



**UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL**

TEMA:

Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años.

AUTORES:

**Carofilis Iturralde, Eliana Isabella
Suárez Arichavala, Leonardo Paul**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:
LICENCIADO EN ANIMACIÓN DIGITAL**

TUTOR:

Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.

**Guayaquil, Ecuador
4 de septiembre de 2025**



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Carofilis Iturralde, Eliana Isabella**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

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

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CERTIFICACIÓN

Certifico que el presente trabajo de titulación, fue realizado en su totalidad por **Suárez Arichavala, Leonardo Paul**, como requerimiento para la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital**.

TUTOR

f. _____
Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.

DIRECTOR DE LA CARRERA

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

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Carofilis Iturralde, Eliana Isabella**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años** previo a la obtención del título de **Licenciada en animación digital**, 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 4 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA

f. _____
Carofilis Iturralde, Eliana Isabella



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, **Suárez Arichavala, Leonardo Paul**

DECLARO QUE:

El Trabajo de Titulación, **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años** previo a la obtención del título de **Licenciado en animación digital**, 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 4 días del mes de septiembre del año 2025

EL AUTOR

f. _____
Suárez Arichavala, Leonardo Paul



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, **Carofilis Iturralde, Eliana Isabella**

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025

LA AUTORA:

f. _____
Carofilis Iturralde, Eliana Isabella



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

AUTORIZACIÓN

Yo, Suárez Arichavala, Leonardo Paul

Autorizo a la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil a la **publicación** en la biblioteca de la institución del Trabajo de Titulación, **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años**, cuyo contenido, ideas y criterios son de mi exclusiva responsabilidad y total autoría.

Guayaquil, a los 4 días del mes de septiembre del año 2025

EL AUTOR:

f. _____
Suárez Arichavala, Leonardo Paul

Guayaquil, 25 – 08 – 2025

Lcdo. Víctor Hugo Moreno, Mgs.
Director
Carrera de Animación Digital

Presente

Sírvase encontrar a continuación el presente el print correspondiente al informe del software antiplagio COMPILATIO, una vez que el mismo ha sido analizado y se ha procedido en conjunto con los estudiantes: ELIANA ISABELLA CAROFILIS ITURRALDE y LEONARDO PAUL SUÁREZ ARICHAVALA a realizar la retroalimentación y correcciones respectivas de manejo de citas y referencias en el documento del **Trabajo de Integración Curricular** de los mencionados estudiantes.



INFORME DE ANÁLISIS
magister

Arte Interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 Años

1% Textos sospechosos

1% Similitudes < 1% similitudes entre comillas

0% entre las fuentes mencionadas

0% Idiomas no reconocidos

14% Textos potencialmente generados por la IA (ignorado)

Nombre del documento: TESIS ARTE INTERACTIVO. REALIDAD AUMENTADA PARA VISIBILIZAR LOS MITOS Y LEYENDAS ECUATORIANAS_ADOLESCENTES.pdf	Depositante: Wellington Remigio Villota Oyarvide	Número de palabras: 10.042
ID del documento: f074e4d7a3a55b24bacf71ef1a1e0ebbb3b54cc	Fecha de depósito: 26/8/2025	Número de caracteres: 76.444
Tamaño del documento original: 5,97 MB	Tipo de carga: interface	fecha de fin de análisis: 26/8/2025

Ubicación de las similitudes en el documento:



Atentamente,

**WELLINGTON
REMIGIO
VILLOTA
OYARVIDE**

Firmado digitalmente por WELLINGTON
REMIGIO VILLOTA OYARVIDE
Nombre de reconocimiento (DN):
cn=WELLINGTON REMIGIO VILLOTA
OYARVIDE,
serialNumber=0916184237-050625165337,
ou=ENTIDAD DE CERTIFICACION DE
INFORMACION, o=SECURITY DATA S.A. 2,
c=EC
Fecha: 2025.08.26 10:33:47 -05'00'

Wellington Villota Oyarvide, Ph.D.
Docente Tutor

AGRADECIMIENTO

Quisiera agradecer a mis padres, por apoyarme a lo largo de mi recorrido académico y personal al seleccionar esta carrera. Su orientación y confianza han sido fundamentales para poder terminar esta carrera y en especial este proyecto. Este trabajo constituye también el resultado de los valores y principios que me inculcaron, los cuales han guiado mi desempeño en cada etapa de este proceso.

Carofilis Iturralde, Eliana Isabella

AGRADECIMIENTO

Quisiera expresar mi más profundo agradecimiento a mi madre por su apoyo incondicional a lo largo de estos años. A mi padre, que en paz descansa, quien me apoyó y formó el camino para que yo pueda seguir y cumplir mis objetivos. Así como a mis hermanos, que siempre me brindaron de su compañía, cariño y consejos en cada paso de mi camino.

De entre mis cercanos, agradezco especialmente a Paul Espinoza; por su constante apoyo, presencia y amor. Por ser quien está siempre motivándome a ser mi mejor versión, por ser partícipe en mis proyectos e ideas, y por ser mi pilar durante esta travesía.

A mi grupo de amigos, por estar a mi lado en cada llamada, salida y cuando los necesité, y a mis compañeras, con quienes compartí muchas risas.

Suárez Arichavala, Leonardo Paul

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mi madre, cuyo esfuerzo, apoyo incondicional y determinación hicieron que sea la persona que soy hoy, ya que su guía ha sido fundamental en mi vida y en el cumplimiento de esta meta académica. Sus consejos y ejemplo de fortaleza ayudaron a navegar paso a paso. Este logro no solo representa mi esfuerzo, sino el reflejo de los valores que me transmitió y de la confianza que deposito en mí.

Carofilis Iturralde, Eliana Isabella

DEDICATORIA

Dedico este trabajo de titulación a mi madre, Cecilia Arichavala, quien ha sido un ejemplo de esfuerzo constante para mí y me ha brindado su apoyo y amor incondicional a lo largo de mi vida.

También lo dedico a mi pareja, Paul Espinoza, quien con su carácter y paciencia me formó a poder alcanzar diversas metas y cada día motivarme a superarme mucho más.

Finalmente, quiero dedicar este trabajo a mi padre Walter Suárez, una excelente figura paterna, un buen amigo y profesor, quien ya no está con nosotros, pero conozco lo orgulloso que estaría de estar presente, por las bases que construyó para mi educación y mi futuro, y por el hombre al que aspiro ser y más.

Suárez Arichavala, Leonardo Paul



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

TRIBUNAL DE SUSTENTACIÓN

f. _____

González Peñafiel, Alemania Emperatriz, PhD.

DECANO O DIRECTOR DE CARRERA

f. _____

Lic. Mite Bazurto, Alberto Ernesto, Mgs.

COORDINADOR DEL ÁREA O

DOCENTE DE LA CARRERA

f. _____

Veloz Arce, Alonso Eduardo, PhD.

OPONENTE



UNIVERSIDAD CATÓLICA
DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL
FACULTAD DE ARTES Y HUMANIDADES
CARRERA DE ANIMACIÓN DIGITAL

CALIFICACIÓN

f. _____
Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.

TUTOR

2.1.4.	Línea Gráfica.....	24
2.1.5.	Tipografía.....	27
2.1.6.	Herramientas Tecnológicas Utilizadas	27
2.2.	Descripción del Usuario.....	29
2.3.	Especificaciones Técnicas.....	29
2.3.1	Integración de Realidad Aumentada en 8thWall	29
2.3.1.1.	Importación de Elementos en 8thWall.....	29
2.3.1.2.	Configuración de la Escena.....	30
2.3.1.3.	Comprobación de la Experiencia de RA.....	30
2.3.2	Ilustración	34
2.3.3	Animación.....	35
2.3.4	Equipos	37
2.3.4.1.	Hardware.....	37
2.3.4.2.	Software	38
2.4.	Pre-Producción.....	39
2.4.1.	Conceptualización.....	39
2.4.1.1	Proceso de Conceptualización	39
2.4.1.2	Concepto Principal de la Exposición	39
2.4.2.	Diseño de Experiencia	40
2.4.3.	Storyboards y Animatics.....	40
2.5.	Producción	47
2.5.1	Conceptualización Gráfica de la Exposición	47
2.5.2	Desarrollo de Ilustraciones.....	49
2.5.3	Mitos y Leyendas	58
2.5.4	Integración AR.....	58
2.6.	Post-Producción	59
2.6.1	Ensamblaje Final.....	59
2.7.	Testeo del Aplicativo	59

2.7.1	Testeo en Tiempo Real	59
CONCLUSIONES		61
RECOMENDACIONES		62
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....		63
ANEXOS		66

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Hardware.....	37
Tabla 2 Software.....	38

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1 Mapa de contenido conceptual	14
Imagen 2 Proceso de animación Leyenda de la Posorja	18
Imagen 3 Prueba de Realidad Aumentada María Angula	20
Imagen 4 Boceto inicial Mítika	22
Imagen 5 Logo Institución Educativa	24
Imagen 6 Paleta de colores de la carta	25
Imagen 7 Paleta de colores Mítika	25
Imagen 8 Tipografía Utilizada	27
Imagen 9 Logo Photoshop	28
Imagen 10 Logo Illustrator	28
Imagen 11 Logo After Effects	28
Imagen 12 Logo Procreate	28
Imagen 13 Logo 8thWall	28
Imagen 14 QR Cantuña	31
Imagen 15 QR Guagua Auca	31
Imagen 16 QR La Veleta	31
Imagen 17 QR Duende	31
Imagen 18 QR Dama	32
Imagen 19 QR Sapo	32
Imagen 20 QR M.Angula	32
Imagen 21 QR Apus	32
Imagen 22 QR Cerros Atar	33
Imagen 23 QR Tesoro	33
Imagen 24 QR Mano Negra	33
Imagen 25 QR Sirena	33
Imagen 26 QR Posorja	34
Imagen 27 QR Papallacta	34
Imagen 28 QR Rumualda	34
Imagen 29 Proceso de animación Leyenda de Cantuña y su Pacto con el Diablo ...36	
Imagen 30 Proceso de animación Leyenda Mamá Rumualda	36
Imagen 31 Entrevista parte 1	66
<i>Imagen 32 Entrevista parte 2</i>	66
Imagen 33 Entrevista parte 3	67

Imagen 34 Entrevista parte 4	67
Imagen 35 Encuesta 1	68
Imagen 36 Encuesta 2	68
Imagen 37 Encuesta 3	69
Imagen 38 Encuesta 4	69
Imagen 39 Encuesta 5	70
Imagen 40 Encuesta 6	70
Imagen 41 Encuesta 7	71
Imagen 42 UERSDP	71
Imagen 43 Estudiantes encuestados	72
Imagen 44 Explicación del proyecto	72

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1	Diseño inicial de las cartas	21
Ilustración 2	Boceto leyenda "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"	25
Ilustración 3	Boceto leyenda "Mamá Rumualda"	26
Ilustración 4	Boceto 2 leyenda "La Dama Tapada"	35
Ilustración 5	Boceto leyenda "El Monstruo de la Laguna de Papallacta"	41
Ilustración 6	Boceto leyenda "La Leyenda de la Mano Negra"	41
Ilustración 7	Boceto leyenda "María Angula"	42
Ilustración 8	Boceto leyenda "Cantuña y su Pacto con el Diablo"	42
Ilustración 9	Boceto leyenda "El Duende"	43
Ilustración 10	Boceto 1 leyenda "La Dama Tapada"	43
Ilustración 11	Boceto leyenda "El Juego de los Apus"	44
Ilustración 12	Boceto leyenda "El Tesoro de Atahualpa"	44
Ilustración 13	Boceto leyenda "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"	45
Ilustración 14	Boceto estructura de la carta	45
Ilustración 15	Boceto leyenda "Leyenda de la Posorja"	46
Ilustración 16	Boceto leyenda "Kuartam, El Sapo"	46
Ilustración 17	Boceto leyenda "La Sirena de San Lorenzo"	47
Ilustración 18	Ilustración final "Mítika"	48
Ilustración 19	Boceto 2 leyenda "María Angula"	48
Ilustración 20	Boceto 2 leyenda "La Leyenda de la Mano Negra"	49
Ilustración 21	Carta final "Cantuña y su pacto con el Diablo"	50
Ilustración 22	Carta final "El Guagua Auca"	50
Ilustración 23	Carta final "La Veleta de la Catedral de Quito"	51
Ilustración 24	Carta final "El Duende"	51
Ilustración 25	Carta final "La Dama Tapada"	52
Ilustración 26	Carta final "Kuartam, el Sapo"	52
Ilustración 27	Carta final "María Angula"	53
Ilustración 28	Carta final "El Juego de los Apus"	53
Ilustración 29	Carta final "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"	54
Ilustración 30	Carta final "El Tesoro de Atahualpa"	54
Ilustración 31	Carta final "La Leyenda de la Mano Negra"	55
Ilustración 32	Carta final "La Sirena de San Lorenzo"	55
Ilustración 33	Carta final "Leyenda de la Posorja"	56

Ilustración 34 Carta final "El Monstruo de la Laguna de Papallacta"	56
Ilustración 35 Carta final "Mamá Rumualda"	57
Ilustración 36 Carta final "Mítika"	57

RESUMEN

El proyecto de arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianos en adolescentes de 10 a 18 años, habla sobre la pérdida de identidad cultural gracias a narrativas extranjeras y redes sociales. El problema planteado es la desconexión de los adolescentes con su identidad cultural, proponiendo la realidad aumentada y la animación digital como innovación en la ayuda pedagógica, al combinar tradición y tecnología.

El principal objetivo del proyecto es desarrollar 16 piezas de arte interactivo basadas en 15 mitos y leyendas ecuatorianos y la mascota del proyecto *Mítika*, integrando la animación 2D con realidad aumentada, cada ilustración tendrá un concepto visual de carta, coleccionable y al escanear un QR se desplegarán las animaciones, tanto como de las ilustraciones.

El proyecto seleccionó diferentes mitos y leyendas representativos para el Ecuador, que se imparten en el Currículo de Educación General Básica (EGB) y Bachillerato General Unificado (BGU) de las escuelas del país, pero también se agregaron algunas extras para dar a conocer otras más, la propuesta del proyecto busca no solo difundir estos mitos y leyendas, sino también fortalecer la identidad cultural y el interés por éste mismo

En conclusión, se evidencia que la realidad aumentada fue eficaz para generar una experiencia educativa, interesante e interactiva. Asimismo, esta investigación se ofrece recursos pedagógicos y dinámicos para el uso de los docentes.

Palabras clave: Animación, Arte interactivo, Realidad Aumentada, Mitos y Leyendas, Ilustraciones, Cartas Coleccionables

ABSTRACT

The interactive art project with augmented reality to visualize Ecuadorian myths and legends for adolescents aged 10 to 18 addresses the loss of cultural identity caused by foreign narratives and social media. The main problem identified is the disconnection of teenagers from their cultural identity, proposing augmented reality and digital animation as an innovative pedagogical tool that combines tradition and technology.

The main objective of the project is to develop 16 interactive art pieces based on 15 Ecuadorian myths and legends, integrating 2D animation with augmented reality. Each illustration will have a visual concept of a collectible card, and by scanning a QR code, animations will be displayed—both of the illustrations and of *Mítika*, the project's mascot.

The project selected different representative myths and legends from Ecuador, which are part of the national school curriculum, but also included additional ones to showcase a broader range. The proposal seeks not only to disseminate these myths and legends, but also to strengthen cultural identity and spark greater interest in it.

In conclusion, it is evident that augmented reality was effective in creating an educational, engaging, and interactive experience. Likewise, this research provides dynamic pedagogical resources for teachers to use.

