrator	127
Figura 62: Ícono de Adobe Photoshop	127
Figura 63: Ícono de Adobe Audition	127
Figura 64: Ícono de Paint Tool SAI	128
Figura 65: Logo oficial de Unity	128
Figura 66: Logo oficial de Android	129
Figura 67: Captura de pantalla del Microsoft Teams durante el 1er testeó a la clase de Diseño de Personajes de la UCSG.	134
Figura 68: Caja de comentarios el formulario digital a niños del 7mo EGB de la Unidad Educativa Javier	135

RESUMEN

El proyecto se enfoca en el desarrollo de un cuento interactivo llamado “Umiña, La diosa de la salud”, el cual incentiva a la lectura de leyendas precolombinas a niños de 9 a 11 años, quienes, según la investigación realizada durante el proyecto, carecen de conocimiento acerca de las culturas precolombinas y en general por el sistema analógico que las escuelas primarias utilizan para la educación. Esto sirvió de base para la adaptación de la leyenda precolombina “La Diosa Umiña” proveniente de la provincia de Manabí, ubicada en Ecuador, como también de elementos principales de su cultura de origen, la cultura Manteño – Huancavilca.

Se tomó 2 periodos académicos (1 año) para su desarrollo, trabajando el segundo, durante la pandemia por el COVID-19.

Fue desarrollado en Unity usando programación C# (C Sharp), en formato 2D utilizando animación en Parallax, se diseñó una interfaz de usuario sencillo de manejar para el público infantil basado en las características de la cultura, mejorando la experiencia del usuario. Con ayuda de profesionales en el área infantil y docencia, se utilizan métodos de aprendizaje mediante el diseño de trivias, las cuales contienen preguntas acerca de elementos culturales como también de la leyenda que el usuario deberá responder incentivando a leer la historia para acertarlas.

Puede utilizarse en los sistemas operativos desde Android Lollipop 5.0 (API 21) para dispositivos móviles y desde Windows 7 para ordenadores de escritorio. El diseño multimedia se dirigió basándose en una forma directa y entretenida de ver una historia para los niños.

Palabras Claves: Culturas precolombinas, cuento interactivo, leyendas, tecnología, lectura, historia ecuatoriana, animación.

(ABSTRACT)

The project focuses on the development of an interactive story called "Umiña, The Goddess of Health", which encourages the reading of pre-Columbian legends to children from 9 to 11 years old, who, according to the research carried out during the project, lack of knowledge about pre-Columbian cultures and in general by the analogical system that primary schools use for education. This served as the basis for the adaptation of the pre-Columbian legend "The goddess Umiña" from the Manabí province, located in Ecuador, as well as the main elements of its culture of origin, the Manteño - Huancavilca culture.

It took 2 academic periods (1 year) for its development, working the second, during the COVID-19 pandemic.

It was developed in Unity using the programming language C # (C Sharp), in 2D format using animation in Parallax, an easy-to-use user interface was designed for children based on the characteristics of the culture, improving the user experience. With the help of professionals in the children's area and teaching, learning methods are used through the design of trivia, which contain questions about cultural elements as well as the legend that the user must answer, encouraging them to read the story to get them right.

It can be used in operating systems from Android Lollipop 5.0 (API 21) for mobile devices and from Windows 7 for desktop computers. The multimedia design was directed based on a direct and entertaining way of watching a story for children.

Keywords: Pre-Columbian cultures, interactive story, legends, technology, reading, Ecuadorian history, animation.

INTRODUCCIÓN

El presente Proyecto de Titulación tiene como objetivo desarrollar una aplicación para dispositivos móviles con sistema operativo de Android 5.0 o mayor. El uso deseado de este emprendimiento tecnológico, es el de incentivar la lectura de cuentos precolombinos en los jóvenes de entre 9 a 11 años, edades en la que son más fácilmente influenciados por otras culturas, hecho que, como consecuencia, causa la pérdida de su propia identidad cultural (Cuenca, 2015).

Al ser instalada la aplicación en un dispositivo móvil (con opción a descargar para computadoras de escritorio), el usuario podrá leer, interactuar y escuchar la leyenda precolombina de: “La Diosa Umiña”. Este cuento fue creado en su totalidad de manera digital, y contendrá botones que facilitarán su uso, trivias ocultas en diversos elementos culturales del cuento, las cuales fomentan la interacción del usuario con la aplicación dando una mejor recepción de la historia de esta cultura al usuario, como mostrar datos interesantes e históricos sobre los elementos señalados y lograr captar su atención al cuento.

En cada escenario, los usuarios podrán ver paisajes y personajes inspirados en la Antigua Cultura Manteña, con lo que se podrán dar una idea de cómo era su modo de vida y echar un vistazo a cómo hubieran manejado su nivel social, político y jerárquico.

Primeramente, para el desarrollo del documento, se recopiló toda la información necesaria sobre la cultura en cuestión, para crear una representación fidedigna de los antiguos habitantes. También se indagó en documentación que apoye al problema que varios jóvenes ecuatorianos parecen tener: la falta de identidad cultural, para ocupar una clara idea de cómo detectar este problema en el público objetivo y poder conseguir esta información de manera más sencilla, lo cual se logró.

La importancia de conocer sobre esta cultura va más allá de saber lo esencial sobre el pasado o que define al grupo como comunidad, la que representa el

país. El cómo cada forma de cultura de cada país se vuelve su propia identidad, ya que lleva rasgos del pasado que comunican la manera en la que ha sobrellevado las adversidades; de qué forma ha evolucionado a través del tiempo y bajo qué condiciones una comunidad ha coexistido en un mismo punto geoFigura donde veían el mundo en sus inicios.

Según menciona el diario Ruiz-Hailey Times en “La importancia de preservar nuestra cultura”, la conservación de la misma es un tema muy importante, ya que el apoyo de las iniciativas culturales es vital para seguir sosteniéndose, no sólo como individuos, sino también para preservar la identidad, siendo esta la que ayuda a uno a diferenciarse de otras partes del mundo y hacerlos únicos (Ruiz-Hailey Times, 2018).

Se ejecutó una encuesta a los estudiantes de séptimo año de educación básica media, paralelo “A” de la Unidad Educativa Javier, ubicado en la ciudad de Guayaquil en Ecuador, ya que cumplen con los requisitos necesarios del público objetivo del producto. Los resultados estimaron que, en su mayoría, tienen un escaso conocimiento sobre las culturas antiguas del Ecuador, sin embargo, existe un interés por parte de los estudiantes de aprender y conocer más sobre este tema.

Se formularon entrevistas a expertos en el área de ilustración, y animación, quienes, con su apoyo y respuestas, ayudaron a encaminar correctamente el proyecto en la parte multimedia. La animación que se ocupó fue la 2.5D, o también conocida como: *Animación Parallax*, la cual consiste en: técnica que se basa en lograr que un espacio o imagen en 2D parezca tener cualidades en 3D. Se logra este efecto al manipular escenas estratégicamente con herramientas como capas, sombreado, ajustes de perspectiva y transformación. Estas manipulaciones artísticas pueden imponerse en una imagen estática o en un conjunto de imágenes en una animación para dar al espacio 2D el mismo movimiento y fluidez que una animación 3D real.

Debido a que existe un desconocimiento sobre la cultura ecuatoriana en los jóvenes, y que la tecnología de hoy puede servir como apoyo didáctico en la

educación. Se planteó crear un cuento interactivo que sirva como material de apoyo a la identidad cultural ecuatoriana, y a la lectura de leyendas precolombinas.

CAPÍTULO I

CAPÍTULO I.- PRESENTACIÓN DEL OBJETO DE ESTUDIO

1.1 Planteamiento del problema

La identidad cultural del país es un tema el cual se puede aportar como ciudadanos, ya que no contar con la misma los expondría a ciertos problemas sociales como la falta de identidad propia, el consumismo y explotación por parte de otros países o ser carente de información acerca del propio país, Ecuador, y su historia. El motivo se aloja en el deslumbramiento del ciudadano por la mercadotecnia y los estándares extranjeros lo que ocasiona que el individuo vaya dejando atrás su historia y sus raíces culturales.

Ana Rosa Valdez, Gestora y crítica de arte informa para el diario El Telégrafo en la sección cartónPiedra acerca de un problema de identidad cultural y un desinterés por parte del público consumidor actual. Trata de situaciones que alcanzan niveles de instituciones gubernamentales, como es el caso de la aspiración que se tenía por crear una nueva institución cultural pública, dicho proyecto nunca se concretó (El Telégrafo, 2016). Puesto que esta entrevista fue realizada en 2016, al revisar lo escrito actualmente en la página del Ministerio de Cultura Ecuatoriana este indica que aún no se concretó una institucionalidad cultural fija, no obstante, anuncia a su vez, el desarrollo de una orientación del marco conceptual y filosófico del que, en un futuro, se desea ejecutar como institución en la política cultural del país.

Este marco sobre políticas para una revolución cultural habla de buscar articular de manera coherente los programas, proyectos y acciones que impulsa el ministerio de cultura, con el fin de minimizar respuestas aisladas y puntuales que poco abonan en la construcción de un sector cultural con proyecciones hacia el futuro. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, 2011)

Ana Valdez también comenta que los museos públicos están pasando su peor momento, los programas de fomento a las artes aún no reconocen la diversidad

cultural del país y promueven más otro tipo de eventos. Una de las razones por las que puede verse reflejado este problema es por la carente importancia que le da el ministerio a este tema, ya que menciona que existe un continuo cambio de ministros y que esto refleja inestabilidad en ella. No obstante sí existen leyes que promueven los derechos culturales del país pero aún no existen marcos legales que puedan usarse para cumplirse, y por último aconseja que como ciudadanos hace falta pensar en cómo las artes y prácticas culturales pueden contribuir en formar a los jóvenes y nuevos grupos sociales que enfrenten los nuevos problemas que existe sobre identidad cultural, y puedan proteger el vínculo social que se tiene y la propia naturaleza por el hecho de reciente crecimiento del capitalismo en entornos rurales y urbanos.

El desconocimiento sobre la identidad cultural influye mucho incluso en el enfoque turístico, ya que el mismo turismo trae consigo un efecto en la generación más joven llamado aculturación y transculturación, los cuales afectan la identidad de quienes conviven en este pueblo, careciendo de sus características únicas, las que iban forjándose a través del tiempo. Como es el caso de una investigación que se hizo sobre un sector turístico de este país, Huaynakuri, donde según la investigadora Ana Cuenca (2015) para una investigación sobre la identidad cultural y su incidencia en el desarrollo turístico de la parroquia Pilahuín cantón Ambato provincia de Tungurahua comenta “los principales efectos que percibían los turistas era un abandono de un patrimonio histórico-cultural con un gran potencial turístico” (P. 13), por esta razón aconseja también que los habitantes de una comunidad deben salvaguardar su patrimonio cultural ya que en caso de que estas situaciones continúen, se verán tan afectados que en un futuro las nuevas generaciones no tendrán una idea clara de su propia identidad cultural, no podrán expresarlo a un modo “atractivo” que ayude a fomentar el turismo y por ende afectarían a las cifras del mismo, bajando los ingresos económicos por ese medio.

Cuenca (2015) también menciona que:

Culturalmente, la comunidad demuestra un abismo generacional que ha derivado en la pérdida paulatina de su cultura, prácticas ancestrales como la elaboración de prendas de vestir, la gastronomía, el idioma y la

tradición oral ha dejado de ser practicadas, perdiendo su valor de uso, lo cual se ha visto acelerado por factores como la migración y el desinterés de la juventud por aprender y reaprender sus costumbres y tradiciones. (P. 14)

Estas costumbres provenientes del país, son el icono cultural más antiguo que se tiene como parte de la identidad cultural, con el tiempo si se corre el riesgo de bajar su valor al punto de perderse, los ecuatorianos de las nuevas generaciones terminarían siendo ignorantes y perderían patrimonios culturales que definen su origen y su propia historia.

En cuanto al desinterés de la lectura en Latinoamérica, lo que estipula la (UNESCO, 2000) en la Declaración Mundial sobre “La Educación para Todos”, es que todos los jóvenes tienen derecho a recibir educación de forma permanente, ya sea en la lectura, escritura, aritmética y habilidades prácticas. Independientemente de su estado actual con la educación, ya sea cursando los estudios básicos o que haya dejado la escuela, tienen derecho a tener más de una opción de recibir educación, ya que aprendiendo de estas habilidades podrán tener herramientas que los ayude a forjar su futuro. El artículo atribuye que uno de los elementos claves para enfrentar las situaciones laborales es el tener interés por la lectura, todos deberían poseer esta costumbre y saber cómo leer ya que de esta forma podrán aprender aptitudes que les transmitan conocimiento y una forma de defenderse en la vida adulta, hablando en el caso de los jóvenes.

En el caso de los adultos, se recomienda también seguir forjando la habilidad lectora, empezando por la alfabetización, lo cual les ayudará a integrarse socialmente mejor en su ambiente. “En la actualidad hay en el mundo unos 880 millones de personas que no saben leer ni escribir, dos terceras partes de las cuales son mujeres” (UNESCO, 2000). Lo cual es un problema por lo que los adultos son más difíciles de enseñar al paso del tiempo. Esto ocurre según menciona la Unesco también, por el aumento de la periferia de los sistemas y del presupuesto nacional de educación.

El diario (El Telégrafo, 2012) expresa que Ecuador lleva el ranking más bajo de lectura de toda Latinoamérica, según una investigación que se le hizo al El

Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe (Cerlalc-Unesco) Ecuador lleva en promedio de cantidad 0,5 libros leídos por año, correspondiendo en primer lugar Chile con 5,4.

(Castillo, 2019) redacta en su página sobre la investigación que el PIAAC de la OCDE (PISA para Adultos) la cual realizó en 39 países, 4 de ellos en América Latina: Chile, Ecuador, México y Perú, sobre el índice de comprensión lectora en los habitantes de cada país de entre 16 a 65 años quienes obtuvieron bajos resultados, ubicándose en la parte más baja del ranking:

El PIAAC se aplicó en el Ecuador en octubre de 2017. El país se ubicó en último lugar en comprensión lectora, con 71,2% de la población de 16 a 65 años en el nivel 1 o bajo el nivel 1. En resolución de problemas en entornos informáticos se ubicó mejor que México y Perú. Aquí el Country Note de la OCDE. (Castillo, 2019)

Figure 1. Literacy proficiency among adults

Percentage of adults scoring at each proficiency level in literacy

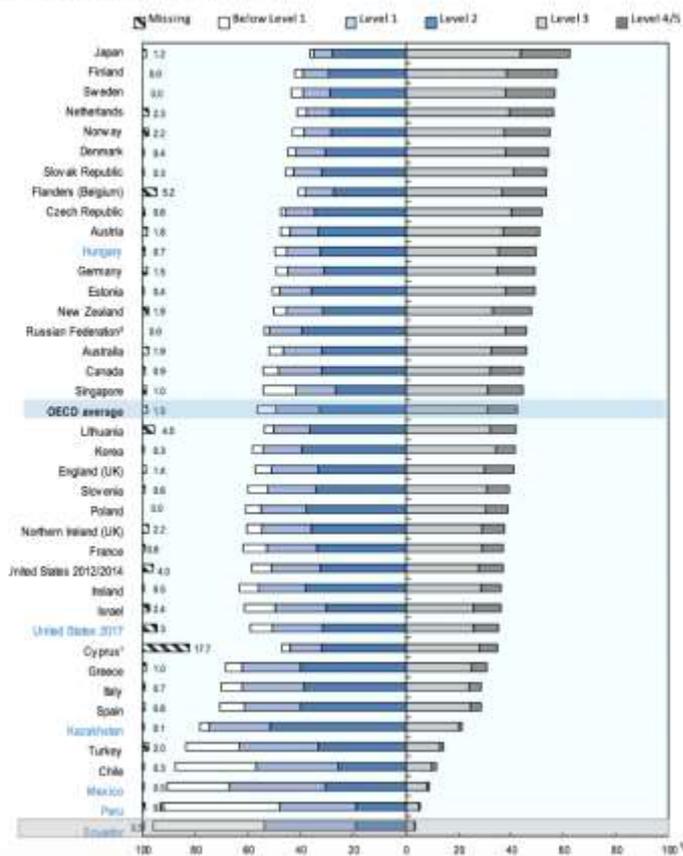


Figura 1: Posición de Ecuador entre los países donde PIAAC realizó su investigación sobre hábitos de lectura.

Fuente: otra-educacion.blogspot.com

En cuanto a la publicación de libros de autores ecuatorianos, un estudio de la Cámara Ecuatoriana del Libro, que se denominó “El libro en el Ecuador 2010”, extrajo datos y estadísticas del ISBN que aportan a la investigación:

En 2010 se produjeron 2.054 títulos de interés general. En esta categoría se incluye la narrativa, la poesía, el ensayo, etc. En todo caso, textos que no son necesariamente requeridos en ningún nivel de instrucción formal. Y en la categoría de textos didácticos se produjeron 1.331 títulos. (Diario El Telégrafo, 2012)

Según esta investigación, existen dos tipos de libros que se imprimen, los de interés general (para placer del consumidor) y los que sirven para estudios (los que buscan estudiantes de instituciones educativas) y que la diferencia de cantidad de impresión que posee es 3,587.788 ejemplares en cuanto a libros literarios; mientras que los de enseñanza son 7,172.300. Por lo cual se concluye en que la mayoría de libros impresos en Ecuador son de carácter educativo, en otras palabras, los estudiantes que se ven en la necesidad de leer porque alguna malla curricular lo determina, son los que más demandan libros, en resumen, lo hacen por obligación.

Las leyendas ecuatorianas son parte de las tradiciones que representan de una manera muy creativa y profunda la identidad cultural de nuestro país. Los investigadores Troya & Carvajal (2015), afirman: “estas leyendas ayudan a identificar ciertas costumbres que siguen presentes” (P. 10). Realizaron una investigación sobre leyendas y cuentos folclóricos provenientes de la ciudad de Quito que ya no se recuerden, con el fin de así seguir cultivando esa “semilla cultural” que ha durado muchos siglos construyéndose para dar a conocer de una manera entretenida la historia del Ecuador.

Primero, Carvajal realizó una entrevista etnográfica a pobladores del pueblo más viejo de Quito, el barrio Las Tolas, con el fin de recolectar información sobre cuántas personas conocían de alguna leyenda y enriquecerse con el conocimiento de nuevas historias que complementan a su proyecto, aunque el resultado que obtuvo fue distinto al que espero ya que los entrevistados fueron

poco abiertos a darle una respuesta, consiguiendo solo 3 versiones de algunas leyendas conocidas de la ciudad.

Llegó a la conclusión de que es fácil reconocer que la gente tiene olvidada las leyendas ecuatorianas, incluyendo adultos del barrio más antiguo de la ciudad de Quito, lo cual le fue sorpresivo. Aunque también menciona antes que Ecuador es un país lleno de tradiciones tanto propias como impuestas, lo que lo convierte en un país multifacético, en especial Quito, siendo esto por un parte bueno porque ayuda al progreso tecnológico y social, pero se debe cuidar de que este progreso no afecte en perder las propias costumbres e identidad.

En el diagnóstico que se da a una investigación por parte de (Chinchín & Moromenacho, 2010) en la cual se enfoca en realizar una guía para animar a la lectura dirigida a docentes de instituciones básicas educativas, se descubre sobre un desconocimiento y desvalorización por buscar una metodología apropiada para incentivar a la lectura de libros en las escuelas. Así como también a un desinterés por animar a comenzar el proceso de lectura en niños pequeños, lo cual podrían resultar perjudiciales para los niños en el futuro.

Por esta razón Chinchín y Moromenacho implementaron un estudio en el que se usarían las leyendas ecuatorianas como método para generar interés en los jóvenes por leer, incentivándolos también a conocer sobre su cultura y una versión fantástica de su historia. No obstante, el hecho de que la poca importancia que los docentes de colegios le dan a conocer sobre leyendas ecuatorianas y sobre la existencia de distintas obras impresas los ha llevado a únicamente utilizar cuentos específicos y de carácter académico como su único medio para el incentivo, ignorando que existen un sinnúmero de leyendas escritas en formato de obras literarias, lo que desvaloriza la oportunidad que tienen las fábulas, relatos, poemas y otros trabajos ecuatorianos como método para el incentivo a la lectura.

Por esta razón se llega a pensar que no solamente el problema son los jóvenes y su nivel de interés o capacidad para receptar estas obras literarias, sino que este problema ya viene de raíz en los adultos que se encargan de incentivar esta práctica desde pequeños, no solo ellos, sino que estos casos pueden también

verse en familia, ya que son ellos quienes dan los primeros pasos en el aprendizaje de la costumbre de leer en casa.

Elegir las leyendas precolombinas como tema principal de este proyecto se debe a la casi nula información detallada que existe sobre leyendas y fábulas acerca de estas culturas, el estudio que se tiene sobre estas poblaciones antiguas no suelen ir más allá de los colegios y no se tiene un mayor conocimiento de estos, eso según (Coque, 2017) quien menciona en su estudio sobre “La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador” que una de las razones por las que esa situación sucede es porque en el pensum académico de las escuelas, en la materia como Estudios Sociales donde se imparten estos temas para aprender, solo involucran datos estadísticos, fechas, nombres de personajes, forma de cultura y un resumen de algunas leyendas o mitos, datos que se hace difícil de recordar a los niños quienes crecen con carencia de esta información.

También menciona que hay una limitada investigación exhaustiva sobre estas leyendas, (la leyenda a utilizarse, “La Diosa Umiña”, es un ejemplo, pues para la elaboración de este proyecto se tuvo que investigar a fondo su origen, sus relatos y cuentos los cuales fueron inspirados por esta leyenda, confirmando que no existe una mayor información acerca de estos datos) este hecho genera un desinterés por querer saber de estas leyendas folclóricas como también en difundirlas en formatos distintos (libros ilustrados, cuentos, cine, TV, etc.) lo cual si se da en el caso de las ya conocidas leyendas más actuales de Guayaquil y Quito, y la falta de información sobre la existencia de estos formatos afecta a la identidad cultural, costumbres y creencias, otra razón ya mencionada es por estar inmersos más en la cultura extranjera.

Coque menciona que la idea de realizar un libro con imágenes ilustradas sobre estas leyendas folclóricas (en su caso es solo ilustración ya que su proyecto fue en base a arte ilustrativa) se debe a tener buenos resultados puesto que existe un sin número de herramientas que pueden utilizarse para el desarrollo de un arte que plasme la riqueza cultural de estos pueblos, también puede dirigirse a

cualquier público objetivo como también ayuda a aportar en el desenvolvimiento de las escenas al momento de redactar el cuento precolombino.

Para finalizar, (Coque, 2017) asegura que:

El saber reconocer los mitos y leyendas desde la etapa escolar apoyado en los cuentos ilustrados ayudará a difundir con mayor fuerza la identidad cultural, generar interés por la lectura, captar con atención hechos y fechas importantes, pero sobre todo fortalecer el amor por las raíces. (P. 19)

En una encuesta realizada en el año 2019 a los estudiantes de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil como parte de obtener más información sobre la problemática del proyecto durante el primer periodo. Siendo dirigida por los autores del proyecto, se respondieron a 2 preguntas referentes al tema de conocimiento cultural del país. La primera pregunta fue a nivel general si los estudiantes conocen sobre la historia del Ecuador, el 89.1% respondió tener poco o casi nulo conocimiento sobre el tema nombrado, seguido de la segunda pregunta que trata sobre el nivel de conocimiento sobre culturas precolombinas la cual tuvo una respuesta similar siendo 22 personas de 57 que contestaron tener un medio de conocimiento seguido de 29 personas que obtuvieron casi nulo porcentaje.

Estos estudiantes son un ejemplo de la población joven adulta ecuatoriana, quienes escalan a un rango mayor de edad del público objetivo, pero también es el más cercano en haber vivido la experiencia de cursar una educación secundaria escasa de estos temas educativos y así poder compararla a lo que hay actualmente. Fueron los indicados para aportar con información sobre cómo se fue llevando el nivel de importancia sobre la cultura en general desde esa época hasta hoy.

También se eligió a este grupo en su totalidad para dar una crítica más fiel a sus experiencias y más profesional (ya que cursan una carrera donde se especializan en temas de producción de arte digital) como también de cómo se podría presentar el producto final según los criterios de animación que están aprendiendo, tales como el diseño de personajes, interacción y nuevas tendencias de este formato de productos que existen en el mundo actualmente.

También por similitud en cuanto a gustos por los dispositivos electrónicos y el uso de las redes sociales, puesto que también están en el rango de jóvenes entre Millenials y Centennials según lo describe en cifras de edades (Gutiérrez-Rubí, 2016).

En una última encuesta realizada en 2020 de forma virtual por los mismos autores del proyecto, una pregunta que llamó la atención fue sobre si estos estudiantes se encontraban interesados en realizar un proyecto como el que se estaba desarrollando actualmente, con el uso de leyendas precolombinas. En este caso la encuesta fue realizada a 14 estudiantes y de ellos 5 respondieron no tener interés alguno mientras que los demás sí se vieron motivados a usarlas.

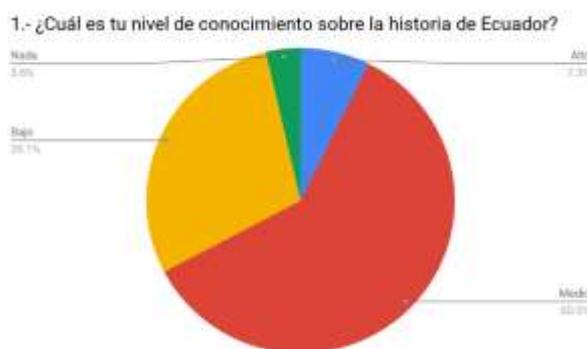


Figura 2: Encuesta estudiantes universitarios - Porcentaje de nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador
Fuente: Elaboración propia

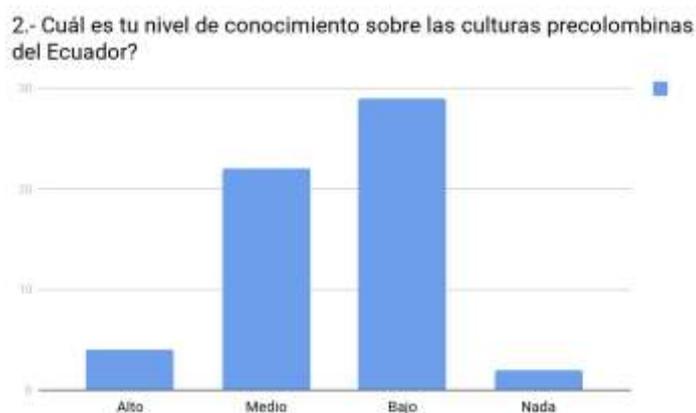


Figura 3: Encuesta estudiantes universitarios - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador
Fuente: Elaboración propia

En una encuesta realizada por los autores del proyecto de forma virtual a 23 niños del séptimo año de educación Básica Media, paralelo “A” de la Unidad Educativa Javier, quienes cumplían entre 9 a máximo 12 años, se respondieron a preguntas similares como su nivel de conocimiento sobre historia del Ecuador como culturas precolombinas, a ambas preguntas 21 niños afirmaron tener poco o casi nulo conocimiento acerca de la historia del país y la segunda pregunta fue la misma pero sobre las culturas precolombinas, en la primera hay una diferencia de 2 chicos que afirman si conocer de historia más no de las culturas precolombina, aquí nadie afirmó conocer más a detalle del tema.

En la misma investigación también se verifica que el 40,9%, según lo calcula las encuestas de Google, ha leído sobre alguna leyenda ecuatoriana precolombina en un libro académico, mientras se lleva en empate la lectura en cuentos infantiles o artículos de revista con el 13,6% de estudiantes. El resto aplicó otras fuentes ya que se agregó una opción para colocar su propio medio en el cual escucharon, entre lo escrito estaba restaurantes, diálogos, envió de tareas escolares, secciones de periódicos y por último relatos contados (no se especificó por quien).

En conclusión, existe un desconocimiento alto por parte del público infantil sobre estas leyendas como también poco conocimiento de la historia del país, pero existe un interés por parte de una propuesta interactiva ya que en las mismas encuestas el 100% estuvo de acuerdo con querer conocer de estas leyendas en este formato (todas las tabulaciones se encuentran en el capítulo 2 del libro). A pesar de que muchos no tenían una idea clara de lo que se estaba hablando y se tuvo que dar una introducción de lo que se trataban estas leyendas para que su respuesta sea más esclarecedora y honesta.

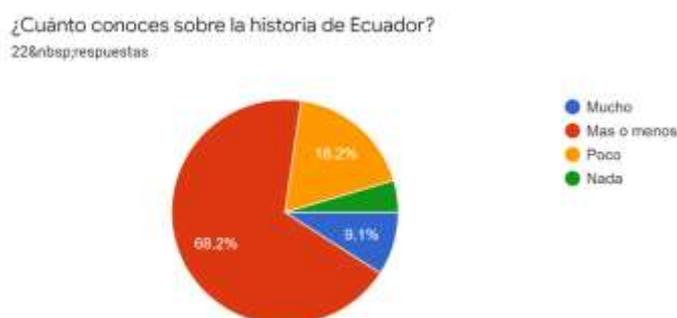


Figura 4: Encuesta estudiantes de primaria - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador

Fuente: Elaboración propia

¿Cuánto conoces sobre las culturas precolombinas de Ecuador?
22 respuestas

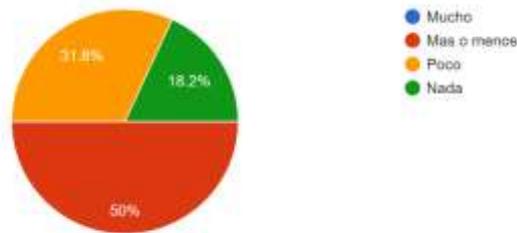


Figura 5: Encuesta estudiantes de primaria - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador

Fuente: Elaboración propia

Actualización:

En el tiempo que el proyecto actual se estuvo desarrollando, el mundo se vio inmerso en una crisis sanitaria por un nuevo coronavirus llamado COVID-19 (Organización Panamericana de la Salud, 2020) el cual ya ha dejado miles de decesos y a la fecha de término del proyecto aún no se tiene un claro registro de cómo o cuándo estaría lista una solución (tratamiento o vacuna). Por tal motivo el mundo entero se declaró en pandemia el 11 de marzo del 2020 (Organización Panamericana de la Salud, 2020).

El proyecto se encontró en buscar nuevas formas de continuar con una “nueva normalidad” ya que por orden de la OMS y el gobierno actual (2017 hasta la actualidad, 2020) todo trabajo que no sea sobre producción y exportación de productos de primera necesidad (alimento y medicina) se tiene que realizar en casa (Vélez, 2020), rigiéndose por una orden de semáforos dispuesto por el gobierno. Actualmente a esto se le dice teletrabajo o Home office.

Lo cual repercutió significativamente en los proyectos realizados durante el año 2020, puesto que este en particular tomo un año en realizarse comenzando en Octubre del 2019, tuvo que adaptarse a las medidas que disponía la OMS a nivel internacional, y buscar formas virtuales de continuar con la investigación y desarrollo sin salir de los hogares y mantener sanos a los partícipes del proyecto.

1.2 Formulación del problema

A raíz de la situación actual que se vive, donde se es notorio el escaso conocimiento sobre leyendas precolombinas, su poco interés por más de una generación de ciudadanos y la creciente demanda de mejorar en la metodología de aprendizaje, sugiriendo usar las nuevas tecnologías como una forma de incentivar la lectura de estas leyendas a las nuevas generaciones se llegó a la siguiente pregunta:

¿De qué forma el desarrollo de un cuento interactivo como la “Diosa Umiña” podría incentivar a la lectura de cuentos precolombinos del país?

1.3 Objetivo General

Desarrollar una adaptación de la leyenda “La Diosa Umiña” a través de un cuento interactivo como herramienta de incentivo a la lectura de cuentos precolombinos del Ecuador que sirva para aportar al conocimiento de la identidad cultural del país en los niños de 9 a 11 años de edad.

1.4 Objetivos específicos

1. Realizar una investigación bibliográfica y virtual sobre la cultura Manteña, que sirva para la adaptación legítima visual de la leyenda “la Diosa Umiña”.
2. Identificar el alcance y características de los cuentos interactivos como base para su óptima adaptación visual.
3. Diseñar una propuesta multimedia que sirva para la creación del cuento interactivo.
4. Evaluar el alcance del cuento interactivo a través de un Focus Group formado por estudiantes de 9 a 11 años.

1.5 Justificación del tema

La importancia de conocer sobre la cultura va más allá de saber lo esencial sobre el pasado o que le define como comunidad, la que representa el país. Es como cada forma de cultura de cada país se vuelve su propia identidad, ya que lleva rasgos del pasado que comunican cómo ha sobrellevado las adversidades, cómo ha evolucionado a través del tiempo y de qué manera una comunidad ha coexistido en un mismo punto geoFigura veían el mundo en sus inicios.

Como la mayoría de la gente conoce, el Ecuador ha sido una nación con una enorme herencia cultural, que ha venido engendrando con el paso de los años historias, leyendas, y cuentos desde la época precolombina, colonial, y actual. Sin embargo, con el pasar del tiempo estas leyendas y fábulas corren el riesgo de quedar en el olvido, en especial las leyendas de menos popularidad, lo que conlleva a la pérdida de identidad cultural.

Para un país la necesidad de entender, conocer y proteger su identidad cultural es muy importante, la identidad cultural puede ser estudiada tanto en el ámbito psicológico, y antropológico. Mendo (2009) afirma que: “Desde un punto de vista psicológico, el concepto de identidad apela al sujeto viviente y concreto, es decir, para que haya identidad es necesario que haya personas que la experimenten y la vivencien”. Según el autor, hay dos dimensiones psicológicas que deben ser tomadas en cuenta. En la primera se puede decir que es el conjunto de experiencias colectivas de los habitantes de un lugar, el cual se va construyendo y viviendo día a día, es la “sustancia” de la identidad. La segunda dimensión siendo el ámbito afectivo, pues se debe amar lo que se hace, esto quiere decir que uno debe amar, respetar y valorar las tradiciones de su cultura, por lo tanto, no puede existir identidad cultural si alguna de las dos dimensiones no está presente, todo esto lleva a Mendo (2009) a definir a la identidad cultural como lo siguiente: “La identidad cultural por ejemplo, quiere decir es un conjunto de creencias, modos de pensar, fines, valores, modo de percibir las cosas e incluso concepciones del mundo, que son comunes o compartidas por un conjunto de personas en un determinado lugar”. Es por esto que es importante que se conserve la cultura e identidad cultural de un país, ya que es lo que uno se define y nunca se debe olvidar de dónde uno viene.

En las últimas cuatro décadas, en el país se ha perdido la cultura, la cívica, la moral, los principios, las tradiciones y costumbres, que nuestros antepasados nos dejaron como un legado de luz y sabiduría con lo que se caracteriza la identidad de un pueblo, ciudad y nación. (Diario La Hora, 2016)

Hoy en día se cree que la tecnología aleja a la gente de su cultura, es por ello que se debe demostrar que la tecnología puede ser también una herramienta de gran potencial que ayude a conservar la cultura, en lugar de dañarla. Las culturas precolombinas no son solo importantes como parte de una propia identidad cultural, sino que también hay que saber apreciar todos los aportes a la cultura universal que Cervantes (2003) menciona que ofrecieron los antiguos pueblos americanos al mundo, entre ellos está el aporte de un sinnúmero de plantas alimenticias que son usadas alrededor del mundo todos los días, como la papa, el maíz, frijol, aguacate, camote, y entre otras, como también la de plantas medicinales cuyos usos fueron descubiertos por las civilizaciones antiguas de América.

Según el diario Ruiz-Hailey Times (2018), la conservación cultural es un tema muy importante, ya que el apoyo de las iniciativas culturales es vital para seguir sosteniéndose no solo como individuos, sino para preservar la identidad, siendo esta la que ayuda a diferenciarse de otras partes del mundo y los hace únicos a sus ciudadanos. Es por ello que hay gente que está usando la tecnología no solo para fomentar las culturas, sino también para que sirva de material de apoyo didáctico.

La lectura de cuentos folclóricos sirve como herramienta para la conservación de las leyendas más conocidas de un pueblo o ciudad de un país, siendo un elemento importante en la historia del país porque poseen información y conocimiento que aporta a la construcción del mismo, según relata (Troya & Carvajal, 2015) en su investigación.

“Los mitos y las creencias tienen su encantamiento y consenso de las colectividades poseedoras del secreto de la naturaleza y el enigma de la conciencia. La leyenda narra y relaciona sucesos maravillosos más que verdaderos. Las tradiciones transmiten noticias y costumbres que pasan

de generación en generación entre los pueblos y están acompañadas de fragmentos de la realidad y las experiencias. Mitos, leyendas, tradiciones y creencias entregan materiales para el conocimiento histórico” (Rivera, P. 4).

Aquí se nombra la importancia que tienen las leyendas en la historia de la cultura de un país, ya que de aquí viene el colectivo de pensamientos sociales de quienes han vivido y han recolectado esta información para el conocimiento histórico de un pueblo o una ciudad en concreto. En tanto las leyendas, mitos incluyendo cuentos folclóricos son parte importante de este incentivo.

Afortunadamente, en la época actual en que se vive, se pueden implementar la cultura con la tecnología, lo cual puede ayudar a mantenerla viva, tal es el caso de Alvarracín & Avila (2014), quienes llevaron a cabo una publicación digital interactiva sobre las leyendas del Ecuador, teniendo como objetivo incrementar el interés de la lectura y la cultura ecuatoriana por medio de la realización de un cuento interactivo. También es importante considerar a Ochoa (2018), quien creó una aplicación móvil de las leyendas ancestrales de la cultura Quito, donde por medio de encuestas y entrevistas determinó que en la escuela dónde se implementaría la aplicación existe un gran desconocimiento de esta cultura, pero también había un gran interés de aprender sobre ellas con esta herramienta tecnológica. Esto demuestra que no sólo existe interés por parte de desarrolladores a fomentar la cultura con el uso de la tecnología, sino que también hay una aceptación por parte del grupo objetivo en quién se pensó a la hora de la creación de dichos proyectos.

Según Gerver (2010), el uso de la tecnología en el ámbito educacional, es una renovación de los métodos educativos tradicionales y crea nuevas formas de educar al estudiante, por lo que la educación moderna busca manejar dichas tendencias desde el siglo XXI. Una de las razones por la cual se cree que usando la tecnología y la lectura en un cuento interactivo puede ayudar a conservar la cultura e incentivarla. También se puede tomar en cuenta el proyecto de Pogo, Cando (2017), quienes diseñaron un cuento infantil interactivo ilustrado, para motivar la lectura ecuatoriana en niños de 7 a 8 años, con el fin de mejorar su

enseñanza-aprendizaje a través de un dispositivo, y al mismo tiempo haciéndolos conocer también sobre la cultura ecuatoriana.

Con todos los puntos expuestos en la presente justificación, se cree que un cuento interactivo sería una herramienta digital adecuada que podrá ser de gran ayuda para el incremento de consumo de cuentos ecuatorianos, y así también en la difícil e importante tarea que se tiene como ecuatorianos, que es la de cuidar, preservar, y fomentar las culturas antiguas del país, ya que son parte de la propia identidad cultural como ecuatorianos.

En una entrevista que se realizó a la Docente Patricia Murillo, Tutora de la Unidad Educativa Javier, sitio donde se programó la prueba del producto con los estudiantes de 7mo año de Educación Básica Media. (Murillo, 2020) comenta que en sus 30 años de experiencia la educación se ha tenido que adaptar a los procesos que van en constante cambio en el país y el mundo, lo que se ha dado gracias a la digitalización. Las nuevas tecnologías, las nuevas generaciones e incluso y preponderantemente en este preciso momento en que la situación lo amerita pues la entrevista fue realizada (Agosto del 2020, durante la pandemia por el COVID -19) los maestros de todos los colegios con capacidad de usar aparatos tecnológicos y plataformas de educación digitales han tenido que “desaprender para volver a aprender” ya que menciona que cada día es más difícil llegar a un niño con habilidades Centennials, cuyas características son de cómo les es el fácil el manejo de los aparatos tecnológicos tales como smartphones, laptops, tablets, etc. Su proceso de recibir información es ahora más acelerado, ya que poseen todo a la mano gracias al internet.

