



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“ELABORACIÓN DE UN LIBRO MULTIMEDIA BILINGÜE
SOBRE MITOS DEL PUEBLO SHUAR”**

Trabajo de titulación presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: GUALBERTO RAÚL HEREDIA TENEMAZA

DANIELA BELÉN LÓPEZ BARROSO

TUTOR: ING. RAMIRO DAVID SANTOS

Riobamba - Ecuador

2016

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: “ELABORACIÓN DE UN LIBRO MULTIMEDIA BILINGÜE SOBRE MITOS DEL PUEBLO SHUAR”, de responsabilidad del señor Gualberto Raúl Heredia Tenemaza y la señorita Daniela Belén López Barroso, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

Dr. Miguel Tasambay Salazar

DECANO FIE

Dis. Mónica Sandoval

DIRECTORA EDG

Lcdo. Ramiro Santos

DIRECTOR DE TRABAJO

DE TITULACIÓN

Lcdo. Luis Viñan

MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Nosotros Gualberto Raúl Heredia Tenemaza y Daniela Belén López Barroso, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en este Trabajo de Titulación y el patrimonio intelectual del Trabajo de Titulación pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo

Gualberto Raúl Heredia Tenemaza

Daniela Belén López Barroso

DEDICATORIA

Dedico especialmente a dios, por que ha permitido que cumpla una meta más en mi vida profesional. A mis padres por su grandioso apoyo y mi hijo por ser la fuerza que me ha impulsado a culminar con mi carrera.

Gualberto

A mi madre Fanny quien me apoyo me enseñó todo lo que soy, por todo el cariño y paciencia.

A mi hermana Natalia gracias por su apoyo incondicional puede llegar a cumplir uno de los tantos objetivos trazados en mi vida, gracias por estar a mi lado en todos los momentos.

Daniela

AGRADECIMIENTO

Agradezco especialmente a Dios, por darme la fuerza necesaria para seguir adelante con mi carrera y poder culminar, a mi familia a mi hijo por darme su apoyo incondicional a mis profesores por haber contribuido en la formación académica.

Gualberto.

Gracia a Dios, por ser mi guía y apoyo en cada momento difícil de mi vida. Por los triunfos y los momentos difíciles que me ha enseñado a valorarlo cada día más.

Agradezco la confianza y el apoyo brindado por parte de mi madre Fanny, que sin duda es el trayecto de mi vida y por ser la persona que me ha acompañado durante todo mi trayecto estudiantil a mi hermana Natalia, por apoyarme, brindarme su cariño y motivarme a terminar este proyecto.

Agradecer al director de tesis, Lic. Ramiro Santos, quien nos guió y ayudó en todo momento.

También quiero expresar a mis agradecimientos a todas esas personas que nos colaboraron para realizar este proyecto.

Daniela.

TABLA DE CONTENIDO

| | Páginas |
|----------------------------------------------------------------|-----------|
| ÍNDICE DE TABLAS..... | x |
| ÍNDICE DE ILUSTRACIONES..... | xi |
| INDICE DE ANEXOS..... | xiv |
| RESUMEN..... | xv |
| SUMARY..... | xvii |
| INTRODUCCIÓN..... | 1 |
| | |
| 1. MARCO TEORICO..... | 5 |
| 1.1 Nacionalidad Shuar..... | 5 |
| <i>1.1.1 Reseña historia.....</i> | <i>5</i> |
| <i>1.1.2 Ubicación geográfica, territorio y población.....</i> | <i>7</i> |
| <i>1.1.3 Definición de Cultura.....</i> | <i>9</i> |
| <i>1.1.3.1 Definición de la cultura Shuar.....</i> | <i>9</i> |
| <i>1.1.3.2 Características de la cultura Shuar.....</i> | <i>9</i> |
| <i>1.1.4 Definición de los valores culturales.....</i> | <i>10</i> |
| <i>1.1.5 Definición de identidad cultural.....</i> | <i>10</i> |
| <i>1.1.6 Identidad cultural de la nacionalidad Shuar.....</i> | <i>11</i> |
| <i>1.1.6.1 Tradiciones.....</i> | <i>11</i> |
| <i>1.1.6.2 Símbolos.....</i> | <i>12</i> |
| <i>1.1.6.3 Vestimenta.....</i> | <i>13</i> |
| <i>1.1.6.4 Idioma.....</i> | <i>15</i> |
| <i>1.1.6.5 Creencias y valores.....</i> | <i>16</i> |
| <i>1.1.6.6 Música.....</i> | <i>17</i> |
| <i>1.1.6.7 Danza.....</i> | <i>18</i> |
| <i>1.1.7 Vivienda.....</i> | <i>19</i> |
| <i>1.1.8 Agricultura y la caza.....</i> | <i>19</i> |
| <i>1.1.9 Artesanías.....</i> | <i>20</i> |
| <i>1.1.10 Cerámica.....</i> | <i>20</i> |
| <i>1.1.11 Gastronomía.....</i> | <i>22</i> |
| <i>1.1.12 Armas de la cultura Shuar.....</i> | <i>24</i> |
| <i>1.1.13 Definición de la cultura oral.....</i> | <i>25</i> |
| <i>1.1.13.1 Mito.....</i> | <i>26</i> |
| <i>1.1.13.2 Leyenda.....</i> | <i>26</i> |
| <i>1.1.14 Mitología.....</i> | <i>26</i> |

| | | |
|----------|---------------------------------------------------------------------|----|
| 1.1.14.1 | <i>Clases de Mitología</i> | 27 |
| 1.1.15 | <i>La cosmovisión Shuar</i> | 28 |
| 1.1.16 | <i>Mitología Shuar</i> | 29 |
| 1.1.16.1 | <i>Mundo Extraterrestre</i> | 31 |
| 1.1.16.2 | <i>Mundo Terrestre o Selva</i> | 31 |
| 1.1.16.3 | <i>Mundo Acuático</i> | 32 |
| 1.1.16.4 | <i>Mundo Subterráneo</i> | 33 |
| 1.1.16.5 | <i>Tipos de Almas</i> | 33 |
| 1.1.17 | <i>Función de los mitos Shuar</i> | 33 |
| 1.1.18 | <i>Mitos de enseñanza y aprendizaje</i> | 34 |
| 1.1.18.1 | <i>Enseñanzas de Ayumpún</i> | 34 |
| 1.1.18.2 | <i>Enseñanzas de Nunkui</i> | 35 |
| 1.1.18.3 | <i>Enseñanzas deTsunki</i> | 35 |
| 1.1.18.4 | <i>Enseñanzas de Etsa</i> | 35 |
| 1.1.18.5 | <i>Enseñanzas de Shakaim</i> | 36 |
| 1.1.19 | <i>Importancia de los mitos</i> | 37 |
| 1.2 | <i>Ilustración</i> | 38 |
| 1.2.1 | <i>La ilustración como herramientas comunicacional</i> | 38 |
| 1.2.2 | <i>Técnicas de ilustración</i> | 38 |
| 1.2.2.1 | <i>Manuales</i> | 39 |
| 1.2.2.2 | <i>Digitales</i> | 40 |
| 1.2.3 | <i>Tipos de ilustración</i> | 40 |
| 1.2.4 | <i>Estilos de ilustración</i> | 41 |
| 1.2.5 | <i>Ilustración infantil</i> | 42 |
| 1.2.6 | <i>Elementos de la ilustración infantil</i> | 43 |
| 1.2.7 | <i>Tendencia de la ilustración</i> | 44 |
| 1.2.7.1 | <i>Fantasía</i> | 44 |
| 1.2.7.2 | <i>Realismo</i> | 45 |
| 1.2.8 | <i>Diseño de personajes</i> | 46 |
| 1.2.8.1 | <i>Rasgo de la personalidad del personaje</i> | 46 |
| 1.2.8.2 | <i>Proceso de creación de personajes</i> | 47 |
| 1.3 | <i>Animación 2d</i> | 48 |
| 1.3.1 | <i>Técnicas de animación</i> | 49 |
| 1.3.2 | <i>Principios de animación</i> | 52 |
| 1.3.3 | <i>La animación para niños</i> | 55 |
| 1.4 | <i>Diseño editorial</i> | 55 |

| | | |
|--------------|------------------------------------------------------------------------------------|----|
| 1.4.1 | <i>Diseño editorial en medios digitales</i> | 56 |
| 1.4.2 | <i>Elementos de aplicación en el diseño editorial</i> | 56 |
| 1.4.2.1 | <i>Tipografía</i> | 56 |
| 1.4.2.2 | <i>Color</i> | 56 |
| 1.4.2.3 | <i>La compasión</i> | 61 |
| 1.4.2.4 | <i>Formato de archivo digital</i> | 61 |
| 1.4.2.5 | <i>Retícula</i> | 62 |
| 1.4.2.6 | <i>Elementos de una retícula</i> | 63 |
| 1.5 | Multimedia | 64 |
| 1.5.1 | <i>Diseño multimedia</i> | 64 |
| 1.5.2 | <i>Elementos multimedia</i> | 64 |
| 1.5.2.1 | <i>Elementos visuales</i> | 64 |
| 1.5.2.2 | <i>Elementos de audio</i> | 65 |
| 1.5.2.3 | <i>Elementos de organización</i> | 65 |
| 1.5.3 | <i>Interactividad</i> | 65 |
| 1.5.4 | <i>Usabilidad</i> | 66 |
| 1.5.5 | <i>Las Tic's en la educación</i> | 66 |
| 1.5.6 | <i>Distribución de los elementos para libros electrónicos</i> | 67 |
| 1.5.7 | <i>Análisis de los libros electrónico</i> | 68 |
| 1.5.7.1 | <i>Características visuales de los libros electrónicos</i> | 69 |
| 1.5.7.2 | <i>Conclusiones</i> | 71 |
| 2. | MARCO METODOLÓGICO | 73 |
| 2.1 | Metodología de enseñanza en el aula | 74 |
| 2.2 | Enseñanza de la segundan lengua | 73 |
| 2.3 | Metodología para la enseñanza del idioma Shuar-chicham | 74 |
| 2.4 | Metodología de trabajo en el aula de la nacionalidad Shuar | 76 |
| 2.5 | Desarrollo de los niños y niñas de 9 a10 años | 76 |
| 2.5.1 | <i>Desarrollo físico</i> | 77 |
| 2.5.2 | <i>Desarrollo cognitivo</i> | 77 |
| 2.5.3 | <i>Desarrollo emocional y social</i> | 78 |
| 2.5.4 | <i>Desarrollo intelectual</i> | 79 |
| 2.6 | Características del lenguaje gráfico en la comunicación con los niños | 79 |
| 2.6.1 | <i>Gama cromática</i> | 80 |
| 2.6.2 | <i>Tipografía</i> | 81 |
| 2.6.3 | <i>Dibujo infantil</i> | 83 |

| | | |
|----------------|-------------------------------------------------------------|-----|
| 3. | DESARROLLO DEL LIBRO MULTIMEDIA | 85 |
| 3.1 | Identificación del público objetivo | 85 |
| 3.1.1 | <i>Segmentación</i> | 85 |
| 3.2 | Fase de producción del libro multimedia | 85 |
| 3.2.1 | <i>Elaboración del Guion</i> | 90 |
| 3.2.2 | <i>Guion técnico</i> | 91 |
| 3.2.3 | <i>Story Board</i> | 91 |
| 3.2.4 | <i>Guión de las actividades del libro multimedia</i> | 92 |
| 3.2.4 | <i>Proceso de creación de los personajes</i> | 93 |
| 3.2.5 | <i>Creación de personajes</i> | 93 |
| 3.2.5.1 | <i>Proceso de creación de escenas</i> | 103 |
| 3.2.5.2 | <i>Diseño Editorial</i> | 105 |
| 3.2.6 | <i>Maquetación</i> | 105 |
| 3.2.6.1 | <i>Formato</i> | 105 |
| 3.2.6.2 | <i>Retícula</i> | 105 |
| 3.2.6.3 | <i>Elementos compositivos</i> | 106 |
| 3.2.6.4 | <i>Diseño de la identidad de la marca</i> | 108 |
| 3.2.7 | <i>Mapa de navegación</i> | 119 |
| 3.2.8 | <i>Software para la creación del libro multimedia</i> | 110 |
| 3.2.9 | <i>Diseño del interfaz</i> | 111 |
| 3.2.10 | <i>Proceso de animación de los personajes</i> | 114 |
| 3.2.12 | <i>Audio</i> | 115 |
| 3.2.13 | <i>Icono</i> | 115 |
| 3.2.14 | <i>Pantallas del libro multimedia interactivo</i> | 116 |
| 3.3 | Análisis de resultados del libro multimedia | 118 |
| | CONCLUSIONES | 121 |
| | RECOMENDACIONES | 122 |
| | GLOSARIO | |
| | BIBLIOGRAFÍA | |
| | ANEXOS | |

ÍNDICE DE TABLAS

| | | |
|-------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|-----|
| Tabla 1-1 | Armas del pueblo Shuar..... | 25 |
| Tabla 2-1 | Ficha análisis de los libros digitales del el Libro de la Selva..... | 70 |
| Tabla 3-1 | Ficha análisis de los libros digitales del El baúl de los monstruos..... | 70 |
| Tabla 4-1 | Ficha análisis de los libros digitales del libro Suri yo, una historia de amistad...71 | |
| Tabla 1-2 | Metodologías, técnicas y recursos de MOSEIB..... | 75 |
| Tabla 2-2 | Código para los colores de los sentimientos de los niños de 9 a 10 años..... | 80 |
| Tabla 3-2 | Etapas de dibujo infantil de 9 a 11 años..... | 83 |
| Tabla 1-3 | Guion técnico de mito de Etsa y Kujancham..... | 90 |
| Tabla 2-3 | Descripción de la actividad de pintar..... | 92 |
| Tabla 3-3 | Descripción de las actividades para seleccionar la imagen correcta..... | 93 |
| Tabla 4-3 | Definición del estilo de ilustración..... | 93 |
| Tabla 5-3 | Fichas descriptiva del personaje de la mujer Shuar..... | 94 |
| Tabla 6-3 | Ficha descriptiva del personaje de la niña Nunkui | 95 |
| Tabla 7-3 | Ficha descriptiva del personaje de la Diosa Nunkui | 96 |
| Tabla 8-3 | Ficha descriptiva del personaje del hombre Shuar..... | 97 |
| Tabla 9-3 | Ficha descriptiva del personaje del niño Shuar..... | 98 |
| Tabla 10-3 | Ficha descriptiva del personaje del niño2 Shuar..... | 99 |
| Tabla 11-3 | Ficha descriptiva del personaje de Etsa..... | 100 |
| Tabla 12-3 | Ficha descriptiva del personaje de Kujamcham..... | 102 |
| Tabla 13-3 | T-student de los niños..... | 118 |
| Tabla 14-3 | Evaluación niños T-student..... | 118 |
| Tabla 15-3 | T-student de los profesores..... | 119 |