Keywords: Animation, Interactive Art, Augmented Reality, Myths and Legends, Illustrations, Collectible Cards

INTRODUCCIÓN

El proyecto de arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianos en adolescentes de 10 a 18 años, habla sobre la pérdida de identidad cultural gracias a narrativas extranjera y redes sociales. El problema planteado es la desconexión de los adolescentes con su identidad cultural, proponiendo la realidad aumentada y la animación digital como innovación en la ayuda pedagógica, al combinar tradición y tecnología.

El principal objetivo del proyecto es desarrollar 16 piezas de arte interactivo basadas en 15 mitos y leyendas ecuatorianas, y la mascota del proyecto "Mítika", integrando la animación 2D con realidad aumentada, cada ilustración tendrá un concepto visual de carta, coleccionable y al escanear un QR se desplegarán las animaciones, tanto como de las ilustraciones, como de Mítika, la mascota.

El proyecto seleccionó diferentes mitos y leyendas representativos para el Ecuador, que se imparten en el Currículo de EGB y BGU de las escuelas del país, pero también se agregaron algunas extras para dar a conocer otras más, la propuesta del proyecto busca no solo difundir estos mitos y leyendas, sino también fortalecer la identidad cultural y el interés por este mismo.

En conclusión, se evidencia que la realidad aumentada fue eficaz para generar una experiencia educativa, interesante e interactiva. Asimismo, esta investigación se ofrece recursos pedagógicos y dinámicos para el uso de los docentes.

CAPÍTULO 1: PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA

1.1. Planteamiento del Problema

La desconexión cultural en adolescentes de 10 a 18 años en Ecuador se manifiesta en la falta del conocimiento sobre mitos y leyendas nacionales y la implicación correspondiente en lo que es la identidad y patrimonio cultural locales. En el Ecuador, la educación cultural ha perdido la competencia por el interés de los estudiantes en el entorno de narrativas extranjeras y medios digitales globales que desplazan el enfoque sobre la herencia ecuatoriana.

Investigaciones evidencian que el uso frecuente de redes sociales influye en los adolescentes, alejándolos de su identidad cultural y generando cambios en su comportamiento hacia costumbres ajenas a las propias (Arévalo, Henríquez & Erazo, 2022, p.150). Como especifica Elena López Molina (2023) en su artículo *Realidad Aumentada en arte. La fusión tecnológica en gestión cultural*:

La realidad aumentada se manifiesta como una herramienta para la creación artística. Es la fusión entre espacios físicos y entornos virtuales lo que ha dado lugar a nuevas perspectivas, como la realidad mixta. En ella el espectador coexiste en dos mundos interconectados. La realidad aumentada redefine la experiencia creativa, desafiando las percepciones preexistentes del arte y permitiendo nuevas formas de expresión y participación.

El aprendizaje se ve limitado por la falta de materiales pedagógicos innovadores y atractivos sobre la cultura local. Además, a la mayoría de los docentes les faltan herramientas didácticas que transformen estas historias heredadas en un formato adecuado para los adolescentes actuales, que están habituados a eventos y experiencias vividas a través de la imagen y la interacción. Incluso sin esos recursos didácticos, los adolescentes pueden considerar estas historias nacionales menos importantes. Esto debilita la sensación de pertenencia de los adolescentes a la cultura nacional y su propia identidad. De hecho, los resultados de estudios muestran que las redes sociales generan una inclinación hacia culturas extranjeras, lo que incrementa la pérdida de interés por las tradiciones propias (Arévalo et al., 2022, p.158).

En un entorno dominado por narrativas globales, es esencial renovar el interés de los adolescentes por los mitos y leyendas ecuatorianas mediante recursos que combinen tradición y tecnología.

Además, el desconocimiento cultural limita el desarrollo de habilidades de imaginación y pensamiento crítico fomentadas por los mitos y leyendas. La falta de

familiaridad con las historias crea una brecha generacional entre los jóvenes y sus padres, que crecieron escuchando las historias que reflejan valores familiares y enseñanzas éticas importantes para la sociedad en la que viven. Al carecer de acceso directo a la información, los adolescentes carecen de marcos de aprendizaje y expresión de su identidad cultural. En este sentido, es indispensable generar proyectos que busquen el rescate de tradiciones y que fortalezcan la identidad cultural juvenil (Arévalo et al., 2022, p.159)

En conclusión, las nuevas generaciones de ecuatorianos cada vez más están perdiendo su identidad cultural al estar sobre estimulados con otras culturas gracias a las redes sociales, esto no es malo pero si afecta en su identidad cultural, con este proyecto se creó para ayudar a jóvenes, niños y hasta maestros a recordar una parte importante de la cultura ecuatoriana como lo son los mitos y leyendas, pero de una forma entretenida; el tiempo de atención de las personas está disminuyendo cada vez más gracias a las redes sociales y por eso es que se decidió utilizar herramientas tecnológicas como el arte interactivo y la realidad aumentada para llamar la atención hacia el proyecto.

1.2. Formulación del Problema

¿Cómo podría un arte interactivo con realidad aumentada ayudar a visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años?

1.3. Objeto de Estudio

El objeto de estudio de este trabajo será la visibilidad del uso del arte interactivo con realidad aumentada como herramienta educativa y cultural para difundir mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años.

1.4. Objetivo General

Desarrollar 16 piezas de arte interactivo con realidad aumentada como aporte a la educación y conocimiento sobre 15 mitos y leyendas ecuatorianas dirigidas a adolescentes de 10 a 18 años, contribuyendo a la difusión y preservación del patrimonio cultural en el ámbito educativo.

1.5. Objetivos Específicos

1. Identificar las características principales de los 15 mitos y leyendas ecuatorianas relacionados con los Andes, relatos indígenas y seres sobrenaturales, que servirán para educar a adolescentes de 10 a 18 años, a través de 16 infografías ilustradas.
2. Determinar los elementos visuales y narrativos que harán que el Arte Interactivo con realidad aumentada sea atractivo y efectivo para los adolescentes.
3. Desarrollar experiencias individuales de realidad aumentada en 8thWall para cada mito y leyenda ecuatoriana, integrando animaciones, audios y botones para visibilizar los mitos y leyendas.
4. Validar las 16 piezas ilustradas a través de una exposición con realidad aumentada con 5 salones de alumnos de la Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo, para evaluar mediante una encuesta online la presencia de los Conocimientos transferidos después de ver la demostración.

1.6. Justificación y Delimitación

La relevancia del proyecto se debe a la necesidad urgente de revitalizar el patrimonio cultural ecuatoriano debido a la creciente influencia de las narrativas extranjeras, que socavan la popularidad de las tradiciones locales. El uso de la animación digital y la realidad aumentada ofrecerá la oportunidad de convertir la enseñanza de mitos y leyendas en experiencias visuales, inmersivas y significativas basadas en los intereses y motivación de los adolescentes.

El informe de la Unión Internacional de Telecomunicaciones (2020) señala que el uso de redes sociales crece a un ritmo del 30% anual en países de habla hispana, donde se encuentra Ecuador. A escala local, se estima que existen 10,17 millones de usuarios y 14 millones de perfiles activos en redes sociales, siendo Facebook y YouTube las plataformas más utilizadas (El Digital, 2021, p.12). Dentro de ese universo, el 24% corresponde a jóvenes entre 13 y 17 años, lo que evidencia que este grupo etario es altamente consumidor de espacios interactivos y digitales (Ecuador Estado Digital, 2021, p.20).

Los adolescentes ecuatorianos muestran un uso elevado de redes sociales, destinando en promedio más de cuatro horas al día en plataformas digitales como Facebook, WhatsApp y TikTok (Arévalo, Henríquez & Erazo, 2022, p.162). Este consumo constante de contenidos externos ha generado que gran parte de ellos modifiquen su comportamiento y se inclinen hacia costumbres ajenas a su propio contexto cultural, debilitando así la identificación con sus raíces (Arévalo et al., 2022, p.152).

En este contexto, el uso de la animación digital y la realidad aumentada se convierte en una herramienta estratégica, ya que responde directamente a los hábitos de consumo de los adolescentes, quienes muestran mayor atracción hacia experiencias visuales e interactivas que hacia formatos tradicionales de enseñanza. Como lo evidencia el estudio, un 43% de los estudiantes se sienten atraídos de manera ocasional por culturas extranjeras y un 25% de forma frecuente, lo que demuestra la necesidad de contrarrestar estas tendencias con propuestas educativas que integren elementos digitales y creativos vinculados a la cultura nacional (Arévalo et al., 2022, p.158).

De esta manera, la propuesta se justifica en la medida en que promueve a idoneidad, acción e imaginación, la creatividad y el pensamiento crítico al tiempo que refuerza la identidad cultural y la fomenta la tradición oral ecuatoriana. El uso intensivo de las plataformas digitales ha modificado la forma en que los adolescentes se comunican,

prefiriendo el contacto a través de redes sociales antes que el diálogo cara a cara (Andrade & Valdivieso, 2023, p.19). Además, se propone contribuir a la educación con la ha asesora pedagógicos innovadores susceptibles de ser aprovechados por profesores en cualquier ámbito académico, respondiendo a la necesidad detectada de materiales atractivos que acerquen a los jóvenes a su cultura (Arévalo et al., 2022, p.159).

La población objetivo de la delimitación del proyecto son adolescentes de 10 a 18 años de edad de la Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo, pero los resultados pueden ser utilizados en otras instituciones educativas y culturales del país. El contenido incluye 15 mitos y leyendas ecuatorianas y una carta que sería el reverso presentando a Mítika, la mascota del proyecto, representadas con ilustraciones en 2D y elementos interactivos, accesibles mediante dispositivos móviles y navegadores web con tecnología de realidad aumentada.

1.7. Marco Conceptual

1.7.1. Mitos y Leyendas Ecuatorianas

1.7.2. Definición de la Importancia de los Mitos y Leyendas como Parte del Patrimonio Cultural

Las raíces de los mitos y leyendas ecuatorianas se pueden rastrear en relatos tradicionales que fueron transmitidos a través de la palabra hablada en todas las generaciones. Tales narrativas son cruciales no solo por razones recreativas: también ayudan a mantener vivo el recuerdo colectivo, los valores sociales y los lazos de una comunidad con la naturaleza circundante y el mundo sobrenatural. Los mitos y leyendas comparten símbolos, valores y esferas de significado comunes para varias comunidades ecuatorianas, y constituyen un patrimonio cultural inmaterial vital que sustenta la identidad colectiva e histórica.

En este sentido, Montaluisa (2022) sostiene que el mito y la leyenda no solo tienen un valor cultural, sino que además funcionan como estrategias didácticas que fomentan la creatividad y la comprensión en los estudiantes desde temprana edad. Asimismo, Ruiz (2025) demostró que el uso de leyendas ecuatorianas favorece la comprensión lectora en la educación básica, incrementando la motivación de los estudiantes y transmitiendo valores culturales de forma significativa.

Sin embargo, su importancia es insondable, ya que tales narraciones unen a los adolescentes con sus raíces culturales personales y grupales y facilitan la continuación de los valores a lo largo de los siglos. En el contexto del mundo globalizado y el predominio de narrativas extranjeras, este enfoque se convierte en el único medio para mantener viva la tradición oral y continuarla, presentándola a las generaciones actuales en un formato contemporáneo de animación y realidad aumentada.

A través de relatos como los que se transmiten en comunidades rurales, se preserva la memoria colectiva y se fortalece el sentido de pertenencia. Para ilustrar esto, en Cuenca se ha elaborado un álbum ilustrado infantil que busca proteger y transmitir relatos populares poco conocidos, resguardando nuestra identidad colectiva mediante la expresión oral, literaria y artística (Universidad de Cuenca, 2021).

Las nuevas generaciones de ecuatorianos cada vez más están perdiendo su identidad cultural al estar sobre estimulados con otras culturas gracias a las redes sociales, esto no es malo pero si afecta en su identidad cultural, con este proyecto se creó para ayudar a jóvenes, niños y hasta maestros a recordar una parte importante de la cultura ecuatoriana como lo son los mitos y leyendas, pero de una forma entretenida; el tiempo

de atención de las personas está disminuyendo cada vez más gracias a las redes sociales y por eso es que se decidió utilizar herramientas tecnológicas como el arte interactivo y la realidad aumentada para llamar la atención hacia el proyecto.

En una entrevista con la docente Yulimar Lindarte López de la Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo se proporcionó que 10 de los mitos seleccionados son impartidos dentro de la maya curricular de la institución y se mencionó que los otros 5 serían un buen aporte al proyecto. Estos mitos fueron seleccionados por las diferentes características que los representan como una historia interesante y llamativa, pero también que proporciona la posibilidad de creación de personajes e ilustraciones atractivas para los espectadores, ya que al llevar los personajes del cuento oral a las ilustraciones cobran vida gracias a los objetos representativo de cada mito o leyenda.

1.7.3. Listado de Mitos y Leyendas

- **Cantuña y su pacto con el Diablo:** La leyenda de Cantuña y su pacto con el Diablo cuenta la historia de un indígena respetado, a quien se le encarga la construcción de la Iglesia de San Francisco de Quito, este trabajo sería bien pagado, pero solo si lo realizaba en el menor tiempo posible. El problema surge cuando Cantuña se emborracha y no logra construir la Iglesia a tiempo, por lo que llegó el Diablo a proponerle un trato. El trato consistía en que él le construiría la Iglesia antes del amanecer a cambio del alma de Cantuña, pero si no terminaba lo dejaba libre y con el pago de la obra.

A todo esto, Cantuña ve que el Diablo estaba terminando de construir la Iglesia, por lo que se empezó a preocupar. Él fue astuto y escondió uno de los ladrillos y al llegar el amanecer el Diablo le dijo a Cantuña que su alma le pertenecía porque su Iglesia estaba lista, pero Cantuña le dice que le faltaba un ladrillo. Fue así como Cantuña conservó su alma.

- **El Guagua Auca:** El mito de El Guagua Auca narra la historia de un demonio que fue creado con el alma de un niño recién nacido y que murió sin ser bautizado. Cuenta el mito que el pequeño demonio aterraba a los hombres borrachos en el camino cerca del bosque, este se manifestaba con chillidos incesantes que desesperaban a cualquiera.

Estos hombres que, gracias al alcohol, tomaban mala decisiones, buscaron el origen del chillido y encontraron a un niño abandonado, envuelto en una manta; al cargarlo el cuerpo del supuesto bebe se retorció y se convertía en un demonio.

- **La Veleta de la Catedral de Quito:** Un caballero muy rico y poderoso vivía en la época colonial en la ciudad de Quito, este hombre era muy orgulloso y prepotente, esto hacía que no le importara insultar o despreciar todo, ya que se creía el hombre más importante del mundo.

Un día, volviendo borracho este caballero pasó por la majestuosa veleta en forma de gallo de la Catedral de Quito, al quedarse mirando a la veleta y solo grito “ese gallo es patético” o “es más bien un gallito en vez de gallo”. Lo que no pensaba este caballero era que el gallo cobraría vida, se descolgaría de la veleta y lo atacaría ferozmente. Este le dejó muchas heridas y luego volvió a su lugar y posición original.

A la mañana siguiente, el hombre despertó con todas las marcas de picotazos y sangre por el cuerpo, no supo si fue verdad o producto de su imaginación por los efectos del alcohol. Desde entonces, no volvió a pasar por delante de la Catedral, ni abrió el pico para humillar a nadie más.

- **El Duende:** Dicen que el Tintín es un duende chiquito, como de medio metro, con una cabeza enorme y un sombrero de jipijapa que le tapa casi toda la cara. Sale solo de noche, especialmente cuando hay luna llena, y anda por los campos y los manglares buscando mujeres jóvenes. Dicen que se las lleva, o peor, que las deja embarazadas con hijos raros, como deformes o con cara de animal. Se dice que algunas hasta quedaban en trance, como si las hubiera embrujado con su silbido.