Por esta razón la metodología educativa debe ser evolucionada, los maestros deben buscar más alternativas para llegar a los niños pues según la Docente, ellos llegan a aburrirse con solo tomar un libro y leerlo, Hay un hecho que genera mucha preocupación tanto por ella como por los Docentes que recién están aprendiendo de tecnología, como para describir de alguna manera según la Docente, no ser analfabetas digitales. Sugiere que sería bueno implementar productos multimedia en torno a la educación, ya que sería más fácil tanto para los alumnos recibir la información como para los maestros en impartir sus clases. En otros países se conoce mucho sobre sus culturas, ya que se ven inmersas en

sus cómics, películas y videojuegos, lo que los niños llegan a consumir toda su vida fuera de la escuela, razón por la cual llegan a alejarse automáticamente de sus raíces, su historia y sus leyendas, al punto que conocen la historia de otros países, de sus momentos más importantes, excepto el de su propio país, Ecuador.

Actualmente uno de los mayores problemas que tienen los profesores tanto de colegios, escuelas como universidades es la forma de enseñar en tiempos de pandemia. Ya que captar la atención necesaria de los alumnos (siendo mayor el problema en los alumnos más pequeños de primaria y preescolar) se ha vuelto difícil por lo cual buscan formas interactivas a través de videos de Youtube o apps de escritorio como por ejemplo Kahoot, que sirve como ayuda para dar ciertos temas de forma interactiva.

En el Liceo Los Delfines su Vicerrector, Gastón Gagliardo, menciona que entre las herramientas que van a utilizar está Idukey, que permite registrar asistencia, notas y la comunicación. Zoom, para dar las clases. Google Forms, para hacer encuestas y pruebas. Hay juegos como Kahoot y Quizziz, para aprender jugando. O Google Classroom, para enviar documentos y videos. (ZAMBRANO, 2020)

López (2020) para el diario El Comercio menciona que este problema se lleva dando desde antes de la pandemia y que el modelo educativo que se daba presencialmente ya caducó y que la situación actual solo lo evidenció. Antes se debía poner atención solamente al contenido que se daba, ahora por las clases virtuales el Ministerio de Educación incentiva al uso de destrezas y competencias, pero se pregunta si esto va a volver atrás en cuanto termine la pandemia.

(López, 2020)

Con las clases virtuales, desde casa, los padres han podido evidenciar lo que pasa en los salones de clase. Han comentado, 'no me gusta que mi hijo esté cuatro o cinco horas escuchando al profesor frente a la computadora y tampoco que tenga tantos deberes'. Pero antes pasaba lo

mismo. Claro, no estaban frente a una pantalla sino en el aula, oyendo, anotando, memorizando.

El método colaborativo dentro de lo pedagógico nos enseña que “estudiar no es mirarse uno al otro, es participar juntos en un determinado lugar”, tal como lo ha enunciado el educador MSC. Humberto Carralero Febrero, en lo que corresponde a las TIC’S, donde la participación del profesor frente al alumno no es lo mismo que mirarse uno al otro en un televisor. Con la participación en las aulas se intercambian opiniones y se razona con ejercicios teórico-prácticos. Habrá mucha confiabilidad en la parte teórica, pero en la práctica con materias de especialización serían diferentes sus resultados. (Diario Expreso, 2020)

1.6 Marco conceptual

1.6.1 Identidad cultural ecuatoriana

La cultura, según (Real Academia Española, s.f.) es “el conjunto de conocimientos que permite a alguien desarrollar su juicio crítico.” o también “El conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época, grupo social”. Es una recolección de todo lo que se aprende de un círculo social, de costumbres que posee una comunidad, o un país, y viendo de manera más general, la esencia que forma el modo de ver el mundo.

Según Sotomayor & Compte (s.f.):

Definir una cultura implica tener presente que ella solo existe en tanto el hombre sea capaz de pensarse a sí mismo, simbolizar un lenguaje, asociarse para producir, expresar un pensamiento estético y vivir en un proceso constante de transformación social. La cultura permite conocer el mundo y por ende al hombre mismo; en ella hay manifestaciones y elementos co-relacionados dinámicamente y en continuo cambio, los que conforman la memoria cultural. (P. 17)

Según una investigación que realizó Grimson (2008) citado por (LUNA, 2013) donde menciona a la cultura como un término que nació principalmente para oponerse al clasismo entre personas que tenían diferencias jerárquicas de otras personas (los que desconocen de ciertos temas específicos), algo que principalmente se lo veía en Europa.

Para Grimson (2008) el término cultura se define “a todo aquellos conocimientos, tradición, costumbre y hábito inherente a la persona dentro de una sociedad, al ser perteneciente de esta” y también que “hay diferentes y múltiples culturas siendo el denominador común que la humanidad es un ente cultural” (P. 3). Y otro a quien se cita es Harris (2011) quien complementa su teoría diciendo que la cultura también es lo complejo que comprende conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y otras capacidades adquiridas por el hombre en un ámbito social.

Ahora, Boas (Harris, 2011) también menciona que estudiar sobre las culturas es enfocarse más en su nivel de evolución de cada sociedad, igualando a las culturas por su mismo nivel de complejidad, puesto que algo en común que tienen todas es la existencia de mitos, leyendas, creencias, ritos, etc que toda cultura posee y no hay un rasgo genético ni biológico especial para que una si desarrolle esta y otra no.

Por ende, la cultura es la base de la propia identidad, ya que de manera general escribe la propia historia y define esta sociedad, define a sus ciudadanos y su manera de interactuar con el mundo. Por esta razón se realiza un proyecto por el cual la definición de una cultura y la identificación de nuestra misma cultura ayudará a la sociedad a entenderse mejor, logrando un avance significativo en la parte moral.

(Sotomayor & Compte, s.f.) refieren a que Ecuador posee el factor de diversidad en cuanto a sus etnias, regiones y propia cultura, por esta razón se es difícil agregar una sola identidad cultural ya que se está dividido entre lo tradicional y lo actual, una mezcla del propio desarrollo con lo que se ha aprendido de las sociedades externas actuales gracias a la tecnología como fuente de comunicación. En la parte tradicional existen subdivisiones, como por ejemplo los

diversos grupos étnicos que existen en el Ecuador. Todo esto en conjunto ya es parte de una propia y gran identidad pluricultural, plurirregional y pluriétnica.

(Sotomayor & Compte, s.f.) recalcan que:

La importancia de reconocer esta diversidad étnica, regional y cultural nos ayuda a forjar una sólida unidad capaz de vencer los absurdos regionalismos y racismos, que buscan dividir y debilitar al país. La diversidad es su fortaleza, ya que suma al pueblo de distintas nuevas capacidades, combina actitudes, potencia energías y estimula el espíritu patriótico. (P. 35)

En este proyecto se busca utilizar una Cultura Precolombina específica que represente la diversidad cultural del país que sirva como forma de profundizar el conocimiento de las raíces de la identidad ecuatoriana, incentivando al gusto por conocer sobre sus antepasados y la relación actual con ellos, para en un futuro tener una propia identidad única como país.

En el proyecto de diseño Figura enfocado en las culturas precolombinas de (Ochoa, 2015) afirma que el patrimonio cultural es la fuente de la identidad cultural y es el sello que se distingue como nación (P. 23) por ende el conocer estos patrimonios ayuda a tener una clara idea sobre el origen de las propias raíces como también de los países vecinos de Latinoamérica. Menciona que el respeto por estos patrimonios da pie a diálogos interculturales.

Sánchez (2009) citado por (Ochoa, 2015) define a la identidad cultural como un conjunto de características y sucesos que definen a un grupo en concreto que les sirve para ser reconocidos sin confusión con otros grupos sociales.

El concepto de identidad cultural encierra un sentido de pertenencia a un grupo social con el cual se comparten rasgos culturales, como costumbres, valores y creencias. La identidad no es un concepto fijo, sino que se recrea individual y colectivamente y se alimenta de forma continua de la influencia exterior. (Molano, 2006, p.6.) citado del libro de (Ochoa, 2015, P. 23)

1.6.1.1 Culturas precolombinas de América

Miguel (2006) describe para la revista de La Consejería de Educación en Reino Unido e Irlanda a las culturas precolombinas de América como el conjunto de pueblos que la habitaban antes de la conquista europea. Estas se organizaban de manera política, social y económica y se dividieron en las que tenían un modo de vida más avanzado en el que organizaron sociedades urbanas y complejas mientras que otras aún vivían únicamente de la caza y recolección.

El artículo detalla que las culturas principales (del primer grupo) son los Aztecas y los Mayas en América Central y los Incas en América del Sur, donde Ecuador se encuentra ubicado. Estas civilizaciones contaban con una jerarquía con guerreros, sacerdotes, su minoría y un gobierno. También cobraban un tributo a los campesinos, trabajadores y sus gobiernos eran liderados por estados teocráticos, que significa que toda la autoridad reside en los sacerdotes y el jefe de estado era considerado un dios.

1.6.1.2 En Ecuador...

En un proyecto realizado por Ríos (2017) define a estas culturas como las que habitaron en épocas aborígenes antes de la llegada de los europeos donde era protagonista del desarrollo agrícola, social y cultural del país. Ecuador, Perú y Bolivia guardan parecidos en características derivadas del imperio Inca, que fue un reino que gobernó en estos países hasta el fin de la época precolombina, donde evolucionaron dejaron las actividades de los principales aportes culturales del país. A continuación, se presenta un Figura de la línea cronológica de los distintos periodos de las culturas precolombinas en Ecuador.



Figura 6: Periodos de las culturas precolombinas

Periodo de Integración (400-1532 d.C.)

Los puntos que describen al Periodo de Integración fueron según (Ministerio de Cultura y Patrimonio, s.f.):

- La existencia de caciques supremos o curacas, quienes gobernaban cada unidad territorial, alianzas y confederaciones.
- Necesidad de expansión de territorio para ganar diversificación agrícola.
- El poder religioso de los Yachacs (sanadores) como la importancia y riqueza de los mindalaes (mercaderes).
- Los Curacas intensificaban la producción para dinamizar el intercambio comercial y generar alianzas con diversos señoríos.
- Estas distintas sociedades del Periodo de Integración compartieron zonas de producción y centros de articulación regional.

1.6.1.4 Cultura Manteño - Huancavilca

Elizalde (2017) aporta en que la cultura Manteño - Huancavilca fue la última en ocupar los territorios ecuatorianos antes de terminar el reinado Inca y la invasión de los españoles, específicamente habitaron:

La Bahía de Caráquez, el Golfo de Guayaquil, la Isla Puná y la franja costera de la actual provincia de El Oro, territorio en el que construyeron grandes centros urbanos como Jaramijó, Camiloa, Cama y Jocay (actual Manta), poblado cuyos vestigios demuestran la existencia de una organización por barrios. (Ministerio de Cultura y Patrimonio, s.f.)

Tal como en el Figura anterior señala, esta cultura se establecía en el periodo de Integración (400-1532 d.C.), en el cual se caracterizaba por tener establecido su propio tipo de jerarquía, con Caciques Supremos o Curacas, alianzas y confederaciones, como también el trueque tomó más fuerza de uso. También es conocida por su estilo de cerámica decorada por grecas y grabados, en otras palabras, se dedicaban a la estética de sus utensilios. El Ministerio de Cultura también menciona que se encontraron sillas de piedra en forma de U, con figuras humanas y felinas en cerros como Hojas, Jaboncillo, Montecristi y López Viejo.

También emprendieron viajes hacia otros países con el fin del intercambio comercial como a México y Chile gracias al uso de materiales como el palo de balsa y la caña guadúa.

En un artículo digital subido por El Universo (2019) señala que, según Emilio Estrada, Arqueólogo Guayaquileño, el nombre Manteño – Huancavilca y Manteño es permitido ya que esta etnia ocupó un vasto territorio comprendido entre Bahía de Caráquez y el Golfo de Guayaquil. También al sur de la isla Puná y la faja costera de la provincia de El Oro. Guayaquil tenía su parte de la población llamada los Huancavilcas, quienes habitaban más tierra adentro hacia el sur de la Provincia del Guayas según (CONAIE, 2014), básicamente la cultura manteña también es en parte Huancavilca.

1.6.1.5 Leyendas

La leyenda según (Franco & Vergara, Alex, s.f) constan de relatos que se cuentan de generación a generación y existen en todas las culturas del mundo, transmitiendo de manera oral o escrita. Constan de elementos fantasiosos o sobrenaturales con el fin de causar credibilidad, en lugares que ahora se vuelven de atractivo turístico, lo cual ayuda a hacerte creer que fue o es real. Quien lo cuenta por lo general lo hace en voz alta a un público en base a lo que le han contado, por eso una leyenda siempre suele ser cambiante a lo largo de los años. En el caso de este proyecto se utiliza la leyenda precolombina de la cultura Manteña más famosa, la de “la Diosa Umiña” donde la aparición de personajes históricos, un punto específico donde surgen los acontecimientos y está presente la magia complementan al relato como parte de este estilo de narración. Cada cultura lleva su leyenda más famosa, ya que se convierte en un icono de su población.

1.6.1.6 La Diosa Umiña

(Visita Ecuador, s.f.) pública que los Mantas fueron una cultura politeísta, seguían una gran religiosidad dando ofrendas como sacrificios animales o humanos. Veneraban dioses como “Umiña”, como describe Vista Ecuador citando a Cieza de León, era una piedra de fina esmeralda, la cual era expuesta y venerada en un templo construido en la isla de La Plata (ubicado en las costas de Manabí según

Roca (1909), donde se creía tenía poderes curativos haciendo que enfermos de distintas partes llegaran para “ser sanados”. El gran sacerdote debía recibir una ofrenda de oro, plata y piedras preciosas y después continuar con su proceso de “curación” postrándose en tierra, frotaba con un paño la piedra y luego al enfermo. Fue tanta su popularidad que en la época prehispánica que incluso desde centroamérica llegaban enfermos en busca de sanación.

(Sabando & Reyes - Macías, 2016) transcriben que:

...Se dice también que del mar emergió su deidad principal, la Diosa Umiña, o Diosa de la salud. Al respecto, Libertad Regalado, en el citado libro expresa: Cieza de León señala que el señor de Manta tiene una piedra de esmeralda de mucha grandeza y muy rica a la cual adoraban y reverenciaban como si estuviera en ella encerrada una deidad y además que esta piedra tenía poderes curativos, razón por la cual llegaban gente de muchos lugares a buscar la sanación. (Sabando & Reyes - Macías, 2016, P. 4)

1.6.1.7 La llegada de los españoles...

La esmeralda tenía un tamaño un poco menor a un huevo de avestruz, así describe (Velasco, 2018), también cita a Guamán Poma de Ayala, quien por ser parte ascendencia indígena describe a esta cultura y sus costumbre con un “desdoblamiento” en cuanto a su vocabulario en torno al sitio, como por ejemplo “Umiña” significa esmeralda o piedra preciosa, “Como tenía el Inga riquezas de oro, curi, plata, culqui, piedras preciosas umiña, ropa[...] estas dichas cosas había en tiempo del Inga en este reino” citando a (Poma de Ayala 1615: 26).

En febrero del año 1534 llegaron al puerto de Manta una expedición comandada por Pedro de Alvarado. 11 barcos, 450 tripulantes entre hombre y mujeres, quién entre ellos se encontraba el sacerdote Fray Jadoco Ricki y aborígenes centroamericanos lo acompañaron, incendiando y saqueando el poblado tomando tesoros que se decía era de ese sitio. Ahorcando al jefe de esa tribu, Ligua Tohalli y sus pobladores camino a Paján, así lo describe el (Diario El Manaba, 2015).

Pedro de Pizarro, quien fue un cronista que vivió la situación del derrumbe de la cultura Manteña y del robo de la piedra Umiña, describió al sitio, en especial su tierra como “mala” refiriéndose a la cantidad de manglares que existen al entrar en zonas como el norte de Esmeraldas. “Como los españoles se enfermaron de verrugas, pensaron que el pescado era de mala calidad y el causante de sus males” (Pizarro 1571:26)

Según un artículo de El Diario (2018), se resalta a quienes contribuyeron en la preservación de la historia de Umiña, a varios investigadores y sus libros como Viliulfo Cedeño Sánchez, con “La Confederación Manteña”; también Francisco Huerta Rendón con su obra: “Historia del Ecuador”; Luis Hermidas, en: “Jocay Manta”, Juan de Velasco, con su libro: “Historia Antigua del Reino de Quito”; y cabe recalcar también a Ramón Chávez García, con su obra: “Manta en la Historia, etapa, prehispánica y colonial”.

También menciona que, en 1586, el fray Orozco de Armendáris clama haber hecho el hallazgo de el “ídolo de Manta”; con lo que le fue encomendado la tarea de destruir varios templos que se encontraban en Portoviejo (Portoviejo).

Se dice, según Mendoza (2018) que esta esmeralda fue extraída a finales del siglo XVI y reposa en el museo natural de Viena, en Austria.



Figura 8: Retrato de cómo pudo haber sido la princesa Umiña, de Los Mantas

Fuente: Diario Metro (2018)

En conclusión, sobre el enfoque cultural a esta identidad, sirve para tener un punto claro de dónde uno viene y hacia dónde ir teniendo en cuenta estos conocimientos sobre historia y sociedad y definirse ante otros pueblos únicamente por estas características. Esto es importante gracias a que el grado de aceptación que tengan los jóvenes hacia su identidad cultural haría que aprendan más de la

misma y recepten mejor los proyectos en donde este tema sea de principal atención.

1.6.1.8 Libros y Obras sobre la diosa Umiña

Existen varias figuras importantes en la historia ecuatoriana, tanto en la época de la conquista española como actualmente que nombran y prevalecen la existencia de tal leyenda, es gracias a ellos que el nombre “Umiña” aún es reconocido en su provincia natal.

Del más antiguo de los escritos sobre Umiña tenemos a Zárate, Cieza de León, Emilio Estrada y Miguel de Estete, todos conquistadores y cronistas quienes participaron en la invasión española a tierras americanas comandados por Francisco Pizarro en el año 1531, según lo describe (Enciclopedia del Ecuador, S.F).

Dado que la primera impresión de Zárate y Cieza de León fue descrita tal como “se deformaban los cráneos y trasquilaban dejándose una corona, “a manera de frailes” con cabellos solamente a los lados. Se puede notar el impacto que esta cultura y tradiciones dieron en ellos.

Cieza de León por su parte escribió muchos libros de sus viajes y experiencias, entre ellos escribió Las Crónicas de Perú, donde según el libro Riqueza suntuaria en Quito, describe lo siguiente:

(Paniagua-Pérez, 2014)

Cieza de León daba a conocer la gran esmeralda que poseía el señor de Manta, que había pertenecido a sus antecesores y se veneraba como si en ella hubiese encerrado algún dios, por lo que los indios enfermos la adoraban y le ofrecían otras piedras. En realidad, se trataba de la diosa Umiña, que tenía su adoratorio en la isla de La Plata, a la que se representaba por una esmeralda y de la que decía el mismo autor que aquellas gentes optaron por la muerte para no entregarla. (P. 305)



Figura 9: La diosa Umiña, en forma de esmeralda, según dibujo de la edición de Cieza de León de 1553

Fuente: (Paniagua-Pérez, 2014)

Por otra parte, el padre Bartolomé de las Casas según Cunill (2012), quien era conocido por ser el “defensor de los indios” escribió también sobre la diosa Umiña en su libro Apologética historia de las indias, en el cual según describe:

P. Las Casas menciona citado de (R. P. FR. Alberto Maria Torres, 1935):

En aquellos tiempos se tuvo por Dios a una muy rica esmeralda en la provincia de Manta, que es la que ahora llaman Puerto Viejo, la ponían en público algunos días y la gente simple la adoraba. Y cuando algunos estaban malos, iban a ser encomendar a la esmeralda, y llevaban otras piedras esmeraldas para ofrecer, por persuasión del sacerdote, dándole a entender que por aquella ofrenda la salud le sería restaurada. (P. 10)

Más tarde, después de la independización del país, el escritor (Roca, 1909) describe “...en Manabí tenían un célebre santuario dedicado a una enorme esmeralda que llamaban la diosa Umiña” (P. 10) en su libro Fundamentos de la Historia del Ecuador, donde se dan datos importantes de diversas culturas precolombinas del país.

En la actualidad aún hay investigadores e historiadores que siguen nombrando a la diosa Umiña, según Yuri Hernández Mendoza en EL DIARIO.EC, los menciona junto con sus obras:

Viliulfo Cedeño Sánchez con “La Confederación Manteña”;
Francisco Huerta Rendón con “Historia del Ecuador”; Luis

Hermidas con “Jocay Manta”, Juan de Velasco con “Historia Antigua del Reino de Quito”; Crónicas, de Girolama Benzoni; José Elías Sánchez y por último Ramón Chávez García, “Manta en la Historia, etapa, prehispánica y colonial”. (MENDOZA, 2018)

El historiador Ramón Chávez García, quien fue mencionado en la anterior cita, también escribió su propio relato “La Diosa Umiña” donde cuenta su propia versión de la leyenda, se puede encontrar el escrito en su página web “senderodeluzysonido.com”. Este relato iba a ser la primera opción a guion para el Proyecto que se está realizando, pero por decisiones internas se decidió optar por una propia versión respetando los elementos icónicos y culturales de la leyenda.

Actualmente esta leyenda si es conocida entre los habitantes más viejos de la provincia de Manabí, ya que se ha utilizado el nombre “Umiña” en algunos eventos públicos, como también fue objeto de inspiración para el diseñador de modas manabita Manolo Loor, quien diseñó y llamó a su traje “Diosa Umiña”, quedando en 3er lugar en una gala realizada en el Centro de Convenciones de Guayaquil, en la cual se elegirá el traje oficial para la edición de este año (2020) del Miss Universo, así según lo redacta (El Comercio.com, 2020).

Por último se ve mencionada la leyenda como una creencia popular de la cultura precolombina manteña de una diosa que cura a sus pobladores de toda enfermedad, y se compara con otros dioses de culturas cercanas, como el dios Supay, también menciona algo conocido en esta leyenda, la descripción de la gema donde se encontraría el busto de Umiña, (El Universo.com, 2008) describe “...el sabio envolvía sus manos con un paño blanco para luego agarrar una esmeralda del tamaño de un huevo de avestruz...” lo cual ya se veía en otras obras describiendo a Umiña. También menciona a otro autor quien relata sobre esta leyenda, a Virgilio Paredes que en su libro Historia de la medicina en el Ecuador, menciona que la joya donde fue tallada la “poderosa Umiña” fue motivo de disputas entre Huáscar y Atahualpa.

1.6.2 Cuentos folclóricos ecuatorianos

1.6.2.1. Leer, lectura y literatura

Según este estudio sobre las distintas definiciones sobre lectura, (Leyva, s.f.) concluye en que la lectura es una actividad inagotable e irreducible, ya que está presente en todos los aspectos de la parte cultural y comunicativa; es una acción que se descentra de una relación comunicativa entre el emisor, receptor y mensaje ya que la lectura tiene múltiples formas de ser expuesta.

A diferencia de leer, la lectura se centra más en la psicología humana, como redacta Leyva, la lectura ya es pasar a un plano imaginario de lo que es leer, es más íntimo ya que no sigue por completo las líneas de texto impuestas. La lectura se describe como algo intangible, ya que los lectores solo conocen lo escrito más no lo que uno interpreta, es la subjetividad del lector, sus expectativas y emociones. Escarpit, de quien habla Leyva en su investigación, afirma que “el acto de leer es un proceso, ante todo, de carácter psicológico, pues implica interrelaciones entre un escritor y un indeterminado número de lectores en ciertas circunstancias”.

Eagleton (1998) describe a la literatura como una forma de escribir de manera organizada un lenguaje ordinario, lo transforma a un modo elocuente de decir las cosas cotidianas. Esto se diferencia por la textura, ritmo y resonancia de las palabras al ser expuestas, tiene un significado más “abstraible” o bien expresado.

1.6.2.2 Lectura juvenil

De acuerdo a Dantas, Córdón-García, & Gómez-Díaz (2017) la lectura juvenil es una actividad que hoy en día requiere de una metodología más interactiva y digital, ya que los jóvenes de hoy están más inmersos en la cultura digital, como también el uso de la empatía con la historia y los personajes, Se analizó la Encuesta de hábitos y prácticas culturales en España (2014-2015) que realizó el Ministerio de Educación Cultura y Deporte (2015) a jóvenes españoles de entre 15 y 19 años en donde indica que tienen mayor índice de lectura, mucho más que en

Ecuador, dando a entender que en España es mucho más importante esta práctica aunque también se deba a la mezcla de ésta con elementos digitales.

Ellos buscan libros relacionados principalmente con adolescentes mismos, como también educativos. Según lo citado por Dantas, Cordón-García, & Gómez-Díaz (2017) en su investigación, entre los muchos efectos que la literatura es capaz de provocar, está la capacidad de servir como un espejo donde el lector puede sentirse reflejado, a través de sus personajes, relacionando las historias, desafíos y logros diseñados por el autor Kokesh y Sternadori (2015). En el cual concluye en que uno de los efectos de la literatura es provocar una reflexión a uno mismo a través de sus personajes, historia, desafíos y logros diseñados por el autor.

Por esta razón la literatura infantil y juvenil suele impregnarse memorablemente en la cabeza de niños y jóvenes, porque se sienten identificados y tiene un fuerte impacto en su imaginación, mezclando realidad, ilusión y expectativa, según los autores citaron de Rustin (2016).

1.6.2.3 Educación en los niños

UNICEF (2019) define a un niño o niña como una persona menor hasta los 18 años que llegarían a la mayoría de edad, definido en La Convención sobre los Derechos del Niño. Así mismo la define como la época en que deben estar en la escuela y en zonas recreativas, cuidar su salud física y mental para crecer fuertes y seguros de sí mismos y tener derecho a una familia que les de amor y estímulo, conformada por una comunidad amplia de adultos.

Según Piaget, en su obra: "Aportes a la Educación del Desarrollo del Juicio Moral para el Siglo XXI", se habla de el gran aporte que Piaget da en la educación y como existen etapas en las cuales el niño aprende a desarrollar sus habilidades cognitivas y motrices, lo que ayudarían en la toma de decisiones cuando un adulto le dé una orden, la respuesta ante estímulos o enseñanzas y es distinta su forma de expresarlas por rango de edades.

Piaget, basado en (Fuentes I, Gamboa G, Morales S, Retamal C, & San Martín R, 2012) separa 3 tipos de conocimientos:

El físico: El ambiente externo y los objetos que lo rodean.

El lógico – matemático: Una abstracción reflexiva, interno en el individuo.

El social: Interacción niño – adulto u otros niños.

Estos conocimientos se van desarrollando en un proceso dividido por etapas durante su crecimiento

- Etapa sensoriomotor: Primeros dos años de vida.
- Etapa preoperacional: Dos a siete años.
- Etapa de las operaciones concretas: Siete a doce años.
- Etapa de operaciones formales: Doce años hasta la adultez.

Dar una correcta forma de educación como también de influencia en casa por parte de los padres y su propio entorno desarrolla con el tiempo la propia moral del niño, lo cual según Piaget era primordial en el momento de la educación, ya que ellos tienen la capacidad de elegir, escuchar o interpretar lo que se enseña dependiendo de cómo se receipta el mensaje y de qué forma lo hacen, todo eso depende de la edad en la que se lo inculque, al alcanzar la moral autónoma, se le llama heteronomía.

Existen estadios creados por Piaget basados en una investigación con niños de distintas edades con juegos, los cuales poseen reglas a seguir y distintas formas de comunicarlos. Piaget (Fuentes I, Gamboa G, Morales S, Retamal C, & San Martín R, 2012) descubre así 4 estadios:

1º) Estadio motor e individual:

no existe una práctica de la regla, el niño sólo juega a través de sus propios deseos y costumbres motrices. La edad en la cual se desarrolla este estadio fluctúa entre los 3 primeros años de vida.

2°) Estadio egocéntrico:

el niño juega sólo e imita las reglas que ve en los demás. La edad en la cual se evidencia este estadio va de los 3 a 6 años.

3°) Estadio cooperación:

El niño intenta dominar a través del juego a los demás.

Aparece preocupación por el control mutuo y la unificación de las reglas. La edad aproximada de desarrollo de este estadio va de los 6 a 9 años.

4°) Estadio codificación de las reglas:

El código de las reglas a seguir es conocido por todos los jugadores. La edad aproximada va de los 10 a 13 años

Se descubre que la edad influye en cómo un niño toma una nueva enseñanza (viendo también el factor psicológico y externo social) y si este podrá aparte de discernir sabrá también tener un propio criterio de esta y saber cómo usar esta regla o información en el futuro.

Años	Práctica de la regla	Conciencia de la regla	Respeto	Responsabilidad	Moral
1	1° Estadio Motor e individual		Regla motriz Independencia	Responsabilidad objetiva: Juzga los actos según su resultado material.	Heteronomía La regla es una realidad sagrada porque es tradicional.
2					
3					
4	2° Estadio Egocéntrico	1° Estadio; Regla Inconscientemente	Respeto Unilateral		
5					
6					
7	3° Estadio Cooperación	2° Estadio; Regla sagrada e intangible		Responsabilidad subjetiva: Juzga los actos según las intenciones.	Transición
8					
9					
10	4° Estadio codificación de la regla.	3° Estadio; Regla se respeta, pero se puede modificar.	Respeto Mutuo		Autonomía La regla depende del acuerdo mutuo.
11					

Figura 10: Evolución moral del niño según Piaget.

Fuente: (Fuentes I, Gamboa G, Morales S, Retamal C, & San Martín R, 2012)

Gracias a esta investigación se concluye que la edad óptima para enseñar un nuevo tema que tenga como fin incentivar a la búsqueda de más temas similares y que al mismo tiempo cumpla su función de educar, según el aporte de Piaget a la educación, sería de entre 9 a 11 años. Ya que este rango de edades son los adecuados para entregar información valiosa y necesaria de respeto como lo sería impartir la cultura, sabrán discernir y modificarla usando su propio pensamiento crítico, que obviamente influye también cómo es su crianza en casa.

1.6.2.4 El cuento

Primero como tal el cuento es según (Tolkien, s.f.) aquella obra que usa la fantasía independiente de su finalidad principal, como por ejemplo la sátira, la aventura, la enseñanza moral o la ilusión. Pero advierte que el uso de temas como la magia son de completa seriedad y no debe de tomarse como burla, ya que es parte importante del cuento y por ende no debe buscar justificación de su existencia.

(Imbert, s.f.) atribuye con teorías sobre el origen de la palabra cuento y su contradicción de significado en distintos idiomas, ya que “cuento” en español se lo puede bien confundir con la acción de contar, en otros países es como decir “novela” o “fablilla” pero no es hasta la época del renacimiento que se le da a la palabra más aceptación. Pero la palabra “cuento” según lo han tomado algunos artistas literarios es una narración oral, popular. Se lo compara con la novela y la fablilla pero su diferencia es en la actitud: “espontánea en el cuento, empinada en la novela” donde la novela es inventar, cuento es transmitir una materia narrativa común, “algunos cuentos encierran y tienen la gracia en ellos mismos, otros en el modo de contarlos”.

1.6.2.5 Adaptación

Según lo escrito por Sánchez (2000) una adaptación es un proceso por el cual una obra artística se transforma en otro tipo de obra artística, es una inspiración para la otra, se desarrolla mediante sus textos previos (en la original). Tomamos como ejemplo a la literatura que va al cine, se aconseja que al ver una película basada en una obra literaria la juzguen por la obra fílmica que es, no por su base literaria, ya que los componentes para hacer la misma son completamente

distintos, lo cual da por hecho de que es una obra producida completamente original.

1.6.2.6 Ilustración

Como define en este artículo (ARMENGOL, 2005) la ilustración es un lenguaje narrativo. Este tipo de comunicación entre emisor y receptor a través de la ilustración es narrativa, argumental, secuenciable y además dotada de una singular elocuencia. También se aboga a que ilustrar es narrar una historia. El trabajo del receptor es interpretar y apropiar la misma.

“La ilustración es un arte instructivo: ensancha y enriquece nuestro conocimiento visual y la percepción de las cosas. A menudo interpreta y complementa un texto o clarifica visualmente las cosas que no se dejan expresar con palabras”.
(ARMENGOL, 2005)

Un estudio realizado por Coque (2017), donde se usa la ilustración como método para reconocer mitos y leyendas precolombinas del Ecuador con el fin de fortalecer el aspecto cultural, se encuestó a 14 profesores y se dio a una mutua respuesta considerable en el que afirman que el uso de cuentos como medio para aprender de leyendas fortalecería sus conocimientos de la misma y las haría más memorables.

Según (Coque, 2017) como antes menciono, en el área de ilustración la cual es un elemento fundamental del cuento, existen sin números de herramientas que pueden utilizarse para desarrollar un arte capaz de poseer rasgos característicos de una cultura precolombina, lo cual aporta a la libertad creativa al momento de diseñar una escena específica y que esta sea apta para poder redactar el cuento plasmado ahí. La importancia de saber sobre estos mitos y leyendas ayudará a difundir con mayor fuerza nuestra identidad cultural y genere un interés por la cultura.

1.6.2.7 Cuentos y leyendas

Nuestro país posee una gran cultura, por lo que existen innumerables cuentos folclóricos que se han ido creando con el pasar del tiempo. Para Ubidia (2007) el cuento folclórico es un: “relato corto, predominantemente oral, que se transmite a través de las generaciones”, para Propp (1928): “una invención poética que representa un fingimiento de la realidad”, y en el libro. A decir verdad, los cuentos folclóricos pueden contener varios elementos: relatos, poesías, cantos, mitología, fantasía, elementos que siempre han estado presente en la vida de las personas, especialmente en ciudades y comunidades pequeñas.

Los cuentos fantásticos, con base en la mitología o a la leyenda siempre se han manifestado en formas artísticas para muestra de la sociedad. Se los utiliza como base para muchas obras cinematográficas, series, comics, entre otros. Un ejemplo más cercano al proyecto es el uso de las leyendas para crear un libro de cuentos, como en el caso de “Cuentos ecuatorianos de aparecidos” por Mario Conde, donde relatan las distintas leyendas populares de diversos sectores del Ecuador, mucho más actuales que la época precolombina, pero descritos en formato cuento para niños y el atractivo de los jóvenes, el cual posee ilustraciones (importante componente del cuento) atractivas para el usuario. Según Cañizares (2015) es un elemento narratológico especificado que ayuda a dar un criterio de que sirve para fomentar el gusto por la lectura en niños de educación básica y jóvenes de bachillerato y los convierta en lectores críticos y creativos, amantes de nuestra cultura.

1.6.2.8 Umiña ¿Cuento, leyenda o mito?

En el libro de VALERO & ENCABO FERNÁNDEZ (2001) se describen las diferencias entre estas 3 clases de narración, en primera tenemos al mito, cuales características son el poseer personajes divinos (así como dioses o semidioses) y sucede en una ubicación y tiempo fuera del alcance humano.

Tenemos después a la leyenda, sus puntos se describen en este caso como el poseer un punto geoFigura específico y conocido actualmente por el ser humano, se detallan características de los personajes principales. La leyenda posee un matiz más real, menos abstracto que el mito.

Por último, el cuento es, según VALERO & ENCABO FERNÁNDEZ (2001), un relato de cierta longitud que conlleva una sucesión de motivos o episodios. Albergan en su interior una gran variedad de enseñanzas como lo es el compartir, el hacerse valer, el perdón, la paciencia... en definitiva, valores de naturaleza humana que es conveniente y pertinente transmitir, y si, los otros 2 también puede poseer estas aportaciones, pero está en especial se complementa de elementos fantasiosos (como animales parlantes o el uso de la magia) que suelen ser de carácter infantilizado. En resumen, a lo citado, es una creación de índole literaria, de naturaleza oral o escrita, en la cual serán relatadas vivencias, fantasías, experiencias etc. Su función principal es enseñar y divertir.

Umiña se encuentra en el formato de leyenda, ya que es una historia con aporte cultural, lo cual significa que viene de un punto específico geoFigura (Provincia de Manabí, Ecuador) contiene personajes descritos de una forma detallada (como lo es el caso de Umiña, la joven curandera de ojos verdes) y proviene de una creencia popular de los pobladores de tal cultura, lo cual nos da un acercamiento más real al pensamiento y estilo de vida de esa época, por lo cual se encierra en ese concepto.

1.6.2.9 Cuentos interactivos

La tecnología ha sido la causa de varios cambios en las tradiciones de las personas, y el cuento no es una excepción. Según Perceval & Tejedor (2005), gracias a las tecnologías de información que tenemos a disposición hoy en día, los cuentos pueden trascender de ser un relato escrito, a ser un producto audiovisual con ciertos elementos multimedia, y el cual puede tener un nivel de interactividad con el usuario. Cuando se dice que una aplicación posee interacción, quiere decir que el usuario debe manipular la aplicación para que el cuento pueda avanzar. Analizando lo que dice Rodrigo Alonso (2005), en una aplicación interactiva, existe un compromiso entre usuario y aplicación, para su correcto funcionamiento el usuario debe manipular, e interferir con ella, y su uso depende de cómo el espectador opere con ella. A medida que pasa el tiempo las TIC y TAC son más empleadas en instituciones educativas, por lo que los cuentos interactivos podrían ver un gran uso en la educación. Todo esto aporta a

que el cuento interactivo tenga una mayor aceptación que el cuento tradicional en los usuarios.

1.6.2.10 De leyenda a cuento interactivo

El tema de convertir una leyenda a un cuento digital puede resultar un contradicho al principio, puesto que ambos son estilos de narración distintos, que conllevan sus propias características que ya se definió en el párrafo anterior, pero al hablar de una versión interactiva o digital (en este caso llega a ser lo mismo) se utiliza la herramienta de la adaptación a favor de este proyecto. Se logra adaptar las características más importantes de esta leyenda a un formato que pueda ser de agrado y consumo para un público específico que disfrute del contenido digital.

Se recogen de distintas versiones de relatos sobre esta leyenda mezclados con elementos culturales confirmados por museos de prestigio que muestran la veracidad de esa época en la que la leyenda fue expuesta, como también puntos importantes descritos por los cronistas partícipes en esa misma época (la cual se encuentra en libros o cartas y ya se mencionaron anteriormente en este texto).

En teoría, se realiza una adaptación general de todo lo relacionado (y confirmado) con la leyenda, así es como se lo ha venido trabajando, ya que como se mencionó en el párrafo sobre adaptación "es el proceso por el cual una obra artística se transforma en otro tipo de obra artística, es una inspiración para la otra, se desarrolla mediante sus textos previos (en la original)." Gracias a toda esta información proporcionada se logró crear un guión original, en la cual predominan todos los puntos importantes que se desea mostrar para lograr el objetivo deseado, que es el de fomentar el gusto por la cultura e incentivar a la lectura de cuentos folclóricos. A continuación, unos ejemplos de leyendas usadas en diversos cuentos u otros formatos interactivos:



Figura 11: Portada del cuento - juego *TERRORIXICO*, basado en diversas leyendas mexicanas.
Fuente: (Scalagames, 2017)

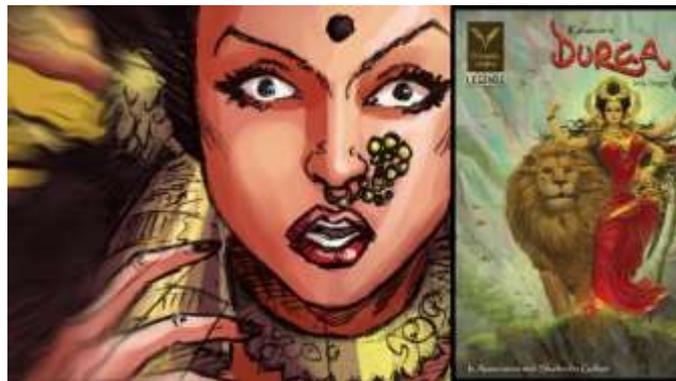


Figura 12: Portada del Graphic novel *Durga Legends*, basado en la leyenda de la diosa hinduista, Durga.
Fuente: (Vimanika Comics, 2016)



Figura 13: Portada del corto animado *The Chinese myth of the immortal white snake – Shunan Teng*, basado en la leyenda del mismo nombre, de origen chino.
Fuente: (TED-Ed, 2019)

1.6.3 TIC'S Y TAC'S como soporte a la lectura de cuentos folclóricos

Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC), se han integrado en la sociedad con el pasar de los años, y cada vez son más importantes el día de hoy. Para Cabrero (1998), las TIC son tecnologías para el almacenamiento, recuperación, proceso, y comunicación de la información. Lo que quiere decir el autor es que estas tecnologías tienen un potencial enorme de transmitir información, y así servir para la educación. Desde que existen las TIC, ha habido cambios en las formas de aprendizaje del mundo, dando paso a la aparición de las Tecnologías de Aprendizaje y del Conocimiento (TAC).