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

| | | |
|--------------------|-----------------------------------------------------------------------|----|
| Figura 1-1 | Los Shuar y las misiones..... | 8 |
| Figura 2-1 | Ubicación Geográfica..... | 9 |
| Figura 3-1 | Símbolos Shuar..... | 14 |
| Figura 4-1 | Vestimenta del hombre Shuar..... | 15 |
| Figura 5-1 | Vestimenta mujer Shuar..... | 16 |
| Figura 6-1 | Vivienda Shuar..... | 20 |
| Figura 7-1 | Artesanías Shuar..... | 21 |
| Figura 8-1 | Cerámica Shuar..... | 22 |
| Figura 9-1 | Canasto Chakin..... | 22 |
| Figura 10-1 | Canasto Pitiak..... | 22 |
| Figura 11-1 | Ayampaco..... | 23 |
| Figura 12-1 | Chicha de yuca..... | 23 |
| Figura 13-1 | Chontacuro..... | 24 |
| Figura 14-1 | Carnes silvestres..... | 24 |
| Figura 15-1 | Ilustración infantil..... | 39 |
| Figura 16-1 | Alabanza del Ecuador..... | 43 |
| Figura 17-1 | Rasgo de personalidad de Rana Faisal..... | 47 |
| Figura 18-1 | Canon de cuerpo humano..... | 48 |
| Figura 19-1 | Afiche: Primer largometraje de dibujos animados..... | 49 |
| Figura 20-1 | Animación fotograma a fotograma..... | 50 |
| Figura 21-1 | Tim Burton, esculturas de Pesadilla antes de Navidad..... | 51 |
| Figura 22-1 | Animación usando Sprites..... | 51 |
| Figura 23-1 | Ejemplo de la técnica Cut-out..... | 52 |
| Figura 24-1 | Merav Nathan, Yuval Nathan, Oren Lavie, Pixilación, Israel, 2008..... | 52 |
| Figura 25-1 | Técnica de Rotoscopía..... | 53 |
| Figura 26-1 | Propiedades del color..... | 58 |
| Figura 27-1 | Círculo cromático..... | 58 |
| Figura 28-1 | Colores primarios..... | 59 |
| Figura 29-1 | Colores secundarios..... | 59 |
| Figura 30-1 | Colores terciarios..... | 60 |
| Figura 31-1 | Colores complementarios..... | 60 |
| Figura 32-1 | Colores cálidos y fríos..... | 61 |
| Figura 33-1 | Elementos de la retícula..... | 64 |
| Figura 34-1 | Interactividad libros digitales..... | 66 |

| | | |
|--------------------|--------------------------------------------------|-----|
| Figura 35-1 | Zona de mayor accesibilidad para el usuario..... | 68 |
| Figura 36-1 | Disposición del de títulos arriba..... | 68 |
| Figura 37-1 | Disposición del texto..... | 69 |
| Figura 38-1 | El Libro de la Selva..... | 69 |
| Figura 39-1 | El baúl de los monstruos..... | 70 |
| Figura 40-1 | Suri yo, una historia de amistad..... | 71 |
| Figura 1-2 | Desarrollo físico..... | 77 |
| Figura 2-2 | Desarrollo cognitivo..... | 78 |
| Figura 3-2 | Desarrollo emocional y social..... | 78 |
| Figura 4-2 | Tipografía Gill Sans Infant..... | 82 |
| Figura 5-2 | Dibujo infantil..... | 84 |
| Figura 1-3 | Story board..... | 92 |
| Figura 2-3 | Boceto Mujer Shuar..... | 94 |
| Figura 3-3 | Personaje digitalizado de la mujer Shuar..... | 95 |
| Figura 4-3 | Boceto niña Nunkui..... | 95 |
| Figura 5-3 | Personaje digitalizado de la niña Nunkui..... | 96 |
| Figura 6-3 | Boceto Diosa Nunkui..... | 96 |
| Figura 7-3 | Personaje digitalizado de Diosa Nunkui..... | 97 |
| Figura 8-3 | Boceto del hombre Shuar..... | 97 |
| Figura 9-3 | Personaje digitalizado del hombre Shuar..... | 98 |
| Figura 10-3 | Boceto del niño Shuar..... | 98 |
| Figura 11-3 | Personaje digitalizado del niño Shuar..... | 99 |
| Figura 12-3 | Boceto del niño2 Shuar..... | 99 |
| Figura 13-3 | Personaje digitalizado del niño2 Shuar..... | 100 |
| Figura 14-3 | Boceto de Etsa..... | 101 |
| Figura 15-3 | Personaje digitalizado de Etsa..... | 101 |
| Figura 16-3 | Boceto de Kujamcham..... | 102 |
| Figura 17-3 | Personaje digitalizado de Kujamcham..... | 102 |
| Figura 18-3 | Ambientes de la amazonia..... | 103 |
| Figura 19-3 | Bocetado a lápiz ambientes de la amazonia..... | 103 |
| Figura 20-3 | Proceso de creación escena..... | 104 |
| Figura 21-3 | Retícula portada..... | 105 |
| Figura 22-3 | Retícula contenido..... | 105 |
| Figura 23-3 | Organización del contenido..... | 107 |
| Figura 24-3 | Logotipo del libro multimedia..... | 107 |
| Figura 25-3 | Tipografía..... | 108 |

| | | |
|--------------------|-------------------------------------------------|-----|
| Figura 26-3 | Gama Cromática..... | 108 |
| Figura 27-3 | Mapa de navegación de la aplicación..... | 109 |
| Figura 28-3 | Botones del interfaz..... | 110 |
| Figura 29-3 | Interfaz de inicio..... | 111 |
| Figura 30-3 | Interfaz menú..... | 111 |
| Figura 31-3 | Interfaz del mito..... | 112 |
| Figura 32-3 | Interfaz aprendamos..... | 112 |
| Figura 33-3 | Interfaz de la actividad..... | 113 |
| Figura 34-3 | Animación de los personajes..... | 114 |
| Figura 35-3 | Retícula de Apple para sus iconos..... | 114 |
| Figura 36-3 | Icono del libro multimedia..... | 115 |
| Figura 37-3 | Pantallas del libro multimedia interactivo..... | 116 |
| Figura 38-3 | Pantallas del contenido..... | 116 |
| Figura 39-3 | Pantallas juegos..... | 117 |

ÍNDICE DE ANEXOS

- ANEXO A** Guion técnico
- ANEXO B** Story Board
- ANEXO C** Encuesta para evaluar el libro
- ANEXO D** Demostración del libro multimedia

RESUMEN

Se realizó un Libro multimedia bilingüe sobre mitos del pueblo Shuar, que permita ayudar a conocer los valores culturales en los niños y niñas de 9 a 10 años de Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa, Comunidad Tsurakú. Dentro de la investigación se ha utilizado el método analítico para analizar, sintetizar y clasificar dos mitos relacionado a la historia del pueblo Shuar; el mito de Etsa que representa el hombre de la selva y el protector de la caza; el mito de Nunkui es el mundo femenino del hogar y la huerta, protege a los Shuar, especialmente a las mujeres que va a la huerta. Esta enseñanza de saberes y conocimientos del pueblo Shuar, procede de fuentes bibliográficas. El método inductivo facilitó el análisis de los estilos de ilustración, técnicas de animación 2d, diseño editorial, gama cromática y tipográficos de libros electrónicos aptos para el público infantil, que posteriormente fueron aplicados en el diseño y diagramación del libro, con creación de personajes y escenarios. Se utilizó el software: Adobe Illustrator CS6 para la vectorización del ícono y creación de los botones del interfaz; Adobe Photoshop para retocar fondos dando iluminación, sombras y brillos; Adobe Flash para animar los personajes y crear el libro multimedia interactivo en formato apk para dispositivos móviles. Se realizó la evaluación del libro multimedia interactivo con veinte niños y dos maestros de la Unidad Educativa. Se obtuvo como resultado la aceptación en un 94,03%, incrementando 97,1% los conocimientos captados de los valores culturales de los mitos del pueblo Shuar; 96,4% en la enseñanza-aprendizaje del libro, siendo de esta manera atractivo visualmente para los niños. Se Concluyendo que la utilización de libro multimedia interactivo compuesto por audio, animaciones, e ilustraciones captan más atención de los niños y niñas, de esta manera ayuda a trabajar sus sentidos visual, auditivo y táctil de una manera interesante y entretenida. Se recomienda a la unidad educativa “Tsantsa”, implemente el libro multimedia, ya que permite que los niños desarrollen sus destrezas y refuercen sus conocimientos dentro de la enseñanza-aprendizaje.

Palabras clave:<LIBRO MULTIMEDIA><DISEÑO GRAFICO><MITOS SHUAR><COMUNIDAD TSURAKÚ >< PARROQUIA SIMÓN BOLÍVAR [Pastaza]>> UNIDAD EDUCATIVA “TSANTSA”>< VALORES CULTURALES ><DISPOSITIVOS MÓVILES >

SUMMARY

A bilingual multimedia book on the myths and legends of the Shuar people was created to support the knowledge of culture values for children aged 9 to 10 years old at the Intercultural Bilingual Education Unit "Tsanta". In the Tsurakú Community. In this research, the Analytical Method was used to analyze, synthesize and classify two myths related to the history of the Shuar people; the myth of Etsa, a jungle man and protector of hunting, and the Nunkui myth, which is about the feminine world of the home and crops. According to bibliographic sources, Nunkui protects women, especially those that take care of the fields or crops, and teacher knowledge and shares information. The Inductive Method facilitated the analysis of the illustration styles, 2D animation techniques, editorial design, color range and the typography of e-books suitable for Young audiences, which were subsequently applied in the design and layout of the book, along with the creation of characters and scenarios. The following software was used: Adobe Illustrator Cs6 for the vectorization of the icon and creation of interface buttons; Adobe Photoshop to retouch backgrounds, giving light, shadows and highlights; Adobe Flash to animate the characters and create an interactive multimedia book in apk format for mobile devices. The evaluation of the interactive multimedia book was conducted using a sample of twenty children and two teachers from the Education Unit. The following results were obtained; 94.03% acceptance, increasing by 97.1% the knowledge of the cultural values of the myths of the Shuar people, 96.4% in the teaching-learning process of the book, the book thus being a visually attractive way for children to learn about the myths. The conclusion of the study was that the use of an interactive multimedia book, composed of audio, animations was successful in capturing the children's attention. The reasons for this is that an interactive multimedia book allows children to use their visual auditory and tactile senses in an interesting and entertaining way. It is thus recommended that the educational unit "Tsanta", implement the use of the multimedia book, as it allows children to develop their skills and reinforce their knowledge within the teaching-learning process.

Key words: <MULTIMEDIA BOOK> < GRAPHIC DESIGN> <SHUAR LEGENDS> < TSURAHÚ COMMUNITY> <SIMON BOLIVAR PARISH> [PASTAZA] < EDUCATION UNIT TSANTSA> < CULTURAL VALUES > <MOBILE DEVICES >

INTRODUCCIÓN

ANTECEDENTES

La nacionalidad Shuar vive en el Ecuador y Perú, su idioma es el Shuar Chicham. El pueblo Shuar que habitan en el Ecuador, según el censo de 2010 son aproximadamente 79 7009 habitan en la amazonia en el cual se encuentra ubicados en las provincias de Morona Santiago, Pastaza y Zamora Chinchipe. Con el tiempo empezaron a poblar en Sucumbíos Orellana, Guayas y Esmeraldas, actualmente el territorio de la nacionalidad Shuar alcanza las 900. 688 hectáreas de las cuales 718.200 son legalizadas según Codenpe- Sidenpe.

El pueblo Shuar está relacionado con la selva amazónica, sus paisajes naturales, su gastronomía, sus costumbres, sus creencias religiosas, tradiciones, mitología y leyendas, es una parte fundamental de la identidad del pueblo, posee una enorme riqueza cultural biológicas en sus bosques, ríos, y quebradas, el conocimiento de las plantas en el ambiente Shuar es una parte esencial para el pueblo. Para acceder a este mundo, los Shuar toman bebidas de plantas sagradas solo las personas indicadas pueden orientar estas prácticas ya que tienen estos conocimientos. La nacionalidad Shuar, está conformado de un conjunto de mitos, leyendas, cantos, costumbres, tradiciones, relatos, en el cual permite ver su forma de entender el mundo. Los mitos forman parte de una tradición oral que está constituido de un eje de comunicación y de construcción de conocimientos que viene de los antepasados y van transmitiendo de generación en generación.

Los seres míticos y la cosmovisión de la nacionalidad Shuar está relacionado con la selva amazónica, los animales, las plantas, las fuerzas naturales y sobrenaturales que está formado en su entorno de vida como: la agricultura, la caza, la pesca, las guerras, las enfermedades. Los Shuar relatan en sus mitos sus creencias y el origen del mundo y los seres mágicos de la selva amazónica que forman parte de las creencias y costumbres del pueblo.

Hoy en día la falta de interés hacia la lectura en los niños y niñas, y el desconocimiento de los valores culturales que rodean al pueblo Shuar, afecta al desarrollo y conocimiento de las raíces culturales, además es importante conocer su historia donde cada pueblo transmite algo por su riqueza oral. La educación primaria está enfocado a formar niños y niñas con una visión clara de su patrimonio cultural intangible, esto permitir que los niños puedan utilizar la imaginación. Esta funciona como conocimiento del pensamiento y del lenguaje y reacciona estimulando la creatividad proyectándose en el futuro dando la posibilidad de revivir el pasado, sin duda conlleva

una gran parte de seres legendarios, dioses, héroes ancestrales. Los niños conocerán y aprenderán de sus mitos por medio de métodos y técnicas adecuadas convenientes para su edad, el libro multimedia nos ayuda a que los niños estimulen su imaginación, el pensamiento, el lenguaje, la creatividad, revivan el pasado de nuestros pueblos ancestrales, e integren sus valores de una manera entretenida.

Conocer los valores culturales de los mitos del pueblo Shuar contiene enseñanzas acerca de la cultura, a través de la implementación de un libro multimedia bilingüe, conteniendo un contenido de animaciones en 2D, sonidos, actividades, escenas increíbles, grandes personajes y una narración en off, para el aprendizaje en la educación básica en el cual es adecuado para el proceso de aprendizaje de los niños y niñas. Además ayudará a desarrollar la imaginación y a mejorar la comprensión lectora.