Pero no se debe creer que es solo un cuento para asustar. En los pueblos, cuando una muchacha salía embarazada y no quería decir de quién era, la familia decía que había sido “El Tintín”, así evitaban el chisme y el escándalo. En algunos lugares le llaman “Felipe” y dicen que puede convertirse en un ave rara, con plumas de colores y un canto que embruja. Se cree que para protegerse, muchas chicas se cortan el pelo o se depilan las cejas, porque eso, según las viejas, hace que el Tintín las deje en paz. A veces las personas no creen en estas historias, pero a veces, en el campo, no hay explicaciones fáciles.

- **La Dama Tapada:** Este es uno de los mitos más populares del Ecuador. Este mito cuenta la historia de una mujer elegante, con vestido negro y un velo en la cara, esta misteriosa mujer se les aparecía a los hombres borrachos que rondaban las calles, estos hombres se interesaban por el atractivo de las mujeres.

Ellos la seguían pero nunca la alcanzaban, la perseguían hasta llegar a una casa abandonada, en ese momento la mujer se giraba y se quitaba el velo revelando su verdadero rostro, una calavera. Hacía que su olor se volviera nauseabundo y estos hombres quedaban impresionados y empezaban a convulsionar hasta que morían. Este era el castigo que les proporcionaba la Dama Tapada a los borrachos e infieles.

- **Kuartam, el Sapo:** El mito inicia con la historia de un cazador de la cultura Shuar que fue al bosque, su esposa ya le había advertido que no se burlara del sonido que realizaba el sapo Kuartam que estaba al entrar en el bosque. Tal y como su esposa mencionó, el cazador se encontró con el sapo pero hizo caso omiso a la advertencia previa y se burló del sapo imitándolo; molesto el animal se transformó en un feroz puma y se comió al hombre.

La esposa, en venganza decidió ir al bosque y al encontrarlo, taló el árbol en el que se encontraba.

- **María Angula:** La leyenda cuenta que existía una niña muy inquieta que se llamaba María Angula, un día la mandaron a comprar tripas, ya que su mama trabajaba vendiendo *tripa mishqui* (un plato típico quiteño). La niña distraída se gastó el dinero de las compras y preocupada por el castigo que le impartirían, corrió al cementerio y desenterró a una muerta para quitarle las tripas y así poder llevárselas a su madre.

Nadie notó la diferencia, pero a largas horas de la noche María Angula no podía dejar de pensar en lo que había hecho; cuando de repente, escuchó unos ruidos extraños, voces que decían “María Angula, devuélveme las tripas que me robaste en mi santa sepultura”. Al escuchar esto, la niña se desesperó tanto que cogió una navaja y se cortó la barriga. Cuando su familia entró al cuarto de la niña, se encontró con la macabra escena.

Desde ese día su mamá dejó de vender el tripa mishqui.

- **El Juego de los Apus:** Los Apus son cerros sagrados, se dice que algunos son bravos y celosos, mientras que otros tranquilos y sabios, ambos poderosos y dotados de vida. Con características humanas, como pasiones y cualidades, pero también se cree que son forjados con tierra y fuego. Cuenta la leyenda que cuando los Apus amanecen despejados es porque están tranquilos, pero si despiertan cubiertos en niebla, es porque están de mal humor

- **Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar:** Cuenta la leyenda que en la provincia de Cañar se encuentran dos cerros que, según se dice, son marido y mujer. El Kari Atar es el cerro más grande y fornido, el Warmi Atar es más pequeño y con formas más armoniosas.

La leyenda cuenta que son los guardianes de la comunidad, cuidando que su pueblo tenga lo necesario para sobrevivir y proteger los sembríos de plagas y heladas. Cada 3 de mayo, en la laguna junto al cerro, acuden las personas a bañarse hay con el objetivo de limpiarse de las malas energías y poder recibir buenas.

- **Leyenda del Tesoro de Atahualpa:** Esta leyenda cuenta la historia acerca de que cuando Atahualpa fue secuestrado por unos soldados españoles, les ofreció no solo un cuarto lleno de oro, sino dos más con plata a cambio de su libertad. A pesar del ofrecimiento, ejecutaron a Atahualpa. Se dice que la fortuna fue escondida por el General Rumiñahui después de la ejecución de Atahualpa, y hasta el día de hoy se cree que es un tesoro que todavía no ha sido encontrado.

- **La leyenda de la Mano Negra:** Cuenta la leyenda que un joven sacerdote que trabajaba en la Iglesia de San Francisco, se aterrorizó con la Mano Negra que deambulaba por el edificio. A pesar de haber quedado inicialmente paralizado por el miedo, el sacerdote eventualmente se acostumbró a la presencia de la mano y no le temía. Una noche, la mano lo condujo hacia un lugar y cerró una puerta secreta detrás de las tumbas, una vez adentro, el sacerdote cayó en un hoyo sin fondo y desapareció para siempre.

Sin poder comprenderlo, sus compañeros quedaron sintiéndose perdidos entre las sombras.

- **La Sirena de San Lorenzo:** Cuenta la leyenda que hace muchos años en San Lorenzo los pescadores contaban historias de lo que vivían en el mar. Contaron que una vez un pescador se dirigía a la piedra gorda pero debido a la marea alta quedó atrapado al otro lado. El pescador se dirigía a casar pulpos, pero existían otros planes en su destino, de ese lado se alojaba una sirena que cuidaba unas rocas muy grandes.

Según cuenta la leyenda, la sirena retuvo al hombre y solo le daba pescado crudo como fuente de comida. Un día, harto, el hombre le pidió a la sirena que lo dejara ir. Ella aceptó, pero con una condición, que al día siguiente tendría que regresar.

El pescador no regresó y desde entonces quedó encantado por la sirena, pues cada vez que él bebía agua veía su rostro.

- **Leyenda de la Posorja:** La leyenda de la Posorja trata de dar una explicación al nombre de este bello lugar del Ecuador. Surgió cuando una princesa llamada Posorja que podía predecir el futuro llegó a estas tierras. Esta princesa llegó de la nada del mar, tenía un colgante de oro. Pronto unos pobladores la adoptaron y cuando creció, predijo que llegarían unos hombres a terminar con la paz del lugar y acabarían con el imperio Inca.

Después de esto la, ahora mujer, proclamó que aquella sería su última predicción y se metió al mar para desaparecer y nunca más volver.

- **El Monstruo de la Laguna de Papallacta:** La leyenda del monstruo de la laguna de Papallacta relata que un ser marino, una serpiente de siete cabezas, habitó las aguas de la laguna. Tras asustar a una pareja de recién casados, los lugareños pidieron ayuda a un *shamán*, quien se sumergió en la laguna durante varios días hasta derrotarlo. Cortó cinco cabezas, dejando dos vivas, que esperan el momento adecuado para salir. Las cabezas cortadas fueron colocadas en el volcán Antisana, en una grieta, evitando así que la laguna se seque.
- **Mamá Rumualda:** Este mito cuenta la historia de una estatua que existe en Azuay, en las tierras altas de Shaglli, conocida como Mamá Rumualda. Según narra el mito, Rumualda era una mujer anciana y todo lo que tocaba lo podía transformar en riquezas. Un día, un hombre desafortunado que había perdido todo menos su familia, le solicitó ayuda pero ella lo despreció, esto provocó que toda su comunidad dejara de hablarle. En un principio, Rumualda estaba feliz, hasta que se dio cuenta de lo sola que estaba. Se aisló en el monte, lamentándose por su soledad y arrepintiéndose.

La comunidad arrepentida la fue a buscar para perdonarla pero solo encontraron una estatua de ella mirando al horizonte con tristeza.

1.7.4. Recurso Visual y Pedagógico

Es posible restablecer la relevancia de los mitos y leyendas aplicándolos a los formatos visuales y pedagógicos contemporáneos, en particular a la animación digital. Proyectos de tesis en Ecuador enfatizan la oportunidad de revitalizar el conocimiento de las narrativas en los niños y jóvenes a través de la animación. Según el informe, en Cuenca la producción de videos animados se concentra en la recuperación de leyendas

locales y la encarnación del sentimiento de la pertenencia, oponiéndose a la influencia mediática extranjera (Universidad del Azuay, 2019).

Proyectos de tesis en Ecuador enfatizan la oportunidad de revitalizar el conocimiento de las narrativas en los niños y jóvenes a través de la animación. Según Montaluiza (2022), estas narraciones, cuando se convierten en recursos ilustrados o audiovisuales, contribuyen al progreso en la expresión y comprensión del lenguaje. De forma complementaria, Ruiz (2025) evidenció que los estudiantes muestran mayor interés por la lectura cuando las leyendas son presentadas mediante recursos visuales y estrategias didácticas innovadoras, alcanzando niveles de lectura inferencial y crítico. Asimismo, en la Universidad de las Américas (UDLA) se desarrolló una animación 2D sobre el mito de “Las Voladoras”, dirigida al público infantil, para preservar una tradición poco difundida mediante medios accesibles y actuales (Universidad de las Américas, 2020).

Dentro de la investigación se encontró el Currículo de EGB y BGU de Lengua y Literatura de Ministerio de Educación, que proporciona información que colabora con el cumplimiento del proyecto, como los indicadores para evaluar criterios como el reconocimiento de mitos y leyendas. De igual manera, en el cuadro “Bloque 5: Literatura”, mismo en el que se explica lo que deben aprender los alumnos lo largo del año, se menciona el estudio de “textos de literatura escrita: cuentos, poemas, novelas cortas, mitos y leyendas” (Ministerio de Educación, 2016).

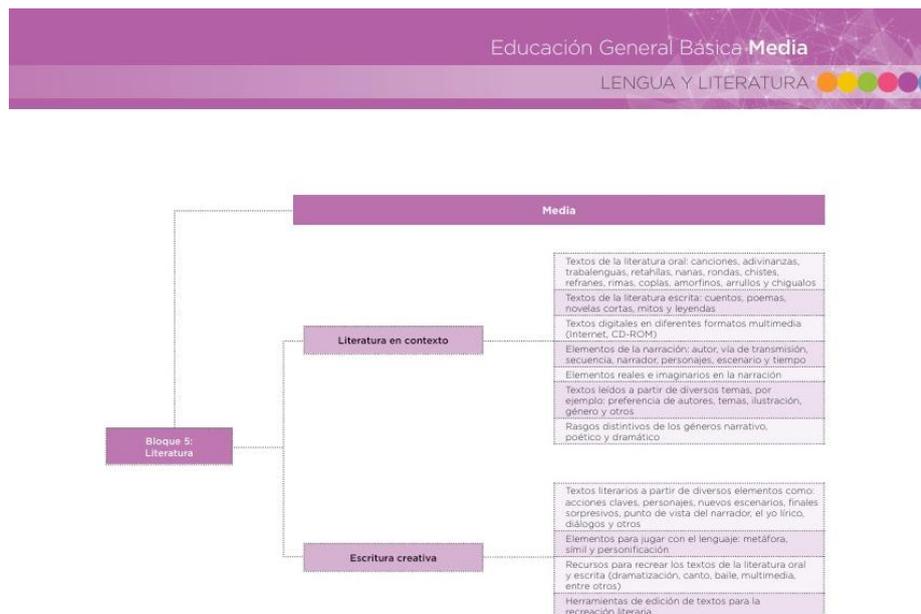


Imagen 1 Mapa de contenido conceptual

Fuente: Ministerio de Educación

1.7.4.1. Etapas Cognitivas y Emocionales entre los 10 y 18 Años.

La franja de edad de 10 a 18 años es una etapa crítica en el desarrollo humano, marcada por cambios cognitivos, emocionales y sociales, lo que afecta la forma en que los adolescentes procesan y lidian con la información cultural. Según Ruiz (2025), el contacto con leyendas permite a los estudiantes avanzar de una lectura literal hacia procesos de interpretación más abstractos y críticos, lo cual encaja con el desarrollo cognitivo característico de estas edades.

De 10 a 12 años: los estudiantes tienen una fuerte fantasía, visualización. Etapa de operaciones concretas con ejemplos de material, narrativas ilustradas y actividades que integren lo lúdico. Los mitos y leyendas presentados en forma de ilustraciones animadas y experiencias interactivas facilitan la comprensión y despiertan curiosidad.

Edad de 13 a 15 años (adolescencia temprana): El pensamiento abstracto comienza a desarrollarse. Es decir, el adolescente puede interpretar metáforas y simbolismos presentes en los mitos y leyendas. Asimismo, a nivel emocional, buscan una identificación con personajes y valores culturales que fortalezcan su sentido de pertenencia. En este sentido, la tecnología es un medio motivador, puesto que ya han nacido al consumo digital.

Entre los 16 y 18 años (adolescencia media y tardía): es un período donde el/la joven consolida la capacidad crítica y reflexiva. Desde una dimensión cultural, los relatos tradicionales pueden ser abordados por los adolescentes como parte del patrimonio histórico y social. Emocionalmente, se encuentran en una etapa de “búsqueda de un yo”, por lo que tales relatos simbolizan un lazo con la vida de los abuelos y sus orígenes, con la colectividad, entre otros.

Por lo tanto, en el caso de los mitos y leyendas ecuatorianos, la implementación de la animación digital y la realidad aumentada para visualizarlos puede servir como una técnica pedagógica eficaz que satisface las necesidades cognitivas y emocionales de los alumnos. Entonces, no solo proporcionan información, sino que también mejoran la autoimagen cultural y promueven la innovación del pensamiento entre los adolescentes.

1.7.4.2. Combinación de Narrativas Tradicionales con Medios Interactivos

La tecnología digital es en la actualidad la herramienta más poderosa para tener acceso y amplificar en el imaginario colectivo la presentación de mitos y leyendas, mediante plataformas adaptables a toda clase de dispositivos digitales. El *responsive design* nos asegura que los contenidos se reproduzcan correctamente en dispositivos móviles como laptops o computadoras, tablets y smartphones. Otorgando al usuario una

experiencia mejorada sin tener que desarrollar versiones diferenciadas para cada plataforma. La adaptabilidad del diseño web (“responsive design”) asegura que los contenidos culturales se muestren correctamente en smartphones, tablets y computadoras, mejorando la experiencia del usuario sin requerir versiones diferentes para cada plataforma (Wikipedia, 2023a).

Es importante expresar el poder que la tecnología ejerce en sus usuarios para promover el empoderamiento y participación, para asegurar la inclusión digital en los mismos, permitiendo el acceso en diferentes regiones geográficas o con limitaciones de conectividad, democratizándolo sin distinción alguna. Además, las tecnologías de empoderamiento y participación (TEP) promueven la inclusión digital, permitiendo que estudiantes de zonas rurales o con limitaciones accedan a los mismos recursos educativos que sus pares urbanos, democratizando así el acceso a la cultura (Wikipedia, 2023b).

La tecnología nos ofrece acceso a narrativas culturales de manera inmediata, facilita el aprendizaje sin limitaciones como los horarios, y de manera interactiva y audiovisual. Llevando como propuesta principal la creación de comunidades digitales alrededor de la cultura local o mundial utilizando plataformas web adaptativas, con acceso flexible a los contenidos culturales, básicamente usando principios de diseños responsivos para que la información se recete correctamente en múltiples dispositivos sin tener que adaptar a cada sistema operativo una versión en específico. Las plataformas web adaptativas permiten un acceso flexible, intuitivo y ubicuo a contenidos culturales.