Para Moya (2013), las TIC y TAC son esenciales en los centros educativos de hoy en día, ya sea escuela, colegio, o universidad, ya que facilitan el rápido acceso de la información, lo cual ayuda enormemente en el proceso de aprendizaje. También es de vital importancia tomar en cuenta a Lozano (2011), quien definió a las TAC de la siguiente manera:

“Las TAC tratan de orientar las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) hacia unos usos más formativos, tanto para el estudiante como para el profesor, con el objetivo de aprender más y mejor. Se trata de incidir especialmente en la metodología, en los usos de la tecnología y no únicamente en asegurar el dominio de una serie de herramientas informáticas. Se trata en definitiva de conocer y de explorar los posibles usos didácticos que las TIC tienen para el aprendizaje y la docencia. Es decir, las TAC van más allá de aprender meramente a usar las TIC y apuestan por explorar estas herramientas tecnológicas al servicio del aprendizaje y de la adquisición de conocimiento”. (P. 46)

No es solamente otra manera de llamar a lo que ya se conoce como TIC, lo que en realidad se quiere lograr, según Lozano (2011), es que se enfoque el aprendizaje con la tecnología, en lugar de ser el aprendizaje de la tecnología.

Lo que los autores quieren decir con esto, es que con las TAC, se trata que no sólo el profesor pueda enseñar a sus alumnos de una forma más eficiente, sino

que también para que estudiantes y profesores hagan uso de estas tecnologías, y puedan seguir aprendiendo fuera de la jornada educativa. Por esto es que se cree que el aprendizaje, uso y fomentación de estas tecnologías debería tener una mayor importancia en las instituciones educativas.

1.6.3.1 Transmedia

En el paper “Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan”, el autor Scolari (2013) las define como una forma de relato en el que se puede adaptar a diversos medios y plataformas de comunicación, los consumidores son una parte activa e importante dando expansión y masificación a su producción. En esta situación no se adapta solamente, se deja fluir completamente los talentos que cada medio tiene en esta historia, “cada quien hace lo que mejor sabe hacer” dando lugar también a la audiencia. Citando como referente a Jeff Gómez, el autor desarrolla los principios básicos que caracterizan la narrativa transmedia los cuales son primero, que debe ser creada por pocos visionarios, debe ser prevista desde el comienzo y que aunque el contenido pueda transformarse en diferentes medios, se debe asegurar una transformación completa y que no se limite por lo escrito en “el mundo narrativo”.

El proyecto es, en conclusión, una proyección adaptada a una forma transmedia, de relato a cuento interactivo, ya que cumple con el requisito de ser un producto llevado a un nuevo medio de comunicación, en este caso digital, dando sus toques artísticos y originales lo cual lo convierte en una obra única.

1.6.3.2 Principio de Gestalt:

“El todo es mayor a la suma de sus partes” es la frase más conocida en cuanto a esta corriente psicológica moderna en la cual se basa el desarrollo de la aplicación. Puesto que esta sugiere que la unión de formas o figuras dan alusión a un significado utilizando la percepción del ser humano y de cómo la mente recoge deprisa la información y la configura. Según la ley de la proximidad, todos los elementos coexisten en uno solo, se interpretan en uno por ser la primera forma

que se percibe, alterando y creando una nueva realidad en el usuario que lo ve. (Kohler, W., & Lewin, K, 1947).

1.6.3.3 Diseño UX, UI y IxD

Diseño de Interfaces, o UI: Según un artículo digital de Kambrica sobre la diferencia entre UX, UI y IxD, el UX Design o diseño de interfaz se enfoca en lo que está dentro de la pantalla, en el cuerpo de la aplicación. En este caso se decide enfocar en resolver la problemática de diseñar, seleccionar y distribuir los elementos de la interfaz, lo cual no es lo mismo que diseño Figura, en esa cuestión es la aplicación de reglas y estilos dentro del diseño de interfaz. Las cuales en este proyecto se utilizó un diseño de interfaz total con bases en el diseño Figura para optimizar el estilo visual y temático (Kambrica, 2014).

Experiencia de Usuario, o UX: También llamado Experiencia de Usuario, se enfoca en el usuario y en la experiencia que se espera que ellos lleguen a experimentar antes, durante y después de interactuar con el aplicativo, siendo esta la razón del nombre.

Si, se diseña la experiencia, comprendiendo las necesidades o motivaciones que el usuario busca a través de este aplicativo, para así seleccionar los elementos indicados para el UX, como el tipo de interfaz, interacciones y tipos de contenido agregar y pasarlo a un testeo el cual confirmará el alcance de su optimización.

La validación se puede hacer de 2 formas: La forma directa (pruebas con usuarios, entrevistas cualitativas, relevamiento de modelos mentales), o de forma indirecta (heat maps, A/B testing, click maps).

- La **validación directa** suele ser cualitativa, permitiendo saber por qué los usuarios hacen lo que hacen.
- La **validación indirecta** muestra que es lo que hacen, pero no dicen el por qué.

Se recomienda validar en primer lugar la experiencia de forma cualitativa como “ajuste grueso”, y luego en forma cuantitativa para buscar el “ajuste fino” (Kambrica, 2014).

Diseño de Interacción, o IxD: Es la definición de las formas en la que se operará la interfaz (La cual se aclara con un guion multimedia) Es la unión de la experiencia de usuario con el diseño de la interfaz, Ej: Ingreso de información, clics con el mouse o touch, combinaciones para activar acciones, etc (Kambrica, 2014).

1.6.3.4 Diseño multimedia

Según Gordon & Gordon (2007) citado del proyecto de (Mendieta, 2016) “multimedia es un término amplio que engloba cualquier medio de comunicación que combine el uso de texto, sonido, Figuras, imágenes, animación o videos, que generalmente implica cierto tipo de interactividad” estos trabajan en conjunto, intensificando el desarrollo de los sentidos del usuario hacia la forma en cómo percibe e interactúa con el medio en que se le está exponiendo un producto, una innovadora nueva forma de comunicación.

“El aprendizaje electrónico hace referencia al uso de las tecnologías de Internet entregando un amplio arsenal de soluciones que realzan el conocimiento y el funcionamiento”.
(Rosenberg, M.J.; 2001) extraído de la investigación realizada por (Santiso Fernández & González González, 2005)

Para la correcta adaptación a un formato multimedia, se necesitará reconocer elementos indispensables para comenzar la “virtualización”:

El usuario:

¿A quién estará dirigido el proyecto? Es importante tener en cuenta que el alumno será el receptor; por tanto, habrá que evaluar las condiciones de acceso, de conocimiento y de manejo de las plataformas tecnológicas.

La plataforma tecnológica:

¿Cuál será la plataforma donde se aplicarán los diseños? A partir del LCMS (Learning Content Management System), se determinará el formato de materiales que se virtualizarán, de qué forma el alumno los descargará y si éstos serán elementos interactivos.

La usabilidad:

¿Qué grado de usabilidad tendrán los materiales didácticos? El formato del material informatizado dependerá del diseño de la interfaz del usuario, de la interacción alumno-dispositivo y del diseño Figura de los contenidos. Todos estos ítems aportarán datos para que un material sea lo más utilizable posible.

El material didáctico:

¿Qué tipo de materiales didácticos se diseñarán? Los contenidos didácticamente bien estructurados permiten al virtualizador que realice un desarrollo acorde con el mensaje que quiere transmitir el profesor. Estos elementos están basados en el artículo de (Santiso Fernández & González González, 2005)

También redacta que el diseño multimedia comunica ideas, conceptos e imágenes a través de los programas multimedia.

El diseño multimedia, en opinión de los investigadores, no solo aporta a la adaptación de un proyecto a una versión digital, crea una nueva forma de ver este proyecto, ya que se crea un tipo de adaptación nueva únicamente para este formato. Se realiza una transformación total ya que hoy en día se ha demostrado que uno puede llegar a ser parte del medio que utiliza para consumir el producto (en el caso del uso de la realidad aumentada o realidad virtual), el medio se vuelve parte de la obra, se vuelve un elemento indispensable en la que no se podría replicar el mismo efecto logrado en los usuarios si se llegase a adaptar en otro tipo de medio, en ese caso debería buscar su propia forma de comunicar mediante ese nuevo medio.

1.6.3.5 Interactividad

“Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico”.
(Bedoya, 1997)

En la interactividad no existe la reciprocidad o el control total por parte del receptor ni el emisor, el receptor cae en un plan desarrollado por el emisor desde el principio (una forma de comunicación asincrónica y no lineal), el receptor envía respuestas que se quieren llegar a obtener para seguir creando el proceso interactivo, por ejemplo el buscar un video sugerido gracias al historial de búsqueda, que justamente le haya agradado, es una forma de interactividad en plataformas de video actuales ya que el emisor registra sus actividades y responde con sus propias preferencias en cuanto a que desea ver. Es en el mismo caso de los videojuegos o cuentos interactivos, el usuario tiene el poder de elegir más de una opción, controla el mensaje, más no de cambiar toda la historia, ya que está planificada por el emisor en un estratégico guión anterior.

Algunas plataformas como por ejemplo la serie de TV de Netflix, Black Mirror, utiliza el juego de finales alternativos, o la serie de TV de Disney Channel, Gravity Falls utilizó la interacción mediante códigos secretos e imágenes simbólicas escondidas en ciertas escenas de la serie que comunicaron al espectador un mensaje más allá del que muestra la serie, un mensaje subjetivo que dio a sus fanáticos la oportunidad de participar en la serie impulsándolos a crear teorías y buscar respuestas para intentar averiguar el futuro de la serie y como sería su desarrollo hasta el final. Dos formas en la que se desarrolla la interactividad en estos medios.

1.6.3.6 Generación Centennial (Z)

Según Academia Play (2016) los Centennials o Z son una generación de personas nacidas desde el año 2000 hasta la actualidad, lo cual asegura también el artículo de Díaz-Sarmiento, López-Lambraño, & Roncallo-Lafont (2017) ya que menciona que la generación Y o Millennial termina en los comienzos del siglo XXI.

Según Thomas Nichols y Megan Wright basado en la investigación de (Gómez, 2019) los niños nacidos en esta generación no se encuentran muy capaces de imaginar un mundo sin celulares ni redes sociales, son nativos digitales, eso quiere decir que poseen habilidades motoras desde muy temprana edad para usar dispositivos electrónicos. Ellos ven normal los avances tecnológicos como formas de comunicación. También se ha demostrado que son más abiertos a aceptar diversidad de razas, culturas, géneros y minorías, lo que se definiría como “Open-

minded". Conocen plenamente las redes sociales populares, les llama mucho la atención los contenidos audiovisuales como multimedia, pero con una preferencia de contenido corto. Saben trabajar en equipo y buscan un balance entre sus estudios y su vida personal.

1.6.4 Pandemia 2020 por Covid-19 y su efecto en la educación ecuatoriana.

Anteriormente se menciona que el proyecto se vio inmerso en una adaptación gracias a la pandemia que comenzó a principios del año 2020, a comienzos del segundo periodo del proyecto, por el COVID-19. En el mundo existieron cambios y medidas sanitarias las cuales incluían no salir de casa por ningún motivo y continuar de forma virtual con todos los trabajos que no sean de abastecimiento de productos de primera necesidad. Entre estos trabajos se incluye la educación tanto escolar como universitaria. Las escuelas privadas y públicas en la región interandina se vieron obligadas a continuar su jornada electiva de forma virtual y se buscó formas en de actualizarse en cuanto a tecnología, los maestros mencionan que debieron desaprender y enseñar clases a sus estudiantes de una nueva manera. Este proceso comenzó en la región costera oficialmente el 1 de junio de este año con el modelo virtual "Aprendamos juntos en casa" (El Universo, 2020). En este proceso hubo problemas tanto en la comunicación maestro - alumno como en el método de enseñanza, de posesión de los aparatos necesarios, conexiones a internet y por último muchos colegios debieron cerrar por no adaptarse a la situación o por problemas económicos (El Universo, 2020).

Para mejorar el intelecto de escolares, colegiales y universitarios, el Ministerio de Educación dispuso el 17 de marzo de 2020 que se inicie el nuevo año lectivo 2020-2021 por medio de plataformas virtuales, sustituir clases presenciales, semipresenciales y equiparar la educación a distancia. La informática es muy importante dentro de las TICS (Tecnologías de Información y Comunicaciones) aplicadas en esta nueva modalidad de enseñanza-aprendizaje, directrices que han sido dadas por nuestras autoridades de educación a fin de amainar el proceso pandémico que atraviesa el país. (Diario Expreso, 2020)

CAPÍTULO II

CAPÍTULO II.- DISEÑO DE INVESTIGACIÓN

2.1 Planteamiento de la metodología

Para el desarrollo del presente proyecto se realiza una investigación con un enfoque Mixto (cualitativa – cuantitativa). Para una mayor comprensión se procederá primero con la explicación de ambos enfoques para luego sustraer los beneficios que ofrecen ambos.

Iniciando con el enfoque cualitativo, se encuentra que este estará en parte conformado por la investigación bibliográfica y la entrevista a expertos del tema, que nos permita obtener datos que sirvan en el proceso de creación del producto.

Como menciona (Quecedo & Castaño, 2002) en este estudio los investigadores:

...Interactúan con los informantes de un modo natural. Aunque no pueden eliminar su influencia en las personas que estudian, tratan de controlarla y reducirla al mínimo. En la observación tratan de no interferir en la estructura; en las entrevistas en profundidad, siguen el modelo de una conversación normal, y no de un intercambio formal de preguntas y respuestas. (P. 7)

En la investigación bibliográfica, como se menciona en el párrafo anterior, se requiere alcanzar una adaptación lo más fiel posible a lo que se ha estudiado a partir de ella para fomentar la identidad cultural sin mayores alteraciones pero que principalmente sirva como base para el presente cuento digital.

Se considera también la aplicación de entrevistas a expertos, como es el caso de historiadores y arqueólogos quienes permitirán ofrecer más características reales y poderlas plasmar en el relato sin repercutir considerablemente en la idea de cómo fue la cultura Manteña. El método de observación también se implementa, como menciona (Quecedo & Castaño, 2002) “estudia a las personas en el contexto de su pasado y en las situaciones en las que se hallan.” (P. 8) la cual sirve para adaptar un relato de una leyenda a la forma digital.

También será necesaria la realización de un Focus Group, el cual es una herramienta de vital importancia, ya que gracias al uso de este se podrá obtener

un *Feedback* del proyecto para optimizarlo enfocándose en el UX y UI design para el futuro público consumidor.

Por su parte, el enfoque cuantitativo tendrá como principal herramienta las encuestas. La cual por esta razón se hará una recolección de datos a estudiantes que sirva para obtener cifras importantes sobre la carencia hacia el conocimiento o gusto hacia ciertas culturas y de su identidad cultural, como también sirva de prueba legítima de que la idea de desarrollar un producto de lectura animada digital es la mejor opción para resolverlo.

Cómo aporta (Vega-Malagón, y otros, 2014) el enfoque cuantitativo “utiliza la recolección y el análisis de datos para contestar una o varias preguntas de investigación y probar las hipótesis establecidas previamente” (P. 525), el cual es necesario para responder a dos interrogantes como el desinterés y desconocimiento por las culturas precolombinas y la identidad cultural como también el interés hacia un proyecto de este estilo.

Ambos enfoques tienen características similares, como también describe (Vega-Malagón, y otros, 2014):

- Utilizan la observación y evaluación.
- Desarrollan ideas e hipótesis.
- Experimentan y prueban la idea.
- Analizan el experimento en base a sus ideas.
- Modifican, aclaran o mejoran las ideas dadas para aportar a una solución ante la problemática.

El enfoque mixto es, según (Sampieri, Fernández Collado, & Baptista Lucio, 2006), una combinación entre las posibilidades que te dan el enfoque cuantitativo y cualitativo, aquí recolectar, analizar y vincular datos de los distintos enfoques para un solo estudio con el objetivo de esclarecer el planteamiento del problema. Involucra la conversión de datos cuantitativos y cualitativos como en viceversa. Como también puedes usar ambos enfoques para responder preguntas de investigación del proyecto.

En este tipo de enfoque se espera recolectar la información suficiente para desarrollar un proyecto fiel a la idea del rescate de la identidad cultural, fomentando el gusto e interés por las culturas precolombinas obteniendo información necesaria y suficiente para su objetivo.

Se consideró el tipo de estudio Exploratorio, ya que el tema trata de una leyenda poco conocida en su exactitud representado en un formato multimedia novedoso y poco utilizado como lo es el cuento interactivo, investigando sobre la cultura Manteña, que es una de las culturas precolombinas de Ecuador, de las cuales no se tiene mayor conocimiento sobre sus leyendas.

El estudio Exploratorio es, según (Cortés & Iglesias León, 2004) una forma de examinar un problema poco estudiado, del cual se tiene muchas dudas o no se ha investigado antes. Esta suele efectuarse cuando se ve que tan solo existen guías no investigadas o ideas vagamente relacionadas con el problema, o como también si deseamos indagar un tema desde una nueva perspectiva. (como en este caso)

A parte de ser una leyenda más oral, ya que no se tiene una redacción exacta, su contenido varía según quien la cuenta, y el formato a cuento interactivo es una versión nueva en que se puede exponer esta leyenda, se tomó el estudio exploratorio como el indicado.

2.2 Población y muestra

Formula usada para la muestra

Según (Feedback Networks, s.f) la fórmula común que se utiliza en el cálculo del tamaño de la muestra para datos globales o infinitos (de más de 100 individuos) es la siguiente:

$$n = \frac{k^2 * p * q * N}{(e^2 * (N - 1)) + k^2 * p * q}$$

N: Es el tamaño de la población o universo (número total de posibles encuestados).

k: Es una constante que depende del nivel de confianza que se asigne.

El nivel de confianza indica la probabilidad de que los resultados de la investigación sean ciertos: un 95,5 % de confianza es lo mismo que decir que hay un error con probabilidad del 4,5%.

Los valores k más utilizados y sus niveles de confianza son:

K	1,15	1,28	1,44	1,65	1,96	2	2,58
Nivel de confianza	75%	80%	85%	90%	95%	95,5%	99%

e: Es el error muestral deseado. El error muestral es la diferencia que puede haber entre el resultado que se obtiene preguntando a una muestra de la población y el que se obtiene si se preguntara el total de ella. Ejemplos:

- **Ejemplo 1:** si los resultados de una encuesta dicen que 100 personas comprarían un producto y hay un error muestral del 5% comprarán entre 95 y 105 personas.

- **Ejemplo 2:** si se hace una encuesta de satisfacción a los empleados con un error muestral del 3% y el 60% de los encuestados se muestran satisfechos significa que entre el 57% y el 63% (60% +/- 3%) del total de los empleados de la empresa lo estarán.

- **Ejemplo 3:** si los resultados de una encuesta electoral indicaran que un partido iba a obtener el 55% de los votos y el error estimado fuera del 3%, se estima que el porcentaje real de votos estará en el intervalo 52-58% (55% +/- 3%).

p: Es la proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio. Este dato es generalmente desconocido y se suele suponer que $p=q=0.5$ que es la opción más segura.

q: Es la proporción de individuos que no poseen esa característica, es decir, es $1-p$.

n: Es el tamaño de la muestra (número de encuestas que se va a hacer).

En el caso de poblaciones de menos de 100 individuos, las cuales se les llaman poblaciones finitas, se utiliza una modificación de la fórmula, la cual (Ochoa, 2013) explica a continuación:

Existe una población de 10 personas, la mitad fumadores y la otra mitad no fumadores. Y se necesita una muestra de 2 personas.

Inicialmente, existe un 50% de probabilidad de que el primer individuo de la muestra sea fumador. Se selecciona un individuo y este fuma. La probabilidad de que el segundo individuo sea fumador ya no es 50%, porque quedan solo 4 fumadores entre los 9 individuos no seleccionados. Ahora la probabilidad de que se seleccione un fumador es $4/9=44\%$. La probabilidad de que fumen los individuos a seleccionar depende de los ya seleccionados.

Esta dificultad se puede obviar cuando la población es de cientos de miles de individuos: el hecho de que se vayan seleccionando fumen o no, apenas afecta a la probabilidad de los restantes. Pero con muestras finitas se debe tener en cuenta un factor más.

Fórmula para poblaciones finitas:

$$n_{fin} = \frac{n_{inf}}{1 + \frac{n_{inf} - 1}{N}}$$

Donde n_{inf} es el tamaño de muestra que se obtendría si se acepta la hipótesis de población infinita y N el tamaño finito de la población.

Universo y datos para la muestra

Según el INEC, el último censo realizado en el país oficialmente fue en 2010, donde se recolectan datos sobre la población de 5 años y más que asistió en ese momento a clases por cantón de empadronamiento y grupos de edad, según su nivel de instrucción. 216.787 niños y niñas de 10 a 14 años en Guayaquil afirmaron estar asistiendo a clases de primaria en ese tiempo, siendo la diferencia de la actualidad de 10 años.



Título
POBLACIÓN DE 5 AÑOS Y MÁS QUE ASISTE ACTUALMENTE A CLASES POR CANTÓN DE EMPADRONAMIENTO Y GRUPOS DE EDAD, SEGÚN NIVEL DE INSTRUCCIÓN

FUENTE: CENSO DE POBLACIÓN Y VIVIENDA (CPV 2010)
INSTITUTO NACIONAL DE ESTADÍSTICA Y CENSO (INEC)
ELABORADO POR: UNIDAD DE PROCESAMIENTO-DIRECCIÓN DE ESTUDIOS ANÁLITICOS ESTADÍSTICOS-GALO LÓPEZ

ÁREA # 0901 GUAYAQUIL

Nivel de instrucción más alto al que asiste o asistió	Grupos de edad							
	De 5 a 9	De 10 a 14	De 15 a 19	De 20 a 24	De 25 a 29	De 30 a 34	De 35 a 39	De 40 a 44
Centro de Alfabetización (CJA)	-	-	150	189	247	280	303	284
Preescolar	17 719	-	-	-	-	-	-	-
Primario	135 590	99 830	3 399	1 216	1 504	1 619	1 462	1 350
Secundario	-	79 153	76 015	6 879	3 491	2 600	1 938	1 453
Educación Básica	39 321	37 796	5 193	604	334	260	211	145
Bachillerato - Educación Media	-	-	33 889	4 726	1 923	1 140	840	500
Ciclo Postbachillerato	-	-	3 001	3 890	1 334	675	389	221
Superior	-	-	17 002	43 681	19 619	9 660	5 590	4 101
Postgrado	-	-	-	443	1 475	1 275	805	823
Gr. sin clas.	-	-	2 891	2 091	2 061	1 240	909	687
Total	212 929	216 787	141 004	64 321	31 006	18 793	12 911	9 629

Sin embargo, se realizó un reporte de indicadores, por el ministerio de educación ecuatoriana en el año 2015 donde se actualizaron algunos datos de la cantidad de estudiantes que estudiaban en primaria durante el año 2014, en el cual se muestra un Figura donde existe una diferencia de -1% en la cantidad de estudiantes activos, porcentaje el cual se resta a la cantidad oficial del 2010 de 216.787 dando como resultado 214.617 estudiantes totales, diferenciándose de la época actual con 6 años de diferencia.

Cálculo de porcentaje a unidades para descuento de la población:

Descripción: calcular el porcentaje de una cantidad dada.



Aplicación de la fórmula global:

N:

k:

e: %

p:

q:

Calcular muestra

n: es el tamaño de la muestra

Aunque existan registros sobre los estudiantes activos en primaria de los años indicados, existe una posibilidad de que este número se vea alterado durante los 6 años que existen de diferencia, por lo cual se decidió aplicar la investigación a un grupo de estudio más cerrado, donde la cantidad se asemeje al primer resultado y que cumpla con las características siguientes:

- Niños y niñas de entre 9 a 11 años de edad, según Piaget, son las edades donde ya poseen responsabilidad subjetiva y sabrán discernir usando su propio pensamiento crítico.
- Cursen la educación básica media, ya que significa que han culminado su aprendizaje sobre comprensión lectora y ya deberían tener conocimientos sobre culturas precolombinas según la malla curricular actual.
- Asisten a una escuela donde sea posible trabajar con computadoras o dispositivos móviles (tablets) o estén asistiendo a clases virtuales por la

actual situación y posean un medio electrónico de intermediario con supervisión de un adulto.

Se eligió la Unidad Educativa Javier, exactamente en el 7mo año de educación básica media "A", por cumplir con las 3 características dispuestas y teniendo una cantidad de 23 estudiantes activos de forma virtual por la actual situación de la pandemia, siendo una cantidad semejante a la anterior por una diferencia de 3 estudiantes.

Cálculo de la población finita con su fórmula:

Calculadora de Muestras

Margen de error:
10% ▾
Nivel de confianza:
90% ▾
Tamaño de Poblacion:
23
Calcular

Margen: 5%
Nivel de confianza: 99%
Poblacion: 23

Tamaño de muestra: 23

Ecuacion Estadistica para Proporciones poblacionales

$$n = \frac{z^2(p \cdot q)}{e^2 + \frac{z^2(p \cdot q)}{N}}$$

n= Tamaño de la muestra
Z= Nivel de confianza deseado
p= Proporción de la población con la característica deseada (éxito)
q= Proporción de la población sin la característica deseada (fracaso)
e= Nivel de error dispuesto a cometer
N= Tamaño de la población

Dando el tamaño de muestra de 23 encuestados, lo sugerido en poblaciones pequeñas es cubrir lo más posible su totalidad para un resultado acertado sin errores.

El resultado del tamaño de la muestra es de: 23

Para los cálculos:

<http://www.feedbacknetworks.com/cas/experiencia/sol-preguntar-calcular.html>

https://www.corporacionaem.com/tools/calc_muestras.php

Para el porcentaje: <https://www.calcularporcentajeonline.com/>

2.3 Instrumentos de investigación

2.3.1 Aplicación de la Encuesta

Una definición de encuesta según García Ferrando, citado del artículo (Anguita, Repullo Labrador, & Donado Campos, 2003), como:

...Una técnica que utiliza un conjunto de procedimientos estandarizados de investigación mediante los cuales se recoge y analiza una serie de datos de una muestra de casos representativa de una población o universo más amplio, del que se pretende explorar, describir, predecir y/o explicar una serie de características (P. 143)

En este proyecto se utilizó un formato de encuestas a 23 niños de la edad de 9 a 11 años, estudiantes de séptimo año de básica de la Unidad Educativa Javier con, quienes el 100% de la población fueron electos para la muestra por lo cual las respuestas serán recaladas hacia un resultado mucho más específico.

Las personas elegidas cumplían con las características que se buscaban complementar en el target del proyecto, como lo eran personas de 9 a 11 años (aunque había también de 12 años), con gusto por las animaciones y los juegos interactivos para Smartphone y que estén cursando la primaria actualmente. Personas que leen cómics digitales, cine animado tanto del americano como de occidente y tengan una atracción por la lectura. Los objetivos principales eran:

A.- Demostrar la carencia que había sobre el conocimiento de las culturas precolombinas por parte de estos estudiantes, ya que siendo de Guayaquil, debían conocer sobre su cultura precolombina (huancavilcas) y a la que antecede (cultura manteña).

B.- Confirmar el tipo de formato que desearían ver esta leyenda adaptada como también el estilo de animación y su medio de presentación.

Para la recolección de estos datos se desarrolló una encuesta de formato mixto, la cual ayudó abarcando la recolección de los datos necesarios para cada objetivo. Gracias a la recolección de datos de estas encuestas también se logró hacer un

perfil simulado y crear un *XDesign* del proyecto para tener un mejor *Feedback* del proyecto por lo que el usuario (en este caso el estudiante) desee observar en el proyecto.

2.3.2 Aplicación de la Entrevista

En este proyecto se utiliza la entrevista, ya que se necesita una opinión profunda de personas expertas en temas específicos. En este caso se hará entrevista a quienes conozcan sobre animación digital, diseño e ilustración, a un historiador del país quien sepa más a profundidad sobre la historia precolombina de la cual se está hablando en la leyenda, y por último a un pedagogo, quien se especialice en niños y tenga conocimiento general sobre las materias de primaria y educación infantil. Según Díaz-Bravo, Torruco-García, & Martínez-Hernández (2013) la entrevista se utiliza principalmente para recabar datos mediante una conversación no cotidiana en la que en una forma de “diálogo coloquial” donde de manera interpersonal entre el investigador y el sujeto de estudio, se obtienen respuestas más detalladas a preguntas exactas que no se responde claramente la investigación bibliográfica.

También habla de los 3 tipos de entrevista:

Estructurada: Siguen un orden establecido, no existe la flexibilidad con el sujeto y se sigue una clasificación en un orden específico, la desventaja es la falta de comunicación más solvente por su rigidez, pero se consiguen todas las respuestas propuestas.

Semi - estructuradas: Tratan de seguir también un orden, pero no se proponen a ser formales. Añaden flexibilidad a la entrevista y permiten ir más allá en la conversación, añaden más preguntas a su plan, su ventaja es que podrían conseguir más información de la deseada por su flexibilidad al tratar con el entrevistado.

No estructurada: Estas no tienen un plan estructurado, tienen un formato, pero toda la libertad de comenzar en el orden deseado, ser totalmente flexibles sin

crear formalidad con el entrevistado, la desventaja es que se pueden saltar preguntas de mayor importancia o producir lagunas de información.

Para Díaz & Ortiz (2005) este proyecto se utilizará las entrevistas semiestructuradas, ya que las preguntas definidas serán las necesarias para el proyecto, pero siempre va a ver alguna interrogante más que despierte al momento de entrevistar al sujeto de estudio, ya que, en opinión de los investigadores de este proyecto, cada vez que se resuelve una duda, despierta una nueva.

Para esta técnica comunicativa se reclama un manejo del contexto en el cual se produce la interacción entre los hablantes, como es interpersonal se debe usar 6 elementos fundamentales como el destinador, el destinatario, el referente, el código, el medio de transmisión y por último el mensaje.

También aporta con el concepto de una entrevista cualitativa, el cual lo define como una conversación profunda entre el entrevistador y entrevistado, en lo posible cara a cara, teniendo comprensión de sus perspectivas de vida, experiencias o situaciones, para lograr que con sus propias palabras se exprese una idea. En este modelo el entrevistador construye una situación “natural” para el entrevistado, como decir un ambiente en el cual esté acostumbrado a hablar, aquí se debe trabajar bien en la narrativa del entrevistador, para lograr adaptarse al lenguaje técnico del sujeto de estudio. El investigador lo es todo, es el instrumento principal de esta investigación.

Un dato curioso acerca del término “entrevista” es que proviene del francés “entrevoir” cuyo significado es “verse uno con otro”, y nace de una técnica periodística exclusiva en la que se define a la entrevista como el punto de vista que tiene alguien sobre ciertos aspectos de un tema específico los cuales se informan al público después, según también informa (Ibáñez & López Martín, 2004) es una de las formas más precisas y claras que han usado muchos profesionales para aclarar y aportar ideas de una investigación, herramienta totalmente efectiva si se explora en todas sus dimensiones.

Características de las entrevistas

ÁREA	ALCANCE	MEDIO
ILUSTRACIÓN Y DISEÑO DE PERSONAJES	Definir características de un diseño de escenarios y personajes adaptados de una leyenda ecuatoriana a un formato digital y animado para niños.	Virtual
DESARROLLO DE SOFTWARE ENFOCADO EN MOTION COMICS Y CUENTOS INTERACTIVOS	Definir elementos y características necesarias para el desarrollo de un cuento interactivo de forma técnica como también de cómo contar una historia en ese formato.	Virtual
PEDAGOGÍA ESPECIALIZADA EN HISTORIA Y GEOGRAFÍA	Determinar puntos ícono de la leyenda a utilizar en el cuento como también características importantes de su cultura, como también aportar con crítica al producto para aprobar su fidelidad a la cultura precolombina.	Virtual
ANIMACIÓN 2D	Desarrollo de animación 2D utilizando el efecto <i>Parallax o Paradox</i> para cuentos interactivos.	Presencial
PEDAGOGÍA ESPECIALIZADA EN EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA	Definición del rango de edad para público objetivo, obtener información sobre metodología de enseñanza en escuelas primarias y métodos de aprendizaje usando las TICs.	Virtual

Tabla 1: Áreas donde se enfocará la investigación por medio de entrevista

Fuente: Elaboración propia

Es necesario indicar que se va a usar el tipo de muestreo no probabilístico por lo que la selección de los profesionales a entrevistar no es aleatoria, puesto que se basa en su perfil profesional, experiencia laboral, accesibilidad y criterio.

2.3.3 Aplicación de Focus Group

(Meilgaard *et al.*, 2007) citado de (Ivankovich-Guillén & Araya-Quesada, 2011):

Los grupos focales o *focus groups* son utilizados como herramienta de investigación en varias disciplinas sociales como psicología, sociología, educación, antropología, comunicación, medicina e investigación de mercados. El grupo focal es un grupo pequeño de consumidores que se selecciona con base en un criterio específico, que puede ser uso del producto o características demográficas. El grupo es dirigido por un moderador que presenta el tema y facilita la discusión tratando de que participe la mayor cantidad posible de personas y procurando enfocar la

discusión en los temas de interés; por lo general, la reunión puede tardar entre una y dos horas (P. 547)

El grupo focal se realizará a 23 niños de la edad de 9 a 11 años, estudiantes de séptimo año de básica de la Unidad Educativa Javier, será de manera virtual con la ayuda de su maestra encargada como también con la aceptación de los padres de familia de cada uno. Dividiremos esta sesión en 3 partes para obtener información de manera más organizada y precisa.

La primera parte del Focus Group es la presentación del proyecto, en donde se realizó preguntas sobre qué tanto conocen sobre la historia de Ecuador como también si conocen alguna leyenda precolombina de su origen “¿Cuál es la leyenda precolombina más famosa de Guayaquil?”. En la segunda parte del Focus Group, se realizará una muestra del proyecto, por la situación actual y el que la aplicación no esté del todo lista se hará la muestra compartiendo pantalla con los estudiantes y se realizarán preguntas de cómo se supondría funcionase el cuento, cuál botón deben oprimir y dar el control a un estudiante para que lo pruebe, durante el transcurso del cuento, al salir las trivias se dará oportunidad a todos de responder una opción para evaluar su nivel de atención y retención.

Posterior a esta demostración pasamos a la parte 3, donde se realizarán las siguientes preguntas sobre el proyecto: 1. ¿Qué tanto te gustó el cuento interactivo? Debe responder a) Me gusto, b) posiblemente, c) No me gusto; 2. ¿Qué detalles podríamos mejorar en el cuento?; 3. ¿Te gustaría ver más cuentos como este?; 4. Describe en una palabra que te pareció este juego? Finalmente, en la última parte del Focus Group, se dará la explicación del objetivo de la investigación, se dará las gracias y finalizará la sesión virtual, la cual será en la aplicación de videollamadas Zoom.

2.4 Resultados de la investigación

2.4.1 Resultados de la encuesta

Análisis de las encuestas realizadas a los estudiantes de séptimo año de básica de la Unidad Educativa Javier.

Edad requerida: 9 a 11 años.

Edad promedio encuestados: Entre 9 a 12 años.

Niños encuestados: 22

Pregunta sin título
24 respuestas

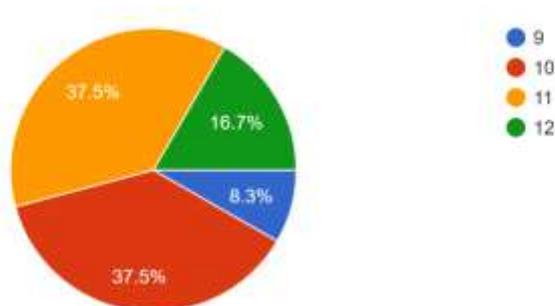


Figura 14: Encuesta – Edades

Fuente: Google Encuestas

1.- ¿Cuánto conoces sobre la historia de Ecuador?

¿Cuánto conoces sobre la historia de Ecuador?
22 respuestas

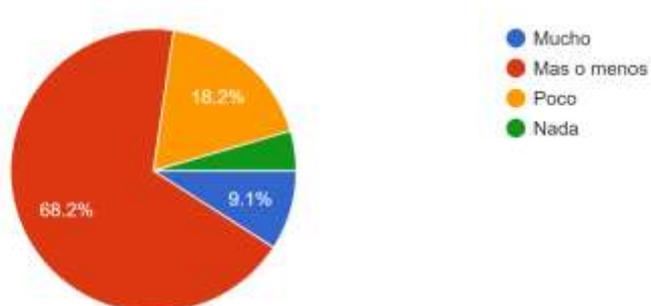


Figura 15: Encuesta - Porcentaje de nivel de conocimiento sobre la historia de Ecuador

Fuente: Google Encuestas

En esta pregunta la cantidad de personas que respondieron a que si conocían sobre la historia del Ecuador fue de 2; quienes respondieron desde más a menos a poco fueron 19 personas y por último quienes no conocen nada acerca del tema respondió 1 sola persona, dando a entender que la mayor cantidad de la

población no acepta tener conocimiento sobre la historia del Ecuador, puesto que en la entrevista con la pedagoga Patty se ve clases de historia desde la básica elemental (2do, 3ro y 4to).

2.- ¿Cuánto conoces sobre las culturas precolombinas de Ecuador?

¿Cuánto conoces sobre las culturas precolombinas de Ecuador?
22 respuestas

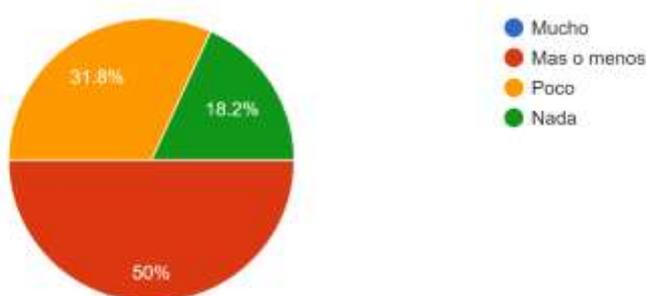


Figura 16: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre las culturas precolombinas de Ecuador.

Fuente: Google Encuestas

En esta pregunta sobre el conocimiento de las culturas precolombinas la mayor cantidad se lleva los niveles más o menos y poco con un total de 18 votos, seguido de 4 personas que afirmaron no conocer absolutamente nada sobre estas culturas y por último una nula cantidad que afirma conocer mucho sobre estas culturas. Dando la misma conclusión de que los estudiantes carecen de información sobre culturas precolombinas.