La tecnología en estos tiempos es muy importante en la educación, ya que a través de esta se ha obtenido beneficios de una manera diferente, de una forma de estudio más didáctico ocasionando mayor calidad y capacidad en los niños en su aprendizaje. Hoy en día a nivel mundial, con la evolución de la web y la aparición de nuevas herramientas informáticas ha permitido que el contenido de las revistas electrónicas, distribuidas por este medio que ofrece mejores contenidos y capacidades, se puede decir que con los medios impresos serían imposible obtener. Una de las ventajas que ofrece una publicación electrónica, es tener una mayor capacidad de interacción con los lectores.

En el Ecuador, según algunos artículos de información, que se ha podido investigar, se llega a la conclusión que existe una gran cantidad de medios impresos en el mercado pero carecen de elementos animados, la mayoría opta por los medios impresos, que por las publicaciones digitales.

En la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo existe un Proyecto de Titulación que comprende con el siguiente nombre “Recopilación de leyendas más representativas de la provincia de Chimborazo en una serie de libro digitales infantiles para niños de 8 a 10 años para incentivar el hábito de leer y valorar sus tradiciones”. De la propiedad de los autores intelectuales Terán Arellano Ivonne Johana y Valverde Olivo Víctor Orlando. Nuestro proyecto de Titulación se basa en crear una propuesta innovadora y creativa aplicando nuevas tecnologías como la elaboración de un libro multimedia bilingüe.

Justificación Teórica

Los niños y niñas tendrán la oportunidad de conocer y disfrutar los mitos de un pueblo lleno de pasado y enseñanzas y valores acerca de la cultura e incluso de anécdotas sin duda algunas constituye un tesoro invaluable y el legado de una historia para las generaciones presentes y futuras.

En la Constitución de la República del Ecuador en vigencia, en el artículo 57, numeral 21, reconoce y garantizará a las comunas, comunidades, pueblos y nacionalidades indígenas, los siguientes derechos colectivos: Que la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública. De esta manera partiremos de una forma llamativa y creativa a los niños 9 a 10 años en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa”, Comunidad Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza.

Con un libro multimedia bilingüe (Castellano-Shuar-Chicham), como herramienta principal se empleará la tecnología que ayudará a comprender de una mejor manera su cultura, en la actualidad, existe una falta de conocimiento alrededor de estos tesoros culturales.

A continuación los siguientes artículos de la Constitución de la República del Ecuador:

Art. 2.- De la misma Constitución dice "El castellano es el idioma oficial del Ecuador; el castellano, el kichwa y el shuar son idiomas oficiales de relación intercultural. Los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en las zonas donde habitan y en los términos que fija la Ley. El Estado respetará y estimulará su conservación y uso".

Art. 21.- A conocer la memoria histórica de sus culturas y a acceder a su patrimonio cultural; a difundir sus propias expresiones culturales y tener acceso a expresiones culturales diversas.

Art. 347.- Numeral 8: Incorporar las tecnologías de la Información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales.(Constitución de la República del Ecuador, 2008, p.10-64)

Justificación aplicativa

El propósito del proyecto nació de la necesidad de conocer los valores culturales del pueblo Shuar. El libro multimedia definirá la cultura a través de una publicación digital interactiva bilingüe (Castellano-Shuar-Chicham) sobre mitos.

Se ha optado por realizar un libro multimedia, por la razón que existe una gran cantidad de material en medios impresos, y se tiene una gran falencia en poder encontrar libros con animación de forma digital para niños y niñas, de esta manera conocerán y aprenderán de sus mitos, con la creación de un libro multimedia podemos contribuir con la era tecnológica y hacer posible que estos libros se lean de una forma novedosa.

Este proyecto busca que el niño y niñas se enfoque y preste interés, amor por sus raíces culturales y tradicionales por medio de la ilustración y la animación 2D.

Objetivos

Objetivo general

- Elaborar un libro multimedia bilingüe sobre mitos del pueblo Shuar que permite ayudar al conocimiento de los valores culturales en los niños de 9 a 10 años en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa”, Comunidad Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza.

Objetivos específicos

- Conocer y determinar dos mitos relacionados a la historia del pueblo Shuar.
- Analizar los estilos de ilustración, Animación 2D, Diseño Editorial aptos para público infantil de 9 a 10 años.
- Determinar las características cromáticas, tipográficas aptas para la lectura infantil en niños de 9 a 10 años.
- Desarrollar un libro multimedia en formato EPUB
- Demostrar que el libro multimedia permita el conocimiento de valores culturales del pueblo Shuar, en base a un material lúdico.

CAPITULO I

1. MARCO TEÓRICO

1.1 Nacionalidad Shuar

1.1.1 Reseña Histórica

La palabra “Shuar” es un individuo de un pueblo amerindio que habita en las selva amazónica del sur de la región oriental ecuatoriana, se les conoce como “gente” o “persona” en el cual utiliza los pueblos nativos de la selva amazónica ecuatoriana, se caracteriza por ser personas amables y hospitalarias, además, son también conocidos como “Jíbaros”, se encuentra en las provincias de Morona Santiago, Zamora Chinchipe y al sur de la provincia de Pastaza . Luego se extendió a las provincias de Sucumbíos, Orellana y a las costas ecuatorianas, en Bolao Chico.

Antiguamente pertenece a la gran nación “Jibaroana” en el cual incluye a los Achuar, Awajun que quiere decir “aguarunas”, Wampis, Patukmai, Kantuash, que habitan bajo la amazonia, en el cual ocupan un gran parte del Suroriente del Ecuador y del Norte-oriente del Perú. Los “untsuri Shuar” que significa “gente numerosa o “muraya Shuar” que quiere decir “gente de las colinas”.

Se diferencia de los demás grupos mencionados anteriormente, por la práctica de cortar y reducir la cabeza humana de los enemigos en un acto de justicia, la ceremonia llamada Tsantsa, que en el mundo Shuar es una técnica de victoria con los enemigos o como un trofeo de celebración.

Para la nacionalidad Shuar son dueños de un apreciable acervo de cultura de la selva amazónica de las antiguas tradiciones o creencias y especialmente de una gran mitología que son verdaderas historias sagradas (Aij, 1984, p.10-292).

Habitan en la Amazonía ecuatoriana, se encuentra en los ríos de Pastaza, Morona Santiago antes de la llegada de los incas y de los españoles. Desde esa época de la colonia se le conoce como un pueblo guerrero. La primera exploración en el territorio Shuar fue en el año 1549 por Hernando de Banavente y en 1550 por Juan de Salinas Loyola quien fundó las ciudades de Valladolid, Santiago de las Montañas, Sevilla de Oro y Logroño de los Caballeros. El primer

levantamiento que organizó los Shuar contra los colonos por invadir sus terrenos ocurrió en el año 1599 donde destruyeron la ciudad de Logroño de los Caballeros don fue uno de los principales centros mineros de la región en el siglo XVI.

En el siglo XII, los misioneros Jesuitas indagaron el territorio Shuar, en el mismo siglo llegaron los religiosos Gaspar de Cuxi y Lucas de la Cueva quienes crearon la misión de Mainas que limitó con la provincia de Xevaros donde habitaban los pueblos Shuar en donde luego el pueblo se manifestó por la llegada, en 1550 Juan Salinas fundo varias ciudades del territorio Shuar.

Más tarde, tuvieron un levantamiento con la llegada de una colonia que llegaron a al territorio Shuar En el cual fue el primer levantamiento contra los colonos españoles donde se destruyó la ciudad Logroño en 1599, Zamora, Sevilla de Oro, Valladolid, mientras su comunidades dormían atacaron a los colonizadores la mayoría fueron asesinados y otros escaparon mientras los Shuar les seguía día y noche para matarlos, menos sus esposas, las comunidades sufrió el ataque y nunca se volvieron a poblar excepto Zamora.

En el año 1767 el pueblo Shuar expulsaron a los Jesuitas, y desde ahí disminuyeron los misioneros a la región Shuar .En el año 1853 los misioneros franciscanos, salesianos y dominicanos visitaron la región Shuar y tuvieron contacto con los Shuar en el año 1892 los franciscanos crearon una misión en Zamora para la “conversión de los jíbaros”, en el cual esta misión duro muy poco por el rechazo de los Shuar.

En 1921 se fundó nuevamente la misión. En el siglo XIX llegaron al territorio Shuar los misioneros salesianos que se quedaron en Macas, crearon misiones en Gualaquiza y Méndez, organizaron internados para educar y evangelizar a los niños Shuar.

En el año 1935 y 1950 durante el Gobierno de Velasco Ibarra, los misioneros salesianos guiaron el territorio Shuar y organizaron internados para los niños y niñas Shuar donde enseñaron la doctrina católica y costumbres. En el año 1970 los misioneros salesianos dieron a conocer la cultura Shuar a través de programas radiales

Con la creación de las misiones Salesianas de evangelización, llegaron también a comerciantes de cartilla, caucho y canela, militares y colonos. Por ello en 1964 con el respaldo de los salesianos se creó la federación Shuar para proteger el territorio de los proyectos colonizadores que impulsaba el Estado Ecuatoriano.

La Misión Salesianos promovió la creación de la Radio Federación y escuelas radiofónicas en la cual estas radios hoy en día se encarga de comunicar temas culturales de su cultura. Además la misión salesiana formaron educadores Shuar y desde el año 1980 cuenta con un instituto superior pedagógico Shuar Bobobaiza Zamora Chinchipe, resistiendo los ataques de la naturaleza y el acoso de los extranjeros, hoy en día se ha dado paso a la costumbre y las tradiciones culturales milenarias de este pueblo.

La región se compone de abundantes recursos naturales, un frágil ecosistema y una extraordinaria biodiversidad de plantas y animales que se ha visto afectada por una intensa actividad petrolera, forestal, minera y colonización no prevista. Esto ha convertido a la amazonia en el principal punto de soporte de la economía Ecuatoriana; pero bajo estos parámetros, está desapareciendo formas de vida silvestre que son muy importantes para un futuro.



Figura 1-1 Los Shuar y las misiones

Fuente:http://ichef.bbc.co.uk/news/ws/624/amz/worldservice/live/assets/images/2015/07/01/150701193821_jesuitas_ecuador_05_624.gif

1.1.2 Ubicación geográfica, territorial y población

La nacionalidad Shuar habitan en la amazonía ecuatoriana se encuentra principalmente en las provincias de Morona Santiago, Zamora Chinchipe y Pastaza ,existiendo otros asentamientos en Sucumbíos y Orellana, y en la zona costera en las provincias de Esmeraldas y Guayas. Hay grandes concentraciones de pueblo Shuar en territorio peruano, al norte de sus departamentos amazónico.

Actualmente los Shuar son aproximadamente 79.709, según en el censo de 2010, el territorio Shuar limita al Norte con Pastaza y Copataza, al Este con el río Macuma que nace desde el río Morona, al sur con el río Nangaritzza, al oeste con la cordillera del Cóndor y en la frontera del Perú al Oeste con la cordillera de los Andes, en el cual comparten territorio con otras nacionalidades como: Achuar, Zapara, Waorani.

Las comunidades Shuar como “*Muru Shuar*”, o gente de las colinas que viven en las cordilleras del Cóndor, y los “*Untsuri Shuar*” o gente numerosa, vive en la amazonia. Actualmente el territorio Shuar alcanza de 900.688 hectáreas, en las cuales 718.200 hectáreas son legalizadas, mientras que 182.468 son ilegalizadas según Codanpe-Sidenpe (Codanpe, 2003 p.61).

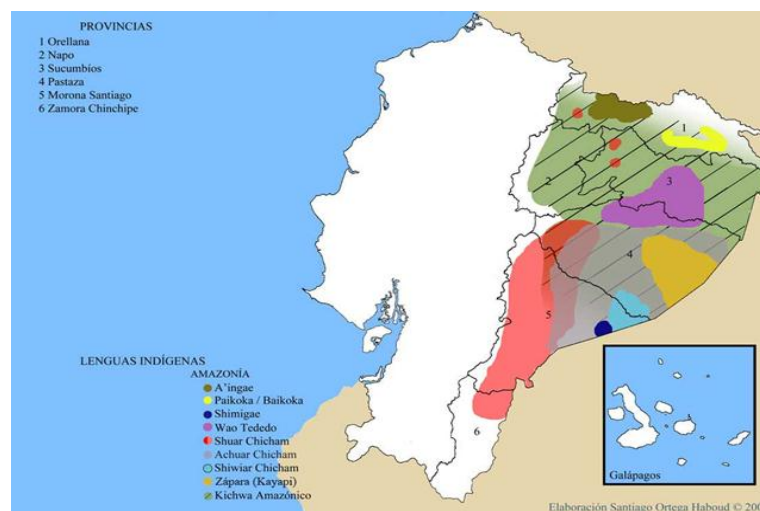


Figura 2-1 Ubicación Geográfica

Fuente: <http://www.puce.edu.ec/oralidadmodernidad/images/amazonia.jpg>

1.1.3 Definición de la cultura

La cultura es un conjunto de modo de vida, conocimiento, ideas, valores, creencias, tradiciones que se caracteriza a un pueblo que habita en un determinado territorio, Por ejemplo las vestimentas, sus danzas, música, juegos, religión, rituales, creencias que los identifica a cada uno de ellos que van transmitiendo de generación en generación.

Desde otro punto de vista se puede decir que la cultura es toda la información que posee el ser humano ante la sociedad que sirve dar una resolución a los problemas que se enfrentan en la vida, por ello podemos decir que es todo aquello que nos identifica. Para el pueblo Shuar es la forma de vida que los identifica y hace diferentes a los demás pueblos.

1.1.3.1 Definición de la cultura Shuar

La cultura Shuar está estrechamente vinculada y relacionada con la selva amazónica, con los animales y plantas y las fuerzas sobre naturales del entorno que influye en su entorno de vida, la naturaleza como la sociedad, se puede decir, bajo este enfoque los Shuar viven en un mundo de equilibrio y relación entre el hombre – naturaleza.

Todo seres vivos forman parte de su entorno, tienen un “wakani” o espíritu que se encuentra en el mundo sobrenatural, puesto que el Chaman y los “unt” conocidos como sabios, portadores de estos conocimientos y transmisores de su cosmovisión, es decir, es la forma de ver, entender y relacionarse en el espacio en el que habita. Los mitos para los Shuar relatan sus creencias sobre el mundo y los seres mágicos de la selva amazónica que están formados de sus creencias, costumbres y tabúes.