Al aplicar principios de diseño responsivo, es posible que la información (videos, animaciones, textos) se visualice correctamente en múltiples dispositivos sin necesidad de desarrollar versiones específicas para cada sistema operativo (Wikipedia, 2023c). Sintetizando, la conectividad de dispositivos móviles promueve: interacción activa entre estudiantes, aumentan la atención y motivación, impulsan el aprendizaje en cualquier momento (m-learning) y personalizan el contenido según preferencia o nivel cognitivo del usuario.

La tecnología digital es en la actualidad la herramienta más poderosa para amplificar en el imaginario colectivo la presentación de mitos y leyendas. Como señala Basogain et al. (2007), la Realidad Aumentada no sustituye la realidad, sino que la complementa con capas de información virtual, lo que permite a los estudiantes interactuar con narrativas culturales de manera activa y experiencial. De esta manera, al combinar narrativas orales con medios digitales interactivos (animación 2D, RA, plataformas web), se repotencia el patrimonio oral ecuatoriano en el contexto de la cultura

digital contemporánea. Esto asegura que los relatos transmitidos oralmente por siglos encuentren nuevas vías de expresión adaptadas a la digitalización actual (Montaluisa, 2022; Ruiz, 2025).

Al combinar medios interactivos con narrativas tradicionales nos permite repotenciar el patrimonio oral ecuatoriano en el contexto de la cultura digital contemporánea, ya que hace que los relatos transmitidos de forma oral por siglos encuentren nuevas vías de expresión digital en la actualidad. Generando nuevas formas de participación cultural al difundir mediante aplicaciones móviles, realidad aumentada, animaciones 2D y plataformas web, lo que en un principio se propagó de manera oral en plazas públicas y comunidades, se adaptan y convergen para no desaparecer sino adaptarse a la digitalización actual.

La tradición oral, muy rica en Ecuador que está lleno de cuentos, relatos, leyendas, puede usar la animación digital y la realidad aumentada, para cerrar la brecha generacional y que las generaciones más jóvenes interactúen con leyendas, relatos, cuentos, apropiándose de la tradición y valores culturales heredados generacionalmente asegurando la permanencia de las narrativas ancestrales. Las historias que antes circulaban en comunidades y plazas públicas ahora pueden difundirse mediante animaciones 2D, aplicaciones móviles, realidad aumentada y plataformas web. Según Henry Jenkins (2006).

En este sentido, la animación digital y la realidad aumentada ofrecen la posibilidad de que los adolescentes interactúen activamente con las leyendas, no solo como espectadores, sino como participantes que experimentan los relatos desde dispositivos móviles o navegadores accesibles, como sostiene Piscitelli (2009).

En el Ecuador ya hay evidencia de este enfoque, leyendas como la de La Dama Tapada, o la de Cantuña han sido adaptadas en productos digitales y audiovisuales para ser ofrecidos en entornos educativos, presenciales e interactivos, a niños y adolescentes; y que otorgan una nueva dimensión experiencial revitalizando el interés en estas historias. Ejemplos de este enfoque ya se evidencian en Ecuador: proyectos académicos han adaptado leyendas como la de Cantuña o La Dama Tapada en productos audiovisuales digitales para que sean consumidos por niños y adolescentes en entornos educativos y virtuales (U. del Azuay, 2019; UDLA, 2020).

1.7.5. Animación Digital en 2D

¿Cómo podríamos revitalizar el acceso a la tradición oral ecuatoriana que, por medio de historias, cuentos, y leyendas, abonan la rica cultura nacional y potencializan nuestra pertenencia local?

Pues, es imperativo el uso de herramientas modernas que puedan usar las nuevas generaciones digitales, es en este contexto que la animación 2D cumple con nuestro objetivo al representar visualmente relatos tradicionales con un lenguaje estético accesible y atractivo a los ojos de las nuevas masas; como afirma Wells (2002) la animación es un medio narrativo que combina arte y tecnología, facilitando la construcción de mundos visuales que conectan directamente con la imaginación del espectador. La importancia de esta técnica no solo radica en su dimensión estética, sino también pedagógica: al integrar recursos visuales contemporáneos con relatos ancestrales, se promueve el aprendizaje cultural de una manera significativa (Furniss, 2008).

En este proyecto, para poder llegar a generar la fluidez adecuada en el movimiento y dar efectos visuales para ofrecer una experiencia inmersiva, se utilizaron programas como *After Effects* y *Procreate*. Así mismo *Adobe Photoshop* e *Illustrator* demostraron ser herramientas claves para la creación de ilustraciones vectoriales; impactando no solo en la estética sino en la dimensión pedagógica al integrar recursos visuales contemporáneos con relatos ancestrales.

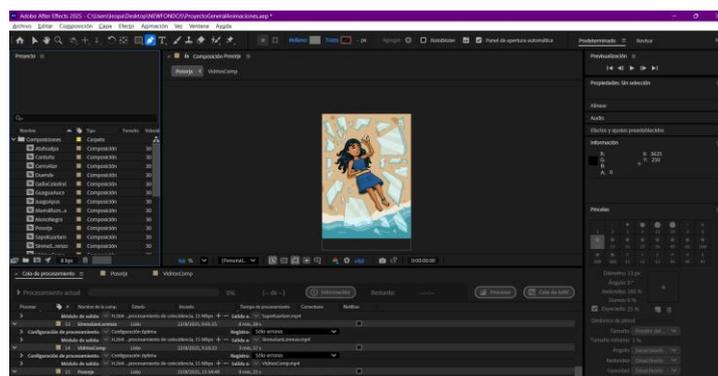


Imagen 2 *Proceso de animación Leyenda de la Posorja*

Fuente: ilustraciones propias y After Effects

1.7.6. Arte Interactivo

El arte interactivo incorpora al espectador como parte activa de la obra, mientras el arte tradicional se relaciona con su espectador de manera contemplativa, el interactivo necesita de la acción del usuario para cobrar sentido al completarse.

Paul (2003) explica que el arte digital interactivo transforma la experiencia artística en un proceso de co-creación, donde la audiencia no es receptora pasiva, sino coproductora del significado. Esta característica es clave en la propuesta del proyecto, ya que la interacción con las ilustraciones mediante dispositivos móviles permite que los adolescentes se involucren directamente con los mitos y leyendas ecuatorianos.

Se determinó que el formato de carta coleccionable es atractivo para las edades de 10 a 18 años pero también para espectadores externos, para los elementos narrativos de utilizaron la investigación de las leyendas y la selección objetos específicos de cada mito para integrar a la ilustración. Esto, sumado a la realidad aumentada nos ayuda con la característica pedagógica del proyecto, ya que hace que el espectador interactúe con el video viendo las animaciones presentadas y la narración del proyecto.

La característica que tiene el arte interactivo de transformar la experiencia artística en un proceso co-creacional donde el espectador no es un receptor pasivo sino coproductor del significado, es la clave de la propuesta de este proyecto ya que hace que los adolescentes se involucren con mitos y leyendas ecuatorianas por medio de su vínculo con las ilustraciones en sus dispositivos móviles.

1.7.7. Realidad Aumentada (RA)

La superposición de objetos virtuales sobre el mundo real, integrando ambos espacios en una experiencia coherente es la Realidad Aumentada (RA). La RA es una herramienta poderosa que permite al usuario experimentar una interacción visual y sonora de manera enriquecida. Azuma (1997) define la RA como la superposición de objetos virtuales sobre el mundo real, integrando ambos espacios en una experiencia coherente.

La realidad aumentada se define como la superposición de objetos virtuales sobre el mundo real, integrando ambos espacios en una experiencia coherente (Azuma, 1997, citado en Basogain et al., 2007). En educación, la RA favorece la motivación, la comprensión de conceptos abstractos y el aprendizaje colaborativo, siendo un recurso poderoso para despertar interés en adolescentes.

Proyectos como Magic Book o Environmental Detectives del MIT han mostrado que la RA aplicada a libros y juegos fomenta la colaboración y la inmersión en narrativas complejas. En Ecuador, iniciativas académicas también han adaptado leyendas tradicionales al formato digital, otorgándoles un valor experiencial renovado (Montaluisa, 2022; Ruiz, 2025).

En el ámbito educativo, la RA promueve la motivación a la comprensión de conceptos abstractos de manera colaborativa, siendo una herramienta efectiva para el aprendizaje de manera activa. Según Bacca et al. (2014), la RA en educación favorece la motivación, la comprensión de conceptos abstractos y el aprendizaje colaborativo. En el caso de este proyecto, su implementación permite que los adolescentes descubran los mitos y leyendas de manera dinámica, integrando narración oral, animación y participación directa.

Es por ello que, en este proyecto su uso ayuda a que los adolescentes descubran los mitos, cuentos y leyendas de una forma dinámica integrando la narración oral, la animación y la participación directa. Adicionalmente la plataforma 8thWall es una alternativa precisa, por su accesibilidad en navegadores móviles, facilitando la difusión de contenidos culturales en ámbitos escolares. Al combinar tradición y tecnología, la RA se transforma en un medio innovador que difunde narraciones culturales tradicionales y las revitaliza para futuras generaciones.

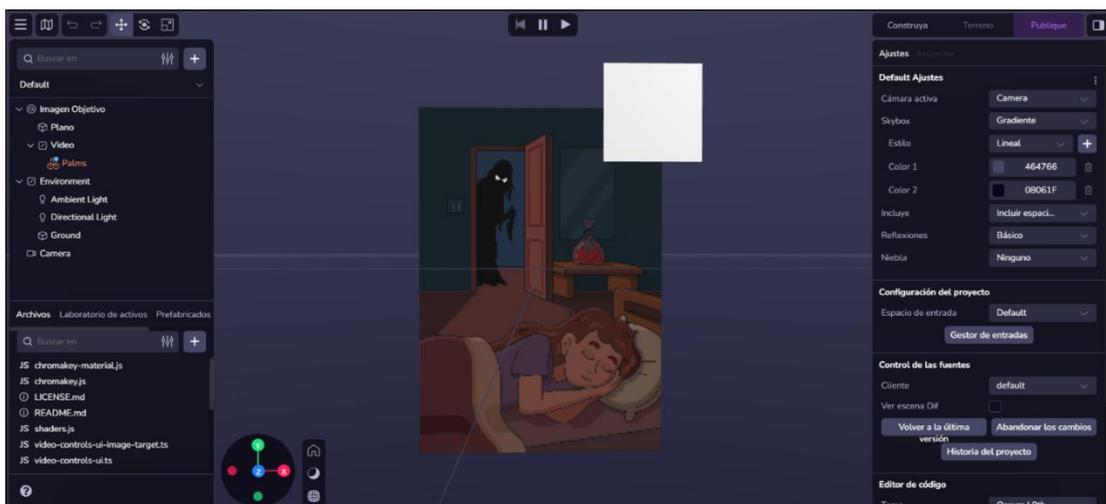


Imagen 3 Prueba de Realidad Aumentada María Angula

Fuente: ilustración propia y 8thWall

1.7.8. Concepto Visual

Para este proyecto se utiliza un diseño basado en un mazo de cartas coleccionable, con un estilo basado en la cultura ecuatoriana mezclado con una línea gráfica agradable para los niños y adolescentes como en *Hora de Aventura* y *Futurama*, adaptado al público adolescente, resaltando los colores dinámicos y personajes llamativos.

La docente Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs., colaboró en este proyecto el proceso de diseño artístico, proponiendo un formato de cartas coleccionables; asimismo, aportó artísticamente con la decisión de un *line art* en negros o café. De igual forma,

todas las decisiones de color o diseño de personajes fueron aprobadas por la docente en diferentes reuniones solicitadas por los estudiantes que realizaron esta tesis.

En cada carta se puede encontrar la ilustración del mito o leyenda ecuatoriana, acompañada de la mascota del proyecto llamada Mítika, quien sería la guía para los espectadores, pero también será la acompañante de la voice en off, fortaleciendo la conexión entre el espectador y la historia. Este proyecto contiene un concepto visual muy arraigado a los niños y adolescentes y a captar la atención de ellos mezclando la tradición y la modernidad.



Ilustración 1 Diseño inicial de las cartas

Fuente: ilustración propia

1.7.8.1. Mascota del Proyecto

Para este proyecto se creó un personaje llamado Mítika, basándose en una investigación sobre elementos representativos del Ecuador. No obstante, se decidió que no se querían utilizar las típicas imágenes, como ponchos o sombrero de paja toquilla, en este caso se utilizaron las magnolias rosadas como parte del vestido y el *Psilocybe Cubensis*, un tipo de hongo con tonos naranjas y cafés, para la estructura del personaje. Se planteó que la creación de este personaje sería una forma de conectar con los espectadores de todas las edades pero principalmente con los más pequeños, ya que la

ternura y colores atractivos llamarían su atención. Adicionalmente, sería un personaje que interactúa con la narración del mito o leyenda, inspirado en la serie animada Pocoyó.

Por lo explicado anteriormente, se decidió que este personaje sería la mascota del proyecto, tanto en las ilustraciones como en las animaciones. De esta manera, se logró dar más dinamismo al proyecto al momento de utilizar la realidad aumentada.



Imagen 4 Boceto inicial Mítika

Fuente: Elaboración propia

CAPÍTULO 2: PROPUESTA DE INTERVENCIÓN

2.1. Descripción del Producto

Exhibición interactiva de arte digital en 2D con realidad aumentada. El producto final de este trabajo de grado es una exhibición que toma las formas de ilustraciones digitales en 2D con realidad aumentada con la finalidad de visibilizar y difundir mitos y leyendas ecuatorianas en jóvenes de 10 a 18 años. Con esta propuesta, se estará llevando a jóvenes en el país estas narraciones tradicionales de manera novedosa, dinámica, atractiva y educativa para los usuarios.

La presentación está hecha con un total de 16 ilustraciones de cartas coleccionables tipo *splash art*; cada carta viene con uno o varios elementos activadores con componentes de RA, los cuales, al ser escaneados, desplegarán animaciones 2D acompañadas por la narración de la mascota del proyecto como guía de cada historia. Se utilizará el programa 8thWall para integrar la realidad aumentada que funcionará como medio para que los espectadores interactúen en tiempo real con el público. También se utilizarán ilustraciones que contendrán animaciones en 2D que estarán optimizadas para que el espectador tenga la mejor experiencia con cualquier dispositivo móvil.

2.1.1. Título de la Exposición

“Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas.”

2.1.2. Asesoría y Curaduría

La propuesta de este proyecto es garantizar la consistencia académica y artística, por esta razón se contó con la asesoría de expertos en el tema como la Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs., docente de la Universidad Católica de Santiago de Guayaquil, quien ayudó en los criterios artísticos, tanto técnicos como estéticos, para optimizar el desarrollo visual del proyecto. A su vez, la investigación recibió la colaboración del Lcdo. Wellington Villota Oyarvide, quien aportó observaciones académicas y metodológicas que fortalecieron el enfoque investigativo.

Del mismo modo, se recibió apoyo por parte del cuerpo docente de la Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo de diferentes maneras. La institución ofreció apertura de poder presentar el proyecto dentro de las aulas de la institución y se logró recibir retroalimentación de los estudiantes así como de docentes.

De manera específica, la profesora Yulimar Lindarte López, quien imparte la materia de Lengua y Literatura tanto en EGB como en BGU, colaboró dentro del proceso

de selección aportando más mitos y leyendas de los que se encontraban dentro del currículo estudiantil.

2.1.3. Apoyo Institucional

El proyecto cuenta con el respaldo de la **Universidad Católica de Santiago de Guayaquil**, dentro de la carrera de Animación Digital, este proyecto se ha trabajado de la mano con la **Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo** como público objetivo principal. Adicionalmente, se trabajó con la maestra Yulimar Lindarte, profesora de Lengua y Literatura, de la institución trabajando para la básica superior y el bachillerato.