3.- Seleccione las casillas correspondientes a las culturas precolombinas de Ecuador que te sean familiares:

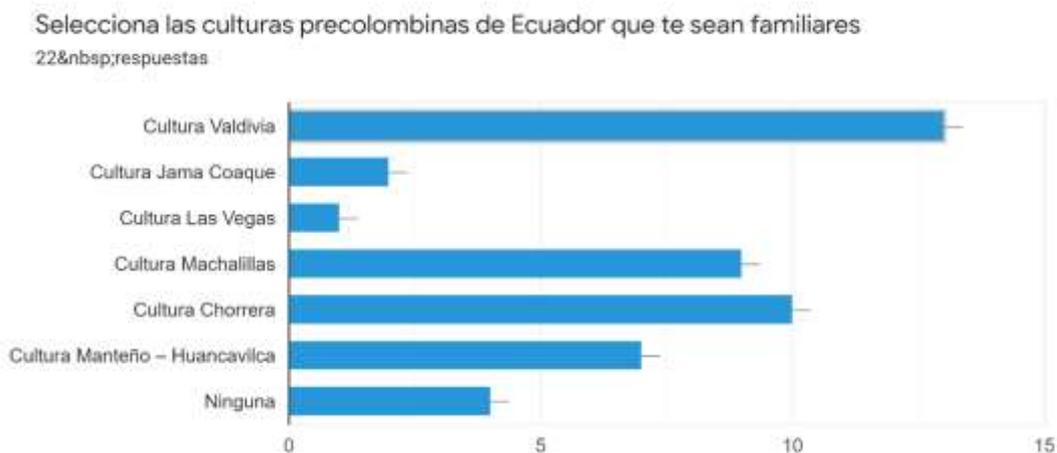


Figura 17: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre distintas culturas precolombinas de Ecuador

Fuente: Google Encuestas

En esta pregunta de opción múltiple, la mayor cantidad de votos en cuanto a la cultura precolombina de la que más se ha oído hablar es, según 13 votos la cultura Valdivia, lo cual asemeja mucho a la encuesta realizada el semestre pasado a estudiantes de la carrera de Animación digital sobre este mismo tema, los cuales, de 57 personas, también ganó con 31 votos la cultura Valdivia. En segundo lugar, tenemos a la cultura Chorrera, con 10 votos (de igual forma con la encuesta anterior con 34 votos), la cultura Machalilla con 9 votos (en posición también fue igual), la cultura Manteña (de la cual trata la leyenda) lleva solamente 7 votos (sorprendentemente también es igual en posición a la encuesta anterior), Jama Coaque con 2 votos (aquí ya rompe la posición) y por ultimo Las Vegas con 1 solo voto, según las encuestas es la menos conocida.

El semestre anterior (1er semestre del desarrollo de la tesis) se realizó la misma encuesta a los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil con una diferencia de edad de entre 17 a 24 años. Al comparar respuestas se identificó una similitud sorprendente en cuanto a posición de conocimientos por parte de los estudiantes ya graduados del bachillerato sobre culturas precolombinas, al parecer el nivel de aprendizaje sobre estos temas no ha cambiado mucho, si se basa en este estudio, entre la clase Millennial y la clase Centennial.

4.- ¿Conoces alguna leyenda precolombina de nuestro país?

¿Conoces alguna leyenda precolombina de nuestro país?
22 respuestas

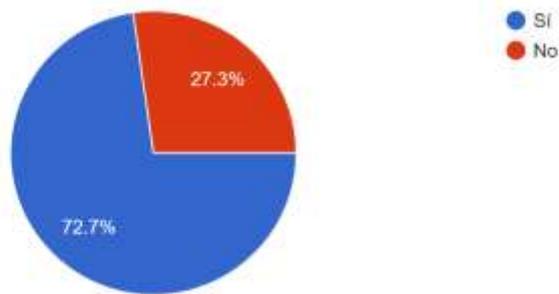


Figura 18: Encuesta - Porcentaje sobre el nivel de conocimiento sobre alguna leyenda precolombina de nuestro país

Fuente: Google Encuestas

16 personas afortunadamente respondieron que, si conocen alguna leyenda precolombina del país, solo 6 personas respondieron lo contrario.

5.- ¿En qué formato lo conociste?

¿De qué forma la conociste?
22 respuestas

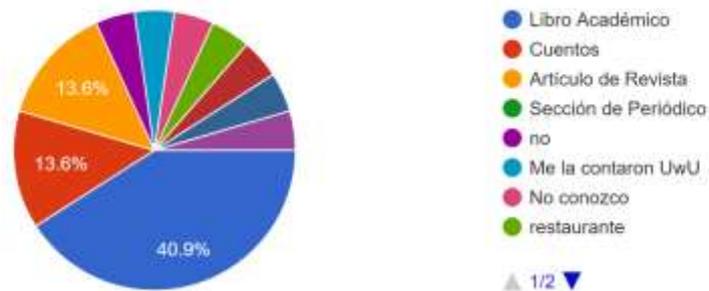


Figura 19: Encuesta - Porcentaje sobre el formato donde se conoció la leyenda

Fuente: Google Encuestas

¿De qué forma la conociste?
22 respuestas

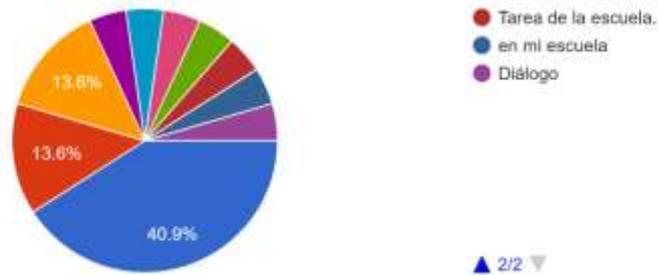


Figura 20: Encuesta - Porcentaje sobre formato donde se leen leyendas precolombinas.

Fuente: Google Encuestas

Respuestas en otros: No conozco, contada por alguien, en un restaurante, tarea escolar y en un diálogo.

En esta respuesta se daba opción a agregar una versión del encuestado, las cuales tenían que ver las respuestas con las opciones implementadas, así que se agregan a cada casilla correspondiente y sería un total de 9 personas quienes aprendieron de manera académica, en libros o deberes escolares sobre estas culturas. 3 personas aprendieron de manera narrativa por cuestiones de entretenimiento, mediante cuentos, 3 personas afirmaron conocerla mediante revistas y nadie encontró información en periódicos.

6.- ¿Has escuchado hablar de la “Diosa Umiña”?

¿Has escuchado hablar de la “Diosa Umiña”?
22 respuestas

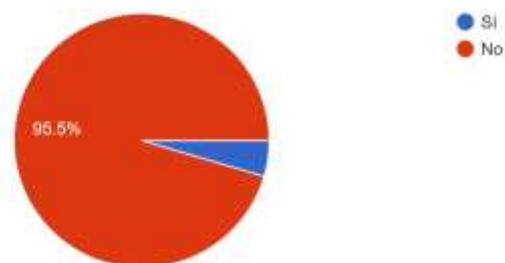


Figura 21: Encuesta - Porcentaje de personas que conocen sobre la Diosa Umiña.

Fuente: Google Encuestas

21 personas afirmaron jamás haber escuchado sobre la leyenda de la Diosa Umiña, siendo solo 1 persona quién ha oído hablar de ella.

7.- ¿Te interesaría tener acceso a la lectura de leyendas precolombinas como la “Diosa Umiña”?

¿Te interesaría tener acceso a la lectura de leyendas precolombinas como la “Diosa Umiña”?
22 respuestas



Figura 22: Encuesta - Porcentaje de personas que les interesaría leer sobre leyendas precolombinas.

Fuente: Google Encuestas

Tuvimos una excelente aceptación por parte de todo el público encuestado, afirmando querer conocer más acerca de estas leyendas precolombinas.

8.- ¿Prefieres leer un libro digital o tradicional?

¿Preferirías leerlas en un libro digital o de papel?
22 respuestas

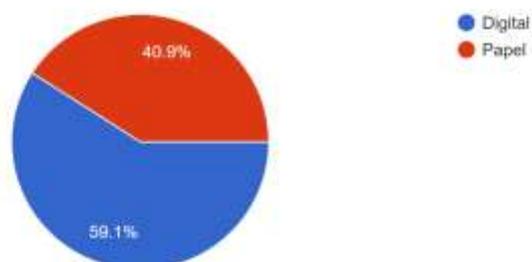


Figura 23: Encuesta - Porcentaje de personas que les interesaría leer en formato digital o tradicional.

Fuente: Google Encuestas

Curiosamente, hablando de un grupo objetivo en donde todos son niños pequeños generalizados en la clase Centennial, hubo una opinión casi dividida en cuanto a que formato preferirían leer estos cuentos. Ya que 9 personas están de acuerdo con leer esta leyenda en formato tradicional (papel) y 13 personas que si les interesaría leer en un formato digital, aunque el formato digital gana con una diferencia de 4 votos, dando a entender que se puede dar una propuesta innovadora para los otros 9 votantes.

9.- ¿Has leído algún libro digital?

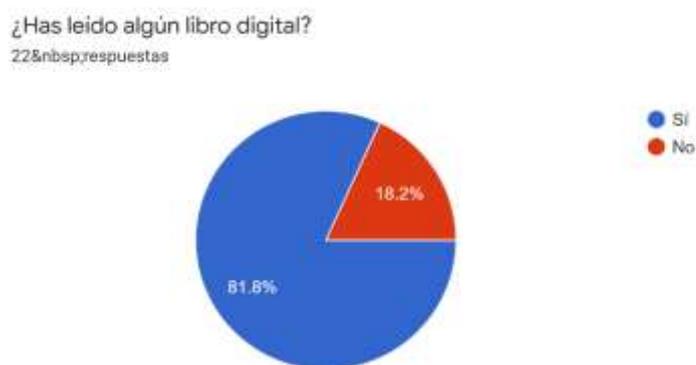


Figura 24: Encuesta - Porcentaje de personas que leen libros digitales.

Fuente: Google Encuestas

Se identifica un reto por parte de los estudiantes que votaron que sí han utilizado libros digitales, los cuales fueron 18. Ya que la diferencia entre conocer e interesar leer este tipo de libros es de 9 votantes más los que afirman no haber leído esta clase de libros antes, los cuales serían 4 votantes. Se tendrá que convencer a 13 estudiantes de que este formato les va a interesar, divertir e informar.

11.- ¿Qué tipo de series te llaman más la atención?

¿Qué tipo de series te llaman más la atención?
22 respuestas

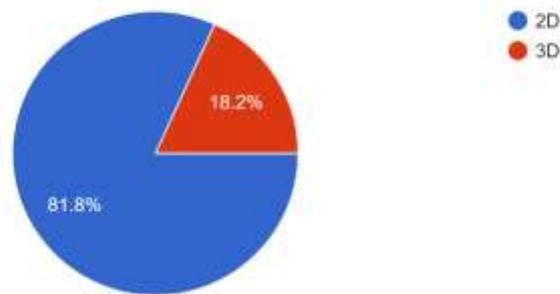


Figura 25: Encuesta – preferencia ante tipos de ilustración.

Fuente: Google Encuestas

18 personas encuestadas prefieren ver series de animación en 2D a 3D, las que están en contra son solo 4. Eso serviría de gran ayuda al diseñar las animaciones del proyecto, ya que van enfocadas al 2D. Se describieron series de TV en vez de cuentos interactivos ya que es el tipo de medio que más utilizan a la edad que ellos tienen.

12.- ¿Qué dispositivo electrónico utilizarías para leer el cuento interactivo?

¿Qué dispositivo electrónico utilizarías para leer el cuento interactivo?
22 respuestas

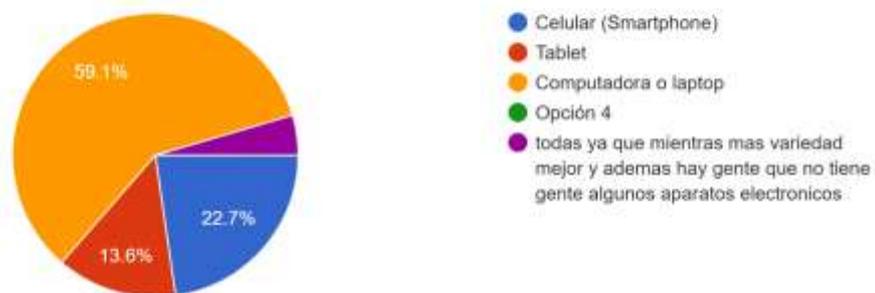


Figura 26: Encuesta – preferencia ante dispositivo móvil de uso.

Fuente: Google Encuestas

13 personas están de acuerdo en recibir este cuento interactivo en una plataforma para PC únicamente, siendo la segunda opción por 5 personas de leerlo en un smartphone. 3 personas mencionaron la tablet y solo 1 afirman quererlo utilizar en

todas las unidades. Dando a entender que los niños preferirían más utilizar PCs que celulares para estos proyectos.

2.4.1.1 Conclusión de las encuestas:

Se reflejan datos importantes acerca del nivel de conocimiento e interés sobre estas culturas que poseen estos niños. Casi todos tienen un escaso o nulo conocimiento de la historia del Ecuador como sus culturas precolombinas, pero no significa que no estén abiertos a la idea de conocerlas. Afirman querer hacerlo, aunque haya una dividida parte en cuanto al formato. Mencionan tener un gran gusto por series animadas en 2D, lo cual es una gran ventaja puesto que estas suelen contar historias animadas en su mayoría enfocadas para niños, lo cual con ayuda de las animaciones en formato 2D (similar a los dibujos en cuentos tradicionales) y agregando texto de narración podría ayudar a no sentir el cambio radical de un formato a otro, ayudándolos a acostumbrarlos a las nuevas tecnologías y entretenerlos y que al final logren tener un interés por estos cuentos.

2.4.2 Resultados de las entrevistas

2.4.2.1 Perfiles de entrevistados

Perfil de Entrevistado #1:

Profesión: Licenciada En Ciencias de la Educación, especialidad Historia y Geografía

Nombre: Ivonne Cela Parrales

Lugar de Trabajo: Docente Escuela José Elías Altamirano

Aporte cualitativo: Brindará información en base a su experiencia en culturas precolombinas del país.

Las características de la cultura Manteña son: Descendientes de los Valdivianos, navegantes que construyeron embarcaciones y navegaron por el océano pacífico por el norte hasta México y por el sur hasta Chile, usaban la concha Spondylus,

tenían viviendas de madera y vieron llegar a los españoles. Ocupaban el periodo de integración y su ubicación geográfica fue en Bahía de Caráquez extendiéndose hasta el cerro de hojas donde se encontró sillas U, que se cree que usaba como tronos para rituales, y otros vestigios de la cultura.

Tenían a su diosa, Umiña, que era una esmeralda a la cual le rendían culto, como también a la serpiente y el jaguar. Se conoce que era hermosa, tenía su propio altar en el cual extrajeron su corazón que resultó convertirse en una esmeralda. Se dice que hacía milagros y muchos de otros países (México, Perú y Chile) iban en búsqueda de sanación a cambio de oro, perlas, etc. Se cree que el punto que dio a entender esta leyenda, en el caso de Umiña, es como la belleza va más allá de la muerte, unida a una sanación a los enfermos, la fe de su pueblo fue puesta en ella y esto la convirtió en leyenda no solo en Ecuador sino en otras regiones de América.

Existe escaso interés por mantener las raíces aborígenes por parte del ministerio de educación y del patrimonio cultural, al punto que muchos estudiantes no reconocen una leyenda de estos tipos ya que no se los agrega en el pensum académico.

Después de ver un avance del proyecto, opina también que le parece una excelente aplicación que ayudará a muchos niños y jóvenes a involucrarse con las leyendas y conocer su pasado histórico, además de fomentar la lectura.

Menciona que este tipo de proyectos ayudará a muchos jóvenes a buscar sus raíces culturales, a conocer de sus antepasados y sobre todo a identificarse con algún personaje que surgió en estas culturas precolombinas.

Conclusión:

Siendo actualmente maestra de un colegio de clase baja, cuenta que en sus materias referentes a la historia del Ecuador no se ve mucho sobre estos temas, enseña a niños de educación básica media y colegio, lo cual menciona que como especialista en historia del Ecuador ha tenido que ver como agregar estos temas

en ciertas tareas escolares para que estos se hagan presentes, y que sus estudiantes no reconocen en su totalidad sus propias leyendas, en este caso las guayaquileñas.

Nos da puntos importantes sobre la leyenda que se deberían agregar al cuento, como el punto que ellos son navegantes, que exportaban en casi toda Latinoamérica; usaban la concha Spondylus; tenían más de un dios, aunque su principal era la esmeralda "Umiña", como también nos da un pequeño relato de cómo se supone era el; su punto geoFigura y donde se encontraron sus primeros vestigios, lo cual ayudará en cuanto al diseño de todos los elementos necesarios para fomentar la cultura en el cuento.

Perfil de Entrevistado #2:

Profesión: Docente, Básica Elemental

Nombre: Patricia Murillo

Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Javier

Aporte cualitativo: Dará a conocer las metodologías de enseñanza en los niños de la unidad educativa Javier, la malla curricular y su nivel de importancia sobre las culturas precolombinas como también su experiencia en la educación dentro de una era de digitalización global.

Resumen:

Se le hace mostrar a la maestra el proyecto avanzado para dar su criterio, ella aconseja dividir el cuento en 2 partes en caso de que dure más de 20 minutos, ya que ese es el máximo de atención que los alumnos pondrían en el proyecto, mínimo 15 minutos.

Por la situación de la pandemia ella y sus compañeros docentes han tenido que desaprender para aprender de nuevo y ver de qué manera dar una clase que al niño no lo aburrá, que pueda mostrar dentro de los encuentros que son ahora sincrónicos en actividades que los involucra a ellos en un mejor aprendizaje.

Opina que la idea es una forma muy buena y acertada de hacer que los chicos quieran saber más de su historia, de sus ancestros, que quieran saber más sobre su identidad.

Las tradiciones y costumbres de los antepasados han ido desapareciendo, las autoridades no han tenido una preocupación de esta área, En su opinión, los niños deben conocer la cultura de su país para que aprendan a amarla y a añorarla ya que es parte de su identidad y cree que debe ser desde temprana edad. De forma lúdica, buscar opciones para que a ellos les llame mucho más la atención conocer su propia identidad porque se ha adquirido otras identidades. Lo de un país y otro país y no es eso lo que se quisiera.

La docente menciona que a muchos chicos no les gusta leer actualmente, y las materias de historia ecuatoriana no les son de mucho agrado por la misma razón. Se ha tenido que reinventar la forma de incentivar a la lectura buscando nuevas estrategias, en otras palabras, se han actualizado. La lectura y la escritura forman un binomio fundamental para el desarrollo de la humanidad ya que sin ellas no se habría alcanzado el grado de desenvolvimiento actual que existe, la lectura y el resultado de otras tecnologías previamente empleadas como por ejemplo la electrónica, la computación, refiriéndonos específicamente al internet, las redes de comunicación electrónica de servicios... han logrado que personas de distintas edades, culturas e intereses se encuentren en ella y se sirvan de ella para distintos propósitos que van desde la educación para los negocios, la información hasta la diversión y el esparcimiento, porque la lectura mezclada con la tecnología digital ha permitido que los jóvenes se interesen por muchos temas. Opina que el nivel de lectura hoy en día ha mejorado muchísimo, actualmente los chicos si leen, son capaces de buscar la lectura. Ahora por ejemplo todo está digitalizado. Se puede ingresar a una página y buscar un libro, ver quién es el autor interesado, ver que obras nomas tiene y eso va haciendo que sean personas más cultas.

El ministerio de educación ha tenido que realizar un ajuste curricular para buscar mejores oportunidades de aprendizaje para todos los estudiantes del país. En el marco de un proyecto que propicia su desarrollo personal pleno, su integración, una sociedad guiada por principios como los del buen vivir por eso es que ahora se ve que en la mayoría de escuelas y colegios. La historia de las culturas precolombinas más se ve en la parte de educación básica media ya que en 2do, 3ro y 4to se enseña otros temas más no profundizan en la historia.

El mundo se ha virtualizado, entrando a la era de la digitalización, lo cual no es malo, ya que, si no se hubiese incursionado en la digitalización, el país sería analfabeto en la tecnología. Pero es propio que se mantenga un conocimiento general del país y del mundo que nos rodea.

La docente opina que deberían darse estas clases desde el inicio de la escolaridad. Es decir, en los primeros años de educación, primero, segundo y tercer año de básica. Para que los estudiantes aprendan a amar. Lleguen a empoderarse de sus raíces y de su propia cultura, lógicamente esto debe darse de una forma lúdica en todos los niveles de educación ya no dan lo que se enseñaba antes.

Relativamente se aburre a un niño obligándolo solo a leer y no va a querer saber nada sobre su idiosincrasia. Pero es precisamente la razón por la cual hay que ir modernizándose, viendo estrategias tecnológicas que ayuden como la que se está aplicando para enseñar lo de Umiña, que es excelente, el niño no se va a aburrir, va a estar más inmerso y va a querer conocer más sobre Umiña, y que mejor que de esta manera enseñarles a los niños más pequeños, de manera lúdica.

Recomienda que la edad óptima para mostrar este proyecto sería la edad 10 y 11 años, porque los chicos de estas edades ya han adquirido un mayor desarrollo de sus habilidades lectoras, escritoras, tecnológicas, y esto les va a permitir querer más hábitos de conocimiento de su historia, de sus tradiciones, de las experiencias de una forma más ductiva, los motiva a querer aprender más sobre su país sin quemar el aburrimiento, sino que esta interactividad le permitan a ellos desarrollar sus potencialidades lectoras y que amen y gusten de leer.

Existen grandes ventajas con estos aplicativos tecnológicos para los niños, desde el punto de vista que les agrada poder entrar en este mundo tecnológico que les va a permitir ir más allá de una clase magistral donde los docentes de antes solo se preocupaban por impartir conocimientos. Los docentes han tenido que reinventarse, desaprender lo aprendido para poder ingresar en ese mundo tecnológico con mesura y responsabilidad y deseos de crear nuevas fuentes de aprendizaje para los estudiantes.

En una lectura oral se debe tener presente ciertos aspectos que son de vital importancia para poder realizar una narración. Primero tener un clima relajado, el tono de voz de la persona que narra o del narrador debe ser adecuado, es decir, un tono de comienzo suave, tiene que narrar con claridad lo que está leyendo, y tiene que haber un disfrute de la persona que lee y hacer disfrutar a los pequeños que te están escuchando. Teniendo en cuenta estos aspectos una voz no afecta a la narración de un cuento, porque mantendrás a los estudiantes enamorados de lo que están escuchando.

Conclusión:

Existen muchos aspectos en la educación de un niño que hay que tomar en cuenta para realizar un proyecto dirigido hacia ellos, primero que los niños son totalmente virtualizados, nacieron con las tecnologías de la comunicación y su forma de aprender es mucho más lúdica e interactiva. Los maestros antes de la pandemia ya estaban buscando nuevas formas de enseñar con elementos digitales como videos y uso de smartphones o tablets. En este país al menos recién se está buscando la forma ya que en temas como culturas precolombinas, los niños no aprenden porque no existen contenidos para ellos que hablen de estos temas. Existen los libros, los videos normales (sin ningún tipo de interacción y de baja calidad) que simplemente les llega a aburrir, la profesora menciona que tanto ella como su grupo de docentes han tenido que desaprender para aprender de este nuevo mundo, de sus elementos tecnológicos para no ser analfabetas digitales, y que una propuesta de proyecto como la que se presentó ahora les sería un material de gran ayuda para mostrar no no ese tema afectado sino todo tipo de materias escolares.

Perfil de Entrevistado #3:

Profesión: Psicóloga Generalista.

Nombre: Abigail Freire

Lugar de Trabajo: Unidad Educativa Praga.

Aporte cualitativo: Dar a conocer los comportamientos psicológicos de los niños en la etapa de infancia, sus primeros acercamientos a la cultura del país y metodologías de aprendizaje utilizando la tecnología.

La importancia de conocer en la infancia sobre su propia cultura depende bastante de la edad promedio. Por ejemplo, desde los iniciales se les inculca el conocimiento por los símbolos patrios por lo que se empieza obviamente de a poco. Viéndolo de manera psicológica, la parte de la cultura es lo que hace que crezca un niño, no se puede crecer sin cultura, eso es imposible. Es sumamente importante que ellos vayan aprendiendo desde muy pequeños que es su tierra.

¿Si se ha visto que cuando es el día de la independencia de Guayaquil les ponen a los más pequeños a hacer bolitas que vayan pegando y vayan conociendo? ya desde ahí, desde pequeños tienen conciencia y empiezan el desarrollo de su motricidad.

Se les enseña de una forma muy constructivista que ellos vayan conociendo de a poco lo que es su cultura.

Es muy importante que ellos aprendan en sus 4 niveles: En el inicial, en la básica elemental en la básica media, la básica superior y saliendo en el bachillerato. En conclusión, si lo ve muy importante.

Menciona que los extranjerismos son algo inherente, no se los puede evitar, están en todo lo que haces. Pero rescata el uso del cuento, en su opinión es una forma muy buena de que esa identidad no se pierda,

Asegura que si hubiese mayor producción de este tipo de cuentos... no se podría frenar, porque expuestos van a estar, pero se puede evitar que pierdan su conciencia cultural.

El mejoramiento de la educación lectora varía dependiendo de la institución educativa donde el niño se encuentra estudiando, la tecnología implementada se ven más en colegios particulares de clase media alta, lo cual no poseen de clase

media baja y sus inferiores. La psicóloga ha trabajado para escuelas de élite y de clase media alta y cuenta con que se soportan bien en tecnología. Los estudiantes poseen sus Tablets desde pequeños (inicial1) con las cuales se trabaja ejercicios de motricidad, identificación de colores, discriminación de figuras entre otras actividades. Los chicos de escuela están comenzando a ver materias con el uso de novelas gráficas para aprender. Menciona que en lo que respecta a lectura, en donde ella ha trabajado se agrega una hora especial de solo lectura tanto en español como inglés y al menos en estos colegios la educación se trata de basar plenamente en lectura, esta les favorece ya que ellos amplían el vocabulario, mejoran el léxico y mejoran bastante su conocimiento.

Las escuelas generalmente se rigen a través de un currículo que da el ministerio de educación, generalmente este guiado e instruido para las escuelas que son propiamente del gobierno, también para las particulares solo que las particulares a veces suelen implementarse cosas o cambiarle el idioma en que se dan estas materias. En ciencias sociales o historia uno de los primeros temas es el origen de los pobladores del Ecuador, las rutas de llegada, las herramientas y eso se da es en la básica media, en la elemental no hay mucho.

El uso de modelos interactivos multimedia para difundir el conocimiento de las culturas precolombinas del Ecuador definitivamente va a ser algo que les va a llamar mucho la atención a los niños y eso es lo que importa porque ahora el problema de que se esté perdiendo la identidad cultural. ¿Cuál es la diferencia a las otras culturas y todo lo que tiene que ver con extranjerismos? Es que uno lo puede ver en películas, en series, en todo de una forma atractiva.

Las ventajas que tiene el aplicativo interactivo en la educación de un niño sobre estos temas va desde el proceso cognitivo que un niño tiene para el aprendizaje, ya que es bien complejo, y todo lo que se ha hablado antes va de la parte constructivista que sí cumple en el diseño de este cuento. No necesitas venir con un conocimiento previo, puedes entenderlo sin necesidad de que te hayan dado antes 30 libros acerca de la cultura.

Entonces según lo que se mostró en el proyecto, fue como comprimir lo importante, porque esto es lo que se tiene que saber de una forma que les va a gustar, participativa. Es una nueva forma en la que están interactuando, ellos no están leyendo, ellos son parte de la historia.

La edad sería la más indicada para implementar este aplicativo interactivo e incentivar a la lectura de cuentos precolombinos e influenciar en su interés sobre la cultura ecuatoriana en los niños sería de 8 a 10 años, porque si bien es cierto el cuento si se lo está narrando, tiene que ser en un rango de edad donde se haya culminado el proceso lector, porque si no se van a aburrir o no lo van a entender. Entonces estos niños ya han culminado su proceso lector, ya han adquirido la mayor parte del vocabulario, ya tienen más soltura para leer, ya pueden mantener la concentración más continua. Preferible a los 10, porque a los 8 ya terminaron su proceso lector, pero sigue siendo un poco difícil que ellos mantengan la concentración, aunque por la cantidad gráfica también aplicaría usándose un vocabulario más flexible. A los 10 años, la discriminación será mucho más fácil.

El uso de dispositivos móviles en niños es un arma de doble filo porque por un lado los dispositivos sirven para el aprendizaje temprano, un niño de 2 años aprenderá una canción del alfabeto si le gusta. Si se le puso de los colores los va a aprender, ayuda bastante a progresar con sus habilidades cognoscitivas, el problema vendría ser en cuanto a las actividades y todas las destrezas motrices, porque si se va a dejar a un niño de 3 años o 2 años a que solo tenga una Tablet, no se ejercita la pinza y no se ejercita la motricidad gruesa y la fina. Va a ver problemas de escritura, va a ver problemas visual-espaciales, etc. Ellos podrían utilizarlos desde que nacen, se le puede poner una canción para la cuna, se puede empezar a trabajar las neuronas desde que nacen con dispositivos. Al final no cree que haya una edad, es más parte de la responsabilidad del padre y de cómo la use.

Menciona que le agrada la metodología impartida en el plan del proyecto, ya que fomenta la habilidad lectora porque tiene vocabulario que no es sumamente complejo, pero es un vocabulario que será nuevo para ellos y van a aumentar el léxico, la forma en que uno tiene que ser observador ya que se harán preguntas y se muestran imágenes referenciales, si el niño observó se va a poder detectar.

Ella le llama a esta acción, *Attention Getter*, en la que se mantiene la atención, ellos tienen que observar y van a saber que en cualquier momento se hará una pregunta en la cual ellos tuvieron que estar atentos para resolverla.

Conclusión:

El proceso cognitivo de los niños es el que más se va a reforzar con el proyecto presente, se utilizará el método de *Attention Getter* para que los niños estén atentos a la lectura como a las gráficas de la animación, para que en el momento de responder las trivias, lo que se vio anteriormente en la escena les sirva de ayuda para responder las preguntas, para ver su nivel de atención, su capacidad para leer y retener información en base a su interés en ella más no en la repetición de la lectura como se solía usar antes, se enseñaría de la misma forma que en otros países se enseña de cultura, haciéndose un tema interactivo, interesante y hasta divertido para ellos, no necesitan esforzarse mucho para aprender ya que sus habilidades y su edad ayudarán mucho en el proceso. Se recomienda el uso de este cuento a niños de entre 8 mínimo a 10 años, ya que a los 8 ellos terminan su proceso de aprendizaje a la lectura, pero recién están comenzando a aprender palabras complicadas. Pero a los 10 años ya son más experimentados en vocabulario (aunque no del todo) y se les podrá agregar más contenido nuevo para mejorar su léxico y comprensión lectora, que según la psicóloga son herramientas fundamentales para la educación de un niño que las llevará hasta la universidad.

Perfil de Entrevistado #4:

Profesión: Diseñadora Gráfica e Ilustradora

Nombre: Viviana Cuenca

Lugar de Trabajo: Arkadia Estudio Figura

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en diseño e ilustración digital.

Resumen:

Para el desarrollo de un cuento interactivo se necesita un tipo de ilustración Narrativa, ilustración infantil o tipo Cómico, para un público joven o infantil estos estilos deben tener ilustraciones sencillas con mucho color y contraste.

Un Ilustrador debe ser capaz de adaptarse al proyecto al que va dirigido. En el caso de cuentos precolombinos los personajes deben mantenerse lo más parecido a la historia original que se cuenta para que el lector pueda sentirse identificado.

Una manera eficiente del desarrollo de un cuento interactivo es hacerlo en formato digital resulta ser de gran ayuda porque facilita un poco la edición y corrección de detalles tanto de la ilustración como de la posterior edición del proyecto.

Los puntos más importantes para el diseño de este cuento serían: Mantener la mayor parte de detalles que se pueda de la época precolombina; los personajes, la vestimenta, accesorios, objetos, lugares y escenarios. Las referencias fotográficas pueden ayudar.

Hay que priorizar todos los elementos de la composición, los personajes son los protagonistas de la historia, en segundo lugar, los escenarios que complementan a los personajes. Las paletas de colores sugeridas deben ser tonos vivos, obviamente estos deben adaptarse al lugar, tiempo y hora en el que se desarrolla cada escena.

La diseñadora recomienda revisar que todos los elementos dentro del cuento funcionen entre sí para que pueda ser más armonioso para el espectador.

Conclusión:

Se sugiere utilizar un estilo de ilustración narrativo, como la ilustración infantil o tipo Cómico. Estas deben ser sencillas con mucho color y contraste y debe adaptarse lo más fiel a la cultura de la que se está basando para mayor fidelidad

con el objetivo. Nos recomienda usar de guía a las ilustraciones y animaciones de VEOVEO que tratan sobre temas sociales y culturales, las cuales son hechas en Ecuador. Cuenta que todos los elementos compositivos son importantes y hay que cuidar los iconos de la leyenda en esta adaptación, vigilar tanto el color, el tiempo y el sitio donde se desarrolla la historia y tratar de llevar un ambiente más armonioso para el espectador, que en este caso por ser infantil se requiere de mayor concentración, por el objetivo final del proyecto.

Perfil de Entrevistado #5:

Profesión: Docente de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Nombre: Mgs. Jossie Lara

Lugar de Trabajo: Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en diseño e ilustración de cuentos interactivos.

Resumen:

Hay muchas formas de crear un cuento interactivo, existe el Cartoon, es decir formas simplificadas, pueden lucir las mismas, ya sea, por medio de la técnica del vectorizado, o pueden ser de la técnica digital pero que emulan bastante bien la parte tradicional. De ahí lo siguiente sería hacer formas bastante figurativas, no son Cartoons sino que obedecen a un nivel más conceptual, algo un poco más impresionista, que se deja llevar más por la emoción.

Luego tenemos esto otro que es un poco más concept art, tiene luces, sombras, coloración de ambiente, intenta ser un poquito más volumétrico, tiene luces tridimensionales, hay un rebote como de luces como si realmente estuviera en un escenario realista, no puede llegar a ser tan perfecto, se nota la pincelada, no queda perfecto, es darle el volumen un poco como en Dreamworks. De ahí podríamos evolucionar lo que es el hiperrealismo, si podemos decirlo de alguna manera, ya que obedece a puestas en escena con perspectiva ya sean extremas, o bastante visibles dentro de un encuadre, dentro de una composición, para la intención que sería un poquito más para portafolio del artista, sirve para demostrar una historia, es muy poco usada puesto que si hablamos de cuánto estamos

hablando de que existe una composición en donde va una imagen que va complementada con un texto, eso es un cuento, el público generalmente es más infantil por lo que no necesitas tu entrar en el hiperrealismo necesariamente, el hiperrealismo se utiliza CGI incrustados más en *Live Action Films*.

Hay una diferencia entre estos tipos de comics para adultos y comics o cuentos para niños. Por lo general, los cuentos *Motion Comic* para adultos son los de terror, abordan temas cual Silent Hill, temas fuertes, grotescos, puede haber hasta violación, hasta inmolación, alguien que se convirtió en un monstruo. Fuera de eso, para que fuera para un público “teenager” serían los súper héroes.

Para que el target elegido quiera y se mantenga en la lectura del cuento se sugiere que hay que buscar aterrizar un poco, con esto de los superhéroes, pero mirando hacia dentro, por ejemplo, el municipio junto con el club del comic que tienen, ellos lanzan ciertos tributos por ejemplo a linterna verde, que fue por sus 80 años o algo así, entonces convocaron a varios artistas y me tocó hacer 3 páginas, la historia giraba en torno a linterna verde, con otros personajes de nuestra localidad, como el atascado, un personaje de leyenda antigua, que hace que las personas se extravíen, el duende, y la dama tapada, con esto aterrizas un poco la parte de superhéroes que interactúen con otros personajes que son nuestros.

La magister recomienda que no hay que temer al internet, considera que lo primero que hay que hacer es asegurar la idea en el IEPI, pero es mejor que se lo pueda publicar, ya sea por WordPress, por fan page ya que es bueno que puedas mostrar algo de Ecuador. Si el arte hace “Click”, y el guion es bueno, la persona pasará de la quinta página, y empezará a seguirte, y se podrá invertir para promocionar la publicación, por medio de un fan page.

Conclusión:

De acuerdo a la información proporcionada por la profesora, se determinó la importancia de la narrativa de la historia en el target a quien se dirige un cuento

interactivo. Existen un sin número de estilos de ilustración los cuales se pueden utilizar para dar un toque más artístico al producto, pero especialmente las imágenes vectorizadas o figurativas que lleven más la emoción para crear un impacto en quien está viendo el cuento, y este podría ser de gusto para todo público. Al terminar el producto también se recomienda enviarlo a patentar y hacerlo público para que este pueda ser apoyado y financiado y se pueda crear una mejor versión de este con más producción y más calidad en detalle.

Perfil de Entrevistado #6:

Profesión: Docente de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Nombre: Mg. Canva Byron Ma Lam.

Lugar de Trabajo: Facultad de Artes y Humanidades de la UCSG.

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en animación digital con efecto *Paradox*.

En cuanto a la animación, el magister opina que podría ser cualquiera, podría ser *Stop Motion*, podría ser 2D, podría ser 3D, ya que en las animaciones que están dentro del mercado, no define tanto si el 3D es para niños, 2d es para adultos, lo que sí define es el estilo del arte conceptual, y un poco el guion, una vez que se piensa eso, ahí se va definiendo si es que se adapta al público objetivo. También hay que considerar el presupuesto y el tiempo.

El magister menciona que conoce el nombre efecto Parallax como animación 2.5D, y menciona que no sabe si es la mejor, pero entre varias cosas tiene muchas ventajas, uno es el tiempo de realización, es menor, se necesita a alguien que ilustre y a alguien que anime los escenarios, y básicamente alguien que codifique, y eso tranquilamente podría hacerlo la misma persona, siempre y cuando tenga tiempo y todo lo demás. La otra ventaja que da es que como es 2D, facilita el escenario en cierto sentido, hace que los escenarios sean multifuncionales.

También recomienda Adobe After Effects para la animación del cuento, ya que hay bastantes herramientas que pueden ayudar y aparte se las puede exportar. Bota un formato, que permite meterle código, tiene la opción de hacer el *Parallax*, la opción

de multicámaras, y sobre todo porque tiene compatibilidad con un montón de plugins, entonces al hacer ciertos efectos animados, es mucho más fácil, explosiones, agua, fuego, etc.

Su mayor recomendación es meterle cabeza al guion. Sí la historia está “súper feo”, por más efecto visual que haya no va a pegar con ningún público, se refiere a sí el guion está mal, incluyendo los diálogos. Menciona que las historias no son necesariamente para dejar una lección moral, sino para entretener, y si viene una lección moral acompañada de eso mejor, el objetivo es entretener. Hay que trabajar los personajes que sean repetidos, repetidos en el sentido de, por ejemplo: yo tengo 2 niños que quieren ser el héroe, no. Debe haber un niño que tiene un temperamento determinado, y otro niño que es su contrapeso.

Otra cosa que se trabajaría es en el arco de transformación de los personajes, recomienda revisar la estructura de Dan Harmon, el creador de Rick and Morty, ya que él creó una estructura para hacer series bastante interesante porque trata del viaje del héroe, pero actualizada, él creó su propia estructura. Buscaría que cada escena tenga bastante conflicto, sugiere hacer sufrir bastante a los personajes, ya que, si no sufren, no hay conflicto, si no hay conflicto, no hay interés.

Luego hay que concentrarse en la composición y los personajes, hacer el diseño de los personajes, y hacer la composición de los planos y demás. Sugiere ver un video llamado “movimiento y composición según Akira Kogusawa?”, él lista varias cosas que debe tener una composición de movimientos, movimientos de cámara, movimientos de personajes, movimiento de grupo, movimiento de naturaleza, movimiento en edición, eso lo tomaría en cuenta a la hora de hacer el storyboard, y al momento de hacer el personaje, se buscaría que el personaje sea en el diseño todo lo que dice que es en la estructura que se armó del personaje, personalidad temperamento, todo lo demás.

Conclusión:

El guion es muy importante para la realización de la animación, según el Mgs. Canva, ya que el estilo de animación se interpreta según lo que quieras comunicar, se recomienda vigilar tanto el guion como los diálogos, trabajar los siguientes movimientos de planos y personajes bien definidos en un storyboard para después, con ayuda de Adobe After Effects, programa recomendado por el

mismo, saber llevar a cabo una animación y si es necesario la programación de la misma. El no ha trabajado en cuentos interactivos, pero si en cuentos digitales y considera que lo importante para mantener al público entretenido es simplemente cuidar el guion y que el usuario disfrute del cuento no solo de una lección moral, y si se puede realizar ambas acciones, sería mucho mejor.