1.1.3.2 Características de la cultura Shuar

- **La cultura es inculcada:** Los hábitos aprendidos por los Shuar, se puede decir que son tramitados de padres a hijos a través de generaciones en generaciones
- **La cultura es aprendida:** La cultura no se transmiten genéticamente se aprende mediante la interpretación con nuestros entornos. Para los Shuar no nacen con una cultura aprende mediante procesos de socialización en el medio donde se desarrollan, se puede decir que está compuesta de hábitos adquiridos por cada uno de los individuos a través de su propia experiencia.
- **La cultura es social:** El ser humano vive y se desarrolla en una sociedad específica, donde crea una costumbre, creencias, conocimientos y prácticas adquiridas en su historia. Para los Shuar constituyen los mitos un estereotipo en la sociedad, de igual manera expresan sus valores, enseñanzas, tradiciones, costumbres en determinada época que son compartidos por todos y aceptados por la mayoría comparten entre sí, y constituyen la cultura Shuar.
- **La cultura es adaptativa:** Una cultura de adaptación permite a una comunidad cumplir una serie de elementos y retos de adaptación del hombre en la sociedad o en el entorno natural. Para los Shuar se ha venido adaptando en el entorno natural en el ambiente social de los pueblos vecinos, en los aspectos históricos de la cultura Shuar

- **La cultura es simbólica:** Expresa mediante un lenguaje particular sea verbal o no verbal. Para los la cultura Shuar comparten el mismo símbolo de la lengua, que les permite comunicarse entre ellos.

1.1.4 Definición de los valores culturales.

Podemos hablar de los valores culturales se refiere al arte, costumbres, hechos, testimonios, vivencias, tradiciones, valores, modo de vida, ritos, lenguaje, culinaria, vestimenta entre otras cosas que tiene la comunidad útiles para el conocimiento y el fortalecimiento del individuo ante la sociedad.

Sin embargo nos ayuda a saber de dónde venimos, donde estamos y hacia dónde queremos ir, de esta manera afirmamos nuestra identidad propia, al saber que estos valores son propios de las sociedades en el cual nos ayuda a conservar la tradición respecto a la propia cultura.

1.1.5 Definición de la identidad cultural

Es un conjunto de elementos que caracteriza a cada pueblo, país o región por ejemplo: sus símbolos, valores, leyendas, tradiciones, creencias y vestimenta que los identifica dentro de su cultura y legado que nos dejó nuestros antepasados. Por lo tanto es conocer su cultura donde constituye una identidad personal y su forma de vida, donde permite aportar diversidad a la sociedad.

Se entiende por identidad cultural es un conjunto de elementos que nos permite identificarnos o caracterizarnos y mostrar que tenemos en común, y nos diferencia de otros pueblos, entretanto hablar de cultura a un componente de elementos de materiales y espirituales, donde participa los conocimientos, creencias, arte, ritos, derecho, costumbres que fueron conseguidos por el ser humano.

La identidad es sentirse caracterizado e identificado y tener rasgo en común con ciertas culturas que en los antepasados nos heredaron, es sentirse parte de una historia que los identifica. A partir de esto, la identidad se va firmando de una imagen compleja de nosotros mismos.

1.1.6 Identidad cultural de la Nacionalidad Shuar

La identidad en el pueblo Shuar es donde expresa sus pensamientos a través de su propio lenguaje. Esto significa que transmite lo que sienten, piensan y hacen, por ejemplos su comida, sus adornos y expresiones es muy significativo para el pueblo, su mitología es muy importante porque a través de ellos se identifica.

1.1.6.1 Tradiciones

El pueblo Shuar está compuesto de numerosas tradiciones y costumbres que se ha venido transmitiendo de generación tras generación y que conservan sus antepasados y enseñanzas donde expresan sus creencias donde ellos habitan.

La fiesta de la chonta: Esta tradición se realiza cada año, en el mes de Abril y Mayo donde se da la cosecha de la chonta, una fruta amazónica. La comunidad brinda un rito sagrado para agradecer a la naturaleza por los frutos que les brinda y pedir más producción y vida para el próximo año.

La fiesta de la chonta dura una noche donde los Shuar cantan historias sobre la siembra y la cosecha de los frutos. En el mes de Junio empieza la nueva época de la siembra la comunidad cuida de las plantas hasta que den nuevos frutos.

La fiesta de la culebra: Es una tradición que se ha venido celebrando cuando una persona se recupera de una mordedura de una serpiente.

La celebración empieza a las tres de la mañana y termina a las seis de la mañana, la persona mordida tiene que sentarse en un banco sin ropa, la comunidad hace un círculo a su alrededor, el guía del ritual pide silencio para comenzar la ceremonia con huevas medicinales para lavar la herida y luego para matar a la serpiente. Cuando la persona está curada totalmente de la mordedura la comunidad empieza a celebrar la victoria sobre el mal que representa la serpiente.

La fiesta de la yuca: Esta fiesta se realiza en el mes de enero a marzo donde dan una ceremonia de una huerta nueva, las mujeres Shuar recogen la yuca de la huerta, y los hombres van de casería, la mujer Shuar cocina la yuca y luego mastican, el sonido del tambor da señales de fiesta donde toda la comunidad se reúne para celebrar y dar un ritual, se lo hace una vez al año.

La fiesta de la tsantsa: La "Tasantsa" es una de las fiestas más significativas que practican los Shuar, es la celebración de la reducción de la cabeza humana, sin embargo antiguamente era una tradición ancestral que tiene un gran simbolismo para los Shuar cuando “después de matar a sus enemigos, los guerreros les cortaban la cabeza y preparaban la tsansa o reducción de cabeza para evitar que el espíritu vengativo del difunto (mésak) cobrara venganza por su muerte”(Cartilla bilingüe Shuar-Español, 2013, p.59).

1.1.6.2 Los símbolos

Para el pueblo Shuar el diseño facial según Chiap es:

El diseño facial es una representación simbólica de la actividad individual del sujeto, socialmente reconocida. Genera emociones compartidas por el grupo, expresadas colectivamente. Tienen que ver con la dimensión moral del comportamiento, cuyos parámetros conceptuales se hallan formulados en la cosmovisión Shuar. Todas las actividades de los Shuar tienen un contexto deductivo referido a la tradición ancestral, en la que encuentra su justificación histórica.(Chiap, 2012, p.46)

El tatuaje y sus simbolismos tienen una gran importancia para los Shuar se los realiza en sus rostros y en excepciones a lo largo de su cuerpo, sus diseños de tatuajes son estéticos donde resalta la belleza del hombre y mujer Shuar.

Su simbolismo define la actitud y personalidad por medio del símbolo impregnado en sus rostros los diseños y tatuajes generalmente son figuras de anaconda, águila, jaguar, estrellas y lanzas entre otros, se adornan con líneas verticales, horizontales, puntos y figuras geométrica utilizan la pintura de achiote o genipa y palillos de chonta para pintarse, la pintura permanece en la piel entre ocho a diez días, sin embargo se pintan en la ceremonias de la serpiente ,chonta, ayahuasca, yuca, o la tsantsa y entre otros muy importantes como en la guerra.

Sobre el diseño de tatuajes que llevan grabado en su cuerpo y rostros Chiap menciona que se realizan de la siguiente manera:

Con llamativos dibujos rojos, de tigre, anaconda y gavián, simbolizando la comunicación directa con Arutam. El ipiak tiene una connotación de atracción, mientras que el sua tiene de alejamiento y repulsión. Cuando se practican los ritos penitenciales, como el ayuno, el sujeto se pinta con sua, a fin de alejar el emesak (espíritu vengativo). Si entra el emesakse convierte en presa fácil del enemigo: la muerte le llevará a temprana edad.(Chiap 2012, p.46)

Según el conocimiento ancestral Shuar los signos y símbolos impregnados en sus rostros no se han podido tener interpretación del mismo ya que los mayores de la comunidad consideran que al revelar su significado perdería su fuerza. Sin embargo en el mundo Shuar, es claro que está ligado su simbolismo con la mitología, por lo que el tatuaje emplea como un conjunto de elementos de fuerza y poder. Quienes realizan son las mujeres hacia su esposo, hijos, nietos y familiares, la pintura que utilizaban los hombres era genipa que era principalmente para los varones.

A continuación la siguiente fotografía donde se observa los tatuajes que se realizan en su rostros.

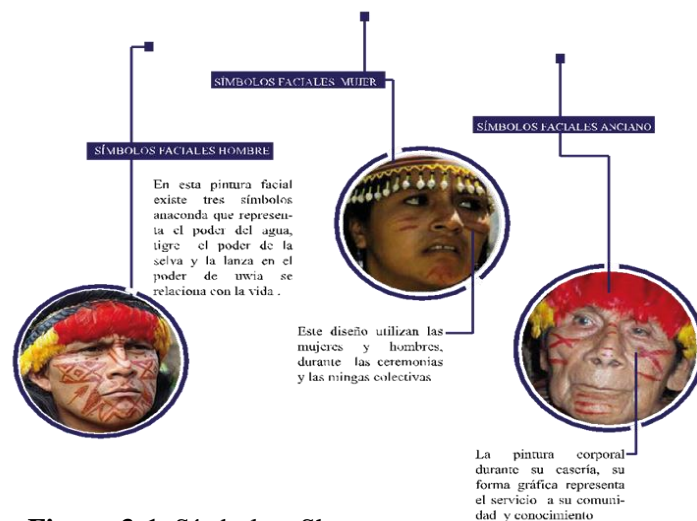


Figura 3-1 Símbolos Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

1.1.6.3 Vestimenta

La vestimenta Shuar es muy sencilla sus prendas tapan la desnudez de su cuerpo, en donde juegan con los elementos de la selva amazónica donde se diferencia con las diferentes culturas.

La vestimenta de hombre Shuar consta de una falda llamada “itip” está elaborada con algodón en forma rectangular y formada con líneas verticales de color rojo, negro o paralelas blancas usualmente parte desde la cintura hasta abajo de la rodilla. Va sostenido con una “sénta” que es una cinta, antiguamente utilizaban para sujetarse con Kamush, hecho de la corteza machacada de un árbol llamado Kamush.

En su cabeza lleva “Tawashap”, es una corona hecha a base de plumas de la cola del tucán donde colocan plumas de color roja y amarillas, para adornar adicionalmente lleva una “nánk” su lanza. La corona utiliza los más valientes.

Cada hombre Shuar posee varios Itip, uno para visitas, las ceremonias, otro para el trabajo y a veces un tercero, muy corto para las guerras, la cacería o los viajes, ajustan al cuerpo por la parte superior, con un doblado especial. Ordinariamente se lo amarran con una simple soguilla de fibra vegetal o con una cinta, durante las visitas (Bottasso, 1993, p.69).



Figura 4-1 Vestimenta del hombre Shuar

Fuente: http://www.viajandox.com/zamora/zamo_zamora_grupo-etnico_shuar02.jpg

La mujer Shuar antiguamente usaba una sotana que cubría todo su cuerpo, dejando su brazo al descubierto desde los hombros y una parte de los senos, en el cual utiliza una variedad de accesorios en su vestimenta.

Mariela Mashinkiaash afirma lo siguiente:

Así como el hombre tenía su representatividad, también la mujer tenía su símbolo para poder distinguirse ante la sociedad y en su hogar para hacer ver quien era la dueña y señora de la casa, sobre todo la titular en caso que el hombre tenía varias esposas, esto ante la sociedad y los visitantes. (Mashinkiaash, 1988, p.35)

La vestimenta de la mujer Shuar es un “tarách”, es la elaboración de un vestido de algodón que cubre todo el cuerpo hasta llegar al tobillo y amarrado en los hombros, sostenido con una cinta de akachuntai en la cintura, van acompañado de aretes de semillas y plumas de tucán de color

rojo y amarillas, collar elaborado con materiales propios de la selva amazónica. Su vestimenta típica se caracteriza principalmente por los colores primarios como son rojo y el azul.

La prenda les colorea con un tinte vegetal de una hoja de sáni que les da el color café intenso, de la hoja séka le produce el color negro. En el cuello llevan collares hechos de una fibra vegetal muy robusta y hacen de 3 a 4, hasta 20-30 vueltas, hay collares hechos de mullos.



Figura 5-1 Vestimenta mujer Shuar
Fuente:<http://ciudadjardinmacas.blogspot.com/>

1.1.6.4 Idioma

El idioma Shuar es una lengua materna, el nombre de la lengua es Shuar-Chicha, el castellano es como segunda lengua para los Shuar, en el cual las escuelas y los medios de información representan como una lengua dominante.

La lengua Shuar en la constitución del 2008 se determina que es un idioma oficial de relación intercultural y además de ser un idioma ancestral.

Palabras comunes en los Shuar:

- PUJAMEK: hola
- PUAJAKTÁ: adiós
- PENKERAK PUSAN: Como Estas:
- CHAI WINISHI: Buenos Días:

- ARUM PAITIA: Nos vemos
- KASHIN PAITIA: Hasta mañana
- IUMISAJMÉ: Gracias
- YURÁNKIM: Nube
- TUNTIÁK: Arcoíris
- PÁNTAM : Plátano
- TUNTUI: Tambor
- NANKI: Lanza
- ETSA: Sol
- NANTU: Luna
- YÚMI : Lluvia
- YÁ: Estrella
- SÁNKU: Palma
- MEJÉCH: Orito
- MAMA : Yuca

1.1.6.5 Creencias y valores

El pueblo Shuar conserva sus prácticas ancestrales, está vinculado con sus poderes sobrenaturales en su entorno que influye en la selva amazónica están guiados por una serie de deidades superiores que se encuentran en las orillas del río o cascadas. Los Shuar narran su mitología sobre el comienzo de los seres superiores mágicos de la selva que forman parte de su vida, donde transmite sus saberes y prácticas culturales.

La mitología enseña una enseñanza espiritual al pueblo Shuar sobre sus facetas dentro de la selva amazónica a continuación se explican las principales deidades son: Arútam que es dios supremo vive en las cascadas sagradas y ríos donde transmite al hombre su poder y sabiduría, tiene diferentes significados con quienes los hombres Shuar se comunica, y hace invisible al guerrero Shuar.

Etsa es el señor de los animales, que habita en cielo se asocia con el sol es el principal personajes que se destaca en la mitología Shuar quien representa la lucha con el mal de Iwi, está constantemente en la lucha para vencer el uno sobre el otro, Shakaim enseña a los Shuar diferentes huertas de trabajo. Da la fuerza y habilidad para el trabajo masculino. Tsunki es el señor de las aguas inferiores, ríos y lagunas. Enseña las técnicas y plegarias a los Shuar para pescar, atrae a la salud. Nunkui en la mitología se representa como la diosa de la tierra que causa

la fertilidad de la charca, guía desde la tierra el crecimiento de las plantas se encargaba de enseñar a la mujer Shuar a sembrar y conservar los cultivos en su entorno natural.