Imagen 5 Logo Institución Educativa

Fuente: Unidad Educativa Particular Raffaello Santi
(<https://raffaello.edu.ec/institucion/>)

2.1.4. Línea Gráfica

La línea gráfica de este proyecto hace uso de ilustraciones de cartas coleccionables con animaciones tipo splash art 2D con contenido basado en los 15 mitos y leyendas ecuatorianos previamente seleccionados y una carta que sería el reverso de las demás cartas presentando a Mítika, la mascota del proyecto, utilizando personajes y escenarios inspirados en estas historias.

El estilo visual, tomando inspiración de líneas gráficas de caricaturas adolescentes e infantiles como lo son Hora de aventura y Futurama, adaptado al público adolescente, resaltando los colores dinámicos y personajes llamativos.

Cada ilustración tendrá sus propios colores, pero cada una de las ilustraciones está situada en una carta de los siguientes colores:



Imagen 6 Paleta de colores de la carta

Fuente: Adobe Illustrator

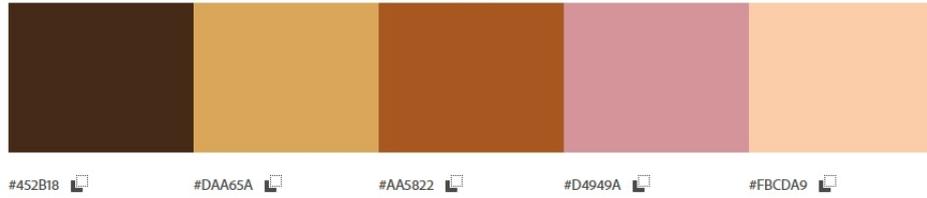


Imagen 7 Paleta de colores Mítika

Fuente: Adobe Color



Ilustración 2 Boceto leyenda "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 3 Boceto leyenda "Mamá Rumualda"

Fuente: ilustración propia

2.1.5. Tipografía

Se utilizará la tipografía GHOULISH FRIGHT AOE para los títulos y números dentro de las ilustraciones, esta letra es limpia y legible, pero con un estilo como de cuento de hadas, pero sin perder la esencia de los mitos y leyendas.



Imagen 8 Tipografía Utilizada

Fuente: DaFont.com (<https://www.dafont.com/es/ghoulish-fright-aoe.font>)

2.1.6. Herramientas Tecnológicas Utilizadas

Este proyecto utiliza 8thWall, ya que esta plataforma de realidad aumentada hace posible la accesibilidad a páginas web de búsqueda externas en móviles como Google Chrome o Safari, sin necesidad de instalar aplicaciones adicionales. Para la parte artística se utilizará Adobe Photoshop e Illustrator para el diseño gráfico, Photoshop, Procreate y After Effects para animación 2D. Esta tecnología permitirá que, al escanear los elementos especiales de cada leyenda, los adolescentes visualicen los splash arts e interactúen con la narración de la mascota del proyecto.



Imagen 9 Logo Photoshop

Fuente: Adobe Photoshop

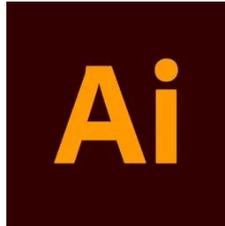


Imagen 10 Logo Illustrator

Fuente: Adobe Illustrator



Imagen 11 Logo After Effects

Fuente: Adobe After Effects



Imagen 12 Logo Procreate

Fuente: Procreate



Imagen 13 Logo 8thWall

Fuente: 8thWall

2.2. Descripción del Usuario

El público objetivo al que busca llegar esta exposición está conformado principalmente por adolescentes entre 10 y 18 años que cursan la educación básica y bachillerato en la Unidad Educativa Particular Raffaello Santi de Portoviejo. Este grupo se encuentra en una etapa de formación cognitiva y emocional en la que la curiosidad, la imaginación y la búsqueda de identidad cultural tienen un papel determinante.

Este es un público objetivo, compuesto por jóvenes acostumbrados al consumo de contenido digital, visual e interactivo. Por lo tanto, este público requiere un recurso que abrace tanto la tecnología como la tradición para atraer significativamente su atención.

Aunque este proyecto se enfoque en los alumnos también beneficiara a los maestros, ya que ayudara a innovar pedagógicamente e interesar mucho más a los alumnos y hasta los padres de familia, ya que pueden integrar la exposición en la vida de sus hijos. Finalmente, este proyecto busca revitalizar el interés por los mitos y leyendas ecuatorianas con recursos tecnológicos y artísticos familiares, como lo es la animación 2D y la realidad aumentada.

2.3. Especificaciones Técnicas

2.3.1 Integración de Realidad Aumentada en 8thWall

La experiencia interactiva de realidad aumentada (RA) se desarrolla en una plataforma web, utilizando 8thWall como base. Esta decisión se planteó en base a la efectiva capacidad de la plataforma web para ofrecer una experiencia eficaz de realidad aumentada el cual permite fácilmente accederse desde distintos navegadores ya sea de computador o dispositivos móviles, saltando el proceso de descargar aplicaciones o instalando filtros.

Asimismo, 8thWall permite un fluido trabajo gracias a sus distintas plantillas para *Image Tracking* (seguimiento de imagen objetivo), *World Tracking* (realidad aumentada en una posición específica en el mundo), video y demás, lo que permite la activación de la animación de splash art y artes dentro del entorno

2.3.1.1. Importación de Elementos en 8thWall

Para la creación de la experiencia, se importarán los siguientes elementos a la plataforma de 8thWall en proyectos individuales por cada arte interactivo:

- Imagen de las ilustraciones de la carta como marcador objetivo para activar la experiencia de realidad aumentada. La imagen será exportada en formato JPG para rendimiento en la web.
- Video renderizado de la animación splash art en 2D, creado en After Effects. Se exporta en formato .mp4 para asegurar su correcta integración en el proyecto y se activa la opción de loop para asegurar una visualización como estilo gif de la animación.
- Video renderizado de una animación 2D de la mascota del proyecto exportado en formato .mp4 y agregado en un formato de video con script de chroma key para eliminar el fondo y que el personaje aparezca únicamente sin fondo.
- Audio y narración importado en archivo .mp3, esto será la narración de voice en off y también serán los efectos de sonido dentro del proyecto, los cuales se utilizarán para la guía de la historia de cada leyenda o mito en la experiencia del usuario.

2.3.1.2. Configuración de la Escena

Para la configuración de la escena, la escena contará con una “Imagen objetivo” que actuará como marcador para que la imagen asignada funcione correctamente para el escaneo y muestra de la animación 2D. Dentro de la Imagen objetivo estará asignado el video de la animación 2D en loop en formato .mp4, el video con chroma key de la mascota del proyecto en formato .mp4, y los respectivos audios de la narración de la leyenda o mito correspondiente y efectos de sonido de ser necesarios.

2.3.1.3. Comprobación de la Experiencia de RA

Para la comprobación de la experiencia de realidad aumentada se necesitará el respectivo código QR o el link del dominio web para acceder al proyecto mediante el escaneo con un dispositivo móvil, esto reenviará al usuario la página web de 8thWall del proyecto individual de cada leyenda correspondiente de la cuál haya escaneado el código QR.

Los códigos QR (8thWall) correspondientes de cada leyenda, que se desarrollaron de manera propia, serán los siguientes:

Cantuña y su Pacto con el Diablo:



Imagen 14 QR Cantuña

El Guagua Auca:



Imagen 15 QR Guagua Auca

La Veleta de la Catedral de Quito:



Imagen 16 QR La Veleta

El Duende:



Imagen 17 QR Duende

La Dama Tapada:



Imagen 18 QR Dama

Kuartam, el sapo:



Imagen 19 QR Sapo

María Angula:



Imagen 20 QR M.Angula

El Juego de los Apus:



Imagen 21 QR Apus

Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar:



Imagen 22 QR Cerros Atar

Leyenda del Tesoro de Atahualpa:



Imagen 23 QR Tesoro

La Leyenda de la Mano Negra:



Imagen 24 QR Mano Negra

La Sirena de San Lorenzo:

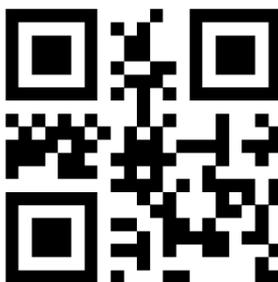


Imagen 25 QR Sirena

Leyenda de la Posorja:



Imagen 26 QR Posorja

El Monstruo de la Laguna de Papallacta:



Imagen 27 QR Papallacta

Mamá Rumualda:



Imagen 28 QR Rumualda

2.3.2 Ilustración

Las ilustraciones forman parte de la sección visual del proyecto, ya que representan de manera gráfica cada uno de los 15 mitos y leyendas ecuatorianas seleccionados y la carta que sería el reverso presentando a Mítika, la mascota del proyecto. Estas fueron diseñadas en estilo de cartas coleccionables con splash art en 2D, buscando un equilibrio entre lo estético, lo narrativo y lo pedagógico, integrando en cada carta contenido visual en representación de un mito o leyenda.

Para el diseño, ilustración y animación se utilizaron herramientas como Adobe Photoshop, Illustrator y Procreate, lo que ayudo a tener un trabajo más profesional

detallado, escalable y optimizado para la implementación de estos dentro de la realidad aumentada. Se pensó en utilizar color vibrantes y line art lizo para que las ilustraciones sean claras y fáciles de entender por los espectadores y facilitar su comprensión. Finalmente, cada ilustración será acompañada de Mítika, la mascota del proyecto, y acompañante del espectador y narrador.



Ilustración 4 Boceto 2 leyenda "La Dama Tapada"

Fuente: ilustración propia

2.3.3 Animación

La animación se utilizó como recurso indispensable en este proyecto para aumentar el impacto de la realidad aumentada. Con la animación 2d, se le otorgo vida y dinamismo a los personajes y escenarios con movimientos sutiles pero impresionantes para captar la atención del espectador durante la narración de los mitos y leyendas, trapazando la tranquilidad de las ilustraciones estáticas a animaciones vivas y divertidas.

Utilizando Adobe After Effects y Procreate se desarrollaron las animaciones implementando animación cuadro a cuadro, interpolación y efectos visuales que realzan la narrativa solicitada. Estas fueron diseñadas de una forma en las que se pudieran implementar de manera dinámica a la realidad aumentada 8thWall. El acompañamiento de la narración en voice en off, junto con las intervenciones de la mascota del proyecto Mítika, refuerzan el lado pedagógico del proyecto, asegurando la atención del espectador.

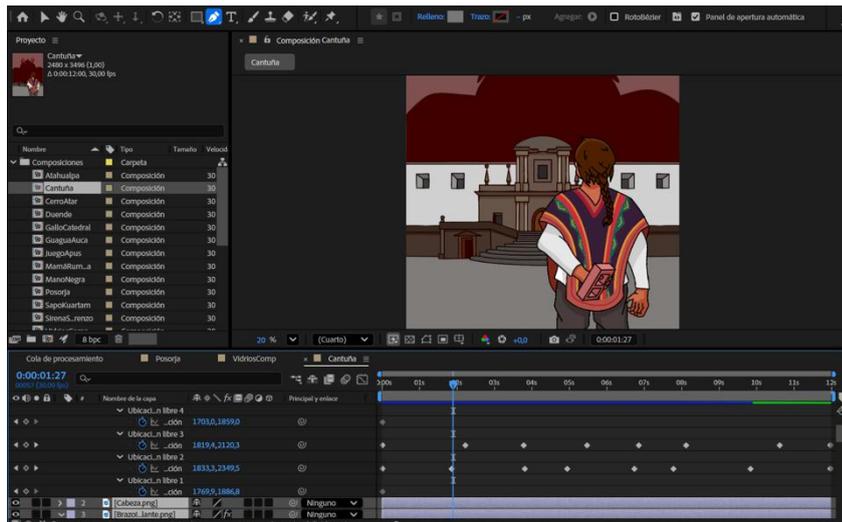


Imagen 29 Proceso de animación *Leyenda de Cantuña y su Pacto con el Diablo*

Fuente: ilustración propia y 8thWall



Imagen 30 Proceso de animación *Leyenda Mamá Rumualda*

Fuente: ilustración propia y 8thWall

2.3.4 Equipos

2.3.4.1. Hardware

Tabla 1

Hardware

Cantidad	Equipos	Características	Ubicación
1	Teléfono celular	INFINIX HOT 40i Modelo X6528 8GB Ram, 128GB ROM	Domicilio
1	Tableta digitalizadora	HUION Inspiroy H1060P	Domicilio
1	Estación de computadora	Lenovo Computadora todo en uno ThinkCentre de 24 pulgadas, procesador Intel de 13ª generación de hasta 4.4 GHz, 16 GB DDR5 RAM, SSD PCIe de 512 GB, Wi-Fi 6, USB-C, entrada y salida HDMI	Domicilio
1	Ipad apple	8va generación 128gb	Domicilio

2.3.4.2. Software

Tabla 2

Software

Nombre	Versión	Descripción
Adobe Photoshop	CC (2024)	Software de edición de imágenes y diseño gráfico que permite crear y optimizar gráficos, texturas y elementos visuales para el proyecto.
8thWall	-	Software especializado en la creación y desarrollo de experiencias de realidad aumentada.
Procreate	CC (2024)	Herramienta de animación 2D que facilita la creación de contenido interactivo y dinámico.
Adobe Illustrator	CC (2024)	Programa especializado en ilustración vectorial, pensado para crear gráficos detallados y escalables.
Adobe After Effects	CC (2024)	Herramienta de animación 2D y edición que facilita la creación de contenido interactivo y dinámico.

2.4. Pre-Producción

2.4.1. Conceptualización

Se inició por la preproducción del proyecto, investigando los 15 mitos y leyendas ecuatorianos seleccionados priorizando los que se encontraron en el Currículo de EGB y BGU de las escuelas y colegios, y los proporcionados por la docente Yulimar Lindante López. Dentro de este proceso se determinó la necesidad de incluir un personaje que guiara al espectador; por ello se diseñó a Mítika, quien cumple el rol de acompañante narrativo e interactivo dentro del proyecto.

2.4.1.1 Proceso de Conceptualización

El proceso de conceptualización se estructuró en varias fases:

- Investigación y selección de contenidos: se recopilaron mitos y leyendas provenientes de diferentes regiones del Ecuador (Costa, Sierra y Amazonía).
- Diseño preliminar: se realizaron bocetos de personajes, escenarios y cartas coleccionables, explorando diferentes estilos gráficos adecuados para adolescentes.
- Pruebas exploratorias: se presentaron avances visuales a la docente Lic. Lara Pintado, Jossie Cristina, Mgs., con el fin de evaluar el lado artístico y realizar ajustes.

Este proceso permitió tener una propuesta visual y narrativa coherente, que combina el atractivo estético de las cartas coleccionables con el carácter educativo del proyecto.

2.4.1.2 Concepto Principal de la Exposición

Para este proyecto se utiliza un diseño basado en un mazo de cartas coleccionable, con un estilo basado en la cultura ecuatoriana mezclado con una línea gráfica agradable para los niños y adolescentes como en Hora de aventura y Futurama, adaptado al público adolescente, resaltando los colores dinámicos y personajes llamativos.

En cada carta se puede encontrar la ilustración del mito o leyenda ecuatoriana, acompañada de la mascota del proyecto llamada Mítika, quien sería la guía para los espectadores, pero también será la acompañante de la voice en off, fortaleciendo la conexión entre el espectador y la historia. Este proyecto contiene un concepto visual muy arraigado a los niños y adolescentes y a captar la atención de ellos mezclando la tradición y la modernidad, cada carta se activa con un QR desplegando una animación 2D acompañada de la narración.