Perfil de Entrevistado #7:

Profesión: Desarrollador de cómics digitales en Mono Comics.

Nombre: Ing. Cristopher Olaya Rojas.

Lugar de Trabajo: Mono Cómics

Aporte cualitativo: Brindará información técnica en base a su experiencia en diseño y adaptación de cómics digitales y libros interactivos.

Resumen:

Para el desarrollo de un cuento interactivo se recomienda unas herramientas esenciales que se debe tomar en cuenta, las cuales son: Un programa de dibujo como Photoshop que permite dibujar con diferentes tipos de pinceles.

Para realizar un cómic primero va el guion, no comenzar con “había una vez”, está muy usado, hay reglas para crear, entonar la historia, se debe hacer un “*Cliffhanger*” para que el lector mantenga su atención en el cómic.

Entre los procesos, primero se debe tener el guion, luego el guion literario, el cual ayuda a maquetar cuantas viñetas serán por página, y por último la historia, diseño de personajes, escenarios.

La diferencia entre un *Motion Comic* y un *Graphic Novel* es sencilla, la primera es sólo un cómic animado, en base a los dibujos originales, un ejemplo muy increíble: es la Muerte de Spider Man, en Youtube la puedes ver.

Hasta donde sé, las novelas gráficas son un toquecito de juego por lo que he visto, la posibilidad de tomar decisiones múltiples, y un cuento digital hasta ahora no lo ha desarrollado.

La animación de un Motion Comic es: corte de capas, y tener timing, saber cómo van a ocurrir las acciones y en qué momento ocurrirán

Existe un cierto tipo de interactividad en los comics, la mayoría de cómics digitales tienen puntos de interacción, por ejemplo, en el comic de Udyr guardián de los espíritus puedes transformar el personaje interactuando con él.

Conclusión:

Las herramientas necesarias que nos recomienda el Ing. Oyalas es utilizar un programa de dibujo como Photoshop que permite dibujar con diferentes tipos de pinceles. También prioriza por sobre todo el guion antes de cualquier desarrollo, recomienda agregar un Cliffhanger a las escenas, ya que según su experiencia desarrollando comics, eso ayuda a que el lector o usuario en este caso se mantenga dentro del cuento, quiera seguir leyendo. El guion literario también ayudaría en la creación de las viñetas que se usarán en el cuento, o la cantidad de páginas, escenas que se realicen en el cuento, ayuda a la organización.

2.4.2.1 Conclusión de las entrevistas:

Se ha dividido la investigación por sus puntos más importantes: la historia ecuatoriana por su contenido, la educación básica media por su público objetivo, la ilustración, animación y estructura por el desarrollo del cuento interactivo. En todas las áreas el profesional dio puntos importantes para el desarrollo del proyecto. La poca importancia del ministerio de educación afecta a los chicos que están en clases de colegio, más en bachillerato. Los más pequeños recién están viendo un cambio con respecto a las mallas curriculares, aunque se ve más en escuelas de clase media. Los de clase baja recién están comenzando a implementar elementos digitales a su curriculum, situación que se impulsó más con la llegada de la pandemia al Ecuador. Los maestros han tenido que

desaprender para volver a aprender, no desean quedarse analfabetas en el mundo digital en el cual se vive actualmente, ellos para seguir impartiendo clases a esta generación han tenido que buscar formas incluso creativas de enseñar y ayudar a que el niño no pierda el interés en clases.

En cuanto a la historia de la leyenda de Umiña, si es la más icónica de la cultura Manteña, pero sorprendentemente una de las menos conocidas en el país, incluyendo su provincia de origen. Se entiende que fue una esmeralda adorada por sus pobladores hasta el día de la llegada de los españoles, siendo la última cultura precolombina existente conocida. Eran navegantes y exportadores, tenían su propio objeto de cambio comercial, la concha Spondylus. Conocían personas de otros reinos por su conexión con países como Chile y México. Umiña según la leyenda era una hermosa mujer con ojos verdes que se cree al día de su muerte su corazón se convirtió en una esmeralda, la cual fue la razón por la cual fue adorada en un altar, que se cree se encontraba ubicada por cerro de hojas de Jaboncillo y su pueblo se ubicaba principalmente en Bahía de Caráquez.

El tipo de ilustración y animación se tendrá que hacer de forma sencilla, pero resaltando los elementos importantes de la historia. Para llamar la atención del público infantil se deberá usar una paleta de colores cálida, brillante y de acuerdo a los colores comunes de la cultura precolombina. Se usará la animación en Parallax o 2.0 para el cuento, ya que por el tiempo, presupuesto y mano de obra que se tiene resulta ser el más óptimo y el más rápido, como también siendo atractivo del público no solo infantil sino también del juvenil, asimilando una novela gráfica animada.

2.4.3 Análisis del Focus Group:

El Focus Group se llevó a cabo con un grupo de 24 estudiantes de Animación Digital de la UCSG para que se ofrezca su criterio en cuanto al cuento interactivo. Se realizó una convocatoria a hombres y mujeres de distintas edades entre 17 y 27 años.

Respecto a las preguntas de entrada:

¿Qué tanto conocen sobre la historia del Ecuador o de su respectiva provincia?

Muchos contestaron que no tenían mucho conocimiento sobre la historia del Ecuador más allá de lo que se les ha impartido en el colegio o escuela, algunos no tuvieron tampoco mucho conocimiento proveniente de ahí, otros simplemente no respondieron.

¿Conocen sobre alguna leyenda precolombina de la provincia de donde provienen?

Curiosamente de los 24 solo 1 persona admitió conocer una leyenda precolombina sobre justamente la reina Umiña, ya que esta persona provenía de la provincia de Manabí, de ahí el resto no hablo mucho del tema, pero uno mencionó conocer la leyenda de Guayas y Quil.

- Solo para quienes viven en Guayaquil ¿Cuál es la leyenda precolombina más famosa de Guayaquil?

La mayoría no recordaba que era la leyenda de Guayas y Quil, la cual provenía de la cultura Huancavilca, quienes junto a los Manteños eran la cultura precolombina principal de la provincia del Guayas, aquí se nota un desconocimiento cultural por parte de la ciudad de Guayaquil también.



Figura 27: Estudiantes de la carrera de Animación Digital de la UCSG al comienzo del Focus Group.

Fuente: Foto propia.



Figura 28: Estudiantes de la carrera de Animación Digital de la UCSG interactuando con el aplicativo de prueba.

Fuente: Foto propia.

Preguntas después de muestra del producto:

1. ¿Qué tanto te gustó el cuento interactivo?

- a) Me gusto: 13
- b) posiblemente: 7
- c) No me gusto: 4

2. ¿Qué detalles podríamos mejorar en el cuento?

- Agregar subtítulos en distintos idiomas.
- Dar indicaciones de funcionamiento de botones en el cuento.
- Hacer una animación más fluida.
- Elaboración de la parte visual más artística.
- Dinamismo en frames y animación.

3. ¿Comprarías el cuento interactivo?

- **Si:** 12
- **Tal vez:** 7
- **No:** 5

4. Describe en una palabra que te pareció este juego:

Entre todos se resumen en 3 palabras:

- Curioso
- Dinámico

- Interesante

2.4.3.1 Conclusión del Focus Group

Los estudiantes de Animación Digital, a pesar de no tener muchos conocimientos acerca de leyendas precolombinas, se mostraban interesados en la lectura de esta, les agrado mucho la idea de desarrollar un cuento interactivo por el menú de la plataforma, como también se vieron interesados en el tipo de plataforma en la que se está desarrollando. También como por el cuento fue estructurado. Hubieron 7 personas que no les agrado mucho el diseño y en la adquisición del cuento de forma personal, pero sugirieron volver a ver una versión con los cambios dados para volver a opinar sobre el producto. La idea del proyecto llegó a gustar mucho tanto como el diseño de los personajes, aunque en la presentación del Focus Group hubo muchas fallas técnicas fuera del proyecto (daño del In-Focus del salón de clase o mal funcionamiento de los parlantes) tuvimos una considerable acogida a pesar de la situación, y se nos dio sugerencias en cuanto a optimización y mejora en animación y diseño de personajes, como también mejorar en la narración.

CAPÍTULO III

CAPÍTULO III.- PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

3.1 Descripción del producto

La propuesta presente es un cuento interactivo que tiene como objetivo el incentivo a la lectura de cuentos precolombinos del Ecuador en niños de entre 9 a 11 años, y que sirva para aportar al conocimiento de la identidad cultural del país. El usuario podrá visualizar una animación inspirada en la “leyenda de la diosa Umiña”, leer la historia e interactuar con las trivias que les proporcione el juego sobre datos de la cultura manteña.

Se trata de una adaptación visual en 2D animada de la famosa leyenda precolombina “La Diosa Umiña”, de la cultura precolombina Manteño - Huancavilca, donde trata de una joven princesa y curandera manteña llamada Umiña, que debe decidir entre obedecer las órdenes que su padre toma con su pueblo o actuar por ella misma ante la desaparición de las conchas spondylus, objeto importante en la cultura para el comercio, cuya falta traería hambruna y crisis.

El cuento contiene botones de acción que dirigen al usuario a las distintas páginas (escenas) del cuento, como el botón home que le muestra un menú con opciones como repetir escena, volver al menú principal o salir de la aplicación, los botones de siguiente y atrás que ayudan a dirigir el ritmo de lectura del cuento, el botón de pausa-play que se encuentra en el lado superior derecho de la pantalla. Se añaden trivias, las cuales se encuentran ocultas en elementos de la historia de gran valor cultural, las cuales al dar Clic muestran pantallas donde se pregunta algo relacionado a tal objeto y el usuario deberá elegir una opción la cual ya sea correcta o no mostrará datos importantes sobre tal objeto, después de responder la historia continua hasta la siguiente trivía, y así se lleva a cabo a lo largo de la historia hasta el final. Por último, contará con una narración *Voice off*, acompañada del texto que contará la historia.

El objetivo final del cuento es que sirva como herramienta de incentivo a la lectura de cuentos precolombinos del Ecuador que sirva para aportar al conocimiento de la identidad cultural del país en niños de entre 9 a 11 años de edad. Está diseñado para ejecutarse en dispositivos móviles gama media con sistema operativo Android con opción a descargarse para computadoras ya sean portátiles o de escritorio, medios los cuales los niños escogidos poseen debido a ser denominados generación Centennial (Z) en la actualidad.

3.1.1 Objetivo del cuento interactivo:

Enseñar a los niños de forma lúdica una leyenda precolombina del país, en la cual a través de su historia se van mencionando elementos icónicos de la cultura Manteña. El usuario deberá estar atento a la animación y narración (ya sea hablada o escrita) para poder responder a las preguntas que vendrán más adelante en las trivias. El método de aprendizaje aplicado aquí es el Attention Getter, que según la psicóloga generalista Abigail Freire (2020) a quien se entrevistó, es una técnica que sirve para llamar la atención del estudiante mientras está leyendo, así trabaja la retentiva del niño por medio de un elemento interesante, en este caso de los elementos animados del cuento, los cuales recuerda después en las trivias, siendo una técnica de retroalimentación. Las trivias preguntaran sobre los elementos vistos durante la escena anterior, aunque el niño responda bien o mal este se le dará el resultado correcto y una explicación más detallada, con imágenes incluidas, del porque es la respuesta correcta.

No hay puntuaciones, el fin del juego es aprender, entretenerse con tranquilidad y lograr un interés por parte de estos cuentos y que al final lleguen a aprender sobre cultura general del país. Como cuando lees un libro, pero de manera más interactiva y en formato digital.

3.1.2 Nombre: Umiña, la Diosa de la Salud.

La elección de este nombre es una representación directa de la leyenda original sobre la diosa Umiña, el énfasis en diosa de la salud es para dar a entender que se trata de una historia con origen precolombino, denotando lo místico y poderoso

del personaje principal. Como esta es una leyenda y se está creando una adaptación, se decide reforzar su papel importante en la cultura precolombina Manteña a través del nombre.

3.1.3 Sinopsis del cuento:

Umiña es una joven curandera, hija del Cacique más importante de su pueblo. Cuando las conchas spondylus desaparecen del océano, Umiña se encuentra en una disputa entre ayudar a su pueblo a su manera o hacerlo como su padre lo ordene, lo cual la llevara a buscar la razón del infortunio, devolver el objeto comercial máspreciado al pueblo y salvarlo de la hambruna, consecuencia del mismo.

3.2 Descripción del usuario

Esta aplicación está elaborada para niños de entre 9 a 11 años. Según las encuestas realizadas de forma virtual mediante la aplicación para videoconferencias Zoom a niños seleccionados de la Unidad Educativa Javier, lugar donde se realizó la investigación, la mayoría de ellos respondieron tener desconocimientos sobre la historia del Ecuador (18.2% bajo y 68.2% medio, nada 4.5% y alto 9.1%) y por ende sobre la existencia de la mayoría de culturas precolombinas del país y de la existencia de sus leyendas folklóricas, como también se encuentra un déficit de interés por la lectura de obras ecuatorianas en general. Se busca incentivar a la lectura de las mismas y mostrar mediante un ejemplo (en este caso la leyenda precolombina escogida) que tan entretenido e interesante resulta ser la lectura de leyendas de la propia cultura ecuatoriana y por ende fortalecer el conocimiento gracias al uso de la tecnología.

VARIABLE GEOGRÁFICA

	Nacionalidad	Urbana/Rural	Clima
ESTUDIANTES DE 7MO AÑO DE EGB	Ecuatoriana	Urbana	Cálido

VARIABLE DEMOGRÁFICA

EDAD	Sexo	Ciclo de vida familiar	Educación	Ocupación	Origen étnico	Clase social
9 A 11 AÑOS	Indiferente	Etapa 1: Soltería	Primaria	Estudiante	Indiferente	Media

VARIABLE PSICOGRÁFICA

PERSONALIDAD	Estilo de vida	Valores	Intereses
EXTROVERTIDOS, PROACTIVOS	Estudiantes, actividades extracurriculares	Responsabilidad, curiosidad.	Cartoons, videojuegos, Comics, apps móviles

VARIABLE CONDUCTUAL

BENEFICIOS DESEADOS	Tasa de uso
INCENTIVAR A LA LECTURA DE LEYENDAS FOLCLÓRICAS E INTERÉS POR LA CULTURA ECUATORIANA.	Usuario casual

Tabla 2: Segmentación del público objetivoFuente: **Elaboración propia**

3.3 Alcance técnico

El desarrollo del cuento interactivo fue elaborado en 2 equipos diferentes:

El primer equipo se utilizó para el desarrollo de la aplicación y animación de escenas, un ordenador de escritorio con sistema operativo Windows 10 Pro de 64 bits.

- Procesador Intel Core i7-3770 3.40 GHz
- Memoria 16 GB RAM ddr3
- Figuras NVIDIA GTX 1070

El segundo equipo se utilizó para la parte ilustración de personajes, escenarios y el diseño Figura de la aplicación. Una laptop Dell Inspiron 15 5000 series con sistema operativo Windows 10 Home Single Lenguaje versión 18363.959.

- Procesador 1,80 GHz Intel Core i7
- Memoria 16GB
- Figuras AMD Radeon R5 M335 4 GB

La tableta grafica en la cual se realizaron los diseños de personajes y escenarios del cuento interactivo es la Wacom Intuos Pro, tamaño pequeño.

- Área activa: 224 x 148 mm / 8.82 x 5.83 "
- Sensibilidad del lápiz óptico: 8192 niveles
- Dimensiones: (An x Al x Pr) 13,18 x 8,54 x 0,31 " / 338 x 219 x 8 mm

El micrófono que se utilizó para grabar el audio del actor de voz para la narración auditiva del cuento fue el condensador Nady usb-5h:

- Plug and play
- USB 2.0
- Graba audio entre 20 y 20.000 Hz con un SPL máximo de 130 dB.
- Resolución de 16 bits con una frecuencia de muestreo de entre 44,1 y 48 kHz.

implementación está dirigida a dispositivos móviles de gama media a alta que contengan el sistema operativo Android, se recomienda sea mejor utilizado en tablets por su tamaño de pantalla y su facilidad al ser utilizado por niños. El requerimiento mínimo del cuenta será que el usuario tenga instalado Android Lollipop 5.0 con API 21, y funcionará en todos los sistemas operativos posteriores. Como también tendrá su versión para computadoras de escritorio a partir de la versión del sistema operativo Windows 7 en adelante.

3.4 Diagramación / Línea gráfica

3.4.1 Diagrama de flujo de la aplicación

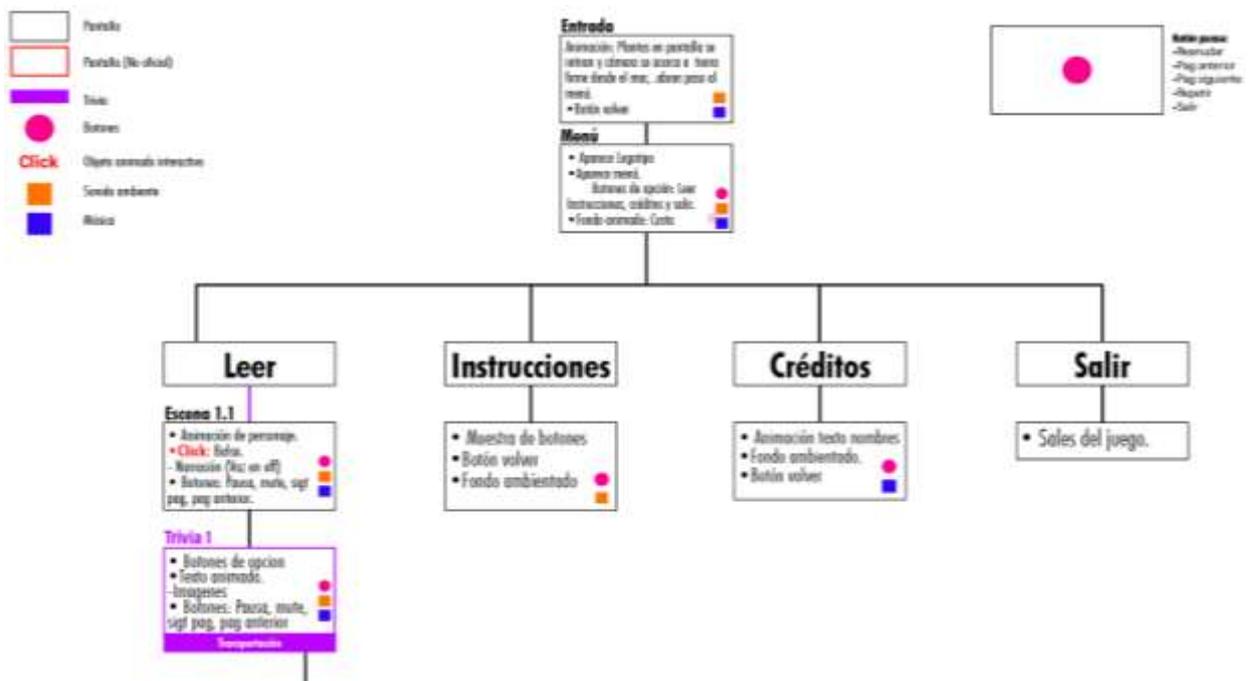


Figura 29: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 1ra parte.

Fuente: Elaboración propia

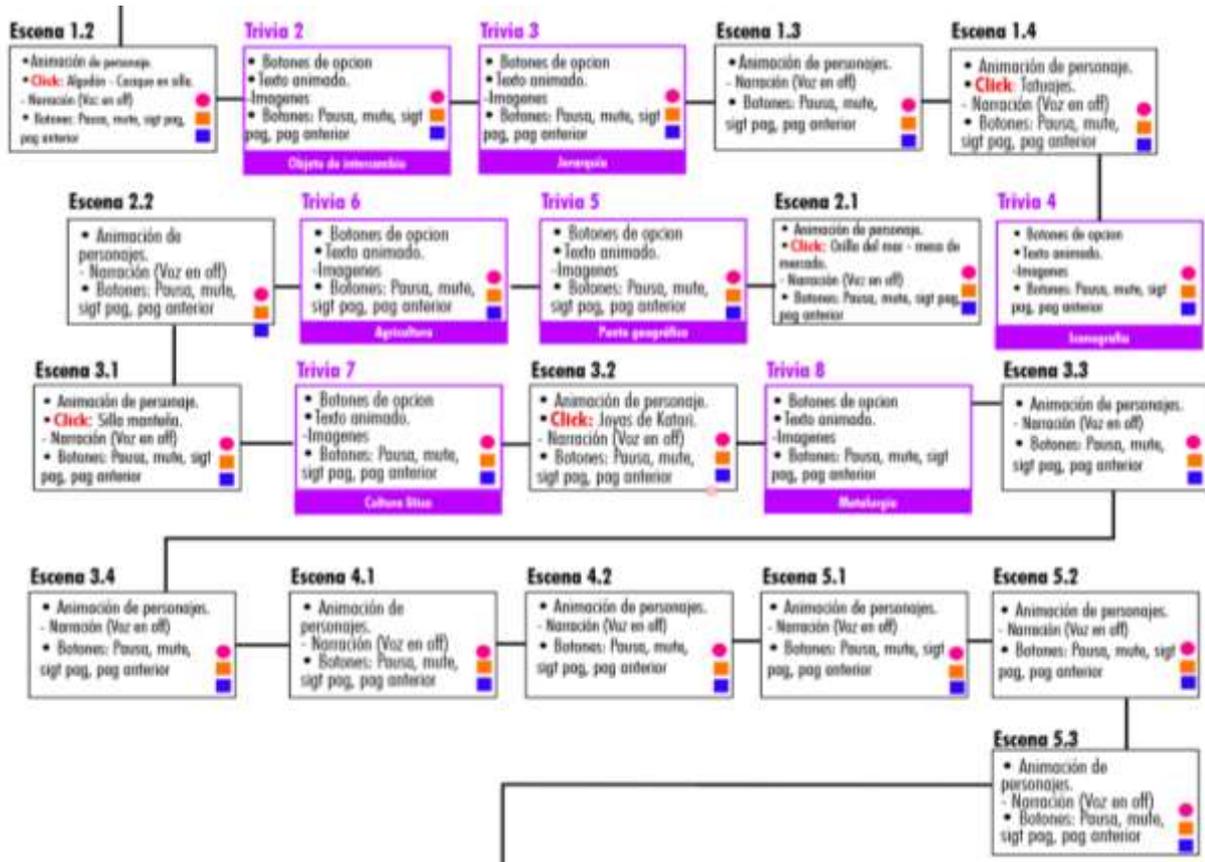
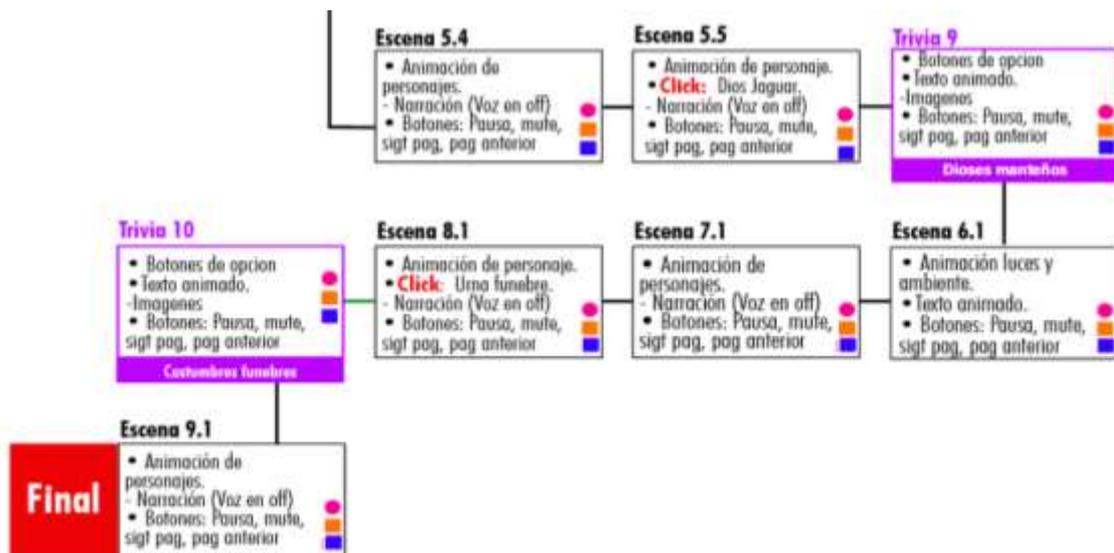


Figura 30: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 2da parte.

Fuente: Elaboración propia



Creado por: Ariana Morales C y Pedro Chavez D.

Figura 31: Diagramación en flujo de los módulos de la app, 3ra parte.

Fuente: Elaboración propia

3.5 Diseño UX y UI del cuento interactivo

3.5.1 Diseño del logotipo (ISOLOGO):

El diseño del logotipo, que en este caso es un isologo según (Alcaraz, S.F) tuvo 2 versiones, la primera fue realizada en una textura tipo madera 2d, el segundo se enfocó más en resaltar lo más valioso que la cultura precolombina manteña poseía, el oro, pero rodeándolo de plantas y unas esmeraldas en cada punta del lado superior e inferior del logotipo, denotando su importancia en la historia. La elección de la tipografía se conservó del primer diseño ya que se desea dar alusión a la forma tribal que tenían los manteños y otros aborígenes en comunicarse a través del dibujo rustico de esa época. El slogan “la Diosa de la salud” se refiere a como la conocen en la cultura según las cartas de los cronistas sobre sus experiencias con el pueblo manteño, quienes la describían como una diosa curandera y su esmeralda sería un objeto sagrado para ellos. A los lados posee 2 símbolos originarios de la cultura Manteña, se cree que estos símbolos poseían un significado de origen ritual y una conexión con los dioses que tenían los manteños según la entrevista con la Lic. Ivonne Cela, se los agrega ya que, según la misma entrevista, eran característicos de Caciques y Shamanes, y ella es considerada una diosa, un poder muy alto en su cultura. Los símbolos existen y se pueden apreciar en las siguientes imágenes en anexos, las cuales también se utilizan para el diseño del personaje de Umiña.



Figura 32: Logotipo del cuento - oficial.

Fuente: Diseño de Ariana Morales.

3.5.2 Paleta de colores del isologo:

La elección de la paleta fue basada en las referencias que se visualizan en los elementos culturales de la cultura precolombina, las imágenes tomadas del Complejo Arqueológico Hojas Jaboncillo, ubicado en Portoviejo, fueron la ayuda principal para la elección de casi todos los colores y Figuras utilizados en este proyecto ya que son recreaciones aprobadas por el ministerio de cultura y patrimonio y es la más cercana a la fidelidad de la historia. La armonía cromática corresponde a una gama cálida, una composición análoga del amarillo donde predomina el contraste.

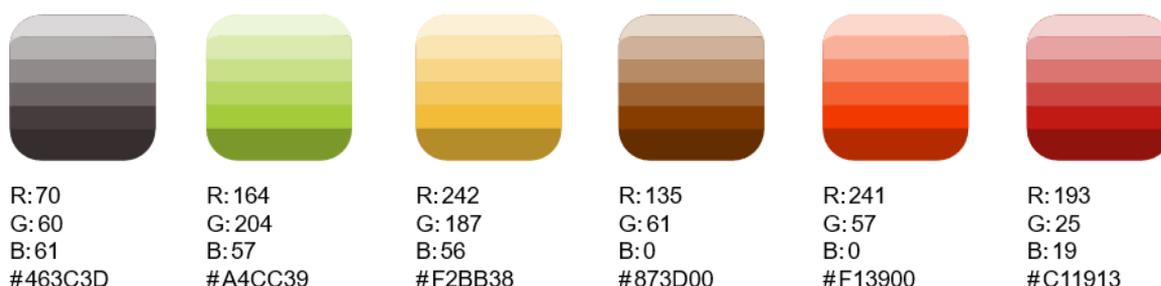


Figura 33: Paleta de colores del isologo

Fuente: Elaboración propia

3.5.3 Iconografía del isologo:

Estos elementos fueron elegidos por ser participe en la mayor parte del cuento interactivo y por ser importantes en el nivel de importancia cultural de la leyenda precolombina. El primer icono es un símbolo hecho en pintura corporal característico de la cultura manteña, con una similitud al sol se encuentra en una las estatuas ubicadas en el museo del cerro Hojas de Jaboncillo (ANEXO 6), el siguiente icono corresponde a un patrón geométrico característico de vasijas encontradas en la cultura manteña, también referenciado de lo visto en el museo. El siguiente icono es una planta de origen selvático, la cual alude a ese ambiente para causar sensación de aventura en la selva, y por último el elemento más importante una gráfica vectorizada de una esmeralda, ya que en la leyenda la protagonista se convierte en una esmeralda, y en la historia es el objeto de mayor importancia para esta cultura según lo descrito en el capítulo 1, se decide agregar por su gran valor cultural.



Figura 34: Iconografía del isologo

Fuente: Elaboración propia

3.5.4 Fuentes tipográficas del isologo:

La tipografía del título principal del cuento está basada en los estilos tribales que tenían las figuras precolombinas encontradas como también talladas en sus ubicaciones geográficas, claro está basándose en su textura para dibujos ya que ellos no conocían de la escritura. La segunda tipografía se eligió para representar el slogan de una forma más legible ya que al ser colocada en un tamaño más pequeño podría perderse si se eligiera la primera tipografía, como también será la tipografía más usada en textos dentro de las páginas y opciones por su facilidad de legibilidad y su estilo curvo *San Serif* que se dirigirá más a un estilo joven de usuario, creando una semi - formalidad.



Figura 35: Fuentes tipográficas del isologo

Fuente: Elaboración propia

3.6 Diseño de personajes:

Se crea una versión caricaturizada de los personajes del relato, basada en la vestimenta y uso de elementos simbólicos de los pobladores de la cultura Manteña, recolectando información bibliográfica y de campo (como estatuas famosas, pinturas y museos referentes del tema). Diseñados en un formato 2D

donde se utiliza el estilo del sketch de Cartoon para cómics juveniles, (sin centrarse en el realismo y no utilizando el canon de 8 cabezas) se usan contornos de color oscuro a su tono de piel. El diseño fue creado en un lienzo de 3000 por 3000 píxeles y usando de resolución píxeles de 150 ppp en el programa de pintura digital Paint Tool SAI, y utilizando la técnica del *Line Art* y el coloreado de la base, sombras e iluminaciones de los personajes directamente en Adobe Photoshop, se agradece la colaboración de las ilustradora Marisol Alava por el diseño de personajes para el cuento interactivo.

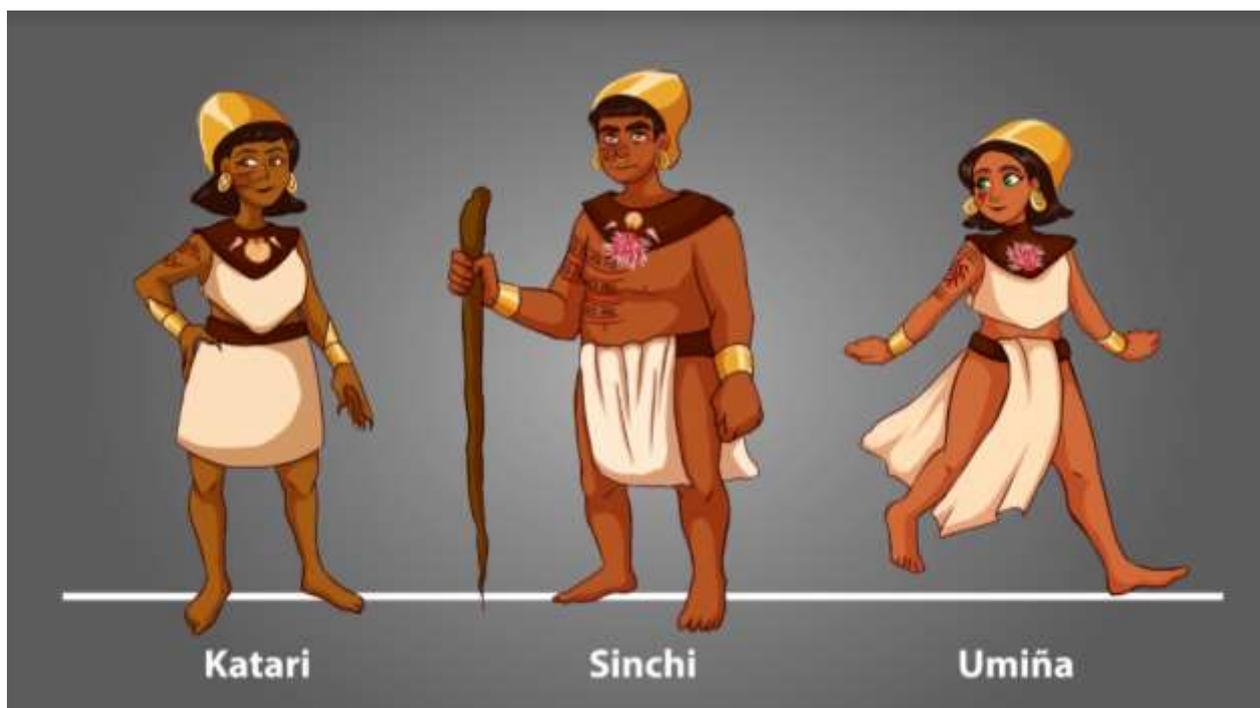


Figura 36: *Diseño de los personajes principales y antagonista.*

Fuente: *Elaboración de Marisol Alava.*



Figura 37: Infografía de diseño del personaje principal, Umiña.

Fuente: Elaboración de Marisol Alava.



Figura 38: Infografía de diseño del personaje principal, el cacique Sinchi.

Fuente: Elaboración de Marisol Alava.

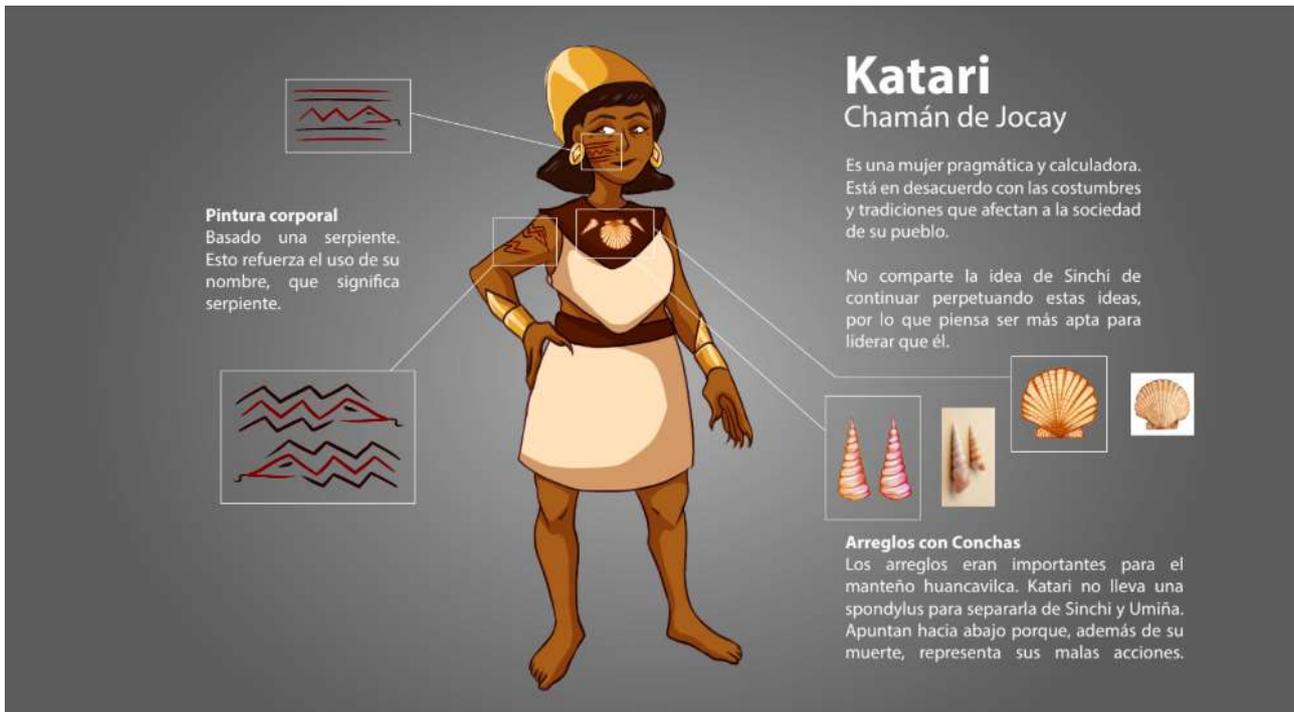


Figura 39: Infografía de diseño del antagonista, la Shaman Katari.

Fuente: Elaboración de Marisol Alava.

3.6.1 Base de creación de los personajes:

Estas fotografías representan a todos los aspectos Figuras utilizados para basarnos en el diseño tanto de personajes como de ambiente, se podrán encontrar en el apartado de anexos de referencias para el diseño del cuento interactivo (Ver todas las imágenes en anexos 4).



Figuras 40 - 41: Estatuas de pobladores de la cultura Manteña ubicadas en el museo Cerro El Jaboncillo – provincia de Manabí.

Fuente: El Diario.ec

3.7 Diseño de escenarios:

Los escenarios están hechos en una mesa de trabajo de 3000 x 3000 pixeles con una cantidad de DPI de 150. Se separan todos los elementos visuales en capas para la lograr el efecto Parallax (Slow motion) en la animación.

Los *Backgrounds* (Fondos o escenarios) son diseñados a partir de pintura digital de colinas, nubes y árboles lejanos, dando a entender que están situados en una selva, como también de un cielo claro y azul, un gran sol brillante y un océano azul gigante dando a entender que están cerca de la costa y que es una cultura navegante, lo cual es un elemento icónico de esta cultura.

Para darle un toque más rústico se utilizan texturas tipo nubes, suciedad o rasgos, así se dará alusión a la forma antigua o tribal. Se le agradece la colaboración de Viviana Cuenca en el diseño de escenarios como a Marisol Alava y Carolina Aguirre por la elaboración de las escenas del cuento interactivo.

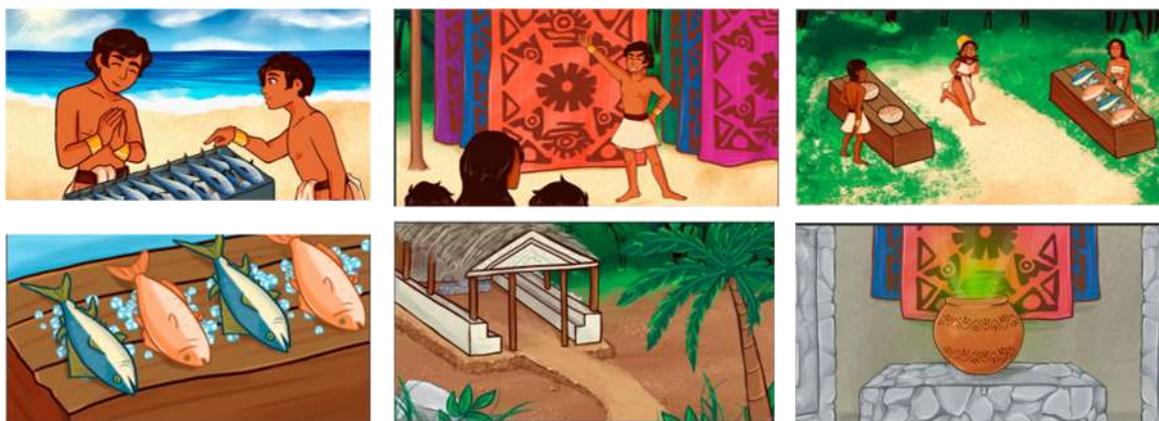


Figura 42: Colección de algunos escenarios con personajes.

Fuente: Elaboración de Viviana Cuenca, Marisol Alava y Carolina Aguirre.