El poder de Nunkui a través de ritos, ceremonias, cantos traen las fuerzas creadoras para que la huerta rinda sus frutos. Creen que en el bosque donde habitan están llenas de espíritu en las orillas de ríos y cascadas. Los personajes de la mitología los Shuar invocan con cantos como protectores de la caza, pesca y cosecha.

El mundo espiritual de los Shuar es repetitivo no creen que el ser humano tenga un final, ellos creen que luego nacer y cumplir su vida, no llega a la muerte sino que el espíritu Arútam es recibido por otro humano en cual puede ser su padre, su hijo o nieto, en el cual cumple su ciclo de vital.

Los Shuar piensan que Arútam es un espíritu clave para los hombres, creen que les da fuerza y potencia. Los niños Shuar empiezan a buscar en espíritu de Arútam en la selva desde los seis años de edad, además, la cultura de la selva y los elementos de la naturaleza dirigen la vida de sus habitantes.

La palma de la chonta, es fruta madura que se encuentra en la Amazonía ecuatoriana, representa el mito del Uwi, en el cual agradecen a la tierra por la cosecha del fruto y señala la estación de la abundancia en la selva. En la cosecha de los frutos celebran rituales con ruegos a Uwia. Piden que fermente la chicha de chonta, dé fertilidad a los animales, a las plantas y vitalidad al hombre.

Para entender al mundo real se diferencia en el mundo oculto o mundo sobrenatural, y solo el chamán conocido como (uwishi) lo conoce bien quien fue el trasmisor de los poderes a los Shuar. El chamanismo proviene de la cultura Shuar donde se asemeja de otros pueblos. En el rol del chaman (uwishi) en la comunidad es el que ve más allá, y curador de las enfermedades.

1.1.6.6 Música

La música Shuar utiliza en sus fiestas ceremonias y rituales, los instrumentos musicales son elaborados con materiales propios de la selva.

Según Rubenstein, menciona que: “La danza y la música son expresiones culturales ejecutadas por un ser humano, se encuentra relacionada la una y la otra, no existiera una danza alegre, sin

una música de género que lo acompañe, por ende, estos dos componentes de la cultura se encuentran agrupados entre ellos” (Rubenstein, 2005, p.36).

A continuación, las características de la música Shuar:

Plegarias: Son música sagrada sentimental sin instrumentos dedicados en diferentes actos como: sembríos, guerra, muerte, casería, matrimonio.

Cantos: Acompañados de instrumentos musicales que se realiza durante las mingas y fiestas culturales del pueblo.

1.1.6.7 Danza

La danza es un elemento de la identidad cultural de la nacionalidad Shuar, por lo tanto la danza es una arte que acompaña a la música propia de los Shuaras, por ende, expresa un estado de ánimo del pueblo.

Los Shuar han soportado las invasiones y colonización de los incas y del español, considerando que la danza Shuar expresa los sentimientos de guerra y de pérdida de los ancestros. Visto que la danza expresa sentimientos del pueblo tales como los la celebración de la chonta, es una fiesta que se celebra después de la cosecha.

1.1.7 Vivienda

La vivienda Shuar tiene una forma elíptica, el espacio se le denomina como “Tankamash” es el área de los varones e hijos, también está el “Ekent” es el área de la mujeres y niños se caracteriza por la utilización de diferentes tipos de materiales de la selva como la caña de guadua para las paredes y el piso, la palmera para la elaboración de las columnas, y paja toquilla que son tejidas a su alrededor del techo.

Muchas veces la casa Shuar no posee piso es de tierra y carece de paredes por estar asentadas en zonas cálidas.

Según Harner las casas tenían diferentes dimensiones:

Las dimensiones del piso(tierra) de varias casas medidas fluctuaron aproximadamente entre 7,50 – 10,80m(25-36 pies) de ancho y 12,00 -18,00 m. (40-60 pies) de largo más o menos .Una casa típica tenía 8,10 m de ancho por 13,20 m. de largo; la altura máxima del techo era de 7,50 m, y la altura de la pared de unos 2.10m. (Harner, 1994, p.54)



Figura 6-1 Vivienda Shuar

Fuente:http://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/1/16/Casa_Shuar,_Logro%C3%B1o.JPG

1.1.8 Agricultura y la caza

La cultura Shuar goza de sus cultivos naturales principalmente como: yuca, plátano, papa china, camote, maíz, calabaza, caña de azúcar, papaya, palma de chota, mandarinas, guabas, cacao, guayaba y otros frutos que cultivan en la charca, y especialmente son complementados con carne de guatusa y aves silvestres, que son indispensables para la supervivencia de la cultura Shuar. Utilizan un sistema de cultivo de roza, quema y limpieza de la charca.

Las plantas medicinales son un gran aporte para el pueblo ya que es una medicina natural basada en las plantas de la selva amazónica donde habitan como, llantén, tabaco la ayahuasca es una bebida sagrada que ayuda a la curación física de algunas enfermedades, el jengibre que es para el dolor de barriga y para aliviar el dolor de cabeza que beben absorber por la nariz; el namau es para que le de fuerza a la mujer que da a luz.

Es complementario con la caza, pesca y la recolección es de los hombres mientras que las mujeres siembran y cultivan los frutos, cocinan y cuidan a los niños y se dedica a la elaboración de artesanías con elementos propios de la selva. La pesca es importante para su dieta alimenticia, su técnica para capturar los peces es el uso de la lanza, anzuelo y el barbasco.

1.1.9 Artesanías

Las artesanías Shuar son elaboradas manualmente, con materia prima de la amazonia, a base a semillas naturales donde recibe un tinturado de la planta de achiote (rojo) y romero (verde), mullos, plumas, huesos de animales y aves, Elaboran anillas, collares, aretes, carteras, cinturones y entre otros.



Figura 7-1 Artesanías Shuar

Fuente: http://www.elcomercio.com/files/article_main/uploads/2014/07/29/53d83dd74f5b3.jpg

1.1.10 Cerámica

El arte cerámico es un valor cultural de la comunidad, la mujer con sus manos da vida a la arcilla y diseña hermosas recipientes funcionales y estéticos.

La pintura y decoración de las vasijas es muy sencillas. Se utilizan colorantes vegetales como el yukaip (yema tierna y pegajosa de un árbol), el achiote. Se los barniza con sekát (cera del monte). Luego se dibuja su interior y exterior con una chipia (piedrita de río) que puede ser plomo, blanco, crema o con la leche de un árbol, color tomate claro.

Los objetos que elaboran son:

- **Amamuk:** Recipiente para tomar chicha.
- **Ichinkian:** Olla grande para cocinar.
- **Muits:** Olla que se la utiliza para fermentar la chicha. Es el recipiente más grande, tiene una capacidad de 38-45 litros.
- **Pinink:** Plato de arcilla.
- **Yukunt:** Taza muy pequeña para infusiones.



Figura 8-1 Cerámica Shuar
Fuente: Catálogo museo amazónico

Canastos: El pueblo Shuar elabora canastos de todos tipos y formas, fabricados exclusivamente con distintas fibras vegetales y funcionales para trasladar y conservar sus productos.

Chankin: En castellano es changuina, o chankin canasto elaborado con una variedad del bejuco Káap. Su técnica es de enrejado, sirve para llevar, plátano yuca, papachinana y otros frutos.



Figura 9-1 Canasto Chakin
Fuente:http://www.minelinks.com/worker/amazon_art1.gif

Pitiak: Canasto impermeable con tapa. Su estructura y tejido es igual al de changuina, es elaborado con hojas de *apai* que son muy duras y de *pumpu*, la cestería en fibra natural constituye una parte importante para el pueblo Shuar, sirve para llevar la comida caliente.

Suku: Canasto específicamente para la pesca, tiene un tejido cuadrado y semi apretado que los anteriores.



Figura 10-1 Canasto Pitiak
Fuente: Bianchi, César, AA. VV.

1.1.11 Gastronomía

La gastronomía Shuar tiene muchos platos típicos que son realizados por las mujeres de la comunidad es muy rica en variedad.

Ayampaco: Es su alimento principal de la comunidad tiene un alto valor nutricional muy rico de proteínas, vitaminas y minerales. El ingrediente principal es la tilapia envueltas en hojas de bijao o achura y cosidas al brasa acompañado de palmito, yuca o plátano verde acompañado con una bebida tradicional que es la chicha de yuca o chonta.



Figura 11-1 Ayampaco

Fuente:<http://macas123.webcindario.com/DSC00797.JPG>

Chicha de yuca: Es una bebida tradicional y fundamental para la vida Shuar. El ingrediente principal es la yuca esta se cultiva en los huertos. El proceso es cocinar la yuca luego aplastarlo en un recipiente con poco de agua y tapar para que empiece a fermentar y dejar reposar 6 horas, su sabor es exquisito y brinda mucha energía que comparte con los invitados quienes los visitan en la comunidad.



Figura 12-1 Chicha de yuca

Fuente:http://www.minelinks.com/worker/jungle_people4.jpg

Chontacuros: El chontacuros es parte de la alimentación ancestral del pueblo Shuar lo conocen como “mundish” o gusano de chonta, es un plato muy típico de la amazonia el chontacuro lo obtienen de la palmera de la chonta.

Este gusano tiene un alto contenido de proteínas se lo prepara en varias formas asados, fritos o en maitos, y además tiene un poder curativo cura el asma, sinusitis y otras enfermedades más.



Figura 13-1 Chontacuro

Fuente: http://2.bp.blogspot.com/sFNPAuiTUY/URGoE_xntLI/AAAAAAAAACw/DldupPmuiKM/s1600/images+%25284%2529.jpg

Carnes Silvestres: La comida típica se prepara con carnes de animales silvestres como: guanta, armadillo, guatusa, mono, danta, puerco sajino, venado, ave y otros animales selváticos. Su elaboración primero lo secan a la brasa para conservar la carne por varios días. Preparan en estofados, caldos o asados.



Figura 14-1 Carnes silvestres

Fuente: <http://chiguaza.com/images/12/file-Plato-tipico2.jpg>

1.1.12 Armas de la nacionalidad Shuar

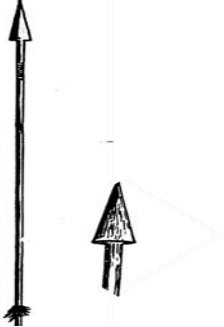


Para el autor el arma tradicional y típica de los Shuar es la lanza que está elaborado de chonta con pequeños detalle. Más bien para ellos la arma es una forma de demostrar que no han cambiado mucho sus técnicas en el cual sirve para la guerra, los Shuar han sido reconocidos

como un pueblo guerrero, Sin embargo, la lanza sirve tanto para la guerra siempre están preparados al ataque, como para la cacería. En cambio la bodoquera y la cerbatana, utilizan exclusivamente en la cacería.

El arma tradicional y típica de los Shuar ha sido la lanza de chonta para más que el arma, lo que es decisivo en el tipo de guerra Shuar es la habilidad del hombre .Casi nunca el Shuar acude al choque frontal: son más bien esenciales la astucia, el saber esperar, el conocimiento del medio geográfico los pacientes contactos diplomáticos. (Bianchi,1982,p.73)

A continuación se describe algunas armas que utilizan los Shuar:

Tabla 1-1: Armas del pueblo Shuar

| ARMAS | DESCRIPCIÓN | IMAGEN |
|-------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
| <p>NANKI (Lanza)</p> | <p>Su elaboración es de madera de chonta (la madera más dura), mide 2m de largo por 1.50 cm, además algunas lanzas varían sus dimensiones, Casi siempre adornan con plumas de tucán e hilos La punta es triangular como un cuchillo de madera , Las puntas de las lanzas tienen diferentes formas como para la pesca , casería y la guerra. Su fabricación es de púa de chonta, su tamaño es menor que la lanza, con el cuchillo se reduce la punta de la madera para tener una punta filosa. Usan para la pesca</p> |  |
| <p>ESCUDO</p> | <p>Su imagen es de forma circular, es elaborado de madera de Kamáka de un árbol de aspecto muy dura. Tiene relieves pintados de color negro y colorado.</p> |  |
| <p>BODOQUERA (cerbatana)</p> | <p>La bodoquera o cerbatana es un instrumento ancestral y a su vez tradicional del pueblo Shuar, está elaborada de pambil, tiene una forma de un tubo cubierto y empastado con cera para que no pueda escapar el aire. Su función de la bodoquera consta de unas flechas pequeñas que soplan con fuerza desde los extremos para para matar a la presa, utilizan para cazar animales y pájaro</p> |  |
| <p>FLECHAS</p> | <p>Están elaboradas del árbol de guadua, particularmente los Shuar utilizan diferentes tamaños de flechas para la caza de animales.</p> | |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia
Fuente: Bianchi, C., 1982 (Artesanías y Técnicas Shuar)

1.1.13 Definición de la cultura oral

La cultura oral es un grupo de individuos con testimonios transmitidos de generación en generación, que se transmite de padres a hijos y entre pueblos propios de una cultura, por otra parte, esto significa que el emisor y el receptor compartan un mismo espacio, una misma cultura. Con el tiempo estos testimonios se van adulterando y perdiéndose a veces.

1.1.13.1 Mito

Los mitos son una especie de historia sagrada que explica los sucesos y las enseñanzas de los seres sobrenaturales que existe en la mitología y cuenta con la tradición oral de una forma trascendental de cada pueblo donde define su identidad y pasado y futuro de su sociedad de ahí considerando el revivir de nuestra mitología, el mito tiene personajes que se caracteriza más bien en lo fantasioso donde justifican por medios de acontecimientos extraordinarios, fenómenos naturales o la creación del mundo o su cosmogonía.

1.1.13.2 Leyenda

La leyenda es una composición literaria que narran relatos que pasaron hace mucho tiempo que se va modificando por varios bosquejos fantasiosos y elementos mágicos o milagrosos, que se va transmitiendo de generación en generación con el correr de los años, una leyenda tiene una características de una forma oral o escrita de diferentes versiones dependiendo quien lo cuenten donde expresa sus sucesos verídicos como los fenómenos naturales, animales, plantas etc.

Por lo general las leyendas sitúan en un tiempo concreto y definido los acontecimientos, explica lo sobrenatural que da a conocer de manera interesante las características de un pueblo es esa relación con la cultura.

1.1.14 Mitología

La mitología es considerada “un relato, pero también literario, en los que se representan seres sobrenaturales, fantásticos, así como hechos prodigiosos que en una u otra forma pueden proyectar recuerdos cargados de fantasía o de sucesos vividos por un pueblos”(Robles, 2004, p.28).