2.4.2. *Diseño de Experiencia*

La experiencia fue diseñada para ser **interactiva, inmersiva y educativa**. Al escanear un elemento visual de cada carta ilustrada, los adolescentes acceden a la animación 2D del mito o leyenda y a la narración correspondiente. El diseño busca estimular tanto la dimensión cognitiva como la emocional de los usuarios: cognitivamente, al permitir la comprensión de valores y enseñanzas de los relatos; emocionalmente, al generar sorpresa y conexión a través de la realidad aumentada y la interacción digital.

La experiencia fue pensada para atraer a los espectadores a ver las ilustraciones y sorprenderse con lo interactivo, inmersivo y educativo. Al escanear el QR, lleva al espectador a la página web de 8thWall, que hace la función de activar la cámara, después se apunta a la ilustración y saldrán las ilustraciones animadas y Mítika animada interactuando con el ambiente. Esta experiencia fue diseñada para interactuar con los adolescentes y atraerlos a la cultura de su país a través de una actividad interesante y el arte.

2.4.3. *Storyboards y Animatics*

Se elaboraron storyboards detallados para cada una de las 16 cartas. En estos guiones gráficos se definieron:

- La secuencia de apertura con la intervención de Mítika.
- Los movimientos y transformaciones de personajes y escenarios.
- Los momentos clave en los que los elementos visuales cobran vida gracias a la animación.
- La sincronización de la narración en voice en off con las ilustraciones animadas.

Estos storyboards se constituyeron como la guía principal de producción, asegurando coherencia entre narrativa, animación e integración con la realidad aumentada.

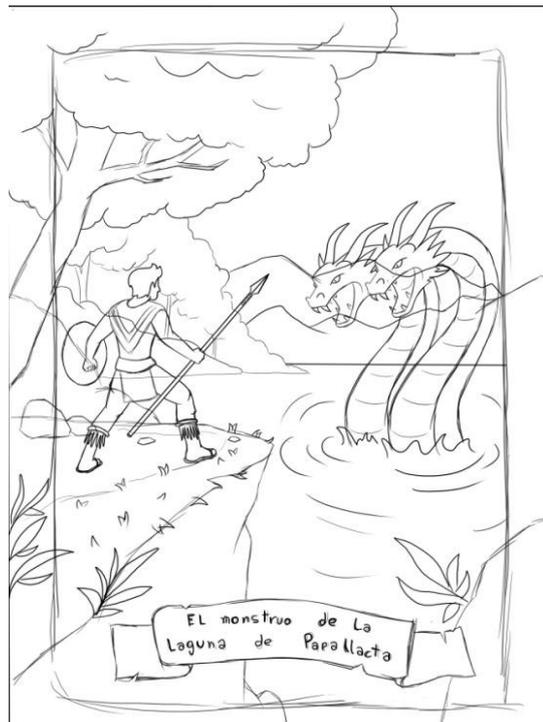


Ilustración 5 Boceto leyenda "El Monstruo de la Laguna de Papallacta"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 6 Boceto leyenda "La Leyenda de la Mano Negra"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 7 Boceto leyenda "María Angula"

Fuente: ilustración propia

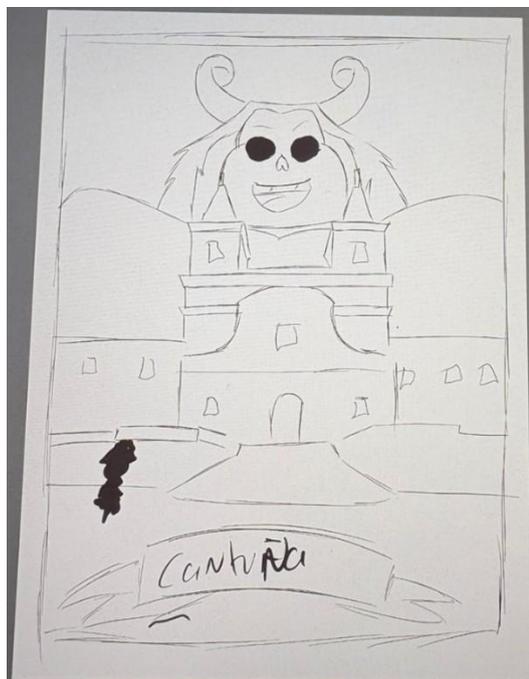


Ilustración 8 Boceto leyenda "Cantuña y su Pacto con el Diablo"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 9 Boceto leyenda "El Duende"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 10 Boceto 1 leyenda "La Dama Tapada"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 11 Boceto leyenda "El Juego de los Apus"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 12 Boceto leyenda "El Tesoro de Atahualpa"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 13 Boceto leyenda "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 14 Boceto estructura de la carta

Fuente: ilustración propia

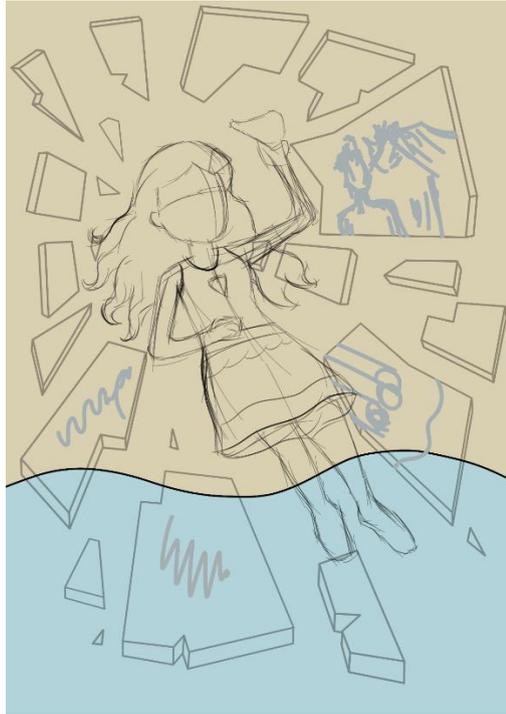


Ilustración 15 Boceto leyenda "Leyenda de la Posorja"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 16 Boceto leyenda "Kuartam, El Sapo"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 17 Boceto leyenda "La Sirena de San Lorenzo"

Fuente: ilustración propia

2.5. Producción

2.5.1 Conceptualización Gráfica de la Exposición

La conceptualización gráfica se enfocó en la creación de una línea visual juvenil y dinámica, inspirada en el arte digital contemporáneo, pero con claras referencias a los símbolos y estilos culturales ecuatorianos. Se optó por un estilo ilustrativo splash art en 2D, caracterizado por trazos expresivos, colores vibrantes y composiciones llamativas que resaltan la esencia de cada mito. Esta estética busca acercarse al lenguaje visual del público adolescente, habituado al consumo de animaciones y videojuegos, sin perder de vista el trasfondo cultural de los relatos.



Ilustración 18 Ilustración final "Mítika"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 19 Boceto 2 leyenda "María Angula"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 20 Boceto 2 leyenda "La Leyenda de la Mano Negra"

Fuente: ilustración propia

2.5.2 Desarrollo de Ilustraciones

Se elaboraron un total de **16 cartas coleccionables**, cada una con una ilustración central que representa a un mito o leyenda ecuatoriana y una del reverso de las mismas. Estas ilustraciones se diseñaron digitalmente utilizando programas como **Adobe Photoshop, Illustrator y Procreate**, garantizando una alta calidad gráfica y la posibilidad de integración con la realidad aumentada.

Cada carta incluye a la mascota Mítika, que aparece como figura constante y funciona como nexa narrativo. Además, los colores, símbolos y elementos gráficos fueron seleccionados cuidadosamente para transmitir la identidad cultural de cada relato y generar un impacto visual atractivo para los adolescentes.



Ilustración 21 Carta final "Cantuña y su pacto con el Diablo"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 22 Carta final "El Guagua Auca"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 23 Carta final "La Veleta de la Catedral de Quito"

Fuente: ilustración propias



Ilustración 24 Carta final "El Duende"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 25 Carta final "La Dama Tapada"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 26 Carta final "Kuartam, el Sapo"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 27 Carta final "María Angula"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 28 Carta final "El Juego de los Apus"

Fuente: ilustración propia

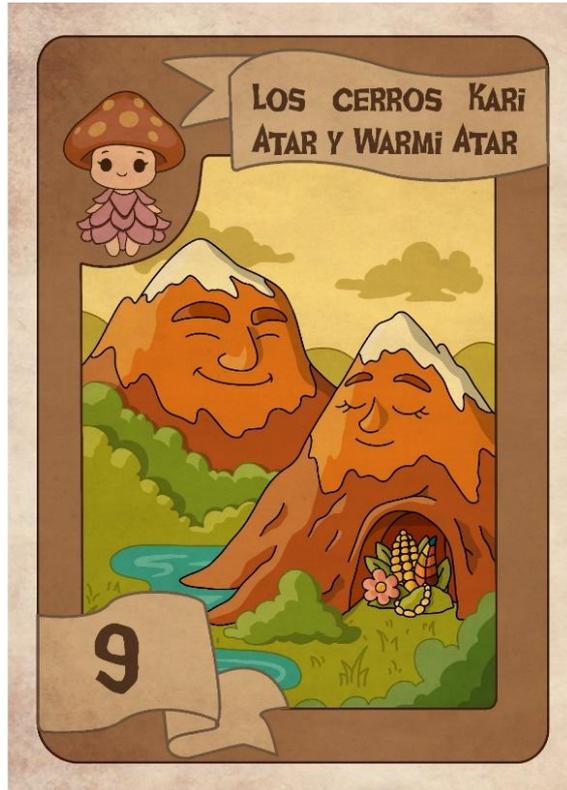


Ilustración 29 Carta final "Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 30 Carta final "El Tesoro de Atahualpa"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 31 Carta final "La Leyenda de la Mano Negra"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 32 Carta final "La Sirena de San Lorenzo"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 33 Carta final "Leyenda de la Posorja"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 34 Carta final "El Monstruo de la Laguna de Papallacta"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 35 Carta final "Mamá Rumualda"

Fuente: ilustración propia



Ilustración 36 Carta final "Mítika"

Fuente: ilustración propia

2.5.3 Mitos y Leyendas

Los mitos y leyendas seleccionados representan la diversidad cultural del Ecuador y abarcan diferentes regiones del país. La lista incluye:

1. Cantuña y su pacto con el Diablo
2. El Guagua Auca
3. La Veleta de la Catedral de Quito
4. El Duende
5. La Dama Tapada
6. Kuartam, el Sapo
7. María Angula
8. El Juego de los Apus
9. Los Cerros Kari Atar y Warmi Atar
10. Leyenda del Tesoro de Atahualpa
11. La leyenda de la Mano Negra
12. La Sirena de San Lorenzo
13. Leyenda de la Posorja
14. El Monstruo de la Laguna de Papallacta
15. Mamá Rumualda

Cada uno de estos relatos fue adaptado con un enfoque breve y pedagógico, resaltando los elementos narrativos esenciales y las enseñanzas culturales que transmiten, con el fin de hacerlos accesibles al público adolescente.

2.5.4 Integración AR

La integración de los elementos de realidad aumentada (RA) se realizó mediante la plataforma web 8thWall, misma que permitirá acceder a la experiencia del proyecto desde navegadores móviles, sin necesidad de instalar aplicaciones adicionales.

Cada carta contiene un marcador objetivo que, al ser escaneado, activa la animación 2D del mito o leyenda junto con la narración en voice en off. Esto asegura que el espectador no solo contemple la ilustración, sino que interactúe con ella en un formato dinámico, auditivo e inmersivo.

El proceso de integración incluyó pruebas técnicas para optimizar la fluidez de la animación, la correcta detección de los marcadores y la sincronización entre audio e imagen, garantizando una experiencia accesible, atractiva y educativa.

2.6. Post-Producción

En la post producción de este proyecto se unieron las ilustraciones y las animaciones en el programa de realidad aumentada con el fin de poder ver la funcionalidad del proyecto y se aplicaron los ajustes necesarios.

2.6.1 Ensamblaje Final

El ensamblaje final fue realizar todos los cambios respectivos. Se realizó el ensamblaje final de las ilustraciones, se las agregó en la aplicación de realidad aumentada y se realizaron las pruebas respectivas para tener un mejor producto final. Como resultado final, se realizaron 16 cartas, 15 de ellas sobre los mitos y leyendas seleccionados y la número 16 fue el reverso de las cartas y presentación de la mascota del proyecto.

2.7. Testeo del Aplicativo

Para corroborar la viabilidad del proyecto, se realizó una prueba piloto con un grupo de 2 expertos, para poder mostrar resultados a través de una prueba interactiva. Del mismo modo, se evaluó la comprensión y el nivel de interés generado tras la interacción con las piezas ilustradas en RA.

La retroalimentación obtenida del Ing. Sancán Lapo, Boris Alexis, Mgs., mediante la encuesta enviada virtualmente fue de "revisar la manera de controlar el cambio de animaciones o QR sin la necesidad de estar saliendo de la aplicación". Asimismo, su experiencia del testeo aplicativo fue de forma presencial y se obtuvieron sus observaciones como lo destacable que son las ilustraciones, su estilo de dibujo, ciertas animaciones en splash art, como Cantuña, y lo novedoso de encontrar distintas leyendas nuevas que pertenecen a diferentes regiones del Ecuador.

Con el mismo proceso se buscó la retroalimentación de la docente ya involucrada en el proceso inicial de investigación de este proyecto en la sección de mitos y leyendas, la profesora Yulimar Lindarte López retroalimentó que el proyecto en su parte visual estuvo muy llamativo y que la información explicada a los alumnos estuvo muy completa, pedagógica e interesantes, ya que a ella se le mostro el proyecto con los salones del testeo de la Unidad Educativa Raffaello Santi de Portoviejo.

2.7.1 Testeo en Tiempo Real

Se realizó una presentación del proyecto en 5 aulas de la Unidad Educativa Raffaello Santi de Portoviejo, solicitando de manera previa los permisos respectivos a través de una carta formal, misma que fue aceptada. Más adelante se pudo realizar una reunión con los directivos para que nos proporcionaran tiempo de diferentes clases para poder exponer el proyecto.

Se hizo este testeo final con niños del salón 6to de básica B, 7mo de básica B, 10mo de Básica Superior “Tintoreto”, 1ero de Bachillerato Internacional “Dali”; y, por último, 2do de Bachillerato Internacional “Picasso; desde las 7:40 de mañana hasta las 12:40 de la tarde fue el tiempo proporcionado por la institución, debido a los horarios de clase se dividió el tiempo entre los 5 salones. En cada salón se realizó una presentación de la encargada de esta parte del proyecto Eliana Carofilis, explicando de qué institución venía y la razón de la demostración. Durante la exposición se enseñó cómo utilizar el proyecto, explicando que:

- Primero, se analizan los QRs de la ilustración que se desea ver;
- Segundo, de debe aceptar todos los permisos en la página a la que guía el QR;
- Tercero, apuntar a la ilustración de carta para poder escuchar al narrador contar el mito o leyenda, pero también poder ver las animaciones.

Seguido a esto, se explicaron las razones por la cuales se tomaron decisiones como el uso de la línea gráfica o la elección de los mitos. También se procedió a contar un poco de la historia de cada mito y presentar algunas anécdotas de trabajo. Por último, se terminó la presentación con una encuesta a cada uno de los alumnos de cada salón y a una docente en particular, la maestra Yulimar López, estas encuestas se encontrarán en el apartado de anexos.