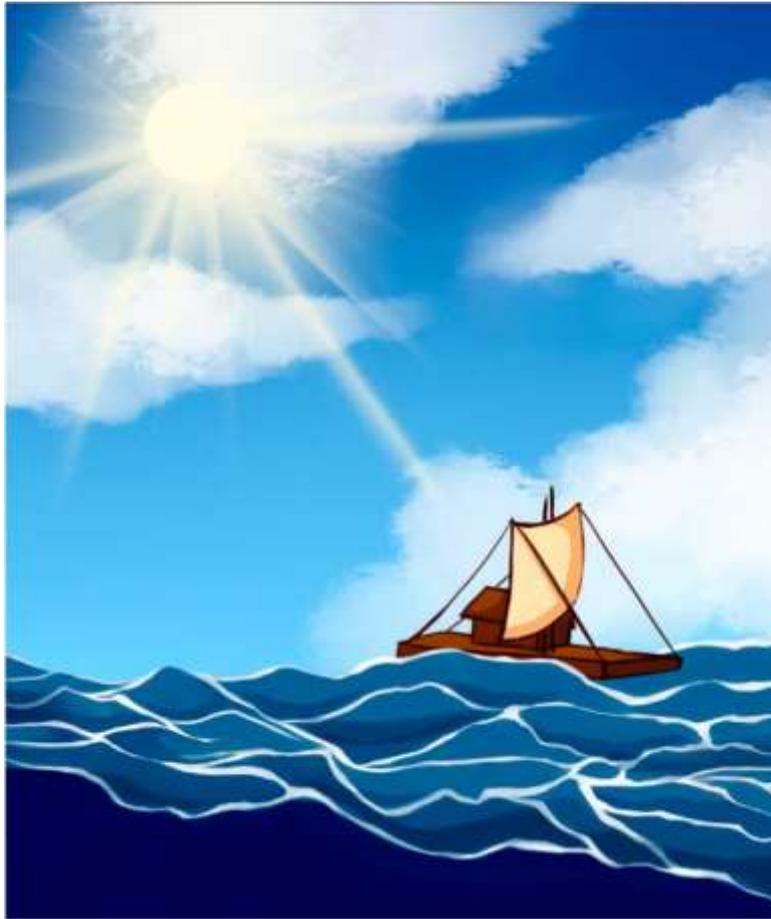


Figura 43: Escenario de la escena 1 del cuento - entrada.

Fuente: Elaboración de Viviana Cuenca.

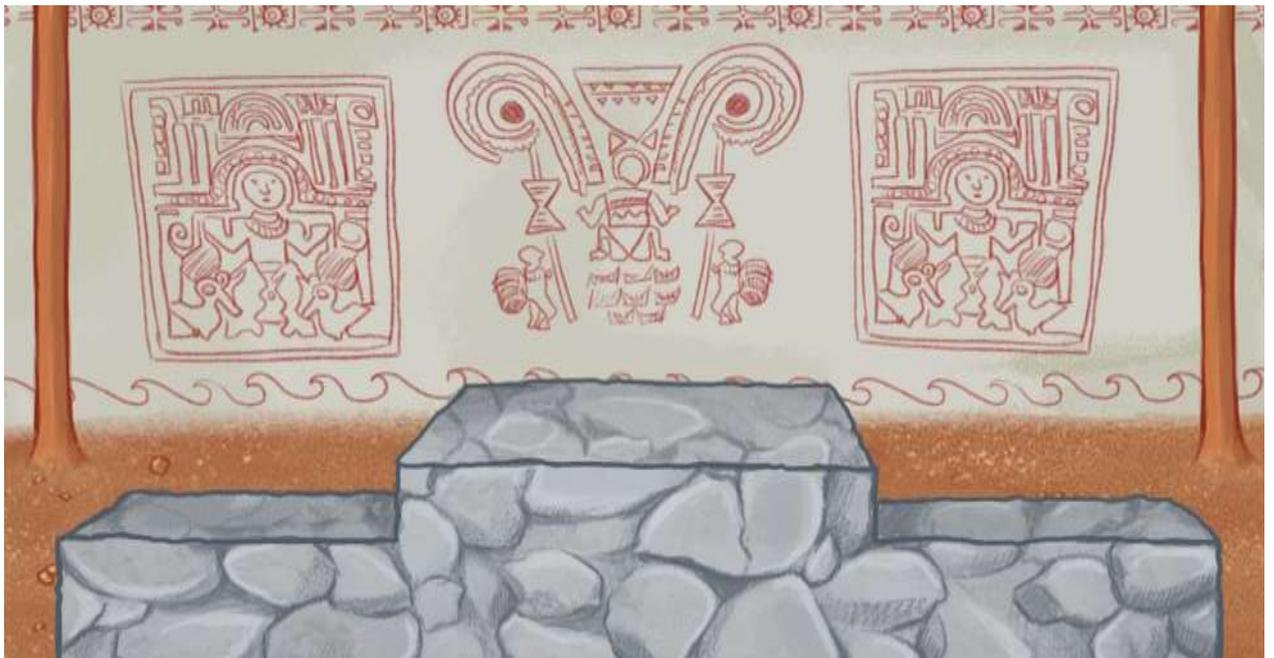


Figura 44: Escenario de la escena 4 del cuento – Audiencia con el cacique.

Fuente: Elaboración de Viviana Cuenca.

3.7.1 Paleta de colores del cuento:



Figura 45: Paleta de colores base del cuento interactivo.

Fuente: Elaboración propia

3.8 Storyboard:

El storyboard cuenta con una guía gráfica acompañada de un *Animatic*, en el cual se utilizan Sketches de los escenarios y personajes que sirvan como guía al movimiento de cámara y dinamismo en la animación y ayude a visualizar de forma más clara el resultado final.

Se realizaron storyboards basados en el relato de la leyenda original para tomar en cuenta la cantidad de escenas a realizarse, la propuesta de animación, diseño de composición de cada escena y detalles técnicos de cada una, sirvió de gran ayuda puesto que fue un grupo de ilustradores quienes trabajaron con estos para guiarse en la producción del cuento. Se agradece la colaboración de Marisol Alava en el desarrollo de los storyboards. (Ver storyboards en ANEXOS 2)

3.9 Lenguaje de programación:

Unity soporta varios lenguajes de programación, sin embargo, el lenguaje estándar utilizado en Unity es C# (C Sharp), lenguaje con el cual está programado el cuento.

3.10 HUD

Ya que el proyecto se trata de un cuento, el HUD (Head Up Display) debe ser sencillo y minimalista, porque no debe distraer al usuario de la historia. Contará con los siguientes botones:

- **Home:** Regresará al menú principal de la aplicación.
- **Pause/Play:** Pausa y resume la historia.
- **Adelante:** Avanzará a la siguiente escena del cuento.
- **Atrás:** Retrocederá a la anterior escena del cuento.
- **Replay:** Vuelve a repetir la escena.
- **Audio:** Repite la narración de la escena.

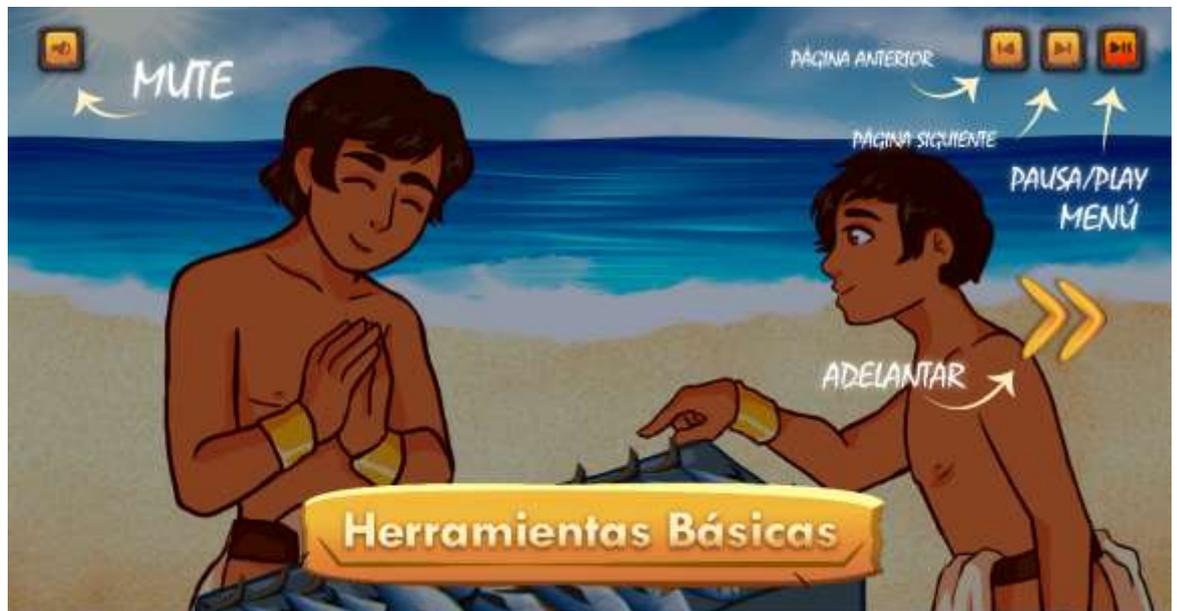


Figura 46: HUD del cuento interactivo.

Fuente: Elaboración propia

3.11 Páginas:

Se desarrollo una página principal con 4 opciones de entrada distintas en los módulos de la aplicación del cuento. Tenemos la página “Leer” que al ingresar comienza la lectura del cuento. La página “Instrucciones” donde al ingresar podrás aprender como es el funcionamiento de los botones del juego, como movilizarse

dentro del mismo y te explica cómo funcionan las trivias y para qué sirven. Por último, tenemos la página de “Créditos” que sirve para indicar quienes participaron en el proyecto como también declarar el uso de las canciones con su respectivo derecho de autor. De ahí tenemos la opción de “Salir” que como su nombre lo dice, hace que salgas de la aplicación.

3.11.1 Menú principal:

El menú contará con pequeña animación, seguido de la aparición de los botones de opción, con los cuales podremos decidir si entrar a leer el cuento, leer las instrucciones o salir de la aplicación.



Figura 47: Menú principal de la aplicación.

Fuente: Elaboración propia

3.11.2 Instrucciones:

En esta sección el usuario podrá aprender la modalidad y forma del uso de la aplicación, como también te explica más detallado cómo funcionan las trivias y para que tendrá que verlas. Esta parte se resume en la primera trivia que aparecerá en la escena 1 del cuento interactivo.

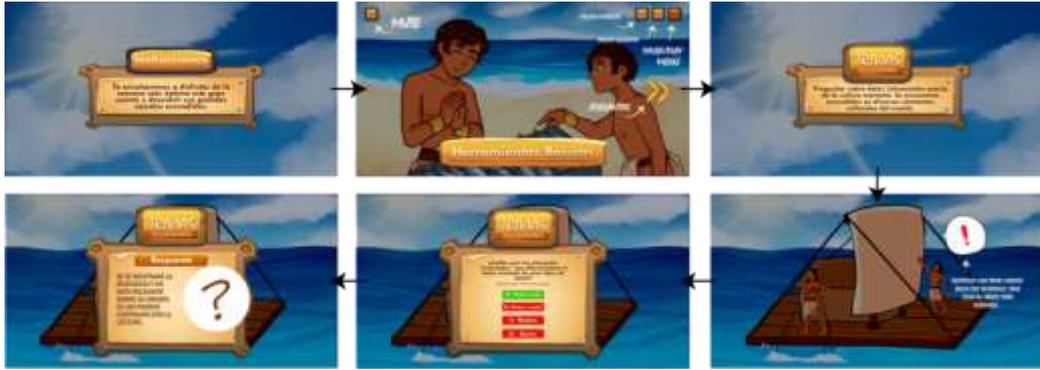


Figura 48: Guía de navegación por la página “Instrucciones”

Fuente: Elaboración propia

3.11.3 Créditos:

En el módulo créditos se presentará una escena donde se activará una animación automática de los créditos, se presenta quienes participaron en la producción y desarrollo del cuento interactivo.



Figura 49: Escena de créditos del cuento.

Fuente: Elaboración propia

3.11.4 Leer:

En el módulo “LEER” entramos a las escenas del cuento, se tiene diseñada y animadas en total 9 escenas de entre 18 a 25 planos cada una, las cuales explican de manera interactiva la leyenda de “La Diosa Umiña”, en total hay 158 planos.

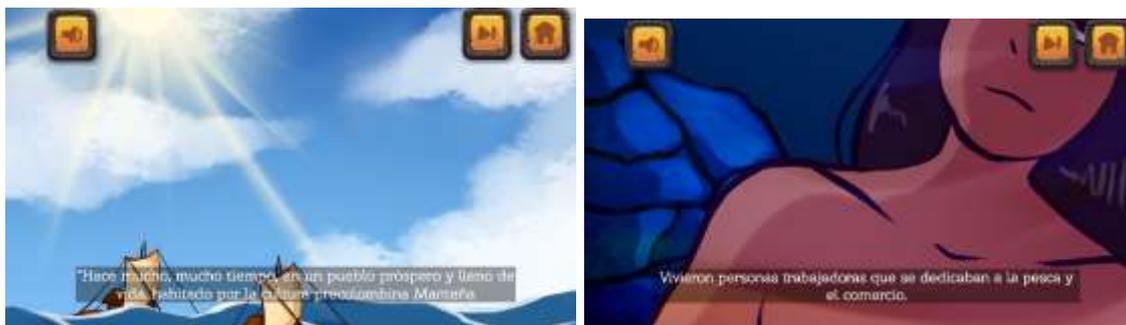


Figura 50: Vista de los primeros planos de la escena 1 del cuento.

Fuente: Elaboración de Ariana Morales, Pedro Chavez, Marisol Alava, Viviana Cuenca y Carolina Aguirre.

3.12 Trivias

Las trivias aparecerán a partir de la escena 1 del cuento interactivo. Sirven para realizar la acción de proporcionar información sobre la cultura Manteña a los estudiantes, probará la metodología de Attention Getter, en el cual se mostrará preguntas de acuerdo a los elementos iconoFiguras de la leyenda para comprobar que los niños están prestando atención a la narración.

Cada trivia se activará gracias a un elemento iconoFigura que se activará al terminar la animación de una escena, gracias a un bocadillo el cual apunta al elemento. El estudiante podrá equivocarse o no hacerlo de igual forma podrá recibir la respuesta correcta y un detalle más extenso de este elemento cultural y su importancia en la cultura precolombina. Solo podrá elegir una opción, pero al responder y recibir la respuesta podrá continuar con la historia. (Las respuestas de las trivias se encuentran en ANEXOS 7).

Bocadillo activador



Figura 51: Bocadillo activador de la escena 1 del cuento.

Fuente: Elaboración propia

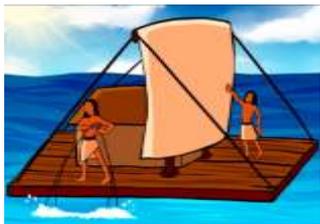
Ventanas flotantes de la trivia



Figura 52: Ventanas de la trivia 1

Fuente: Elaboración propia

3.12.1 Elementos icono activadores por escena

Elemento icono	Escena	Pregunta trivia	Imagen base
	1	¿Cuáles eran los elementos “avanzados” que diferenciaban la balsa manteña de otros tipos de balsa?	
	1	¿Qué tipo de moneda utilizaban los Manteños?	



1

¿Quiénes lideraban en las tribus Manteñas?



1

¿Qué significan los símbolos iconoFiguras en la cultura Manteña?



2

¿Como se conoce actualmente la ciudad donde se encontró Jocay y donde se encuentra ubicado?



2

¿Cuáles crees eran sus cultivos más famosos en agricultura?



3

¿Cuáles tipos de formas se han encontrado diseñadas en las sillas manteñas?



	<p>3 ¿Qué tipo de metales se utilizan más en la joyería manteña?</p>	
	<p>5 ¿Cuál era o eran los dioses más reconocidos de la cultura manteña?</p>	
	<p>8 ¿Cómo era el ritual de entierro en la cultura manteña?</p>	

Tabla 3: Elementos icónicos activadores a las trivias

Fuente: Elaboración propia

3.12. 2 Estructura de la trivía



Figura 53: Estructura de una trivía

Fuente: Elaboración propia

3.12. 3 Estructura de una escena completa

ESCENA 8: JOCAI, PLAYA. TARDE

PLANO	DESCRIPCIÓN
	<p>Escena 8 -Fondo: Textura rocosa, dentro de un templo de piedra y roca. -Música de fondo -Botones de acción</p>
	<p>Escena 8 -Fondo: Textura rocosa, dentro de un templo de piedra y roca, mantas de tela coloridas detrás. -Música de fondo -Botones de acción</p>
	<p>Escena 8 -Fondo: Papel y madera. -Música de fondo -Botones de acción Texto 1: Trivias (Color RGB: 232, 165, 87 – 255, 240, 193) Texto 2: ¿Cómo era el ritual de entierro... (Color RGB: 95, 37, 0) Texto 3: a) Se realizaban ataúdes donde se colocaba... (Color RGB: 95, 37, 0)</p>
	<p>Escena 8 -Fondo: Papel y madera. -Música de fondo -Botones de acción Texto 1: Trivias (Color RGB: 232, 165, 87 – 255, 240, 193) Texto 2: Enterraban al difunto equipado, ya sea... (Color RGB: 255, 255, 255) Texto 3: Se realizaban ataúdes donde se colocaba... (Color RGB: 95, 37, 0) Texto 4: Ok (Color RGB: 232, 165, 87 – 255, 240, 193)</p>
	<p>Escena 8 -Fondo: Papel y madera. -Música de fondo -Botones de acción Texto 1: Trivias (Color RGB: 232, 165, 87 – 255, 240, 193) Texto 2: Urnas de barro de... (Color RGB: 255, 255, 255) Texto 3: ...diferencia jerárquica que... (Color RGB: 95, 37, 0) Texto 4: Continuar (Color RGB: 232, 165, 87 – 255, 240, 193)</p>



Escena 8
 -Fondo: Textura rocosa, dentro de un templo de piedra y roca.
 -Música de fondo
 -Botones de acción
 -Voz en Off
 Texto 1: "Fue así como los mantaños extrajeron..."
 (Color RGB: 255, 255, 255)



Escena 8
 -Fondo: Textura rocosa, dentro de un templo de piedra y roca.
 -Música de fondo
 -Botones de acción
 -Voz en Off
 Texto 1: "...del corazón de su princesa..."
 (Color RGB: 255, 255, 255)



Escena 8
 -Fondo: Textura rocosa, dentro de un templo de piedra y roca.
 -Música de fondo
 -Botones de acción
 -Voz en Off
 Texto 1: "... que fue motivo de su..."
 (Color RGB: 255, 255, 255)

Tabla 4: Estructura de la escena 8 incluyendo trivia

Fuente: Elaboración propia.

3.12. 4 Fuentes tipográficas de las trivias

En esta ocasión se eligió las fuentes en base a la lectura y el tamaño de pantallas que se van a utilizar, se cambia la explicación a una fuente tipográfica más sobria, San Serif, sin texturas, para una mejor visibilidad y legibilidad al momento de la lectura, para que al final no resulte molesto o difícil para el usuario poder leerlas.





Figura 54 - 55: Fuentes tipográficas de las trivias
Fuente: Elaboración propia

3.13 Botones:

Para dirigirse, desplazarse y activar las funciones del aplicativo como por ejemplo el audio, se han diseñado botones que realicen estas funciones siguiendo la misma línea grafica en base al logotipo, se han colocado de forma estratégica, agregando puntos de iluminación, creando un sistema de navegación practico e interactivo.

Icono	Nombre	Descripción	Sensibilidad
	Botón Play/Pause	Este botón permite reproducir o pausar la animación de cada escena del cuento. Al pausar permite ver un menú de opciones, al cerrar el menú continúa avanzando la escena.	1er Click: Pausa (Opciones) 2do Click: Play (Escena)
	Botón acelerar /Trivia: siguiente.	Adelanta la escena con más velocidad. 2da función: Permite avanzar en respuestas de trivia.	2 Clicks sobre pantalla 2da función: 1 Click

	Botón de trivia Anterior	Solo se encuentra en la trivia, devuelve a la página anterior de respuestas de una trivia.	1 clic
	Botón Audio	Este botón permite poner en mute el audio de la narración y música del cuento interactivo y al dar un segundo clic volver a reproducir audio.	1er Clic: Encendido 2do Clic: Apagado
	Cerrar	Cierra una página.	1 clic
	Botón Siguiente Pagina	Este botón permite avanzar entre las escenas.	1 clic
	Botón Página Anterior	Este botón permite retroceder entra las escenas.	1 clic

Tabla 5: Botones y sus funciones

Fuente: Elaboración propia

3.13.1 Botón Home:

Este botón permite regresar al menú principal desde cualquier escena del cuento interactivo, se ubica dentro del menú de opciones al activar el botón Play/Pause.



Figura 56: Botón Home

Fuente: Elaboración propia

3.13.2 Botón Continuar:

Este botón permite regresar a la animación actual en el tiempo que se ha pausado, se ubica dentro del menú de opciones al activar el botón Play/Pause.



Figura 57: Botón Continuar

Fuente: Elaboración propia

3.13.3 Botón Repetir:

Este botón permite repetir desde el inicio la escena del cuento interactivo que se estaba reproduciendo, se ubica dentro del menú de opciones al activar el botón Play/Pause.



Figura 58: Botón Repetir

Fuente: Elaboración propia

3.13.4 Botón Salir:

Este botón permite salir de la aplicación, se ubica dentro del menú de opciones al activar el botón Play/Pause.



Figura 59: Botón Salir

Fuente: Elaboración propia

3.13.5 Icono de la app:

El icono de la app es el busto de la esmeralda que representa a la diosa Umiña en la leyenda. El color verde brillante se utiliza para contrastar con el fondo azul el cual servirá para llamar la atención del público objetivo, siendo de gran atractivo estético y de interés. Es básicamente el icono cultural de toda la leyenda.

El icono se espera reflejar como representación del cuento interactivo en plataformas de compras de aplicaciones para dispositivos móviles y para PC como lo es la Play Store.



Figura 60: Imagen del icono de la app sobre Umiña.

Fuente: Elaboración propia

3.14 Animación

3.14.1 Estilo de animación en Parallax:

También conocida como *Paradox* o animación 2.5D. La animación 2.5D, término técnico utilizado para describir una técnica que se centra en hacer que un espacio o imagen en 2D parezca tener cualidades en 3D. Se logra este efecto al manipular escenas estratégicamente con herramientas como capas, sombreado, ajustes de perspectiva y transformación. Estas manipulaciones artísticas pueden imponerse en una imagen estática o en un conjunto de imágenes en una animación para dar al espacio 2D el mismo movimiento y fluidez que una animación 3D real.

3.15 Guion:

Se desarrollo una adaptación de la leyenda original sobre la diosa Umiña, cambiando únicamente la trama inicial a una versión más completa y detallada, ya que al buscar una versión específica de la leyenda salían varias opciones distintas. Se tomo los elementos en común de cada una de ellas y se formó una propia historia en la cual se podría mostrar los elementos de la cultura Manteña como también el estilo de vida en sus niveles jerárquico, social, económico y religioso que tenían sus habitantes. Se conserva la aparición de los personajes principales y antagonicos, sus personalidades y aptitudes, como también

descripción de su diseño; se conserva el final trágico de la historia y el elemento más importante de la leyenda que se encuentra registrada en los libros de los cronistas españoles:

“El corazón de Umiña se convierte en una esmeralda del tamaño de un huevo de avestruz y es tallado con la forma de su rostro, el cual posee poderes curativos al ser tocado y al darle ofrendas de gemas.” (El Universo, 2008)

Para la realización del guion literario se utilizó la estructura narrativa de 3 partes: Inicio, cuerpo y final donde se presentan a los personajes y su ambiente, se presenta el conflicto y al final ocurre un desenlace fatal fielmente adaptado a la leyenda precolombina. Se utilizó para la descripción del ambiente, elementos provenientes de la cultura manteña, los cuales se expusieron en el museo Cerro Hojas de Jaboncillo, ubicado en la provincia de Manabí, como también información registrada en las páginas del ministerio de cultura y patrimonio del país.

También se utilizó referencias a los libros escritos por los cronistas españoles Bartolomé De Las Casas y Cieza de León como base para la representación de la diosa Umiña.

También se tuvo de referencia el aporte que la Lic. Ivonne Cela nos dio en la entrevista realizada acerca de la cultura precolombina y su descripción sobre cómo pudo ser la diosa Umiña a los ojos de los manteños.

Se utilizó como guía y referencia el relato escrito por el historiador Ramon Chávez García (Laverán & Chávez García, 2016), quien dio su propia versión de la leyenda en una revista manabita y tiempo después la elevó al internet.

Palabras clave referentes a la leyenda y la cultura precolombina (Ver guion en Anexos 5):

- Pesca y el comercio
- Balsas manteñas
- Concha spondylus
- Jocay
- Sillas U
- Cacique
- Manteños
- Princesa de ojos verdes

- Chamán
- Curandera
- Pintura de rostro
- Playa
- Dioses
- Jaguar
- Templo
- Esmeralda

3.16 Narración del guion:

La narración fue en base al cuento adaptado de la leyenda “la Diosa Umiña” quien tuvo en *Voice off* al estudiante, Sebastián Tobar.

3.17 Especificaciones técnicas

Las especificaciones técnicas mínimas que debe tener el dispositivo móvil del usuario son las siguientes:

- Exynos 7884
- Memoria Ram 3GB
- Android Lollipop 5.0 (API 21)
- Espacio libre: 100 MB

Las especificaciones técnicas mínimas que debe tener la computadora del usuario son las siguientes:

- OS: Windows 7
- Procesador: 1.8GHz Dual-Core CPU
- Memoria: 4 GB RAM
- Figuras integrados
- Almacenamiento: 625 KB espacio disponible

3.17.1 Apps para desarrollo del cuento

Adobe Illustrator: Programa que trabaja con vectores, lo cual facilita la creación de ilustraciones, Figuras, imágenes, etc. Ya que la calidad de la imagen nunca se pierde.



Figura 61: *Ícono de Adobe Illustrator*

Fuente: Creative Cloud (2020)

Adobe Photoshop: Editor de imágenes desarrollado por Adobe. Es usado principalmente para el retoque y edición de fotografías e imágenes.



Figura 62: *Ícono de Adobe Photoshop*

Fuente: Creative Cloud (2020)

Adobe Audición: Programa de Adobe especializado para edición y limpieza de audio en general, incluyendo las grabaciones Voice Off.



Figura 63: *Ícono de Adobe Audition*

Fuente: Creative Cloud (2020)

Paint Tool SAI: Programa especializado en dibujo digital teniendo como base al pixel, utilizando como principal herramienta la brocha, con distintos estilos y texturas se da la alusión de efectos pictóricos casi como la pintura tradicional.

Sirve para el sketch y creación de personajes tanto como escenarios, y sirve de ayuda en la realización de los storyboards digitales.



Figura 64: Ícono de Paint Tool SAI

Fuente: Free Icons PNG (2020)

Unity:



Figura 65: Logo oficial de Unity

Fuente: unity.com

Unity es motor de desarrollo de videojuegos que fue creada por Unity Technologies, surgiendo por primera vez en el 2005. Unity cuenta con las siguientes características que hacen a este motor de videojuegos ideal para desarrollar un proyecto de este estilo.

- Fácil de usar: ofrece una gran facilidad de crear un juego, ya que se puede ver al momento, todos los objetos que se ha ido añadiendo y/o modificando en el proyecto.
- C#: Unity trabaja con el lenguaje de programación de C#, el cual es suficientemente poderoso para desarrollar juegos de video modernos.
- Arrastrar y soltar: con la simple acción de arrastrar y juntar objetos en el proyecto es una de las simples razones por la que unity es tan fácil de usar, y amigable para desarrolladores novatos.
- Asset Store: sin duda una de las tiendas más completas de complementos de videojuegos. En esta tienda está disponible para descargar: escenarios, modelados, efectos de sonido, armas, módulos de control y entre otras, que puede facilitar inmensamente el trabajo del desarrollador.

- **Multiplataforma:** sin duda de una de las mejores ventajas que posee Unity, y es que, con un simple cambio en la configuración de exportación, el proyecto puede exportado para varias plataformas como: PC, iOS, y Android.

Se utilizó la última versión de Unity que está al aire hasta el día de hoy (03 de febrero del 2020), la cual es la versión 2019.3.0f6.

Android:



Figura 66: Logo oficial de Android

Fuente: <https://www.android.com/>

Sistema operativo móvil que fue desarrollado por Google, originalmente pensado para dispositivos móviles inteligentes. Android es el sistema operativo con más usuarios en el mundo, por lo que se cree que es la plataforma ideal para el proyecto, gracias a su mayor alcance de usuarios.

3.18 Testeo

Se procedió a realizar un testeo a 2 tipos de usuarios: De nuevo a los estudiantes de la carrera de Animación Digital de la Universidad Católica Santiago de Guayaquil y a los usuarios finales quienes serían niños y niñas de séptimo año de EGB de la Unidad Educativa Javier, quienes poseen la característica de tener el rango de edad de entre 9 a 11 años de edad.

El objetivo final del testeo por parte del primer grupo es dar su criterio en base a lo que han estudiado sobre la materia, contar su experiencia y dar sugerencias en cuanto a la mejora del producto para la prueba con el segundo testeo. El segundo testeo tiene como objetivo observar las actitudes de los usuarios frente al cuento interactivo, para medir la respuesta ante la metodología de aprendizaje implementada en el desarrollo del producto y recibir su perspectiva, experiencia e interés hacia el cuento, como también observar su nivel de retroalimentación sobre el tema que se desea mostrar.

Para la implementación de la prueba con ambos grupos, se utilizó una laptop con las siguientes especificaciones:

3.18.1 Primer testeo – Estudiantes de Animación Digital

El primer testeo tuvo lugar durante la clase de diseño de personajes, con permiso de la docente, se ingresó desde el Microsoft Teams para la videollamada grupal, ya que por la pandemia del COVID - 19, las clases se tornaron virtuales. En total fueron 15 usuarios con edades entre 18 a 22 años los que participaron, se decidió primero realizar unas preguntas referentes al tema de cultura general del país, conocimiento sobre culturas precolombinas e interés por las mismas. No muchos se mostraban en querer colaborar con las respuestas ya que no tenían una idea de que decir, pero más tarde cuando se cuenta los conceptos de estos temas comienzan a responder más de 1. De ahí se muestra el producto compartiendo pantalla, invitando a los usuarios a que puedan responder las preguntas de las trivias, y que observen que tal les parecería el cuento. Los principales puntos a evaluar fue el diseño de personajes, escenarios, interpretación de los botones de

acción, funcionamiento del cuento en su totalidad, el nivel de interactividad y por último la recepción de los datos sobre la cultura y leyenda. Posteriormente se entrega un formulario digital por medio de un link proporcionado por Google Encuestas, en el cual se responden a 11 preguntas con respecto al cuento. Al final se dio tiempo a los estudiantes a que aportaran con sugerencias u opiniones sobre cómo debería seguir mejorando el juego.

En la primera pregunta con respecto a que les pareció el cuento interactivo, el 47,3 % de estudiantes comunicaron serles entretenido, el 33.3% les pareció interesante. Mostraron sus preferencias a los diseños de personajes, el desarrollo del guion y hasta la música empleada. Sugirieron mejorar el volumen del audio del narrador de voz, como también enfocar el juego a un público más infantil. Aunque les dio curiosidad en la interacción por trivias, mencionaron que solo si es para público infantil las trivias serían suficientes para el objetivo, ya que, si el proyecto se dirige a un público mucho más adulto, deberá tener más grado de interactividad, mencionaron que para el objetivo de aprendizaje la idea de las trivias está bien formulada.

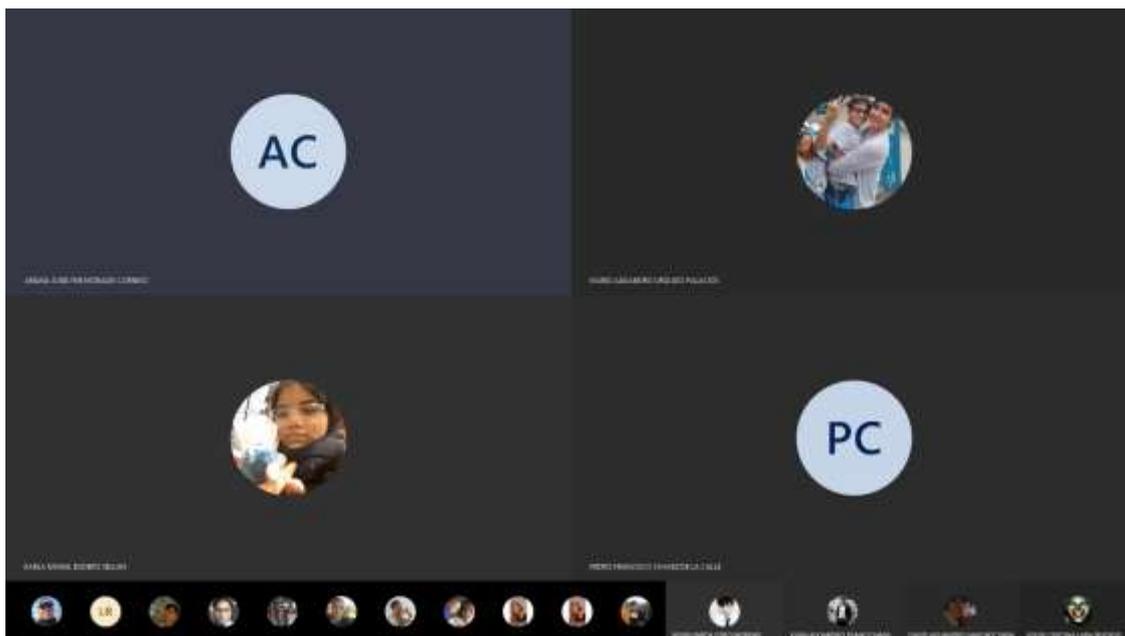


Figura 67: Captura de pantalla del Microsoft Teams durante el 1er testeo a la clase de Diseño de Personajes de la UCSG.

Fuente: Microsoft Teams

3.18.2 Testeo Final

La última evaluación se llevó a cabo con ayuda de la docente Patricia Murillo, a quien se le entrevistó para dar crítica del mismo y nos guió en cuanto a la metodología aplicada actualmente en los niños de séptimo de básica EGB. Se contó con 20 participantes de niños entre 9 a 11 años. Como cada uno se encontraba durante la hora de clase estaban disponibles para observar el cuento interactivo como parte de la materia. Al comenzar la docente (quien recibió instrucciones de los desarrolladores del proyecto anteriormente) realiza preguntas sobre conocimiento de culturas precolombinas o algún referente sobre la historia del Ecuador, los niños se mostraban participativos, aunque sus respuestas no eran del todo acertadas. Un niño supo responder que las culturas precolombinas eran instrumentos antiguos como vasijas de barro o lanzas, lo cual no se aleja de la realidad, pero no se definió concretamente. A pesar de su desconocimiento si se vieron interesados en probar el proyecto y gracias a la maestra se tuvo control durante la muestra. Como resultado general del cuento interactivo se obtuvo que la aplicación generó un nivel de interés del 45% por parte de los estudiantes, como también de entretenido en un 30%, el resto menciona que les pareció informativo, siendo el 25% faltante, esto según el formulario digital que se pidió llenar después de la muestra del producto, con ayuda de Google Encuestas como medio transmisor.

En el caso de la leyenda, que ninguno conocía hasta antes de la muestra del producto, llegó a tener un nivel de interés por parte del público de un 80%, siendo para el resto entretenida o interesante, más ninguno dio una respuesta negativa a su opinión sobre dicha leyenda.

En la parte gráfica del producto, existe un empate entre lo que más prefirieron los niños durante el cuento, con un porcentaje de 45% tanto en animación como en la historia, les fueron lo más llamativo del cuento, seguido de las trivias y el diseño de los personajes.

Por fortuna, después de los 2 testeos realizados anteriormente se alcanzó a la optimización del uso del aplicativo en los niños, ya que, al preguntarles el nivel de dificultad del producto, todos respondieron serles de muy fácil manejo.

En lo que respecta al cuento interactivo se hicieron observaciones notables mientras el usuario interactuaba con el producto: como la mejora en la forma de llamar la atención de los iconos culturales además del uso del bocadillo; cambiar la ubicación del botón Play/Pause y agregarla en un punto que no sea de estorbo visual a la historia y que no cree confusión al momento de tocar una trivia, ya que al tocarla antes de que se termine de visualizar se pausaba el cuento y el usuario pensaba que se había detenido o averiado; cambiar el icono de Home por el de Play/Pause para evitar confusiones por parte de los estudiantes al querer ingresar al menú de opciones por si este desea salir o repetir la escena, bajar el volumen de la música como de sonidos de ambiente para dar más énfasis al del narrador ya que no se percibía muy bien estando el usuario en ambientes ruidosos y abiertos y por ultimo mejorar el tamaño de pantallas de acuerdo al aspecto ratio del dispositivo móvil ya que para versiones de celulares que pasaban del tamaño 9:16, se podían notar vacíos en los filos de las escenas, aunque no haya sido un impedimento para continuar usando la aplicación ya que seguía funcionando correctamente. A pesar de todo los usuarios se mostraron entretenidos, gustosos e interesados por el cuento interactivo.

Por último, el 100% de los estudiantes afirman haberles gustado el proyecto como también desean ver más propuestas como esta en el futuro. El 80% de los estudiantes afirmaron querer conocer más sobre la historia del Ecuador si es llevada en este formato, el 20% del resto respondió con un “tal vez”, siendo las opciones entre “Si”, “Tal vez” y “No”.

Esto se concluye en que los siguientes métodos utilizados lograron alcanzar un nivel de incentivo satisfactorio ya que se cumplieron estos puntos:

- Los estímulos agregados en el proyecto sirvieron para incentivar al usuario a mantenerse atento y gustarle la dinámica del proyecto, tales estímulos como la animación, la historia, y los diseños de personajes como fondos lograron que no exista monotonía y admiren la leyenda precolombina de una forma “mágica” como lo solían hacer los cuentos tradicionales, lo que recuerda al principio de Gestalt “El todo es mayor que la suma de sus partes” donde se demuestra que la unión de todos estos elementos lograron influenciar en la actitud del niño frente a esta propuesta.

- El uso de la técnica Attention Getter, funcionó en cuanto a los niños debían responder las trivias, ya que al crear ese nivel de competitividad consigo mismo, ellos deseaban responder a las preguntas bien y prestaban atención para en el testeo responder la respuesta correcta.
- Se fomento el compañerismo, ya que sin darse cuenta los niños se unían entre ellos y apoyaban según lo que habían leído anteriormente en el cuento para responder a las preguntas, dando a entender que aparte de estar atentos, estaban incentivados a contestar y ayudar a sus compañeros si alguno no prestó atención.
- Frases como “Me gustan los dibujos” o “¿Puedo descargarlo por Google Play?” dicha por los mismos estudiantes, dieron más que por hecho que el proyecto logró su objetivo, el de incentivar a la lectura de estos cuentos.

Para finalizar, se realizó una pregunta de interacción sobre que otros cuentos de su preferencia les gustaría ver diseñados en este formato, los niños agregaron sus opciones a una caja de comentarios agregada en el formulario digital.

¿Que otro cuento te gustaria ver animado? Puede ser cualquiera de tu preferencia, como también cuentos de internet o creepypastas

20 respuestas

- Si me gustaría también de creepypasta
- La cultura Ecuatoriana es Chevere pero ir variando es mejor
- smile dog o slenderman
- El de guayas y quil
- Me gustaria conocer la historia de Guayas y Quil
- El principito
- Dos Años de Vacaciones y Viaje al Centro de la Tierra (Julio Verne)
- El sol y la luna
- No me gustaria escuchar creepypastas, pero me gustaria sobre leyendas ancestrales y historias bonitas.

¿Que otro cuento te gustaria ver animado? Puede ser cualquiera de tu preferencia, como tambien: cuentos de internet o creepypastas

20 respuestas

Harry Potter

el diario de greck

leyendas

Héroes civiles

La leyenda de Guayas y Quil.