Es decir, la mitología hace alusión a hechos pasados donde posiblemente podría manifestarse, donde se explica cómo creó el universo en diferentes dimensiones, o de donde vinieron la divinidades.

El mito es un relato de acontecimientos imaginarios y maravillosos protagonizados por fenómenos de la naturaleza, donde busca un significado de lo que sucede a través de las historias dando mucha imaginación y grandes descubrimientos para entender el origen de la realidad. Por lo general los mitos están relacionados con el mundo exterior tierra agua, animales plantas etc. Por tanto estos se manifiesta en cada pueblo, sin embargo narran de una manera sobrenatural.

1.1.14.1 Clases de mitos

Dentro de las clases de mitos se fundamenta relatos históricos sobre los dioses, héroes, monstruos del pasado que tienen carácter ritual o en ceremonial. Continuación se describe las clases de mitos.

Mitos cosmológicos: Intenta explicar el origen y la creación del mundo se relaciona con el origen de los dioses y sus dependientes quienes se enseñan a vivir en la tierra. En la biblia se describe la creación del mundo en el Capítulo Génesis menciona que el mundo se creó de la nada, Sin embargo dentro de estos mitos hablan de una divinidad que llega a convertirse en adoración en las creencias religiosas

Mitos Teogónicos: Narran el origen y la historia de los distintos dioses. Por ejemplo en la antigua Grecia la creación de Atenea donde surgió armada de la cabeza de Zeus. Algunas veces en a humanidad de clase arcaico, las divinidades no son preexistentes al humano.

Por los contrarios los seres humanos pueden transformarse en cosas, animales y en dioses. Sin embargo la idea que se tiene es suficiente humanizada; son muy semejantes al humano y pueden ser héroes o víctimas.

Mitos Etiológicos: Son aquellos que narra o explica cómo ha surgido un pueblo, tanto como en su organización social y territorial; Es decir explica cómo se creó alguna organización social así como sus costumbres, creencias, ritos e incluso algún elemento en particular.

Mitos Antropológicos: Está asociando con los mitos cosmogónicos, se ocupan de narrar cómo aconteció la creación del ser humano a través de relatos, narran que fue creado a partir de cualquier material.

Mitos morales: Explican la existencia entre la lucha del bien del mal, en donde están presentes los ángeles y demonios etc. Por ejemplo en la mitología Shuar Etsa es prisionero de Iwia donde Iwia era un demonio terrible, Etsa un Shuar inocente que creía que Iwia era su padre Yampaka una paloma que llegó al corazón de Etsa y lo hizo recapacitar del error que hacía Iwia.

En conclusión es que al final de la fase se encuentra en la proceso de la idea del bien. Es decir los mitos morales enseñan una representación del bien donde constituye un conocimiento y fundamento del buen obrar

Mitos Fundacionales: Explica cómo se ha funcionado una ciudad mediante la voluntad de dioses. Uno de los ejemplos está dentro del mito se puede hacer referente al origen de los Shuar. Explica cómo se fundó el pueblo por voluntades de las divinidades.

Mitos escatológicos: Estos mitos anuncian el futuro y el fin del mundo por ejemplo en la actualiza el mundo ha ido teniendo muchos cambios uno de ellos los maremotos, los terremotos, eclipses y factores climáticos donde la humanidad piensa que en algún momento habrá catástrofe naturales que atemorizan a los seres humanos.

Un ejemplo según las profecías Mayas, argumentaba que se acabaría el año en el 2012, pero en conclusión los mayas nunca dijeron que el mundo se iba acabar, era que el mundo se iba a cambiar de mentalidad por eso en esa fecha dieron por terminado el calendario Azteca.

Mitos histórico-culturales: Este modelo de historias son conocidas como leyendas urbanas donde presentan un rango de incertidumbre frente a las creencias y miedos a los elementos sobrenaturales donde presenta hechos reales sucedidos en la contemporaneidad, que suele aparecer en cualquier momento o al pasar de los años.

1.1.15 La cosmovisión Shuar

El cosmovisión Shuar está compuesto por dos realidades: la una material y la otra inmaterial, en el cual son diferentes de la una a la otra. La naturaleza como en la sociedad, es atravesada de parte a parte por los sobrenatural, incluso los animales, plantas y los seres inertes, es decir sin

vida como las (las rocas, montañas, ríos), puede ser a la vez seres de la naturaleza o agentes sobrenaturales.

Por lo que se refiere a la cosmovisión está bajo este enfoque, los Shuar vivían en un mundo de equilibrio y se relación entre hombre-naturaleza que influye en su forma de vida. La espiritualidad Shuar se presenta ricas en mitos, plegarias, cantos y tradiciones, a todo esto, vive en comunicación en un universo vivió en contacto permanente con sus divinidades y arquetipos.

Como son: Nunkui (personifica fertilidad a la tierra), Etsa (sol), Tsunki(personifica la salud), Shakaim (personifica la fuerza y la habilidad para el trabajo) Ayumpum, que son divinidades que los hombres y mujeres deben obedecer a sus órdenes y realizar para sobrevivir.

Para evitar las maldiciones del superior Arútam, es una identidad espiritual dentro de la cultura Shuar ,es la expresión de un poder divino que impregna en el mundo Shuar y el universo, es el que tramite una fuerza especial al hombre Shuar; le protege de toda facultades para sobrevivir a los peligros

La espiritualidad Shuar es un tipo místico, imbuido de temor, magia, y ritos fármaco-misteriosos, chamanismo, ceremonias de medicinas enteogénicas de natem (ayahuasca) y ritos de la celebración reducción (Tsantsa).

Los mitos señalan sus obligaciones, costumbre, tabules, la agricultura, la caza, la pesca, las guerras, las enfermedades, las intimidades de la vida y de la muerte (esta regula por ritos y mitos específicos) y la reencarnación, finalmente, todo esta normativa a través del mito hasta el detalle del quehacer diario.

Por ejemplo para los hombre Shuar el quehacer diario es parte de la vida cotidiana de ellos, construyen las cosas elaboran objetos como: lanza, cerbatana todo relacionado a la caza, mientras que la mujeres limpian las huerta, cuidan a sus niños, elaboran artesanías, todo esto es parte del mundo de los Shuar.

La cosmovisión Shuar como toda etnia tiene sus propias características, se relaciona en los mitos sus creencias sobre origen del mundo y de los seres mágicos que se desenvuelve en media selva amazónica, donde forman parte de sus creencias y costumbre y son trasmitidas, a través de la tradición oral del pueblo(Vallejo, 2010, p.18-20).

1.1.16 Mitología Shuar

Para el Padre Siro Pellizzaro en uno de sus libros: Los argumentos más comunes en la mitología Shuar son “el origen del sol la luna, las aves, el tabaco, la cerbatana y la lanza que están asociados con el dios Arutám donde libera al hombre de su instinto perverso, eliminado a los Iwia”(Pellizzaro, 1993, p.43).

Para el pueblo Shuar, la mitología es una parte fundamental en su cultura, la mitología es al igual que la cosmovisión, donde se identifican con fenómenos naturales. Por medio de la mitología manifiestan sus sentimientos ideas en base a la vida, a la muerte y la percepción del mundo, reflejados en los acontecimientos del pueblo.

Sin embargo podemos decir que sus mitos están relacionados con la madre tierra y todo lo que se relaciona en su entorno. En la cultura Shuar uno de los mitos que nos dan a conocer es la “creación del mundo, nos señalan que su dios creó un hombre de barro, luego lo metió en un horno y salieron los Shuar; que era el hombre perfecto que viven en la selva”(Barruecos, 1985, p.25).

Su mitología Shuar está asociada con sus antepasados y héroes culturales de lo bueno y malo que ha sucedido en su historia donde se han ido instruyendo con sus valores, donde manifiesta sus conocimientos. Está enfocado con elementos naturales cósmicos donde se relaciona el hombre con la naturaleza y la sociedad.

Para los Shuar no tiene un fin van transmitiendo de generación en generación su mitología de forma oral, en los cuales se ha plasmado los valores espirituales. Considerando que es una parte fundamental de su patrimonio cultural.

Según Elke Mader manifiesta que una gran parte de las narraciones de los Shuar ha sido documentada cerca de 130 historias diferentes del padre Pellizzaro además:

En la sección preliminar de cada uno de los tomos que forma su documentación, Pellizzaro discute algunos aspectos de cada uno de los grupos de mitos como codificación de valores; por otra parte se ocupa de dimensiones simbólicas religiosas de los textos; resalta a menudo relaciones con la doctrina cristiana, pues la re- interpretación mitológica y el ritual constituye un espacio trascendente de su concepto del mismo.(Mader, 1999, p.60).

Según Domingo Barrueco describe “que Nunkui es el personaje destacado de la mitología Shuar de después Etsa, donde los mitos que se encuentran su presencia se intervienen es siempre para hacer el bien” (Barruecos, 1985, p.83-84).

A continuación se explican los principales aspectos de las deidades y otros personajes de la mitología Shuar según su ambiente:

1.1.16.1 Mundo Extraterrestre

La selva es el lugar primordial donde viven los Shuar, donde se desarrollan sus creencias míticas. Los distintos dioses tienen características diferentes donde cada uno de ellos está para dar sus enseñanzas a los Shuar en el medio físico donde se relaciona. A este ambiente corresponde:

Arutam: Dios supremo que otorga la sabiduría, se encuentra en las cascadas sagradas de la selva. Tramite una fuerza especial al hombre y hace invisible al guerrero Shuar.

Ayumpúm: Es Arutam vive el cielo, posee agua del nacimiento y del crecimiento, es el primer hombre al que se realizó la “Tzantza”. Quien perdió su cabeza por culpa del zorro Kujancham, y paso hacer un espíritu que ayuda a los hombres Shuar.

Etsa: Es Arutam sale de las aguas del río para enseñar a los Shuar a la cacería. Es el señor de los animales del monte y de la fuerza para cazarlos. Se identifica con el sol, habita en el cielo, es protector de la caza y de los animales diurnos.

Nantú: Es el hermano de Etsa y está representado por la Luna.

Yanúa: Mujer estrella

1.1.16.2 Mundo Terrestre o Selva

Antiguamente los Shuar fueron castigados por los seres supremos por el mal comportamiento donde quiso probar a los hombres Shuar que tenían prohibido comer un fruto, mientras los Shuar no obedecieron las ordenes, los seres superiores rompieron la rama de bejuco que colgaba desde el cielo. A este ambiente corresponde:

Shuar: Hombres y mujeres guerreros.

Jempe: Rueda Vinicio explican que Jempe es un colibrí siempre ayuda a los demás. Fue quien logró robar el fuego y entregárselo a los Shuar para que pudieran vivir mejor (Rueda, 1987, p.107-109).

Wanupá: Madre de Etsa y Nantú (Sol y la Luna).

Kujancham: Menciona que el hombre zorro, se determina como el que causa daño. En la mitología es el personaje que es maldecido por Etsa, por ser desobediente, es quien se comió el relámpago que le encargó Etsa (Pellizzarro, 2000, p.79).

El Uwishin: Es conocido como chamán, en la metodología Shuar Tsunki fue quien transmisor los poderes al chamán, es el que tiene el conocimiento de las plantas del monte, son capaces de tener contacto y percibir las fuerzas del mundo invisible. Es un curandero que cura enfermedades es como un “medico natural”.

Iwia: Demonio.

Iwianch: Según Domingo Barrueco no dice que para los Shuar tiene dos sentidos. El uno se aplica a ser concreto y personal que coincide con la creencia cristiana del diablo; no hay estudios ni opiniones sobre el influjo que las creencias cristianas pueden haber tenido en este particular; y el otro sentido es general, engloba y comprende todos los males.

Al Iwianch en sentido personal se le achacan todas las pérdidas, males y desgracias, cuando una persona, animal o cosa desaparece o muere dicen que el Iwianch vino y llevó, el Iwianch mató y se fue, el Iwianch hizo (Barruecos, 1985, p.90-91).

Wee: Hombre leproso proveedor de la sal.

Iniak: Mujer achiote.

Súa: Mujer huita.

1.1.16.3 Mundo Acuático

En el mundo acuático los dioses están en las cascadas sagradas, ríos, lagunas. Está relacionado de los chamanes donde reciben el poder de Tsunki en unas celebraciones recibida por Uwishin

(chaman) que entrega su baba y las plegarias de anent. Para que Uwishin saque los malos espíritus. Según Pillizzaro, (1993, p.141) a este ambiente corresponde:

Tsunki: Es la diosa de los ríos, las lagunas, el océano, es la dueña de los animales acuáticos, algunas veces aparece como hombre lo llaman mediante silbidos. Los Shuar invocan tsunki durante la pesca.

Shakaim: Un ser misterioso y defensor de la selva, que sale del agua para enseñar a los Shuar los diferentes campos de trabajo, dando la fuerza y habilidad para el trabajo masculino.

Pasúk: Espíritus auxiliares del "Uwishin" (shamán), son guerreros que utilizan los talismanes de tsunki

Titink Napi: Hija de Tsunki. Tiene el poder de transformarse en culebra coral.

1.1.16.4 Mundo Subterráneo

Es el lugar donde hace presente la madre tierra donde brinda los frutos a los Shuar, donde crea las hortalizas donde vive la madre Nunkui, además es la dueña de la arcilla. Es un mundo femenino corresponde a:

Nunkui: Tiene todo el poder debajo de la tierra se le debe el desarrollo de los tubérculos y a la vida de los animales silvestres. En la mitología se presenta como la creadora de las plantas donde fertiliza la charca.

Atsut: Hija de Nunkui.

Yampán: Hija de Nunkui.

1.1.16.5 Tipos De Almas

Wakan: La más representativa, alma de sabiduría y de la bondad. Arutam

Mesak: Alma vengativa

Nekas Wakan: Verdadera, real u ordinaria

1.1.17 Función de los mitos Shuar

Entre los Shuar, los mitos cuáles son sus tareas de los hombres y mujeres Shuar, los hombres van a la caza, construye casa, elaboran armas de guerra y de caza y confeccionan sus trajes, mientras que las mujeres, cultivan la tierra, cuidan los niños, elaboran los utensilios de barro y preparan los alimentos, donde Nunkui influyen en el comportamiento de la mujer Shuar dando sus técnicas y enseñanzas para el cultivo. El personaje mítico Etsa es la divinidad tipo para el hombre Shuar, sin embargo no solo los mitos transmiten las técnicas, si no su conducta, la obligación de matar animales fue por necesidad más no por jobi, la prohibición de mentir. Por medio de los mitos los niños y niñas Shuar aprende a adornarse y vestirse.