Dentro de las encuestas se encontraba una pregunta en la que se pedía una retroalimentación. Gracias a esto, se logró determinar que a los alumnos les interesó este proyecto de sobremanera y eso también se puede evidenciar en las encuestas, muchos alumnos estuvieron interesados en los mitos añadidos y en las ilustraciones. Debido a este interés, algunos de estos alumnos pidieron más proyectos así o que se comercializaran estas cartas coleccionables, incluyendo muchos más mitos y leyendas ecuatorianas, específicamente de terror.

CONCLUSIONES

El desarrollo del proyecto permitió comprobar que el arte interactivo con realidad aumentada constituye una herramienta innovadora y eficaz para la difusión y preservación de los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años. La propuesta demostró que la integración de ilustraciones digitales en 2D con recursos de realidad aumentada facilita la comprensión de los relatos tradicionales, al mismo tiempo que generó una experiencia inmersiva, atractiva y pedagógica para los usuarios.

Asimismo, se evidenció que el uso de la plataforma 8thWall resultó adecuado para la implementación técnica, ya que garantiza accesibilidad desde navegadores móviles sin necesidad de aplicaciones externas, lo cual favorece la inclusión digital y el acceso democrático a los contenidos culturales. La presencia de la mascota Mítika, como guía narrativa aportó un elemento de cercanía y vínculo emocional, reforzando la interacción y el interés de los adolescentes en las historias.

Se puede concluir que el proyecto constituye un aporte significativo en el ámbito educativo, ya que proporciona a los docentes un recurso pedagógico dinámico que combina tradición y tecnología, fomentando la creatividad, el pensamiento crítico y la identidad cultural en los estudiantes. De esta manera, se contribuye al rescate y revitalización de la tradición oral ecuatoriana, adaptándola a lenguajes contemporáneos propios de las generaciones actuales.

RECOMENDACIONES

Se recomienda ampliar la aplicación del proyecto en instituciones educativas de diferentes regiones del país con el fin de validar la propuesta en contextos sociales y culturales más diversos. Esto permitiría obtener una visión más integral de su impacto pedagógico y cultural, así como fortalecer su alcance a nivel nacional. De igual manera, se sugiere enriquecer las narrativas mediante la incorporación de música, efectos sonoros y elementos visuales propios de cada región del Ecuador, de modo que la experiencia inmersiva se vincule de manera más profunda con el patrimonio cultural de cada comunidad.

Es pertinente considerar el desarrollo de versiones complementarias del proyecto en formatos como aplicaciones móviles o libros interactivos, con el objetivo de garantizar el acceso a los contenidos en espacios con limitaciones de conectividad. Paralelamente, se recomienda capacitar a docentes en el uso de estas herramientas digitales, de manera que puedan integrarlas en sus prácticas pedagógicas y potenciar su efectividad dentro del aula.

Finalmente, se aconseja dar continuidad a la iniciativa mediante la creación de nuevas piezas ilustradas e interactivas que incluyan un mayor número de mitos y leyendas ecuatorianas, asegurando la expansión del acervo cultural difundido. Para ello, sería fundamental establecer alianzas estratégicas con instituciones culturales, museos y organismos gubernamentales, lo que garantizaría la sostenibilidad del proyecto y su proyección a nivel educativo y cultural en el país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Admin, U. (2023, 24 septiembre). ¿Cuáles son las diferencias entre mito y leyenda? Le contamos. El Tiempo. <https://www.eltiempo.com/cultura/musica-y-libros/cuales-son-las-diferencias-entre-mito-y-leyenda-809169>
- Andrade León, M. E., & Valdivieso Solórzano, D. (2023). Redes sociales y el comportamiento de los adolescentes en la comunicación digital. Universidad San Gregorio de Portoviejo.
- Arévalo Cabrera, L. C., Henríquez Coronel, M. A., & Erazo Álvarez, C. A. (2022). Redes sociales e identidad cultural: Análisis de su incidencia en adolescentes de Ecuador. *Explorador Digital*, 6(3), 149–165. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v6i3.2229>
- Aulestia Sánchez, V. Y. (2012). Estudio sobre mitos y leyendas ecuatorianas. Repositorio Universidad Técnica de Ambato. <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/5298/1/CS-298-2012-Aulestia%20Vilma.pdf>
- Azuma, R. (1997). A survey of augmented reality. *Presence: Teleoperators & Virtual Environments*, 6(4), 355–385. <https://doi.org/10.1162/pres.1997.6.4.355>
- Bacca, J., Baldiris, S., Fabregat, R., Graf, S., & Kinshuk. (2014). Augmented reality trends in education: A systematic review of research and applications. *Educational Technology & Society*, 17(4), 133–149. <https://www.jstor.org/stable/jeductechsoci.17.4.133>
- Basogain, X., Olabe, M. A., Olabe, J. C., & Rico, M. (2007). Realidad aumentada en la educación: una tecnología emergente. Universidad del País Vasco.
- Blog Lachichaec. (2018). Leyendas ecuatorianas. La Chicha Blog. <https://lachichablog.wordpress.com/2018/06/04/leyendas/>
- Cultura Genial. (s. f.). 19 leyendas ecuatorianas cortas (con interpretación). <https://www.culturagenial.com>
- Desvelando los Secretos de Portoviejo: Un Viaje por los Mitos y Leyendas más Fascinantes de Ecuador. (2023, noviembre 7). Los Mitos y Leyendas.
- Ecuador Estado Digital. (2021). Acceso y uso de redes sociales en jóvenes ecuatorianos. El Digital. (2021). Informe sobre usuarios de redes sociales en Ecuador.
- Euroinnova International Online Education. (2024, 16 julio). Realidad aumentada en la educación. <https://www.euroinnova.com/blog/realidad-aumentada-en-la-educacion>

- Farias, I. (s. f.). Los 10 mitos y leyendas ecuatorianas más populares. Psicocode.
<https://www.psicocode.com>
- Furniss, M. (2008). Art in motion: Animation aesthetics. John Libbey Publishing.
- Giannetti, C. (2004). Arte en la era electrónica: Perspectivas de una nueva estética. ACC
 L'Angelot.
- Jenkins, H. (2006). Convergence culture: Where old and new media collide. New York
 University Press.
- Lifeder. (s. f.). Las 15 leyendas y mitos ecuatorianos más conocidas (cortas).
<https://www.lifeder.com>
- Ministerio de Educación (2016). Currículo de EGB y BGU. Lengua y Literatura.
Ministerio de Educación. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/LENGUA.pdf>
- María Angula [Leyenda de Ecuador]: Una Leyenda Corta. (s. f.).
- Martínez, P. J. S. (2019, 13 agosto). Diseño, Arte y Exposiciones con RA - Onirix. Onirix.
<https://www.onirix.com/es/aprende-sobre-ra/diseno-arte-y-exposiciones-con-ra/>
- Matheus, Q. (2018). La animación digital como apoyo didáctico cultural para niños de 5°
 grado de educación básica de la Unidad Educativa “Alfonso Quiñonez George”
 de la ciudad de Esmeraldas [Tesis de grado, Pontificia Universidad Católica del
 Ecuador Sede Esmeraldas].
<https://repositorio.puce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/5c631c8c-0e5b-471e-a8d9-8e6df98595a9/content>
- Molina, E. L. (2023, 29 diciembre). Realidad aumentada en arte: La fusión tecnológica
 en gestión cultural. Canal Diseño y Arquitectura.
<https://www.inesem.es/revistadigital/diseno-y-artes-graficas/realidad-aumentada-en-arte/>
- Montaluisa, M. (2022). El mito y la leyenda como estrategia didáctica para el progreso
 de la expresión y comprensión en los estudiantes de inicial II de la Unidad
 Educativa Fiscal Ezequiel Cárdenas Espinoza, año lectivo 2021-2022 (Trabajo de
 integración curricular, Universidad Técnica de Cotopaxi). Universidad Técnica
 de Cotopaxi.
- Montagud Rubio, N. (2024, 9 noviembre). 20 leyendas ecuatorianas cortas para conocer
 el folclore del país. Psicología y Mente.
<https://psicologiaymente.com/cultura/leyendas-ecuatorianas>
- Paul, C. (2003). Digital art. Thames & Hudson.

- Piscitelli, A. (2009). Nativos digitales: Dieta cognitiva, inteligencia colectiva y arquitecturas de la participación. Editorial Ariel.
- Polo del Conocimiento. (2021). Recursos visuales y pedagógicos en la enseñanza-aprendizaje digital. Revista Polo del Conocimiento, 6(8), 50–65. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/5878>
- Psicología y Mente. (2023). 18 leyendas ecuatorianas cortas para conocer el folclore del país. <https://www.psicologiaymente.com>
- Repositorio Digital UCSG. (s. f.). Búsquedas relacionadas en DSpace.
- Ruiz, S. (2025). Las leyendas ecuatorianas como recurso didáctico para la comprensión lectora en los estudiantes de 6° de Educación General Básica de la Unidad Educativa Mercedes González de Moscoso, parroquia Nulti, Cuenca – Azuay, año lectivo 2023 – 2024 (Trabajo de titulación, Universidad de Cuenca). Universidad de Cuenca.
- Suárez Ceracapa, A. F. (2023). Leyendas ecuatorianas en el imaginario cultural. Universidad Central del Ecuador. <https://uce.edu.ec>
- Universidad de Cuenca. (2021). Álbum ilustrado de mitos y leyendas cuencanas para niños de 8 a 10 años. Repositorio Institucional UCUENCA. <https://dspace.ucuenca.edu.ec/items/a96f6da0-9ea1-4164-b2b5-988fa9142f27>
- Universidad de las Américas. (2020). Animación 2D del mito de “Las Voladoras”. Repositorio Institucional UDLA. <https://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11679>
- Universidad del Azuay. (2019). Propuesta de animación digital para la recuperación de leyendas cuencanas. Repositorio Institucional UDA. <https://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/4791>
- UIT. (2020). Informe sobre la sociedad de la información.
- Wells, P. (2002). Animation: Genre and authorship. Wallflower Press.
- Wikipedia. (2023a). Diseño web adaptable. En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_web_adaptable
- Wikipedia. (2023b). Inclusión digital. En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Inclusi%C3%B3n_digital
- Wikipedia. (2023c). Aplicación móvil educativa. En Wikipedia. https://es.wikipedia.org/wiki/Aplicaci%C3%B3n_m%C3%B3vil_educativa
- Zhimiraycela Guaraca, R. A. (2021). Trabajo de titulación: Leyendas y mitos del Ecuador. Universidad de Cuenca. <https://ucuenca.edu.ec>

ANEXOS

No se pueden editar las respuestas

Entrevista a la Docente Yulimar Lindarte López

En primera instancia, se realizó una entrevista con la docente Yulimar López en las etapas tempranas del proyecto, esta entrevista aportó avances iniciales. Más adelante, con la misma docente recibimos una retroalimentación que coadyuvó en la selección de mitos y leyendas al igual que en la participación del testeo del proyecto en la institución.

1. ¿En qué niveles educativos se abordan los mitos y leyendas dentro del currículo?

En la básica media y superior se trabaja con mitos y leyendas ecuatorianas, aunque desde grados más pequeños se introducen narraciones fantásticas. En quinto grado, por ejemplo, ya se incorporan de manera más formal los mitos nacionales como parte del currículo, porque es una exigencia del Ministerio y también porque nos interesa que los estudiantes reconozcan sus tradiciones y costumbres locales. En bachillerato se retoman desde un enfoque más analítico, dependiendo de la perspectiva literaria que se quiera trabajar.

Imagen 31 Entrevista parte 1

2. ¿Cuáles son los mitos y leyendas más trabajados en las aulas?

Los más comunes son Cantuña, La Dama Tapada, El Duende Tintín, La Caja Ronca y El Padre Almeida. Son relatos muy utilizados porque permiten distintas interpretaciones y los chicos ya los relacionan con lo que han escuchado en sus familias o comunidades.

3. ¿Cómo ha influido la nueva malla curricular en la enseñanza de estos contenidos?

Nuestra institución está implementando el Bachillerato Internacional, lo que nos llevó a hacer una desagregación vertical de la malla. Esto significa que desde segundo grado ya se incluyen pequeñas narraciones y progresivamente se avanza hasta trabajar mitos y leyendas en un nivel más literario en la básica superior y bachillerato. El BI nos exige también un análisis crítico de los textos, por lo que los mitos son un recurso muy útil.

Imagen 32 Entrevista parte 2

4. ¿Qué opina sobre usar recursos digitales y animaciones para enseñar mitos y leyendas?

Me parece un gran aporte, porque los estudiantes están familiarizados con la tecnología y el uso de tablets o material digital despierta su curiosidad. Si se trabaja con animaciones que respeten la estética de los mitos, pero a la vez se adaptan a la edad de los niños, se genera un aprendizaje más atractivo. Incluso en bachillerato los jóvenes disfrutan mucho de este tipo de propuestas.

5. ¿Qué grupos de edad serían más adecuados para implementar este proyecto?

Diría que desde quinto grado, es decir entre los 9 y 11 años. En la básica superior (12 a 14 años) también es muy pertinente, y hasta en bachillerato (15 a 17 años) los estudiantes se interesan en este tipo de proyectos porque disfrutan de la animación y la incorporación de tecnología en sus clases.

Imagen 33 Entrevista parte 3

6. ¿El colegio estaría abierto a participar en un proyecto así?

Sí, lo que se debe hacer es presentar un oficio al rectorado y a gerencia general. Por lo general están muy abiertos a generar alianzas que enriquezcan la experiencia pedagógica. Una vez aprobado, se organiza la dinámica de trabajo con los grupos seleccionados y se evalúa el impacto antes, durante y después de la experiencia.

7. ¿Le gustaría que el proyecto deje algún aporte tangible en el colegio?

Sería interesante que además de la experiencia en aula, se pudiera dejar un mural o una instalación visual que los demás estudiantes también puedan apreciar en los recesos. Eso reforzaría la virilización de las leyendas dentro de la institución.