Creepypasatas

De internet

Las Revoluciones del Ecuador

Me gustaria ver la leyenda de "La dama tapada"

jeff the killer

Figura 68: Caja de comentarios el formulario digital a niños del 7mo EGB de la Unidad Educativa Javier.

Fuente: Google Encuestas

CONCLUSIONES

Umiña, La Diosa de la Salud, es el producto final realizado en este proyecto, el cual se basó principalmente en las características y figuras más importantes de la cultura precolombina Manteña como de su leyenda referente “La Diosa Umiña”.

Se realizó un estudio el cual se enfocó en la necesidad de comunicar e incentivar la lectura de cuentos precolombinos que también al final sea una herramienta de difusión cultural para los niños de este país en formato digital, actualizándose a la generación actual relacionado a metodologías de aprendizaje.

Se tomó en cuenta para el diseño de personajes e interfaz de usuario la colorimetría en base a los vestigios Manteños, aspectos de las selvas ubicadas en la provincia de Manabí, diseño de vestuario, joyería, escenarios internos y sus creencias religiosas usando como referencia videos, fotografías y dibujos proporcionados por diversas páginas oficiales en las que se exhiben, dichos elementos se utilizaron para la creación de las escenas, diseño de diagramación, los botones y las interacciones en general.

Se desarrolló trivias basándose en datos bibliográficos y detallados sobre cada elemento icónico de esta cultura y con la ayuda de especialistas en pedagogía e historia del Ecuador, donde además de asegurar la fidelidad del cuento interactivo a como pudo ser la cultura precolombina, se utilizaron los principios de Gestalt como base para incentivar a los niños a la lectura de estas leyendas, como su concepto lo dice “el todo es mayor que la suma de sus partes” se aprovechó y estudio cada elemento de este aplicativo (sin descuidar el tipo de usuario a quien va dirigido) con el fin de que sean complementos estimulantes en la configuración de la mente de este usuario, usando su percepción a favor, se le da un nuevo significado o realidad al tema que se está exponiendo, una nueva forma de ver la lectura y la cultura.

La narración, la animación, el uso de las trivias, música, interfaz y el resto de elementos no deben percibirse como un único responsable de este incentivo

ya que fueron estudiados para diseñarse y agregarse con el fin de coexistir con un solo propósito, el que estimulen e influyan al niño a seguir leyendo estas leyendas, a gustarle, a buscar más información acerca de ellas, lo cual se demuestra en las estadísticas del formulario respondido el día del testeo final.

La experiencia del usuario se enfocó en crear un ambiente tribal y aventurero en el cual el niño sienta que está explorando y descubriendo, parecido a una actividad de “búsqueda del tesoro” que se da en películas de aventuras con tribus precolombinas famosas en otros países en la cultura pop, pero más enfocadas en la ecuatoriana, como el uso de sonidos, musicalización, texturas y colorimetría.

Gracias a la implementación de metodologías educativas para mantener la atención en la lectura, el uso de estímulos basados en los productos que el público objetivo consume diariamente (como Cartoons, videojuegos para celulares y tablets, entre otros) y en la correcta adaptación de una leyenda precolombina a un formato digital atractiva para los niños sin alejarse de su propia esencia, se logró incentivar a los niños a leer estas leyendas precolombinas.

Esto se demuestra con la interacción que mostraban los niños durante el testeo, queriendo responder todo correctamente, basándose en lo que veían en las escenas anteriores a la pregunta y acertando en casi todas, incentivándolos a mantener su atención total a la lectura y la narración. También se logró de manera indirecta fomentar el compañerismo entre estudiantes al momento de elegir las opciones, ya que entre los niños daban sugerencias de la respuesta viéndose entusiastas y participativos en querer interactuar con el producto ayudándose entre ellos respondiendo según lo que leían u oían en el cuento y afirmando en el formulario que se entregó al final del testeo que les gusto aspectos como la historia (lo cual es el logro del objetivo principal) seguido de la animación, las trivias y los diseños implementados.

También afirmaron querer ver más temas similares en este formato, lo cual muestra que se logró incentivarlos a buscar más cuentos precolombinos como este siendo creados en este formato. Cabe recalcar que el proyecto fue elogiado por las pedagogas entrevistadas como también a la licenciada especialista en historia del Ecuador.

RECOMENDACIONES

Se recomienda utilizar más mano de obra en el diseño de fondos y escenarios, para una más rápida y óptima producción que pueda cumplirse al tiempo establecido, y que por el tiempo se pueda tener más opciones de la animación y desarrollo de personajes. Si en una nueva versión se planea alargar el guion o el tiempo de la animación, no deberá pasar de 20 minutos, así no se corre el riesgo de desviar la atención del niño por hostigamiento. En el caso que se decida alargarlo se sugiere dividir la historia en 2 partes para que tengan una pausa recreativa, esto aportó la pedagoga Patricia Murillo durante su entrevista.

Este cuento interactivo, al ser la versión 1.0, posee únicamente las trivias funcionales donde se implementa la metodología Attention Getter, en el estudiante. Se recomienda que en una próxima versión se implemente una base de datos que pueda servir para recopilar el puntaje de aciertos de trivias de los estudiantes y ayudar a un mejor análisis por parte de los docentes sobre el niño que respondió y observar su nivel de interés y recepción de información. Aumentar el incentivo premiando a quien acierte todas las trivias, pueda ganar un premio digital, como por ejemplo una plantilla que incluya todos los personajes del cuento, un *Hashtag* (que ayudaría a la publicidad del cuento y su leyenda) referente a haber respondido todo bien y una foto de perfil, que puedan compartir en las redes sociales, con los debidos permisos de sus padres de familia.

Incluir una sección al menú de “conociendo a los personajes” donde se pueda detallar su origen y características de cada personaje como también agregar más datos interesantes sobre la cultura manteña, utilizando un diseño tipo libro o piedra, como se ha estado llevando la línea gráfica del cuento.

Una buena idea para expandir el público sería de crear una opción de multilinguaje, agregando traducciones al idioma inglés para niños ecuatorianos que actualmente vivan en otros países como también en el idioma Kichwa, originario de Ecuador, para niños que utilicen este idioma

gracias a sus padres, y que puedan educarse en la tecnología actual como también fomentar el conocimiento de este idioma como el original del país. También se esperaría generar interés en extranjeros que descarguen la aplicación sobre nuestras leyendas precolombinas, para que en un futuro también estas lleguen a generar turismo, apuntando con la actual a la provincia de Manabí.

No dejar de lado la leyenda precolombina de “La Diosa Umiña” ya que se puede realizar un estudio de narrativa transmedia sobre este cuento interactivo con el fin de adaptarlo a un formato de videojuegos, cortos animados o películas, generando más atracción por estas leyendas precolombinas, dar a conocerlas a un público masivo y de mayor rango de edades y que en un futuro sirva para proyectos más grandes que puedan ser expuestos a nivel internacional, llegando a tener un puesto alto en el mercado de la animación como producción audiovisual y multimedia. También al querer llegar a un mayor público, con rango internacional y mayor rango de edad, se desea no solo reconocer nuestra identidad cultural ecuatoriana, sino estar orgullosos de ella y que nos representen en cualquier parte del mundo.

Se espera que en un futuro, siendo motivado por los especialistas quienes ayudaron en el desarrollo del proyecto, poder generar una versión mejorada y replicarla a mayor escala, apuntando a más colegios de la región costa como también ofrecer la propuesta del producto al ministerio de educación o de cultura y patrimonio con el fin que este pueda ser financiado, mejorado en el aspecto Figura y que puedan ver más versiones con distintos temas educativos referentes a la historia del país, y como se sugiere, también llevarlos a otras materias educativas en el futuro. incentivando no sólo la lectura de cuentos folclóricos y el interés por la historia del país, sino también de la lectura en general que influya a más usuarios, no solo de carácter infantil, logrando que les llegue a interesar nuestras propias leyendas ecuatorianas, y no pierdan su propia identidad cultural.

REFERENCIAS (o BIBLIOGRAFÍA)

Academia Play. (22 de Junio de 2016). *¿A qué generación perteneces?*
Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=IZd1CCER98s>

Alvarracín, R. & Ávila, E. (2014). Diseño Figura de una publicación digital interactiva sobre las leyendas del Ecuador. En <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/3873>

Alonso, R. (2005). Algunas propiedades de las instalaciones interactivas. Interactivos: Espacio, información, conectividad. [Libro] Buenos Aires: Espacio Fundación Telefónica.

Anguita, J. C., Repullo Labrador, J., & Donado Campos, J. (2003). *La encuesta como técnica de investigación. Elaboración de cuestionarios y tratamiento estadístico de los datos*. Madrid: Departamento de Planificación y Economía de la Salud. Escuela Nacional de Sanidad. ISCIII. Obtenido de <http://www.unidadocentemfyclaspalmas.org.es/resources/9+Aten+Primaria+2003.+La+Encuesta+I.+Cuestionario+y+Estadistica.pdf>

ARMENGOL, T. D. (2005). *ILUSTRACIÓN, COMUNICACIÓN, APRENDIZAJE*. Obtenido de Sociedad lectora y educación: http://www.ince.mec.es/revistaeducacion/re2005/re2005_18.pdf

Barthes, R. (1977). *Introducción al análisis estructural de los relatos*. (B. Dorriots, Trad.) Buenos Aires: Editorial Tiempo Contemporáneo en el volumen Análisis estructural del relato. Obtenido de [http://doctoradoensemiotica.groupsites.com/uploads/files/x/000/026/a78/BARTHES ROLAND - Introduccion Al Analisis Estructural De Los Relatos.pdf](http://doctoradoensemiotica.groupsites.com/uploads/files/x/000/026/a78/BARTHES%20ROLAND%20-%20Introduccion%20Al%20Analisis%20Estructural%20De%20Los%20Relatos.pdf)

Bedoya, A. G. (Septiembre de 1997). *¿Qué es interactividad?* Obtenido de SinPapel.com - Revista Electronica: <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactividad.pdf>

Cañizares, M. (2015). *Análisis narratológico de la obra Cuentos ecuatorianos de aparecidos, del autor Mario Conde*. Quito: Universidad Técnica Particular de Loja. Obtenido de

http://dspace.utpl.edu.ec/bitstream/123456789/16449/1/Ca%C3%B1izares_Estrella_Manuela_Elizabeth.pdf

Castillo, R. M. (Diciembre de 2019). *Ecuador Lector*. Obtenido de OTRA EDUCACION: <https://otra-educacion.blogspot.com/2014/12/ecuador-lector.html>

CEDILLO, P. G. (2015). *SILLAS DEL PODER*. QUITO. Obtenido de www.dspace.uce.edu.ec:
<http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/4867/1/T-UCE-0002-15.pdf>

Chinchín, N., & Moromenacho, M. (2010). Diagnóstico de la situación. En N. Chinchín, & M. Moromenacho, *Guía para animar a la lectura a través de leyendas ecuatorianas dirigida a docentes de primer año de básica* (págs. 9 - 10). Quito, Ecuador. Obtenido de dspace.ups.edu.ec:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/3112/1/UPS-QT01591.pdf>

CONAIE. (19 de Julio de 2014). *PUEBLO HUANCABILCA*. Obtenido de [Conaie.org](https://conaie.org): <https://conaie.org/2014/07/19/pueblo-huancavilca/>

Coque, E. (2017). Planteamiento del problema. En E. Coque, *La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica* (págs. 18 - 19). Ambato, Ecuador. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25026/1/Edwin%20Coque%20pdf.pdf>

Coque, E. (2017). RESULTADOS, CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES. En E. Coque, *“La ilustración como instrumento en el reconocimiento de los mitos y leyendas de los pueblos Precolombinos del Ecuador, en los niños de VI año de educación básica”* (pág. 101). Ambato. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/25026/1/Edwin%20Coque%20pdf.pdf>

Cortés, D. M., & Iglesias León, D. (2004). Tipos de Estudios en la Investigación. En D. M. Cortés, & D. Iglesias León, *Generalidades sobre Metodología de la Investigación* (pág. 20). Ciudad del Carmen, Campeche, México: DIRECTORIO GENERAL Universidad Autónoma del Carmen.

Obtenido de http://www.ucipfg.com/Repositorio/MIA/MIA-12/Doc/metodologia_investigacion.pdf

Cuenca, A. E. (2015). ANTECEDENTES DE LA INVESTIGACIÓN. En A. E. Cuenca, *IDENTIDAD CULTURAL Y SU INCIDENCIA EN EL DESARROLLO* (págs. 13 - 14). Ambato: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/13995/1/IDENTIDAD%20CULTURAL%20Y%20SU%20INCIDENCIA%20EN%20EL%20DESARROLLO%20TUR%20C3%8DSTICO%20DE%20LA%20PARROQUIA%20PILAHU%20C3%8DN%20CANT%20C3%93N%20AMB.pdf>. Obtenido de repositorio.uta.edu.ec.

Cunill, C. (2012). *Fray Bartolomé de las Casas y el oficio de defensor de indios en América y en la Corte española*. Obtenido de Open Edition.org: <https://journals.openedition.org/nuevomundo/63939>

Dantas, T., Cordón-García, J., & Gómez-Díaz, R. (2017). Marco teórico. En T. Dantas, J. Cordón-García, & R. Gómez-Díaz, *Lectura literaria juvenil: los clubes de lectura como entornos* (págs. 61 - 62). Cuenca: España.

Diario El Manaba. (10 de septiembre de 2015). *La cultura Manteña*. Obtenido de Diario El Manaba: <http://www.diarioelmanaba.com.ec/la-cultura-mantena/>

Diario El Manaba. (10 de Septiembre de 2015). *La cultura manteña*. Obtenido de Diario El Manaba: <http://www.diarioelmanaba.com.ec/la-cultura-mantena/>

Diario El telegrafo.com. (26 de abril de 2012). *Apenas “medio libro” por año leen los ecuatorianos*. Obtenido de www.eltelegrafo.com.ec: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/7/apenas-medio-libro-por-ano-leen-los-ecuatorianos>

Diario Ruiz-Healy Times (21 de agosto de 2015). La importancia de preservar nuestra cultura. En <https://www.ruizhealytimes.com/cultura-para-todos/la-importancia-de-preservar-nuestra-cultura>.

Diario La Hora (28 de septiembre de 2016). Pérdida de la identidad cultural. <https://lahora.com.ec/noticia/1101987504/pc3a9rdida-de-la-identidad-cultural>

Díaz, M. G., & Ortiz, L. A. (2005). La Entrevista Cualitativa. En M. G. Díaz, & L. R. Ortiz, *La Entrevista Cualitativa* (págs. 10 -11). Universidad Mesoamericana. Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39060019/3._entrevistacualitativa.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D3._entrevistacualitativa.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y53UL3A%2F20191229%2Fus-e

Díaz-Bravo, L., Torruco-García, U., & Martínez-Hernández, M. (13 de Mayo de 2013). *La entrevista, recurso flexible y dinámico*. Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-50572013000300009&script=sci_arttext

Díaz-Sarmiento, C., López-Lambraño, M., & Roncallo-Lafont, L. (2017). Generación Y o Millennials. *Clio América*, 197. Obtenido de <http://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/clioamerica/article/view/2440/1801>

Eagleton, T. (1998). *¿Qué es la literatura?* Obtenido de s3.amazonaws.com: https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/39404089/2._QUE_ES_LITERATURA._TERRY_EAGLETON.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3D2._QUE_ES_LITERATURA._TERRY_EAGLETON.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential=AKIAIWOWYYGZ2Y

EFEMÉRIDES. (s.f.). *PERÍODO DE DESARROLLO REGIONAL. 300 A.C. - 800 DC*. Obtenido de Efemérides.ec: <https://www.efemerides.ec/1/dic/regional.htm>

EFEMÉRIDES. (s.f.). *PERÍODO DE INTEGRACIÓN. 800 D.C. - 1535 D.C*. Obtenido de Efemérides.ec: <https://www.efemerides.ec/1/dic/integracion.htm>

EFEMÉRIDES. (s.f.). *PERÍODO FORMATIVO 3500 A.C. 300 A.C*. Obtenido de Efemérides.ec: <https://www.efemerides.ec/1/dic/formativo.htm>

El Universo. (20 de enero de 2019). *¿Huancavilcas o guancavilcas?* Obtenido de EIUiverso.com: <https://www.eluniverso.com/larevista/2019/01/20/nota/7144958/huancavilcas-o-guancavilcas>

El Diario.ec. (1 de Diciembre de 2017). *Un espacio que guarda la historia de varias culturas*. Obtenido de El Diario.ec: <https://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/456193-un-espacio-que-guarda-la-historia-de-varias-culturas/>

El Universo. (13 de Abril de 2008). *Dioses de la salud*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/2008/04/13/0001/219/ABC4E150926A455DA39034D3D54D62F2.html>

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

Elizalde, E. (2017). Cultura Manteño Huancavilca. En E. E. Ríos, *Diseño de productos de merchandising con identidad ecuatoriana para consumo de bebidas típicas* (págs. 38 - 39). Valencia. Obtenido de <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/88682/ELIZALDE%20-%20Dise%C3%B1o%20de%20productos%20de%20merchandising%20con%20identidad%20ecuatoriana%20para%20consumo%20de%20bebidas....pdf?sequence=1>

El Comercio.com. (20 de Febrero de 2020). *'Sumaq' es el traje que llevará la Miss Ecuador 2020 al Miss Universo*. Obtenido de El Comercio.com: <https://www.elcomercio.com/tendencias/traje-miss-ecuador-miss-universo.html>

El Telégrafo. (24 de Octubre de 2016). *Los desafíos de la Cultura en Ecuador*. Obtenido de El telegrafo.com: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/carton/1/los-desafios-de-la-cultura-en-ecuador>

El Universo.com. (13 de Abril de 2008). *Dioses de la salud*. Obtenido de El Universo.com:

<https://www.eluniverso.com/2008/04/13/0001/219/ABC4E150926A455DA39034D3D54D62F2.html>

Enciclopedia del Ecuador. (S.F). *Enciclopedia del Ecuador*. Obtenido de Cultura Manteño Huancavilca:

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

Franco, J., & Vergara, A. (Alex). Las leyendas. En J. Franco, & A. Vergara, *Desarrollo de libro pop-up lúdico con realidad aumentada sobre leyendas* (págs. 16 - 17). Guayaquil. Obtenido de <http://192.188.52.94:8080/bitstream/3317/11770/1/T-UCSG-PRE-ART-IPM-151.pdf>

Fuentes I, R., Gamboa G, J., Morales S, K., Retamal C, N., & San Martín R, V. (2012). *JEAN PIAGET, APORTES A LA EDUCACIÓN DEL DESARROLLO DEL JUICIO MORAL PARA EL SIGLO XXI*. Talca, Chile. Obtenido de <http://revistace.ucm.cl/article/view/262/246>

Gómez, V. C. (2019). *Comunicación y Generación Z: los centennials tienen la palabra*. Bogotá D.C., Colombia. Obtenido de <https://repository.javeriana.edu.co/bitstream/handle/10554/50168/TG%20-%20Castro%20Gomez%20Valeria.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

GRIMAL, P. (1965). Introducción. En P. GRIMAL, *DICCIONARIO DE MITOLOGIA GRIEGA Y ROMANA* (pág. 13). Barcelona: Editorial Labor, 1965 1.a edición castellana en Ediciones Paidós, 1981 (revisada por el autor). Obtenido de <https://atirolimpo.files.wordpress.com/2017/01/pierre-grimal-diccionario-de-la-mitologc3ada-griega-y-romana.pdf>

Gutiérrez-Rubí, A. (2016). *Millennials en Latinoamérica, una perspectiva desde Ecuador*. Ecuador: © Editorial Ariel, S.A., 2016. Obtenido de <https://fundaciontelefonica.com.ec/millennialec/>
<https://fundaciontelefonica.com.ec/millennialec/>

Imbert, E. A. (s.f.). EL GÉNERO CUENTO. En E. A. Imbert, *TEORÍA Y TÉCNICA DEL CUENTO* (pág. 14). Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/56076818/Anderson_Imbert_E_-_Teoria_y_Tecnica_del_Cuento.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DT+TEORIA+EORIA+Y+T+TECNICA+ECNICA+DEL.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential

Ibáñez, A. A., & López Martín, A. F. (2004). Generalidades. En A. A. Ibáñez, & A. F. López Martín, *El proceso de la entrevista: conceptos y modelos* (pág. 8). Editorial Limusa. Obtenido de https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=V-Wi4_aHmKAC&oi=fnd&pg=PA7&dq=importancia+de+la+entrevista&ots=iwhPjLSK1k&sig=LzvDIw-jjKEfzGjnT_jbPrIxx6s#v=onepage&q=importancia%20de%20la%20entrevista&f=false

Ivankovich-Guillén, C., & Araya-Quesada, Y. (2011). focus groups”: Técnica de investigación cualitativa en investigación de mercados. *Revista Universidad de Costa Rica*, 547. Obtenido de <https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/download/7057/6742/>

Kohler, W., & Lewin, K. (1947). *Gestalt. Psychology: an introduction to new concepts in modern psychology*.

Laverán, V. (14 de Septiembre de 2016). *LEYENDA DE LA DIOSA UMIÑA (leyenda urbana de Ecuador del historiador Ramón Chàvez García)*. Obtenido de <http://senderodeluzysonido.blogspot.com/>: <http://senderodeluzysonido.blogspot.com/2016/09/leyenda-de-la-diosa-umina-leyenda.html>

Laverán, V., & Chàvez García, R. (14 de Septiembre de 2016). *LEYENDA DE LA DIOSA UMIÑA (leyenda urbana de Ecuador del historiador Ramón Chàvez García)*. Obtenido de senderodeluzysonido: <http://senderodeluzysonido.blogspot.com/2016/09/leyenda-de-la-diosa-umina-leyenda.html>

Leyva, E. M. (s.f.). *¿Qué es leer? ¿Qué es la lectura?* Obtenido de Scielo: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S0187-358X2009000100007&script=sci_arttext&lng=en

Lozano, R. (2011). De las TIC a las TAC: tecnologías del aprendizaje y del conocimiento. Obtenido de <https://recyt.fecyt.es/index.php/ThinkEPI/article/viewFile/30465/16032>

LUNA, R. B. (2013). HISTORIA Y DEFINICIÓN. En R. B. LUNA, *El concepto de la Cultura: definiciones, debates y usos sociales* (pág. 3). Barcelona: Publicación digital de Historia y Ciencias Sociales. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5173324.pdf>

Luna, M. V. (2016). *Cuando hablamos de la iconografía de la cultura Manteño-Huancavilca, nos encontramos con un mundo nuevo, con una nueva visión de la existencia del ser humano en conjunto con el mundo natural, místico y cósmico. Claramente en sus representaciones esta su f.* Obtenido de Universidad de las Américas:

<http://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/6571/1/UDLA-EC-TDGI-2016-32.pdf>

Mendoza, Y. (15 de junio de 2018). *La Diosa Umiña, ¿dónde está?* Obtenido de El Diario: <http://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/474515-la-diosa-umina-donde-esta/>

Mendo, J (2009). Educación e identidad cultural. En <https://aulaintericultural.org/2013/04/29/educacion-e-identidad-cultural/>

Mendieta, A. B. (2016). *Elaboración de una guía interactiva e ilustrada de los lugares turísticos de Quito para niños.* Obtenido de UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA EQUINOCCIAL: http://192.188.51.77/bitstream/123456789/15359/1/66499_1.pdf

MENDOZA, Y. H. (15 de Junio de 2018). *La Diosa Umiña, ¿dónde está?* Obtenido de El Diario.ec: <https://www.eldiario.ec/noticias-manabi-ecuador/474515-la-diosa-umina-donde-esta/>

Ministerio de cultura y patrimonio. (Julio de 2011). *Políticas Institucionales del Ministerio de Cultura*. Obtenido de culturaypatrimonio.gob.ec: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/politicas-institucionales-del-ministerio-de-cultura/>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s.f.). *Las Vegas (8800 – 4600 a.C.)*. Obtenido de Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/las-vegas-8800-4600-a-c/>

Ministerio de Cultura y Patrimonio. (s.f.). *Manteño-Huancavilca (500–1532 d.C.)*. Obtenido de Ministerio de Cultura y Patrimonio: <https://www.culturaypatrimonio.gob.ec/manteno-huancavilca-500-1532-a-c/>

Molano, O. (2007). Identidad cultura un concepto que evoluciona. Disponible en <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>

Murillo, D. P. (13 de Agosto de 2020). Educación sobre culturas precolombinas a escuelas primarias. (A. Morales, Entrevistador)

Ochoa, P. (2015). Identidad cultural. En P. Ochoa, *Diseño de una campaña grafica para el conocimiento de las culturas precolombinas del Ecuador* (pág. 23). Cuenca. Obtenido de <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4732>

Ochoa, D. (2018). Aplicación Móvil de las Leyendas Ancestrales de la Cultura Quito. Obtenido en <http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1783>

Palma, N. (16 de Enero de 2016). *'Los manteños' son el atractivo del Museo Centro Cultural Manta*. Obtenido de El Universo: <https://www.eluniverso.com/vida-estilo/2016/01/16/nota/5346172/mantenos-son-atractivo-museo>

Paniagua-Pérez, J. (2014). *Riqueza suntuaria en Quito: algunas consideraciones*. España. Obtenido de https://www.researchgate.net/profile/Jesus_Paniagua2/publication/273141280_Riqueza_suntuaria_en_Quito_algunas_consideraciones_sobre_las_joyas_con_piedras_preciosas_y_perlas_en_el_periodo_colonial/links/54f9dbf70cf25371374ffcd3/Riqueza-suntuaria-en-Quito-a

Perceval, J. & Tejedor, S. (2005). El cuento multimedia interactivo. Obtenido en <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=1985817>

Pino, E. A. (S.F.). *Cultura Manteño Huancavilca*. Obtenido de Enciclopedia del Ecuador: <http://www.encyclopediadelecuador.com/historia-del-ecuador/cultura-manteno-huancavilca/>

Quecedo, R., & Castaño, C. (2002). Introducción a la metodología de investigación cualitativa. *Revista de Psicodidáctica*. Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/175/17501402.pdf>

Real academia española. (s.f.). *cultura*. Obtenido de [dle.rae.es: https://dle.rae.es/cultura](https://dle.rae.es/cultura)

Real Academia Española. (s.f.). *mitología*. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/mitolog%C3%ADa>

Roca, J. G. (1909). En J. G. Roca, *FUNDAMENTOS DE LA HISTORIA DEL ECUADOR* (pág. 10). Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo". Obtenido de <http://repositorio.casadelacultura.gob.ec/bitstream/34000/1114/1/FR1-L-000565-Pino-Fundamentos.pdf>

Roca, J. G. (1909). *Fundamentos de la Historia del Ecuador*. Guayaquil, Ecuador: Biblioteca Nacional "Eugenio Espejo". Obtenido de <http://repositorio.casadelacultura.gob.ec/bitstream/34000/1114/1/FR1-L-000565-Pino-Fundamentos.pdf>

Rojo, G. B. (2012). *Teorías del Diseño Grafico*. Estado de México: RED TERCER MILENIO. Obtenido de <http://up-rid2.up.ac.pa:8080/xmlui/handle/123456789/1978>

ROSENBERG, M.J. (2001). *e_Learning: strategies for delivering knowledge in the digital age*. U.S.A. McGraw-Hill. 2001.

R. P. FR. Alberto Maria Torres, O. P. (1935). *Estudio Sobre la Regeneración Social del Indio*. Quito, Ecuador: Biblioteca Nacional del Ecuador "Eugenio Espejo". Obtenido de casadelacultura.gob.ec.

Sabando, N. G., & Reyes - Macías, R. (2016). *Referentes equinocciales en la construcción de un imaginario teatral*. Argus - a Artes y Humanidades. Obtenido de <http://www.argus-a.com.ar/archivos-dinamicas/referentes-equinocciales-en-la-construccion-de-un-imaginario-teatral.pdf>

Sánchez, J. (2000). De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación. En J. Sánchez, *De la literatura al cine. Teoría y análisis de la adaptación*. Barcelona: Paidós. Obtenido de http://ru.micisan.unam.mx:8080/xmlui/bitstream/handle/123456789/21316/L0084-JOSE_LUIS_SANCHEZ_NORIEGA-79.pdf?sequence=1

Sampieri, D. R., Fernandez Collado , D., & Baptista Lucio, D. (2006). *Metodología de la Investigación*. Iztapalapa. Mexico D. F. , Mexico: The McGraw-Hill companies . Obtenido de https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/60128572/sampieri-et-al-metodologia-de-la-investigacion-4ta-edicion-sampieri-2006_ocr20190726-128374-ja0aah.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DMetodologia_de_la_investigaci6n_Cuarta_e.pdf

Santiso Fernández, M., & González González, B. (2005). *Diseño multimedia en e-learning para el ámbito universitario*. Obtenido de No Solo Usabilidad: revista sobre personas, diseño y tecnología: http://www.nosolousabilidad.com/articulos/multimedia_elearning.htm

Scolari, C. (2013). *Narrativas transmedia: cuando todos los medios cuentan*. Paper, Barcelona, Deusto. Obtenido de <https://riu.austral.edu.ar/bitstream/handle/123456789/624/Narrativas...%20rese%C3%B1a.pdf?sequence=1>

Sotomayor, L. M., & Compte Guerrero, M. F. (s.f.). La cultura y el Ecuador. En L. M. Guerrero, *Programa de estudios contemporaneos* (pág. 17). Guayaquil: Universidad Catolica Santiago de Guayaquil.

Sotomayor, L. M., & Compte Guerrero, M. M. (s.f.). Ecuador, identidad cultural. En L. M. Sotomayor, & M. F. Compte Guerrero, *Programa de*

estudios contemporaneos (pág. 35). Guayaquil: Universidad Católica Santiago de Guayaquil.

Scalagames. (2017). *Terrorixico*. Obtenido de Scalagames: <https://scalagames.wixsite.com/>

Spondylus. (S.F.). *Historia*. Obtenido de Spondylus: <http://spondylusdc.com/historia/>

TED-Ed. (7 de Mayo de 2019). *The Chinese myth of the immortal white snake - Shunan Teng*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=eEeeClBoqK0>

Telegrafo, E. (11 de Julio de 2018). *Tres expediciones con balsa manteña se exponen en el MAAC*. Obtenido de El Telegrafo: <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/tres-expediciones-con-balsa-mantena-se-exponen-en-el-maac>

Tolkien, J. (s.f.). *Sobre el cuento de hadas*. Obtenido de www.univforum.org: http://www.univforum.org/sites/default/files/Tolkien_cuentohadas_ESP.pdf

Troya, M., & Carvajal Castellanos, E. (2015). Metodología. En M. Troya, & E. Carvajal Castellanos, *No son cuentos* (págs. 10 - 15). Quito: Quito: USFQ, 2015. Obtenido de repositorio.usfq.edu.ec: <http://repositorio.usfq.edu.ec/bitstream/23000/4647/1/113830.pdf>

UNESCO. (2000). Marco de Acción de Dakar Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes. En UNESCO, *Marco de Acción de Dakar: Educación para Todos: cumplir nuestros compromisos comunes* (pág. 8). Paris: GRAPHOPRINT.

UNICEF. (2019). *Definición de la infancia*. Obtenido de www.Unicef.org: <https://www.unicef.org/spanish/sowc05/childhooddefined.html>

Vargas, M. (2014). *REGISTRO Y PUESTA EN VALOR DEL PATRIMONIO DE LA CULTURA*. Obtenido de Centro de Investigación Hojas Jaboncillo: <http://www.hojas-jaboncillo.gob.ec/descargas/vargassectores2014.pdf>

VALERO, A. L., & ENCABO FERNÁNDEZ, E. (2001). *DE MITOS, LEYENDAS Y CUENTOS: NECESIDAD DIDÁCTICA DEL GÉNERO NARRATIVO*. Universidad de Murcia. Obtenido de <https://publicaciones.unirioja.es/ojs/index.php/contextos/article/view/495/459>

Velasco, L. N. (2018). La Sociedad Manteña. En L. N. Velasco, *Variación Cerámica y Organización Política Manteña en la Costa de Manabí, Ecuador* (págs. 35 - 36). Quito: UNIVERSIDAD SAN FRANCISCO DE QUITO USFQ - Colegio de Ciencias Sociales y Humanidades.

Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & E. Leo-Amador, G. (2014). PARADIGMAS EN LA INVESTIGACIÓN. ENFOQUE CUANTITATIVO Y CUALITATIVO. *European Scientific Journal*, 524 - 525. Obtenido de [https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61258898/3477-1-10011-1-10-2014053020191118-44529-1gutn4z.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPARADIGMAS EN LA INVESTIGACION. ENFOQUE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential](https://s3.amazonaws.com/academia.edu.documents/61258898/3477-1-10011-1-10-2014053020191118-44529-1gutn4z.pdf?response-content-disposition=inline%3B%20filename%3DPARADIGMAS+EN+LA+INVESTIGACION.+ENFOQUE.pdf&X-Amz-Algorithm=AWS4-HMAC-SHA256&X-Amz-Credential)

Visita Ecuador. (s.f.). *LA DIOSA UMIÑA*. Obtenido de Visita Ecuador: <https://visitaecuador.com/ve/mostrarRegistro.php?idRegistro=19472>

Vimanika Comics. (18 de Noviembre de 2016). *Durga Legends Motion Graphic Novel Trailer Vimanika Comics*. Obtenido de Youtube: <https://www.youtube.com/watch?v=MwMM5SHFVV4>

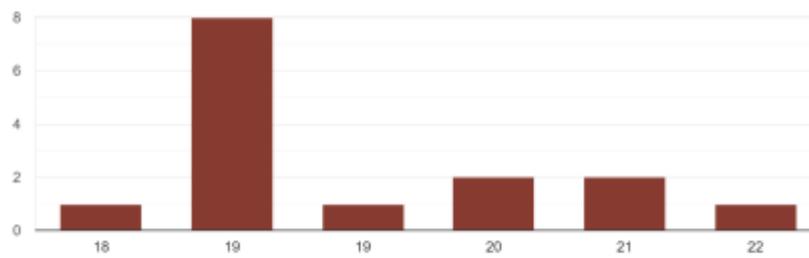
ANEXOS

Anexo 1: Encuesta para primer testeo del producto



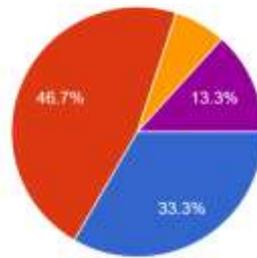
Edad

15 respuestas



¿Qué te pareció el cuento interactivo?

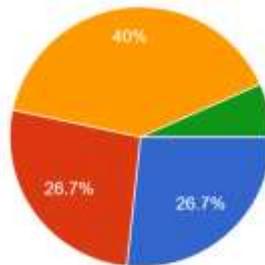
15 respuestas



- Interesante
- Entretenido
- Informativo
- Indiferente
- No interesante

¿Qué te pareció la leyenda sobre esta cultura?

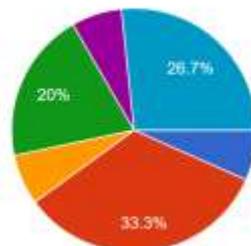
15 respuestas



- Interesante
- Entretenido
- Informativo
- Indiferente
- No interesante

¿Qué te gustó más sobre este producto?

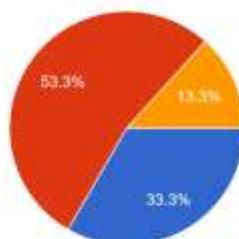
15 respuestas



- Animación
- Personajes
- Escenarios
- Música
- Trivias
- Historia

¿Qué opinas sobre el diseño de la interfaz del cuento?

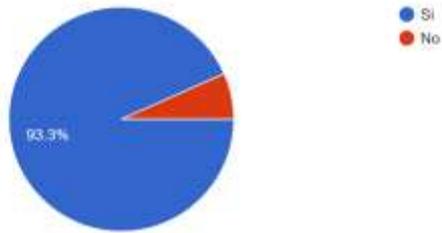
15 respuestas



- Muy bueno
- Bueno
- Indiferente
- Malo

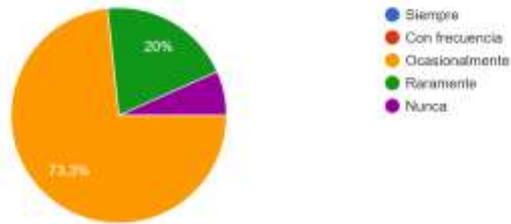
¿Crees que este cuento aporte conocimiento sobre la cultura manteña?

15 respuestas



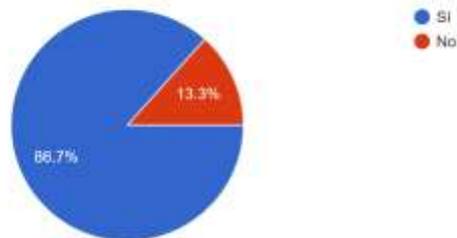
¿Con qué frecuencia utilizarías este producto?

15 respuestas



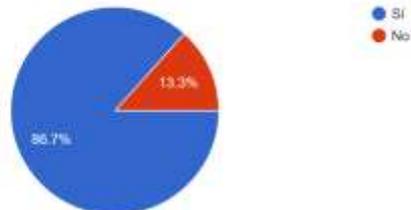
¿Te incentiva a leer más cuentos folclóricos del Ecuador en este formato?

15 respuestas



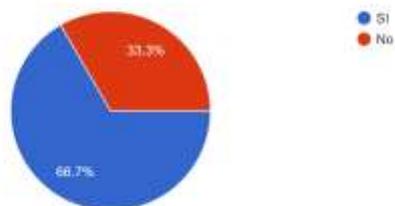
¿Te interesaría saber más sobre la cultura ecuatoriana en este formato?

15 respuestas



¿Utilizarías las culturas precolombinas para futuros proyectos de animación (u otro) en el futuro?

15 respuestas



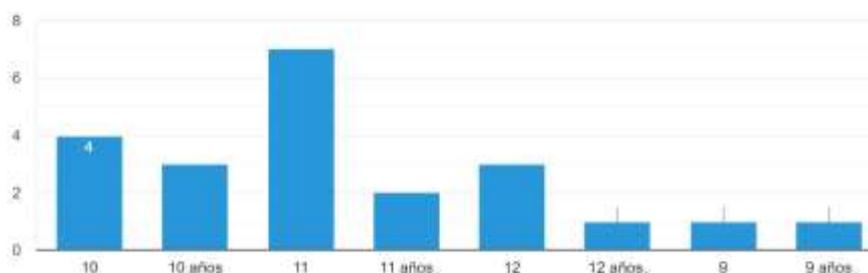


Anexo 1.2: Encuesta a niños de 9 a 11 años de la Unidad Educativa Javier



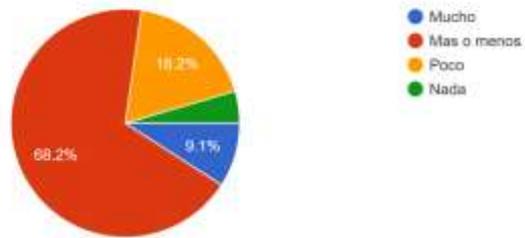
¿Qué edad tienes?

22 respuestas



¿Cuánto conoces sobre la historia de Ecuador?

22 respuestas



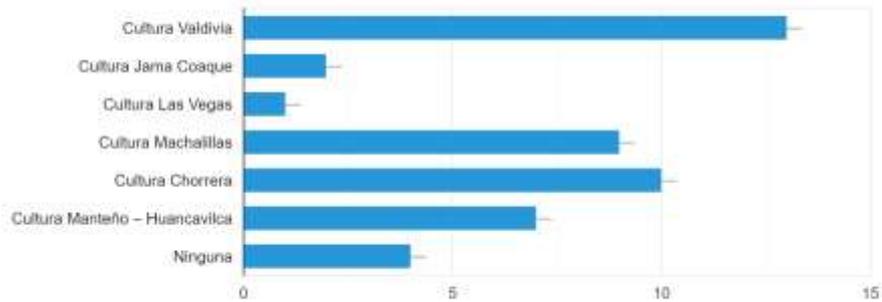
¿Cuánto conoces sobre las culturas precolombinas de Ecuador?