1.1.18 Mitos de enseñanza y aprendizaje

Los contenidos de la pedagogía de Arútam de Siro Pillizzaro explica cómo cada arquetipos, definimos a imágenes comunes de los individuos de una comunidad o una especie de modelo; esto es un arquetipos expresa y transmite a través de la mitología, el arquetipos, modelos de enseñanza de saberes y conocimientos a los Shuara través de los mitos que son transmitida de generación en generación.

1.1.18.1 Las enseñanzas de Ayumpúm

Ayumpúm es el arquetipo y modelo simbólico de los conocimientos de la guerra. En la enseñanza del mito, donde actúa Ayumpúm se identifica con las enseñanzas y técnicas y estrategias de la guerra para vencer a sus enemigos; enseña las técnicas ofensivas para la guerra.

Mashinkiasch manifiesta que:

El pueblo Shuar no debe armar pleitos ni guerras sin motivo o justificación y sin haber tenido visiones y adquirido el poder de Arutam, es decir, que las guerras o matanzas entre los Shuar no son y no deben ser una venganza personal, sino un restablecimiento del equilibrio social. No debemos actuar como Kujancham, robar la mujer ajena o esposa de otro, delito contrario a la honestidad castigado con la muerte. En las entrevistas, los actores confirman la necesidad de educar en la responsabilidad, valores de honestidad y respeto como bases para la convivencia social y familiar; además, que los ritos y ceremonias se practicarán con seriedad y abstinencia, evitando utilizarlas para realizar las aventuras amorosas, como Kujancham. Se trata de cultivar valores indispensables para la vida familiar y social. Advierte a los esposos y esposas infieles que serán severamente castigados. (Mashinkiasch,2012,p. 58-49)

1.1.18.2 Las enseñanzas de Nunkui

Nunkui esta palabra viene de dos raíces: nunk(a), "tierra" y Ui, "en"; que significa "en la tierra". Es el modelo de la mujer Shuar, es el arquetipo y modelo, símbolo de los conocimientos de la alfarería y la horticultura. Nunkui se esconde en las guaduas en el cual una puerta para comunicarse con el mundo exterior e interior, es el modelo de la mujer por excelencia, cuida la casa, cocina, alfarería y huerta (Zallez, 1979).

Para la mujer Shuar intermedia con sus divinidades en especial con el espíritu de Nunkui, que la mujer considera una especie de hada para las cosechas, que proviene de paz, producción y fertilidad, es decir que cuida la tierra para que tengan buenos frutos. Las mujeres Shuar hablan de Nunkui como una mujer gorda y vestida con tarach traje típico de la mujer Shuar, además las mujeres les cantan anents (la mujer Shuar canta para la actividad productiva), sin embargo todo lo que hacen es gracias a Nunkui por que años atrás tuvieron mucho sufrimiento no tenían plantas para alimentarse, en tiempos remotos no existía la yuca en su territorio.

Sin embargo dicen las mujeres y hombres Shuar que años atrás sin el contacto con estas divinidades el pueblo Shuar no tendrían la posibilidad de vivir en convivencia con la naturaleza.

Para la mujer Shuar dice que Nunkui sale invisiblemente por las tarde para observar el trabajo que realizado en las huertas, de ahí, para obtener su bendición y agradecerle, siempre debe estar bien limpia la huerta. La horticultura es una función femenina mas no masculina, porque cualquier hombre se sentirá humillado al ir a sembrar la huerta o a cosechar la yuca, el hombre Shuar ni prepara la chicha y no se pone hacer las ollas de barro. (Pellizzaro, 1978, p.6).

En la casa Shuar no se come los alimentos sobre la mesa, tienden hojas en el suelo y se coloca la comida sobre las hojas la comida (Pellizzaro, 1978, p.7).

1.1.18.3 Las enseñanzas de Tsunki

Tsunki es un arquetipo simbólico de los conocimientos de un wishin la pesca y la vida social, los mitos de los Shuar da cuenta de las grande catástrofes producida por las glaciaciones que se determina en la organización de la naturaleza, Tsunki se relaciona en el mundo acuático se relaciona con la fuerza de Arútam donde manifiesta a través de la aguas subterránea.

A los Shuar les entregó los talismanes y enseñó las técnicas de curar las enfermedades, donde construyó el chamanismo. Los adultos transmiten a los niños, les cuentan todo acerca de la pesca, cuales son los peligros y técnicas que se debe adoptar.

Sobre la vida social y el matrimonio entre los Shuar Mashinkish manifiesta:

Tsunki regula la vida social y el matrimonio entre los Shuar, el mito enseña que una mujer quiera compartir un matrimonio con otra mujer que no sea la hermana, cuando el hombre Shuar trae a una mujer extraña a la casa, la hermana le hacen la vida imposible así como le hicieron a la mujer Tsunki. Por eso cuando se casan, los primeros años la joven debe ir a la casa de los suegros ayudando en el trabajo y la guerra, donde el padre protege a su hija y esposa, donde el suegro reprocha el invierno le obliga a pescar en las noches en la orilla del río para que reciba los consejos de Arútam, donde los más valientes logran tener su independencia al tener al primer hijo Tsunki recomienda que a los suegros debe visitar con mucha frecuencia. (Mashinkish, 2012, p. 50)

1.1.18.4 Las enseñanzas de Etsa

Etsa es el arquetipo y modelo simbólico del conocimiento de la caza, artesanías y de la construcción. Etsa desarrolla el pensamiento de planificar y reflexionar; enseña la solidaridad a los Shuar y el conocimiento de las especies que viven en la naturaleza, enseña las técnicas de la cacería, enseña la arquitectura de las casas y el uso adecuado de los materiales para la construcción, nos hace entender cómo fueron las ocupaciones del hombre Shuar durante mucho tiempo.

La cacería sigue el hilo a la mitología en la vida de los Shuar. En la mitología, Etsa es el modelo del hombre cazador, donde fue el hombre que utilizó una “uump” bodoquera en su mitología narra que: Etsa acabó con los animales y Ypankam suplica que les devuelva la vida y utiliza una “nanki” lanza. De acuerdo con mitología: Etsa preparó la lanza con la que mató a la esposa de Iwia y la transformó en venado y le dio de comer a Iwia Shuar.

A los Shuar les enseñó diferentes tipos de “anent” cantos o invocaciones para la cacería, la bodoquera es un instrumento esencialmente para la cacería es fabricada con pambil o chonta: Etsa enseñó a los Shuar todas las técnicas y los materiales para la elaboración de la tsentsak “Dardos o flechas mágicas” para la cacería, la punta de la flecha se instituye un instrumento para matar animales, en la punta de la flecha coloca un veneno con vegetales de la selva, donde los animales mueren. Para que sea efectivo debe cumplir con normas durante la elaboración (Bianchi, 1982).

1.1.18.5 Las enseñanzas de Shakaim

De acuerdo con Mashinkias, (2012, pp 52 -56). Piensa que el pensamiento Shuar que el bosque selvático como ecosistema es la base sustancial de existencia”. Shakaim es la figura masculina y el prototipo del hombre trabajador donde indica que el desbroce y el corte de los arboles gigantes es de los hombres, como ordena en la mitología a Shakaim a Yakakua y a Jempe.

Mientras que la siembra, ladeshierba y la cosecha de los alimentos, huerta es de las mujeres, como en la mitología ordena a Yantsauch y Panka. En el mito Shakaim enseña a los Shuar al manejo del eco sistema de la selva a través del trabajo, donde desarrolla el conocimiento botánico, los Shuar tienen varios conocimientos. Shakaim es el arquetipo y modelo simbólico de los conocimientos del trabajo.

1.1.19 Importancia de los mitos

Para los Shuar la mitología es importante porque identifica a su cultura y cada vez que narran un mito los adultos obtienen unos mensajes y una nueva enseñanza. En la educación, la parte pedológica constituye para aplicar los mitos en la formación de los niños y niñas y la producción de nuevas aplicaciones digitales, para que de esta manera tenga un valor de la cultura.

Los mitos Shuar se han ido transmitiendo de generación en generación de forma oral. Puesto que los Shuar como pueblo amazónico vivió ambiente donde no existía la escritura.

Todo los mitos son una forma de pedagogía Shuar es enseñanza y de formación, donde podemos rescatar un mensaje totalmente de enseñanza. Antiguamente los mayores no conocían la escritura y transmitían de forma oral. Hoy en día se conoce la escritura y las publicaciones digitales con el fin que los mitos no se pierdan.

La mitología Shuar enseña sobre el comportamiento del hombre y de la mujer y sobre el origen de las diferentes especies de animales.

1.2 Ilustración

Los inicios de la ilustración viene desde los tiempos remotos en la edad media se aplicaba a los manuscritos acompañados con dibujos o imágenes. La ilustración comenzó a evolucionar según

la función que debe cumplir se componen dos factores muy importantes, es informar y comunicar visualmente.

Los dibujos ilustrados están realizados con acuarela, tinta china, óleo, plumilla, aerógrafo, o con cualquier otra tipo de técnica artística.



Figura 15-1 Ilustración infantil

Fuente: <http://javimakru.blogspot.com/>

1.2.1 La ilustración como herramientas comunicacional

Las ilustraciones deben estar compuestas con colores muy agradables a la percepción de la vista, con un mensaje icónico preparado para una percepción instantánea del mensaje, un mensaje muy agradable que llame la atención del espectador. Con una composición ordenada para que los distintos elementos del dibujo lleven a una correcta y rápida lectura de la obra.

1.2.2 Técnicas de ilustración

Las técnicas de ilustración sobre todo destinada a un público infantil es el uso del color y ante todo es manual en el cual es plasmado en un papel, lienzo etc. Prácticamente representan la expresividad y el manejo de la técnica en el cual existen dos tipos de técnicas para poder ilustrar, las tradicionales (manuales) y las digitales.

1.2.2.1 Manuales

Las ilustraciones manuales también se le conocen como tradicionales se realiza por medio de un dibujo sobre un papel o lienzo de manera única y original, elaborada a mano de un artista donde se expresa e interpreta un texto recogiendo lo más importante ilustra y narra en imágenes de manera manual.

Dentro de la ilustración tradicional existen los siguientes:

- **Lápices de Colores:** Se maneja igual que un lápiz, obteniendo un terminado poco graso, de textura suave y también se puede aplicar sombras y luces.
- **Lápices y carboncillo:** Son instrumentos de dibujo o escritura, por ende utilizan los artistas para plasmar sus obras.
- **Pluma y tinta:** Al igual que el lápiz y carboncillo, son instrumentos de escritura y de dibujo es uno de los medios de dibujo que no pasa de moda la calidad del dibujo es muy crucial un trabajo mal realizado se podría visualizar fácilmente ya que necesita mucha dedicación al momento de realizar ilustraciones con esta técnica.
- **Pasteles:** De textura suave se puede obtener ilustraciones de tipo irreales no se puede aplicar en detalles pequeños se utiliza en grandes superficies para su mejor apreciación también podemos difuminar los tonos de lo más claro a lo más oscuro.
- **Acuarelas:** Es una técnica pictórica reducida con colores diluida en agua, en cierto modo se aprovecha la transparencia del material para conseguir tonos de gran realce en el cual es utilizada en ilustraciones para cuentos infantiles.
- **Acrílico:** Son pinturas acrílicas que está hecha a base de agua se utiliza con capas muy diluidas, es una clase de pintura de secado rápido, en el cual tiene un efecto de realismo.
- **Óleos:** Este tipo de pintura es de secado muy lento ya que su composición es a base de aceite y eso nos permite hacer modificaciones antes del secado.
- **Collage:** Es una técnica artística, por lo que sigue en ensamblar elementos diversos en un todo unificado.

1.2.2.2 Digitales

Recogiendo lo más importante, la ilustración digital se maneja comúnmente en una computadora y en diversos software o programas profesionales de diseño, utilizando las técnicas tradicionales y creando un acabado en el ordenador.

En particular el artista o diseñador empieza a dibujar en una hoja de papel luego lo escanea en el ordenador para tener un resultado final, las técnicas y las herramientas como Photoshop, Illustrator y de las aplicaciones de modelado 3D ha facilitado a los diseñadores para tener un mejor uso. Los principales técnicas digitales son:

- **Ilustración vectorial:** Esta técnica consiste en transformar una fotografía en imágenes formada por vectores. Las ilustraciones obtenidas son perfectamente definidas que pueden reducirse o expandirse a cualquier tamaño requerido sin deformar ni perder su alta definición.
- **Foto ilustración:** Esta técnica consiste en usar una fotografía en donde se puede aplicar una variedad de pinceles y efectos para poder transformar la foto real en una ilustración. La ventaja es que al momento de finalizar el arte, este se puede modificar el tamaño, ya que una foto real podría “pixelarse” al momento de agrandarla, y podría perder su calidad.
- **Ilustración 3D:** Esta técnica es de forma más realista, tomando en cuenta los elementos principales que son, volumen, luz y sombra se puede realizar en programas 3d.

1.2.3 Tipos de ilustración

Los tipos de ilustraciones nos permiten proporcionar una información o un argumento literario pero con una imagen en el cual transmite un mensaje, así como desarrollar una idea. A continuación describe los tipos de ilustración:

Las ilustraciones científicas: Son ilustraciones de libros científicos, en donde lleva imágenes bien detalladas de una forma realistas. Por ejemplo Ilustraciones acompañadas con texto muy utilizado en anatomía o la ingeniería entre otros. Visualmente la ilustración científica expone una cantidad de información precisa y detallada.

La Ilustración literaria: Hace referencia a las caricaturas y dibujos para los libro infantil, humor gráfico, cómic, animación etc. Tiene como objetivo representar un argumento literario,

hay que hacer notar que las ilustraciones que encontramos en su interior de sus novelas, nos permite reforzar una escena dentro de la lectura manteniendo un equilibrio entre la interpretación del ilustrador y del lector.

La ilustración publicitaria: En los últimos 50 años la ilustración publicitaria ha sido importante no solo para la creación de carteles sino, en definitiva ofrece una rápida información del producto presente en envases, productos, folletos instructivos o carteles. La ilustración publicitaria comunica con imágenes que se basan en realismo además es una parte fundamental de transmisión de información entre el producto – creativo – ilustrados y el consumidor con un impacto visual.

La ilustración editorial: Utilizada en medios de comunicación impresos también en páginas web. La ilustración anteriormente solía hacerse a mano, que permitía apreciar cada creación artesanal. Sin embargo, ahora con la tecnología, la tendencia tradicional cambió y las ilustraciones digitales comenzaron a adquirir relevancia. Por ejemplo algunas aplicaciones, libros de texto, didácticos, cuentos, poemas, revistas, etc.