Imagen 34 Entrevista parte 4

Encuestas realizadas a 98 estudiantes de la Unidad Educativa Raffaello Santi de Portoviejo



Imagen 35 Encuesta 1

Fuente: Elaboración propia

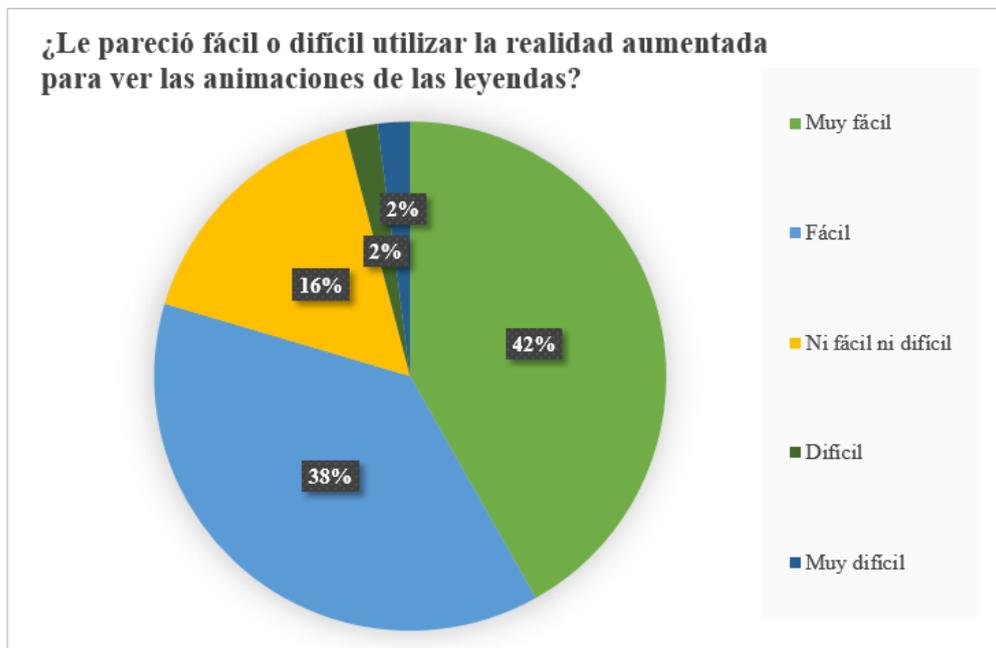


Imagen 36 Encuesta 2

Fuente: Elaboración propia

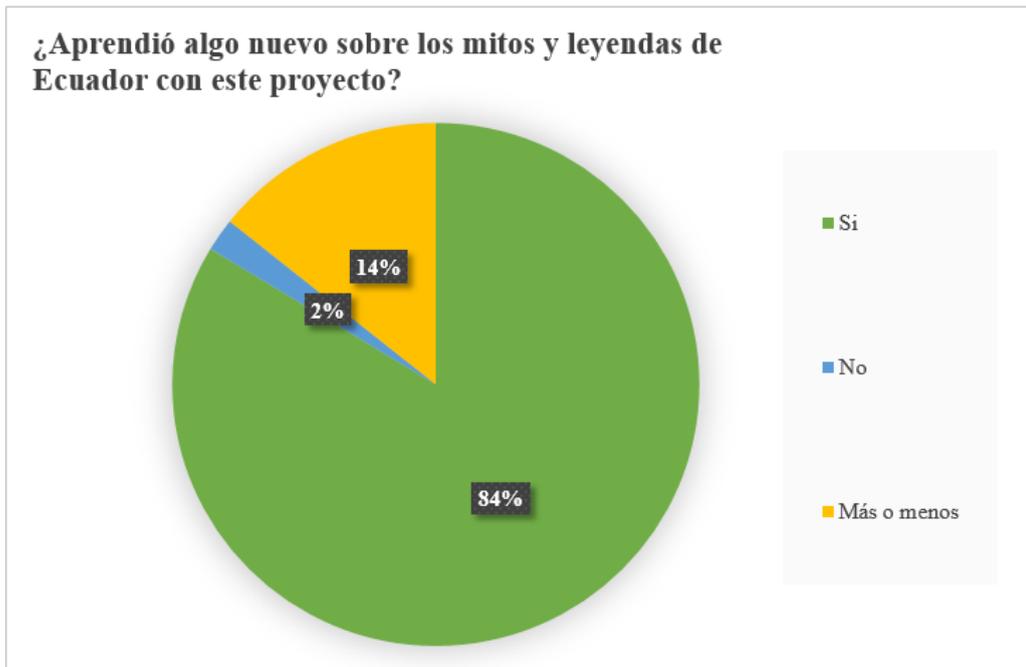


Imagen 37 Encuesta 3

Fuente: Elaboración propia

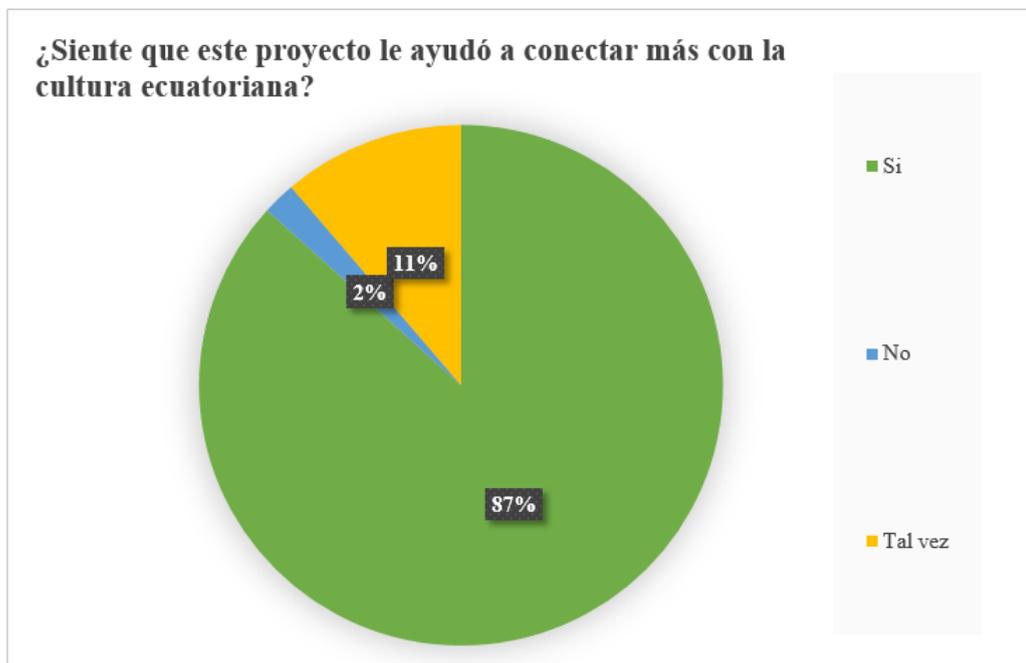


Imagen 38 Encuesta 4

Fuente: Elaboración propia

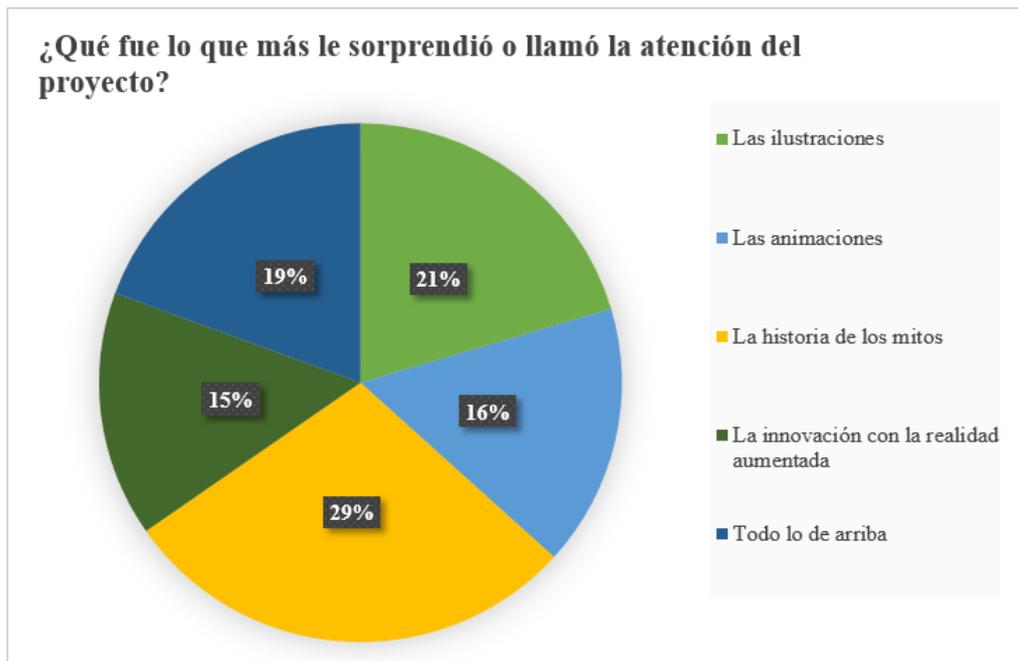


Imagen 39 Encuesta 5

Fuente: Elaboración propia

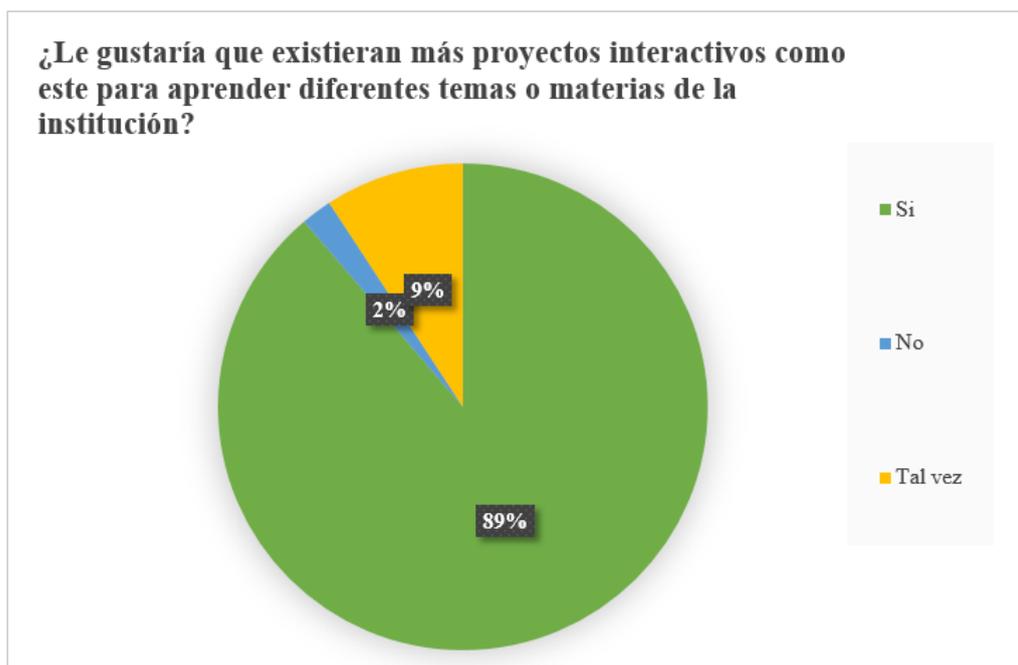


Imagen 40 Encuesta 6

Fuente: Elaboración propia

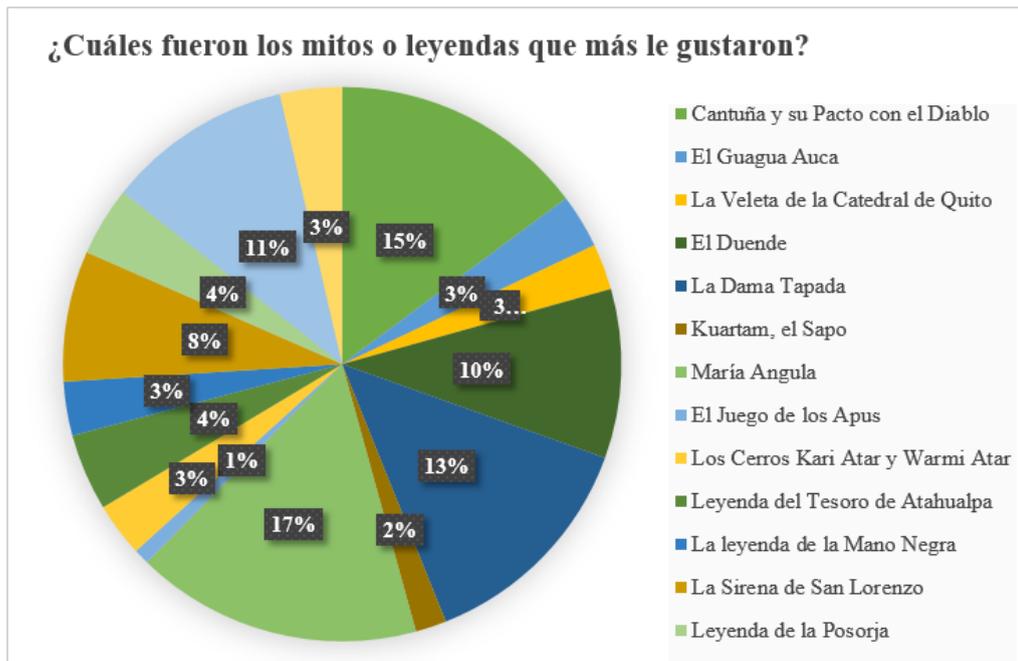


Imagen 41 Encuesta 7

Fuente: Elaboración propia



Imagen 42 UERSDP



Imagen 43 Estudiantes encuestados



Imagen 44 Explicación del proyecto

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Carofilis Iturralde, Eliana Isabella**, con C.C: # **1312409582** autor del trabajo de titulación: **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años**, previo a la obtención del título de **Licenciada en Animación Digital** 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, **4 de septiembre de 2025**

Carofilis Iturralde, Eliana Isabella
C.C: **1312409582**

DECLARACIÓN Y AUTORIZACIÓN

Yo, **Suárez Arichavala, Leonardo Paul**, con C.C: # **0929465243** autor del trabajo de titulación: **Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años**, previo a la obtención del título de **Licenciado en Animación Digital** 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, **4 de septiembre de 2025**

Suárez Arichavala, Leonardo Paul

C.C: 0929465243

REPOSITORIO NACIONAL EN CIENCIA Y TECNOLOGÍA

FICHA DE REGISTRO DE TESIS/TRABAJO DE TITULACIÓN

TEMA Y SUBTEMA:	Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianas en adolescentes de 10 a 18 años.		
AUTOR(ES)	Carofilis Iturralde, Eliana Isabella y Suárez Arichavala, Leonardo Paul		
REVISOR(ES)/TUTOR(ES)	Lcdo. Villota Oyarvide, Wellington Remigio, PhD.		
INSTITUCIÓN:	Universidad Católica de Santiago de Guayaquil		
FACULTAD:	Facultad de Artes y Humanidades		
CARRERA:	Carrera de Licenciatura en Animación Digital		
TÍTULO OBTENIDO:	Licenciado en Animación Digital		
FECHA DE PUBLICACIÓN:	4 de septiembre del 2025	No. DE PÁGINAS:	72 p.
ÁREAS TEMÁTICAS:	Realidad Aumentada, Ilustración Digital, Arte, Animación cultural,.		
PALABRAS CLAVES/ KEYWORDS:	Animación, Arte interactivo, Realidad Aumentada, Mitos y Leyendas, Ilustraciones, cartas coleccionables		
RESUMEN/ABSTRACT:	<p>El proyecto titulado "Arte interactivo con realidad aumentada para visibilizar los mitos y leyendas ecuatorianos en adolescentes de 10 a 18 años", habla sobre la pérdida de identidad cultural gracias a narrativas extranjeras y redes sociales. El problema planteado es la desconexión de los adolescentes con su identidad cultural, proponiendo la realidad aumentada y la animación digital como innovación en la ayuda pedagógica, al combinar tradición y tecnología. El principal objetivo del proyecto es desarrollar 16 piezas de arte interactivo basadas en 15 mitos y leyendas ecuatorianos y la mascota del proyecto Mítika, integrando la animación 2D con realidad aumentada, cada ilustración tendrá un concepto visual de carta, coleccionable y al escanear un QR se desplegarán las animaciones, tanto como de las ilustraciones. El proyecto seleccionó diferentes mitos y leyendas representativos para el Ecuador, que se imparten en la Currículo de EGB y BGU de las escuelas del país, pero también se agregaron algunas extras para dar a conocer otras más, la propuesta del proyecto busca no solo difundir estos mitos y leyendas, sino también fortalecer la identidad cultural y el interés por éste mismo, En conclusión, se evidencia que la realidad aumentada fue eficaz para generar una experiencia educativa, interesante e interactiva. Asimismo, esta investigación se ofrece recursos pedagógicos y dinámicos para el uso de los docentes.</p>		
ADJUNTO PDF:	<input checked="" type="checkbox"/> SI	<input type="checkbox"/> NO	
CONTACTO CON AUTOR/ES:	Teléfono: +593 980962382 +593 958956020	E-mail: carofilis.art@outlook.com leonardosuarezarichavala2304@gmail.com	
CONTACTO CON LA INSTITUCIÓN (COORDINADOR DEL PROCESO UTE):::	Nombre: Ing. Cabanilla Urrea, Sara María Auxiliadora, Mgs		
	Teléfono: +593984511945		
	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):			