22 respuestas



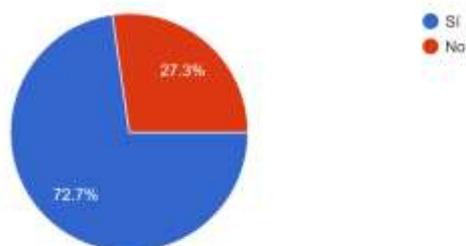
Selecciona las culturas precolombinas de Ecuador que te sean familiares

22 respuestas



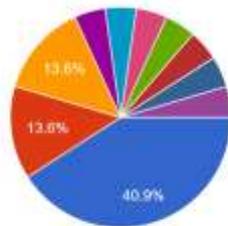
¿Conoces alguna leyenda precolombina de nuestro país?

22 respuestas



¿De qué forma la conociste?

22 respuestas

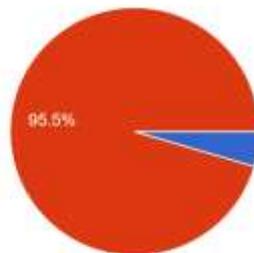


- Libro Académico
- Cuentos
- Artículo de Revista
- Sección de Periódico
- no
- Me la contaron UwU
- No conozco
- restaurante

▲ 1/2 ▼

¿Has escuchado hablar de la "Diosa Umiña"?

22 respuestas



- SI
- No

¿Te interesaría tener acceso a la lectura de leyendas precolombinas como la "Diosa Umiña"?

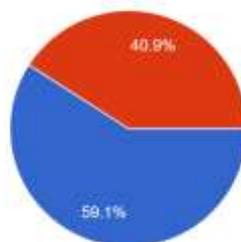
22 respuestas



- SI
- No

¿Preferirías leerlas en un libro digital o de papel?

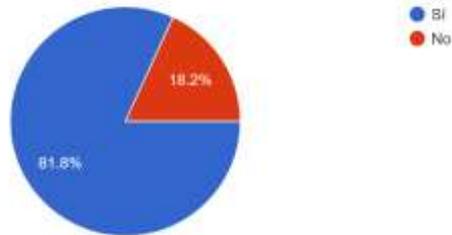
22 respuestas



- Digital
- Papel

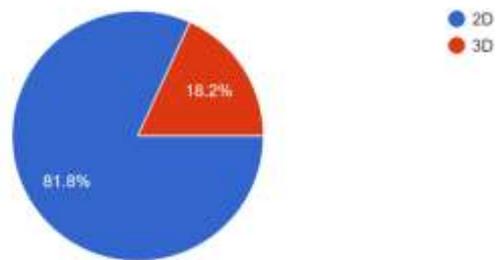
¿Has leído algún libro digital?

22 respuestas



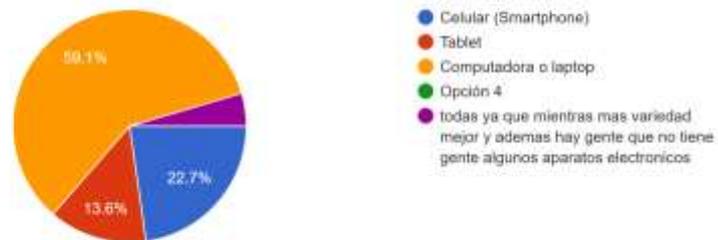
¿Qué tipo de series te llaman más la atención?

22 respuestas



¿Qué dispositivo electrónico utilizarías para leer el cuento interactivo?

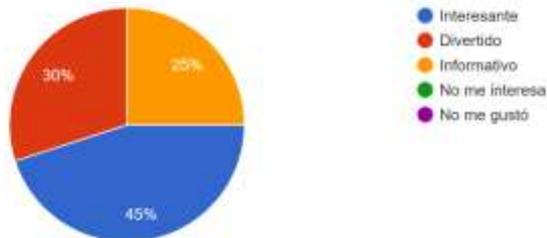
22 respuestas



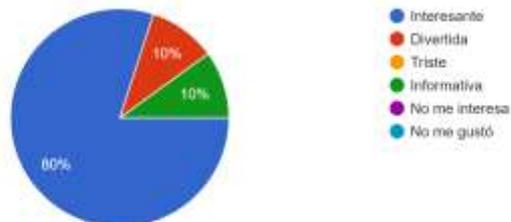
Anexo 2.4: Encuesta para segundo testeo del producto



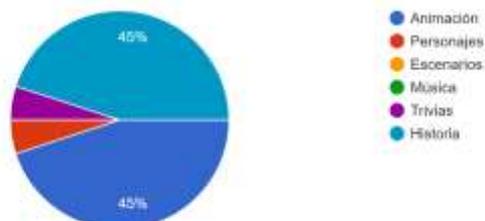
¿Qué te pareció el cuento?
20 respuestas



¿Qué te pareció la leyenda de Umiña?
20 respuestas



¿Qué te gustó más?
20 respuestas



¿Te pareció fácil o difícil usarlo?
20 respuestas



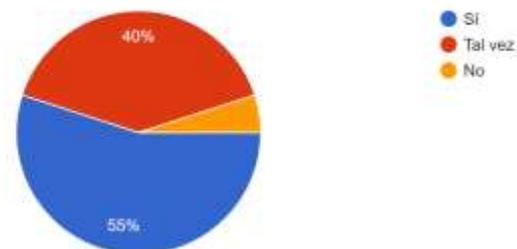
¿Crees que aprendiste algo sobre la cultura manteña con este cuento?
20 respuestas



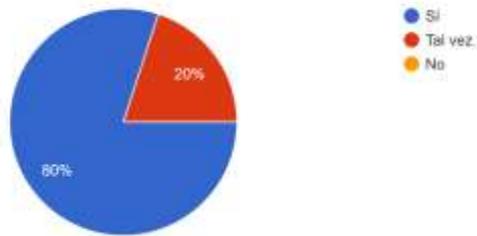
¿Te gustaría leer más cuentos como este
20 respuestas



¿Te gustaría conocer más cuentos folclórico del Ecuador de esta manera (con un cuento interactivo)?
20 respuestas



¿Te gustaría conocer más sobre la cultura del Ecuador de esta manera (con un cuento interactivo)?
208 respuestas



¿Que otro cuento te gustaria ver animado? Puede ser cualquiera de tu preferencia, como también cuentos de internet o creepypastas

20 respuestas

Si me gustaria también de creepypasta

La cultura Ecuatoriana es Chevere pero ir variando es mejor

smile dog o slenderman

El de guayas y quil

Me gustaria conocer la historia de Guayas y Quil

El principito

Dos Años de Vacaciones y Viaje al Centro de la Tierra (Julio Verne)

El sol y la luna

No me gustaria escuchar creepypastas, pero me gustaria sobre leyendas ancestrales y historias bonitas.

creepypasta

el diario de greck

leyendas

Héroes civiles

La leyenda de Guayas y Quil.

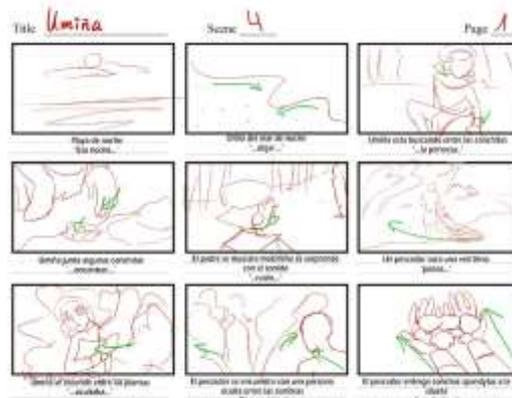
Creepypastas

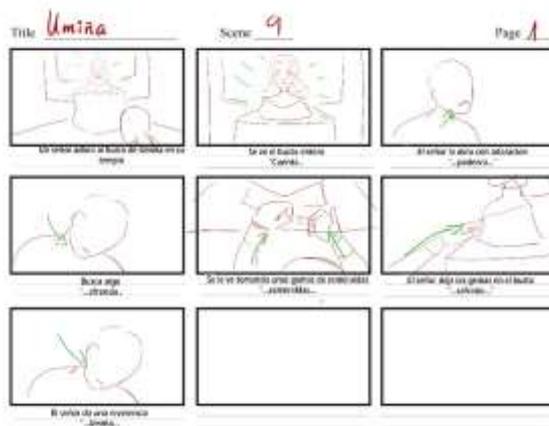
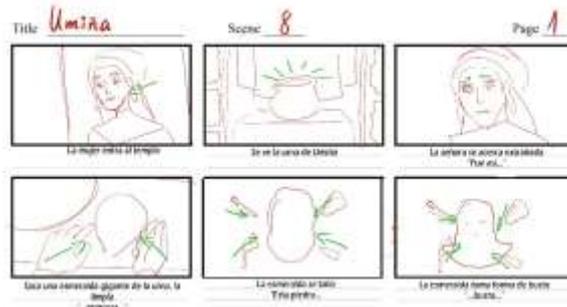
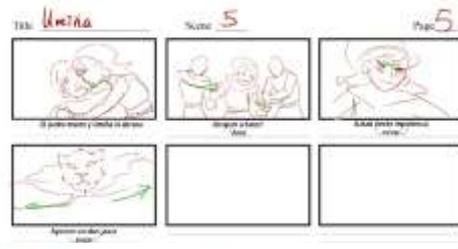
De internet

Las Revoluciones del Ecuador

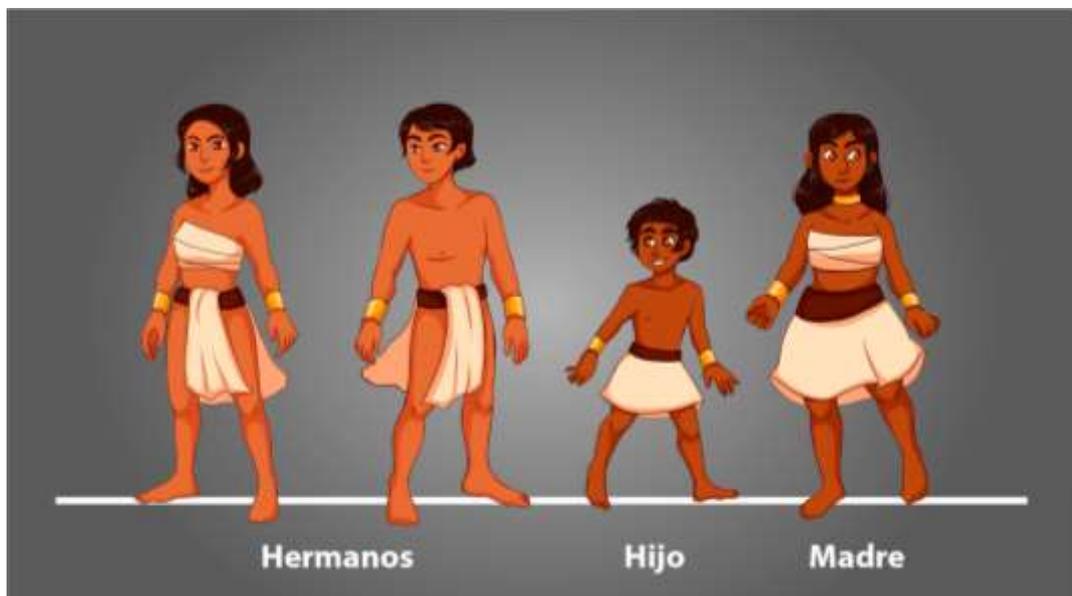
Me gustaria ver la leyenda de "La dama tapada"

jeff the killer





Anexo 3: Diseño de personajes



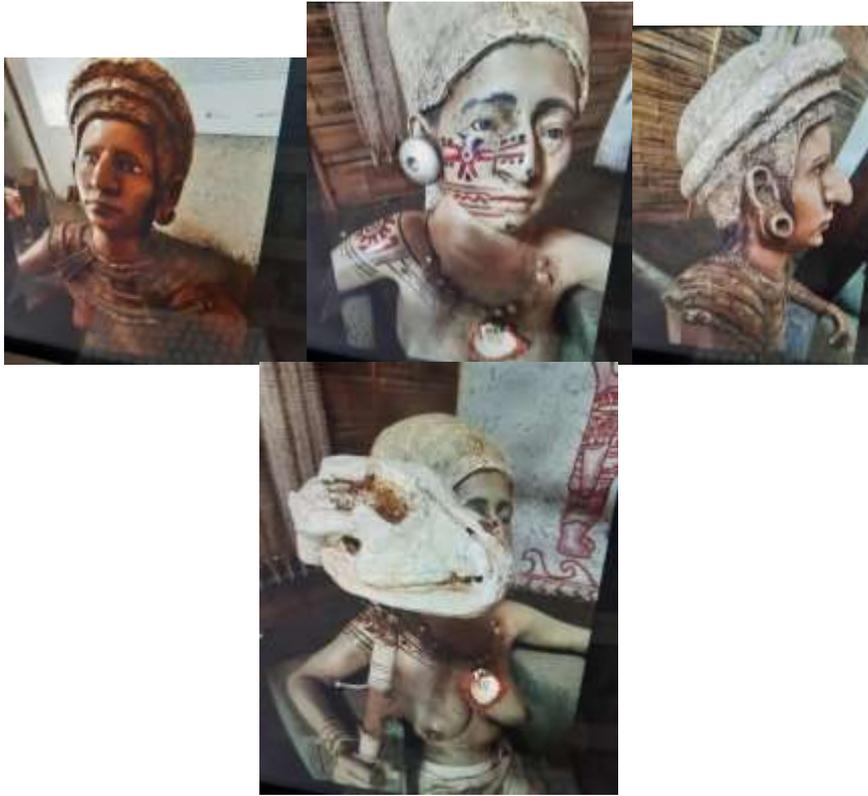
Anexo 4: Imágenes referenciales

Pinturas basadas en la cultura manteña



Esculturas de personajes manteños dentro de templos (Caciques y Shamanes)





Vestigios Manteños en museo de Cerro Hojas de Jaboncillo



Anexo 5: Guion literario con trivias

UMIÑA DIOSA DE LA SALUD

PERFIL DE PERSONAJES

Umiña, princesa de Jocay.

Bastante extrovertida y responsable. Entiende su tarea como la futura cacique de su pueblo. Le disgusta la desigualdad social en su pueblo y no simpatiza con la idea de ser superior por su cargo. Lo que más le importa son su pueblo y su padre. Su mayor interés es la salud y medicina.

Sinchi, cacique de Jocay.

Es un líder recto y justo. Le gusta el orden y es fiel seguidor de costumbres. Por esto, piensa que las diferencias sociales en el pueblo son normales. Lo más importante para él son su pueblo y su hija.

Katari, chamán y consejera del Cacique en Jocay.

Es una mujer pragmática y calculadora. Está en desacuerdo con las costumbres y tradiciones que afectan a la sociedad de su pueblo. No comparte la idea de Sinchi de continuar perpetuando estas ideas, por lo que piensa ser más apta para liderar que él.

CONFLICTO

La economía del pueblo de Umiña se ve próspera y estable, hasta que empiezan a faltar conchas spondylus (su moneda) para sus actividades comerciales. La salud de las clases más bajas se ve afectada por falta de dinero. Las deficiencias nutricionales empiezan a matar lentamente al pueblo y Umiña y su padre no saben cómo afrontar la situación.

GUIÓN + NARRACIÓN + TRIVIAS

ESC 1. JOCAY, PLAYA. DÍA

“Hace mucho tiempo, en un pueblo próspero y lleno de vida, habitado por la cultura precolombina Manteña, vivieron personas trabajadoras que se dedicaban a la pesca y el comercio.

Este pueblo le otorgaba gran valor a la concha spondylus, que era su objeto de cambio comercial. Todos estaban bajo la guía y liderazgo del Cacique Sinchi, un hombre estricto y justo.”

Vista general de Jocay y su movimiento. Se ve al vasto océano. Sobre este, unas balsas manteñas flotando. Los manteños están recolectando conchas y pescando. En la playa se ve a otros en actividades comerciales. Se aprecia la concha spondylus como su moneda de canje.

“El Cacique tenía una hija, a quien amaba con todo su corazón. Era una princesa de ojos verdes que apreciaba la vida y velaba siempre por la salud y felicidad de su pueblo.”

Umiña (24) se encuentra sentada junto a su padre, la consejera Katari y otro chamán, en sus sillas. Están observando a los demás. Umiña se distrae observando a los demás. Su padre, Sinchi (47), nota a su hija distraída y la mira con cariño. Ella reacciona y le devuelve la mirada y le sonríe con cariño.

“Sin embargo, no todo era perfecto para el pueblo. El Cacique había notado, junto con sus pescadores, que las conchas spondylus escaseaban cada vez más tras cada pesca.”

Unos pescadores se acercan a las sillas y se dirigen al Cacique. Muestran algunas conchas spondylus en sus manos. Sinchi observa con detenimiento y luego observa a los pescadores. Estos se encogen de hombros. Sinchi levanta la mano y les deja retirarse.

“El creciente problema seguía pasando desapercibido para muchos pobladores, incluida Umiña. Sin embargo, muchos otros empezaban a sufrir las consecuencias. Además, no estaban contentos con las medidas que tomaba el Cacique.”

Umiña observó todo con una expresión de confusión. El otro chamán parecía imperturbado. Katari rueda los ojos mientras nadie la ve.

ESC 1. JOCAY, PLAYA. DÍA (PÁG 1)

Marca: Balsa

Trivia #1:

Balsas

¿Cuáles eran los elementos “avanzados” que diferenciaban la balsa manteña de otros tipos de balsa? Elige más de una respuesta

- a) Timón
- b) Redes
- c) Madera
- d) Vela

Respuesta: **A y D**

Explicación: La singularidad más notoria de la balsa manteña es el uso de la vela para navegar, se podía orzar y trabajar tan bien con vientos contrarios, esta ventaja es producto de un método distinto de gobernar del timón, se usaba la quara (timones mejorados). Este sistema de guaras y velas de estas balsas antiguas permitieron que la nave soportara su rumbo a través de corrientes transpacíficas (Telegrafo, 2018)

ESC 1. JOCAY, PLAYA. DÍA (PAG 1)

Marca: concha spondylus

Trivia #2:

Moneda

¿Qué tipo de moneda utilizaban los manteños?

- a) Maiz.
- b) Concha Spondylus.
- c) Semilla de cacao.

d) Oro.

Respuesta: B

Explicación: El activista cultural e historiador Wilman Ordóñez sostuvo que los miembros de esta cultura no solo exponían un saber o conocimiento, sino que recurrían a la concha Spondylus como intercambio comercial.

(Palma, 2016)

Un molusco sagrado para los antiguos pueblos precolombinos, que revestían de santidad a los sacerdotes católicos, y conectaban los ritos incas con la nueva religión católica. Los colonos españoles, sabiendo que los indígenas utilizaban la concha del molusco como moneda, los recogían y los intercambiaban por oro. (Spondylus, S.F.)

ESC 1. JOCAJ, PLAYA. DÍA (PAG 2)

Marca: Personajes sentados en la silla.

Trivia #3:

Jerarquía

¿Quiénes lideraban en las tribus manteñas?

- a) Caciques
- b) Reyes
- c) Jefes de tribu
- d) Nobles

Respuesta: A

Explicación: Desde el punto de vista político se destaca que estos pueblos estaban organizados, bajo el mando de un cacique o señor principal que regulaba sobre un complejo séquito de servidores y caciques secundarios, con igual capacidad y poder, que habría alcanzado una producción excedentaria y una red amplia de "comercio" a corta y larga distancia. (Vargas, 2014)

ESC 1. JOCAJ, PLAYA. DÍA (PAG 3)

Marca: Los símbolos en la piel

Trivia #4:

Iconografía

¿Qué significan los símbolos iconoFiguras en la cultura manteña?

- a) Castigo y señal de vergüenza para el pueblo.
- b) Solo para adorno
- c) El ser humano, la naturaleza, seres mitológicos, etc.

- d) Cristianismo, Jehová, religión católica, etc.

Respuesta: C

Explicación:

(Luna, 2016):

Cuando hablamos de la iconografía de la cultura Manteño-Huancavilca, nos encontramos con un mundo nuevo, con una nueva visión de la existencia del ser humano en conjunto con el mundo natural, místico y cósmico. Claramente en sus representaciones esta su forma de ver el mundo su manera de convivir entre iguales, al igual que con sus ancestros y sus seres mitológicos.

ESC 2. JOCAJ, PLAYA. DÍA

“Para la princesa Umiña, era costumbre recorrer cada esquina de su pueblo, saludar a todo a quien pueda y conocer de sus vidas y necesidades.”

Se ve a Umiña recorriendo los puestos comerciales de su pueblo alegremente. Todos la saludan con alegría y ella corresponde los saludos.

“A pesar de carecer de experiencia por su juventud, la princesa poseía un corazón determinado. Era muy observadora e inteligente como lo fue su madre Thani, la curandera del pueblo, de quien Umiña aprendió todo lo que sabía.”

Se detiene en un puesto en particular, donde ve a una mujer con su hijo comprando víveres. La mujer tiene conchas en sus manos y su expresión es de preocupación. Al final, decide no comprar.

Ambos se retiran desanimados. Umiña se ve preocupada. En el fondo se aprecian algunos manteños bastante delgados y con la mirada cansada.

ESC 2. JOCAJ, PLAYA. DÍA (PAG 1)

Marca: tierra vista a lo lejos.

Trivia #5:

Punto geoFigura

¿Como se conoce actualmente la ciudad donde se encontró Jocaj y donde se encuentra ubicado?

- a) Salinas – Provincia de Santa Elena.
- b) Manta – Provincia de Manabí.
- c) Guayaquil – Provincia del Guayas.

Respuesta: B

Explicación: La cultura manteña ocupó un vasto territorio comprendido entre la Bahía de Caráquez, el Golfo de Guayaquil, la Isla Puná y la franja costera de la actual provincia de El Oro. territorio en el que construyeron grandes centros urbanos como Jaramiío. Camiloa. Cama y **Jocay (actual Manta)**, poblado cuyos vestigios demuestran la existencia de una organización por barrios. (El Diario.ec, 2017)

ESC 2. JOCAJ, PLAYA. DÍA (PÁG 1)

Marca: Mesa de mercado.

Trivia #6:

Agricultura

¿Cuáles crees eran sus cultivos más famosos en agricultura?

- a) El cacao, la menta y el café.
- b) El algodón, el ají, el maíz, entre otras hortalizas.
 - c) Arroz, trigo, cebada, azúcar.
 - d) Sandía, naranja, limón, durazno, etc.

Respuesta: B

Explicación: Tierra adentro construyeron terrazas agrícolas en las laderas de los cerros donde cultivaban principalmente el maíz, la yuca, los fréjoles, las patatas, el algodón, el ají y diferentes géneros de hortalizas (Pino, S.F.).

ESC 3. JOCAJ, CABAÑA DEL CACIQUE. DÍA

“En las últimas semanas, varios habitantes solicitaron audiencia con el Cacique. Estaban hambrientos y la ausencia de conchas spondylus era más notoria cada vez.

El Cacique Sinchi se veía tenso y estaba verdaderamente preocupado por la crisis emergente, pero no encontraba manera de solucionar las cosas y escuchar las quejas de su pueblo todo el día no le ayudaba.”

Sinchi está sentado en su silla, con Katari y el otro chamán a sus lados. Un manteño joven está quejándose con ellos, acompañado de una mujer que parece ser su hermana. Ambos están delgados y tienen la mirada hundida. En el fondo se encuentran tres manteños más de igual aspecto, apoyando la causa. Todos se ven cansados y débiles, pero también indignados.

“La Chamán Katari, fiel consejera del Cacique, no podía evitar simpatizar con los manteños. Desaprobaba las costumbres que Sinchi arrastraba y que separaban al pueblo por su estatus social. Por lo tanto, no hacía más que desaprobado en silencio las medidas que se estaban tomando.”

Sinchi se ve sumamente tenso. El chamán está pensativo mientras que la chamán Katari se ve igual de indignada. Su mirada está dirigida hacia Sinchi. Katari deja escapar un suspiro, cansada.

“Katari llegó a pensar en varias ocasiones, que ella estaba mejor preparada para liderar al pueblo y a su gente. Ella creía en la igualdad y en la importancia de atender toda necesidad por más pequeña que parezca.”

Katari se levanta y alza su mano. Tranquiliza a los manteños, que la siguen con la mirada atentos. Ella se acerca a los hermanos en primera fila, posando cada mano en sus frentes. La pintura que tienen en su rostro y hombro empieza a brillar. Sus ojeras desaparecen y su semblante mejora.

“Tanto el Cacique Sinchi como los demás manteños reconocían su labor y esfuerzo por mantener el orden. Y de todas formas, un chamán debía ser sumamente respetado.”

Los manteños, sorprendidos, hacen una reverencia en agradecimiento. Sinchi libera la tensión de sus hombros con un suspiro. Los manteños se retiran. Se puede ver a Umiña entrar a la cabaña.

“Esa misma tarde, Umiña habla con su padre. Menciona que los habitantes del pueblo están pasando hambre y necesidad.”

Lamentablemente, ese día había sido muy agotador para el Cacique. Estaba demasiado preocupado buscando soluciones como para escuchar una queja más.”

Umiña observa a su padre y empieza a hablarle. Katari y el otro chamán le miran con atención ante lo que dice. Sinchi también, pero su expresión va cambiando. Está cansado.

El Cacique le dice a Umiña que no puede exigir soluciones sin dar sugerencias.

Umiña cesó sus palabras de golpe, con el orgullo herido, el cacique continúa diciendo que su inexperiencia y su edad nublan su juicio....

La princesa no podía aceptar que se le desacredite públicamente. Con el don de la palabra, dejó ir sus pensamientos sin pensar en las consecuencias.

Le reclama a su padre que su deseo de continuar la costumbre de separarlos a todos por estatus está matando a su pueblo.”

Sinchi y Umiña se sostienen la mirada por un tiempo. Katari y el otro chamán están estupefactos, pero en silencio. Katari observa a Umiña con cierta admiración y le menciona que se retire educadamente.

El Cacique le pide a Umiña que se retire, ella obedeció sin reparos, pero con mucha indignación.”

ESC 3. JOCAY, PLAYA. DÍA (PAG 1)

Marca: Sillas

Trivia #7:

Cultura lítica

¿Cuáles tipos de formas se han encontrado diseñadas en las sillas manteñas?

- a) Ectomorfas y zoomorfas
- b) Fitomorfas y alomorfas
- c) Antropomorfas y Zoomorfas
- d) Amorfas y terioformas

Respuesta: C

Explicación: las célebres “sillas U”, “sillas de poder”, “tronos”, “sillas ceremoniales” son piezas únicas e inconfundibles, son elemento identitario incomparable de la cultura estética precolombina del Ecuador (CEDILLO, 2015). Sus características formales indican que se trataron de objetos simbólicos de gran valor para la colectividad. Todo indica que se trata de sillas ceremoniales, en las que se sentaban las personalidades más importantes de la colectividad: o bien los gobernantes o bien los shamanes. En sus bases se tallaban imágenes de animales (figuras zoomorfas) para los shamanes y de personas (antropomorfas) para los caciques (El Universo, 2018).

ESC 3. JOCAY, PLAYA. DÍA (PAG 2)

Marca: Joyas de katari

Trivia #8:

Metaurgia

¿Qué tipo de metales se utilizan más en la joyería manteña?

- a) Cobre, hierro
- b) Platino, aluminio
- c) Piedra, cuero
- d) Oro, plata

Respuesta: D

Explicación: En moldes de arcilla se fundían hachas, cinceles, azadones y otras herramientas de cobre, su conocimiento llegó a dominar las técnicas de repujado y martillado en plata y oro. Con los distintos metales se fabricaban cuencos, aretes, narigueras, mascarar, tinculpas y otros objetos. Actualmente podemos encontrar algunas

máscaras y fajas de plata en los museos del Banco Central y de la Casa de la Cultura Ecuatoriana. (Luna, 2016)

ESC 4. JOCAY, PLAYA. NOCHE.

“Esa noche, sin poder dejar de pensar en lo sucedido, la princesa se dirige a la playa para buscar el motivo de la crisis.

Pensando en encontrar ella misma las spondylus faltantes, un ruido la distrae, poniéndola en alerta.

Pensó de inmediato que no se debería pescar a esta hora, mientras se ocultaba en la vegetación”.

Umiña busca entre la orilla del mar. Ve todo tipo de conchas, pero no la spondylus. En el fondo se ve a un pescador que termina llamando su atención. Umiña se oculta entre la vegetación y se acerca.

“Con cautela, la princesa pudo ver como el pescador entregaba un puñado de spondylus a una silueta misteriosa. Sin embargo, fue la identidad de aquella persona lo que bastó para terminar de sorprenderse.”

El hombre extiende sus manos para darle un puñado de conchas a una silueta femenina que sale de las sombras para revelar ser Katari, la Shamán del pueblo. Umiña abre más su mirada, sorprendida. Se lleva una mano a su boca.

ESC 5. JOCAY, PLAYA. DÍA

Se ven las olas romper en la arena, arrastrando conchas pequeñas a la orilla, sin valor monetario para los manteños. El Cacique y sus chamanes están sentados en las sillas de la playa, discutiendo. Se los ve concentrados y serios.

“Al día siguiente, Sinchi y sus chamanes seguían discutiendo las posibilidades que tenían a mano. Sin embargo, son interrumpidos por la princesa de ojos verdes que ahora, desprendían seguridad y determinación.

Llama al Cacique Sinchi, a los honorables chamanes y a todos presentes, menciona venir a limpiar su nombre y a hacer una denuncia pública por el bien del pueblo.”

Se puede ver un pie dar un paso seguro. Umiña está erguida y con la mirada seria. Todos los manteños alrededor la miraban. El Cacique y sus chamanes también. Katari levanta una ceja a la expectativa. Sinchi se levanta, pero antes de hablar, es interrumpido por la mano de Umiña, que se levanta en alto, señalando a Katari. Esta última se ve alerta.

“Antes de que Sinchi pueda detenerla, la princesa apunta a la Shamán Katari con su mano y exclama que no puedo permitir que

su pueblo siga muriendo de hambre, sabiendo que existe alguien que los quiere ver perecer. Llama a Katari, chamán de su pueblo, acusándola de haberla visto anoche robando el tesoro. ¿Cómo se pronunciaría al respecto?

La mirada de la princesa era dura y llena de seguridad. Sus ojos nunca se vieron más brillantes y su preocupación por la salud de su pueblo nunca fue mejor palpada.”

Katari se levanta. Sinchi está estupefacto, al igual que los demás manteños. Observa a Katari, esperando una respuesta.

“Katari, quien se mostraba alerta, no podía perder la gracia en sus palabras.

Suplica a su princesa que lo ha dicho ella misma el día de ayer. Las costumbres que se arrastran los separan y lastiman al pueblo. Los bienes deben ser repartidos justamente.

La princesa con voz de sentencia le contesta que no dejará que sus acciones cobren la vida de nadie.

La Shamán deja ver su disgusto en su expresión. Tampoco puede evitar mirar al Cacique mientras habla. Jura que su deseo no es ese, sino cambiar las reglas y ofrecer mejor guía.

Umiña levanta la cabeza todavía más, completamente decidida exclama que Katari no necesita lastimarlos con sus buenas intenciones. Cuando Umiña lidere, menciona que las cosas van a cambiar”.

La atmósfera empieza a cambiar. Las nubes tapan el sol y todo se oscurece. Una especie neblina rodea los pies de Katari y los demás en el lugar.

“Sin embargo, la determinación de la princesa no son suficientes para enfrentar el poder impartido por los dioses que tiene un chamán de la talla de Katari.

Katari le menciona a Umiña que lamenta lo que hará pero que no puede esperar hasta que eso suceda.”

Katari mueve sus manos hacia Umiña, para atacar con un hechizo. Sinchi interpone rápidamente para salvar a su hija, pero cae al suelo malherido. Umiña lo sostiene en brazos y empieza a llorar. Sinchi la mira con cariño, disculpándose con la mirada.

“Ante lo sucedido, los manteños testigos reaccionaron con rapidez. Sostuvieron a Katari para evitar que lanzara otro fatídico hechizo. Teniéndola imposibilitada, y ahora conociendo la verdad, decidieron que debía pagar por sus crímenes ante los dioses.”

Se ve a Katari molesta, con ambos brazos incapacitados por el agarre de dos personas a su lado que la miran con enojo. En el cielo se puede ver la silueta de un jaguar en las nubes, con ojos brillantes y mirada enfurecida.

ESC 5. ESC 5. JOYAY, PLAYA. DÍA (PÁG 5)

Marca: Jaguar.

Trivia #9:

Dioses manteños

¿Cuál era o eran los dioses más reconocidos de la cultura manteña?

- a) El sol, el jaguar, el cóndor, las estrellas, el mar.
- b) El Jaguar, el puma, la serpiente y la esmeralda.
 - c) Ellos eran sus propios dioses.
 - d) No creían en dioses.

Respuesta: **B**

Explicación: “Eran politeístas, es decir adoraban a más de un dios, entre ellos adoraban a la serpiente, el jaguar, el puma, al venado, a los lagartos y a la diosa Umiña, representada por una gran Esmeralda” (Diario El Manaba, 2015).

ESC 6. JOYAY, TEMPLO MEMORIAL. NOCHE.

“Días después del sacrificio de Sinchi, los manteños velan su cuerpo y lo mantienen en su memoria.”

Se ve al cuerpo de Sinchi ser velado bajo las costumbres manteñas.

ESC 7. JOYAY, CABAÑA DEL CACIQUE. NOCHE.

“Sin embargo, la princesa de ojos verdes se ve sumamente afectada. Su corazón está herido y su espíritu no tiene fuerzas.”

Umiña está enferma y dolorida en su cama. Sostiene su corazón constantemente. Su mirada es ojerosa y cansada. Cierra los ojos lentamente.

ESC 8. JOYAY, PLAYA. TARDE.

“Tras la partida de su Cacique y Princesa, la traición de uno de sus chamanes y el impacto que tuvo la crisis en su salud, el pueblo lentamente se levanta con la guía de su otro chamán.”

No obstante, el pueblo de Umiña tenía que afrontar un último suceso inesperado antes de volver a ver la prosperidad.”

Se ve a los manteños haciendo comercio. Están decaídos anímicamente. El chamán observa preocupado al pueblo. Una luz verde y resplandeciente sale del templo memorial de Umiña. El chamán se voltea y la sigue.

ESC 8. JOCAY, PLAYA. TARDE. (PAG 1)

Marca: Urna fúnebre.

Trivia #10:

Costumbres fúnebres

¿Cómo era el ritual de entierro en la cultura manteña?

- a) Se realizaban ataúdes donde se colocaba al difunto y se colocaba en bóvedas de cemento.
- b) Se colocaba al cuerpo en una canoa con todas sus pertenencias, la cual se adornaba con 7 velas y se dejaba flotar mar abierto.
- c) Enterraban al difunto dentro de una urna de barro de distintos tamaños equipado con sus propias pertenencias (vajillas, comida, armas, anzuelos) y se los colocaban en diferentes grandes extensiones de tierra.
- d) Incineraban el cuerpo en un ritual de ascensión espiritual.

Respuesta: **C**

Explicación: Enterraban al difunto equipado, ya sea con sus propias pertenencias (vajillas, comida, armas, anzuelos) y se los colocaban en diferentes tipos de urnas, todas hechas de barro y de distintos tamaños. Se han encontrado grandes vestigios de cementerios y se notaba la diferencia jerárquica que conlleva la riqueza y poder. (Luna, 2016)

ESC 9. JOCAY, TEMPLO MEMORIAL. TARDE.

El chamán entra al Templo y se acerca a la luz. Este observa mesmerizado a una esmeralda enorme en los restos de Umiña.

ESC 10. JOCAY, TEMPLO DE LA DIOSA UMIÑA. TARDE.

“Fue así como los manteños extrajeron del corazón de su princesa una preciosa esmeralda, similar a sus vivos ojos. Esta piedra más adelante fue esculpida en un busto que fue motivo de su adoración, así como la de muchos otros pueblos.

Cuenta la leyenda que todo aquel que padezca una enfermedad, puede traer una ofrenda de pequeñas esmeraldas al busto, para así ser salvado por la Diosa de la Salud, Umiña.”

Se puede ver un busto de esmeralda en honor a Umiña. Un manteño de mirada débil y delgado hace una reverencia al busto y deja unas pequeñas gemas en su altar. Toca con delicadeza el busto y se vuelve a inclinar.

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Morales Cornejo, Ariana Joselyne**, con C.C: **#0927165019** autor/a del trabajo de titulación: **Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años**, previo a la obtención del título de **Ingeniera en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **16 de septiembre de 2020**

f. _____



Nombre: **Morales Cornejo, Ariana Joselyne**

C.C: **0927165019**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Chávez De la Calle, Pedro Francisco**, con C.C: **#0922686605** autor del trabajo de titulación: **Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años**, previo a la obtención del título de **Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia** en la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil.

1.- Declaro tener pleno conocimiento de la obligación que tienen las instituciones de educación superior, de conformidad con el Artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior, de entregar a la SENESCYT en formato digital una copia del referido trabajo de titulación para que sea integrado al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública respetando los derechos de autor.

2.- Autorizo a la SENESCYT a tener una copia del referido trabajo de titulación, con el propósito de generar un repositorio que democratice la información, respetando las políticas de propiedad intelectual vigentes.

Guayaquil, **16 de septiembre** de **2020**

f. 

Nombre: **Chávez De la Calle, Pedro Francisco**

C.C: **0922686605**



REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Cuento interactivo basado en “La Diosa Umiña” para incentivar la lectura de leyendas precolombinas en niños de 9 a 11 años.		
AUTOR(ES)	Ariana Joselyne Morales Cornejo y Pedro Francisco Chávez De La Calle		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcda. Jossie Cristina Lara Pintado Mgs.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Ingeniería en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
TÍTULO OBTENIDO:	Ingeniero en Producción y Dirección en Artes Multimedia		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	16 de septiembre de 2020	No. DE PÁGINAS:	181
ÁREAS TEMÁTICAS:	Animación digital, Cuentos Interactivos, Multimedia		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Culturas precolombinas, cuento interactivo, leyendas, tecnología, lectura, historia ecuatoriana, animación		
RESUMEN/ABSTRACT	<p>El proyecto se enfoca en el desarrollo de un cuento interactivo llamado “Umiña, La diosa de la salud”, el cual incentiva a la lectura de leyendas precolombinas a niños de 9 a 11 años, quienes, según la investigación realizada durante el proyecto, carecen de conocimiento acerca de las culturas precolombinas y en general por el sistema analógico que las escuelas primarias utilizan para la educación. Esto sirvió de base para la adaptación de la leyenda precolombina “La diosa Umiña” proveniente de la provincia de Manabí, ubicada en Ecuador, como también de elementos principales de su cultura de origen, la cultura Manteño – Huancavilca. Se tomó 2 periodos académicos (1 año) para su desarrollo, trabajando el segundo, durante la pandemia por el COVID-19. Fue desarrollado en Unity usando programación C# (C Sharp), en formato 2D utilizando animación en Parallax, se diseñó una interfaz de usuario sencillo de manejar para el público infantil basado en las características de la cultura, mejorando la experiencia del usuario. Con ayuda de profesionales en el área infantil y docencia, se utilizan métodos de aprendizaje mediante el diseño de trivias, las cuales contienen preguntas acerca de elementos culturales como también de la leyenda que el usuario deberá responder incentivando a leer la historia para acertarlas. Puede utilizarse en los sistemas operativos desde Android Lollipop 5.0 (API 21) para dispositivos móviles y desde Windows 7 para ordenadores de escritorio. El diseño multimedia se dirigió basándose en una forma directa y entretenida de ver una historia para los niños.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593-95-899-0277 +593-98-460-3347	aryjoselyn28@gmail.com pfc2612@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE)::	Nombre: Ing. Sara Cabanilla Urrea, Mgs.		
	Teléfono: +593- 9-84511945		
	E-mail: sara.cabanilla@cu.ucsg.edu.ec		
SECCIÓN PARA USO DE BIBLIOTECA			
Nº. DE REGISTRO (en base a datos):			
Nº. DE CLASIFICACIÓN:			
DIRECCIÓN URL (tesis en la web):			