1.2.4 Estilos de la ilustración

Recogiendo lo más importante, en los estilos de ilustración son muy diversos como en los estilos artísticos desde el arte primitivos hasta en las últimas corrientes artísticas: Primitivo, griego, renacimiento, modernismos, fauvismo, impresionismo, expresionismos, minimalismo, etc. En la actualidad los estilos de ilustración ha ido cambiando dando lugar a nuevos estilos:

Estilos abstractos: El estilo de abstracción no intenta representar las formas que vemos cotidianamente alrededor de nuestro mundo. El estilo abstracto, por ende, no representa seres y objeto puesto que, formas y colores puede dar diferentes significados a las cosas.

Estilos artísticos: El estilo artístico representa cualquier forma de arte que tenga una forma de crear algo novedoso, de carácter innovador y único por el artista. Por ejemplos Vicent Van Gogh tiene un estilo artístico a los demás artistas por ser el único autor.

Estilos Humorísticos: Representa de una forma crítica, irreverente, burlesca a la realidad así como el humor de negro. Por ejemplo el escritor utiliza exageración, ironía, mentiras, engaños, sarcasmo, alteración en las palabras donde podemos encontrar en diversos tipos de literatura en

cuentos, historias, relatos vale la pena decir, que el personaje de un niño en las historia es revelado por el ogro.

Estilo monumental: Se basa en ilustraciones que representan construcciones históricas.

Estilos fantástico o Ciencia Ficción: Es de forma de narrativa y de ilustración fantástica en el cual los elementos principales son imaginarios, sobrenaturales e irreales donde represan con relatos míticos así como Blanca nieves, caperucita roja y entre otros.

Estilos manga: El estilo manga es el estilo de dibujo que va contener las historietas es de origen japonés, dirigido para niños pequeños en el cual sus personajes tienen expresiones y personalidad y estado de ánimo del personaje.

1.2.5 Ilustración infantil

La ilustración para los libros infantiles se basa en imágenes para contar una historia en otras palabras, las ilustraciones desempeñan un papel fundamental para el desarrollo del niño como: la imaginación la creatividad y el amor hacia la lectura.



Figura 16-1 Alabanza del Ecuador
Fuente: Ricardo Novillo

Las ilustraciones dentro del libro infantil son muy importantes, sin embargo sirve de complemento al texto. Por ende la ilustración es la mayor impresión que causa a los niños y niñas haciendo que se interés en la lectura sin embargo las ilustraciones le proporciona una vida a la literatura infantil transmitiendo un mensaje de forma rápida en el cual puede visualizar fácilmente el niño, permitiendo que comprenda de manera dinámica y directa el contenido del libro.

Pero la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, se refiere a la destreza de ver, dibujar y formular un juicio estético, y para ello, el niño pasa por tres fases:

- **Reconocimiento:** El niño reconoce y distingue una figura bidimensional a la que le corresponde un nombre. Así va fijando en su memoria la composición del mundo a través de imágenes y va desarrollando su inteligencia.
- **Identificación.** El niño se implica a través de sus experiencias personales con la imagen que se le presenta.
- **Imaginación:** El niño ve una imagen e inmediatamente puede asimilarla y expresarla, imaginando una nueva situación.

En los últimos años ha habido una especie de revolución en el arte de la ilustración infantil. Se ha presenciado la afluencia de una generación de artistas gráficos profundamente imaginativos, que se sirven de la más rica variedad de técnicas tradicionales y digitales. Cada vez más artistas se sienten atraídos por un mundo fascinante tanto por el potencial del diseño creativo como por el estatus de sus creadores, que ahora comienzan a recibir más atención y respeto. Dentro de la ilustración infantil, es muy importante la edad del público dirigido, las ilustraciones deben proporcionar una interpretación clara del tema o argumento, siempre en concordancia con el tipo de obra a ilustrarse.

1.2.6 Elementos de la ilustración infantil

Según en el artículo de Juanjo. G. Arnao en el dibujo infantil manifiesta 9 elementos de la ilustración

- **La intención:** Para los infantes el dibujo es un juego más para divertirse, es un medio de exploración, descubrimiento y expresión.
- **La interpretación:** Está determinado por la semejanza final del trazado con un objeto ya conocido por el niño. Y no sólo el conjunto del dibujo puede recibir una interpretación diferente a la intención, sino también sus detalles.
- **El tipo:** Es la representación que un niño da a un mismo objeto o motivo a través de sus dibujos.
- **El Modelo Interno:** En el dibujo infantil no constituye una copia de la realidad, en resumen es donde hay formas en la interpretación del dibujo.

- **El Espacio y el Tiempo:** El espacio es uno de los primeros que los niños posee. Su representación en el papel plantea la percepción que el niño tiene de la tercera dimensión.
- **Movimiento:** El niño se relaciona con la dimensión del tiempo, la obra no es el resultado final, sino la sucesión de estados de equilibrio/desequilibrio por los que va pasando lo que crea y recrea.
- **El Trazo:** Al momento de que el infante utiliza un lápiz y traza rectas, puntos rectas, curvas donde podemos observar su psicomotricidad y, por tanto, de sus disposiciones afectivas.
- **Localización:** Área que poseen los niños para realizar un dibujo en un papel
- **Ritmo y Armonía:** Depende del desarrollo y control del niño al momento de dibujar.

1.2.7 Tendencia de la ilustración

En el estudio de Cubells existe una clasificación tipológica de personajes escogidos por ilustradores en consecuencia las tendencias corrientes de la ilustración infantil existen dos grandes tendencias corrientes la fantasía y el realismo, según <http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>, en el artículo de personajes ilustrados, manifiesta que:

1.2.7.1 Fantasía: La tendencia de fantasías son de un mundo imaginario donde se encuentra de seres irreales

- **Personajes tomados o inspirados.-** Junto a todos los fantasmas, duendes, monstruos, dragones, magos y princesas del mundo, así como Peter Pan, de Miguel Calatayud. El traje nuevo del emperador, de Francesc Infante; y El temible Safrech, de Ricardo Alcántara, dibujado por Javier Serrano.
- **Personajes identificados.-** La Cenicienta Rebelde, de Javier Olivares. El secreto del lobo de Fernando Alonso, ilustrado por José Ramón Sánchez.
- **Objetos que cobran vida.-** La Estela de Andersen y su Soldadito de Plomo.

- **Animales humanizados.-** Su origen está en las fábulas clásicas. Entre los históricos, Pipa, de Bartolozzi. Entre los modernos, las Memorias de una gallina, de Concha López Narváez, ilustrado por Juan Ramón Alonso. Y Coco, el cocodrilo tímido de Emilio Urberuaga.
- **Ciencia ficción y extraterrestres.-** Como los robots y supe máquinas, podemos citar a Chuic, el robot nacido de un beso entre una computadora y un ordenador, de Juan Antonio de La Iglesia, ilustrado por D'arrac.
- **Personajes de humor y disparate.-**Entre los históricos, El Magisterio de Lola Anglada y su versión de Alicia.

1.2.7.2 Realismo: Decimos que una obra pertenece al realismo cuando plasmamos fielmente las apariencias y está dentro de las leyes de la naturaleza de las cosas personas objetos etc.

- **Protagonismo en la vida cotidiana.-** Este es el sitio de los costumbrismos (Celia, Antoñita, Manolito), y de otros protagonistas proclives a los conflictos o historias familiares, escolares o, en ocasiones, de corte psicológico.
- **Los héroes históricos, los héroes aventureros, seres humanos o con una misión que cumplir.-** Entre los álbumes ilustrados actuales, destaca Leopold, el joven empeñado en volar, manuscrito y dibujado por Francis Meléndez.
- **Animales y mascotas.-** Además de Platero, está Polvorón, de Vallverdú, con ilustraciones de Narmas; y El primer pájaro de Piko-Niko, de Fernando Krahn.
- **Protagonismo grupal.-** Un buen ejemplo fue la ambiciosa serie de los Blok, de Montserrat del Amo, ilustrada por Rita Cullá.

1.2.8 Diseño de personajes

El desarrollo de los personajes, dentro del diseño de personajes es importante tomar en cuenta los rasgos de personalidad de los protagonistas, por ende deben tener cualidades, características físicas y formas de actuar.

Los personajes deben estar acorde al público objetivo, en este caso los niños, los personajes deben representar rasgos dominantes muy estereotipado, además construirá la premisa conceptual del narrativa de la película (Wells, 2007, p.45-50). A continuación un personaje debe tener:

Características físicas: En definitiva corresponde a la apariencia externa de los personajes como por ejemplo: altura, color de pelo, ojos grandes, tipo de ropa, zapatos, estatura, color de ojos, manillas, forma de las manos, blanco, moreno etc.

Características psicológicas: Se refiere a la conducta del personaje como por ejemplo: puede ser tímido, valiente, alegre, simpático, enojado etc. Es decir es la forma de actuar del personaje. A continuación un ejemplo de diseño de personajes que tomaremos del autor Paul Wells libro de “Los fundamentos de la animación”:

1.2.8.1 Rasgo de personalidad de Rana Faisal

- Es el protagonistas, el héroe
- Es una rana adorable, pero se mete en líos
- Va vestido de uniforme de futbol le encanta los deportes
- Es líder pícaro y descarado de su grupo de amigos
- Aspecto atlético

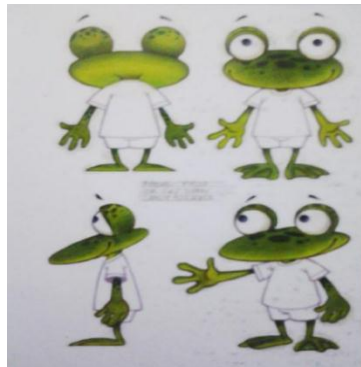


Figura 17-1 Rasgo de personalidad de Rana Faisal
Fuente: Wells, P., Fundamentos de la animación., 2007. p. 47

1.2.8.2 Proceso de creación de personajes

La creación de personajes es darle una personalidad a nuestras creaciones por lo tanto se debe desarrollar una investigación en el cual crearemos todo lo fantástico a nuestra historia.

Al momento de la creación de los personajes deben ser creados con mucho cuidado para poder destacarse de otros. Se leerán los mitos identificando a los personajes principales secundarios y terciarios, determinando sus características físicas, expresiones que deberán mostrar cada uno de ellos en las ilustraciones.

Se elaboraron bocetos los cuales serán digitalizados y vectorizados se les aplicará cromática y su respectiva textura: Las ilustraciones de los personajes mostrarán proporciones simétricas, excepto su cabeza y rasgos faciales como resultado de algunos análisis realizados en cuentos infantiles

Según Salvador Díaz Mirón Dibujarte book N° 12 en el proceso de creación de personajes nos menciona que:

Tenemos el canon que está conformado de dos partes la I y la II en la cual está todo el cuerpo ya que en la primera sección esta la cabeza a la cual podemos dividir en tres partes la A tiene la frente y el pelo, la B son los ojos y orejas y la C la boca. Con este canon podemos hacer cualquier personaje con el tamaño de un niño ya que en resumen podremos decir que le cuerpo es un cuadro y la cabeza un ovalo, los brazos son muy largos, casi del mismo tamaño de las piernas. (Díaz, 2002, p.35)

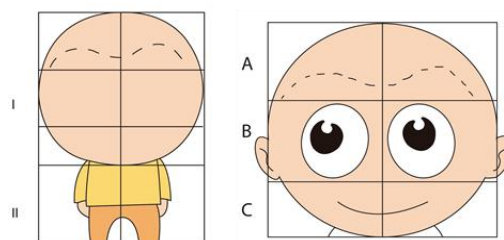


Figura 18-1 Canon de cuerpo humano
Fuente: Los Investigadores

El rostro es también es uno de los punto fundamental al momento de realizar personajes infantiles ya que al momento de tener una cabeza grande dejaría mucho espacio libre para un rostro, por lo que su nariz, ojos, boca y oídos son colocados proporcionalmente en la parte inferior de la cara, para poder obtener una frente más alargada, no debemos olvidar que los ojos de un niño son relativamente más grandes, estas características harán que el personaje sea más atractivo al momento de realizar la ilustración.

También podemos decir que para diseñar un personaje infantil es recomendable mantener trazos suaves, y de formas redondas en la mayor parte de sus contornos, no se deben hacer los personajes muy complejos ni aplicar muchos detalles. El uso de los colores cálidos y fríos ayuda al resaltar las características del personaje, por ejemplo, el rosa, el amarillo, el azul o el blanco da una

aparición de suavidad, pureza inocencia, Sin embargo los colores pasteles encajan en su tonalidad y contrasten, lo que se vea bien suaves y lisos el personaje.

1.3 Animación 2D

La animación es un proceso que da movimiento a un objeto, imágenes o dibujos; en otra palabra la animación se refiere al proceso de grabación de una imagen en movimiento. El origen de la animación es en ilusión óptica producidos por proyectos cinematográficos o zootrop o el praxinoscopio de Reynaud.

Esta nueva técnica consistía en dibujar a los personajes en movimiento se dibujaba en diferentes hojas el material de estas hojas ayudaban muchísimo eran de celuloide de textura transparente e incoloro que se podía colorear doblar y moldear en formas variadas se superponían sobre un fondo fijo dibujado en un formato de papel, lo que se tenía que realizar esa solo colocar en su lugar las distintas hojas con las ilustraciones los formatos llevaban agujeros que se sujetaban en los pivotes llamados pines que salían de la mesa de animación.



Figura 19-1 Afiche: Primer largometraje de dibujos animados

Fuente: <http://cloud2.todocoleccion.net/cine-posters-carteles/tc/2012/09/21/33346895.jpg>

Es una técnica que fue utilizada para hacer todo tipo de animaciones, como para películas y caricaturas, por lo tanto, en la actualidad se ha visto que las animaciones por computadora en 2D y 3D tiene una calidad de animación más avanzada que antes. Hoy en día su uso se limita en las películas de 3D que son elaboradas en computadoras donde simula la tridimensionalidad. Por lo cual da movimientos a los dibujos cambio de luces y formas etc. Por ejemplo de la animación en 3d es la película Toy Story 3.

1.3.1 Técnicas de la animación

A continuación se muestra las técnicas principales de la animación: Animación por computadora, animación fotograma a fotograma, por Sprites, stop-motion, cut-out, pixilacion y rotoscopía.

1. Técnicas de animación asistida por computadora

Para la elaboración de dibujos existen programas que pueden ayudar a la elaboración de cuadros intermedios para dar la sensación de movimiento, Adobe flash es una gran ayuda al momento de realizar animaciones el computador es una de las herramientas más fundamentales al momento de dibujar algunos de los procesos como, creación de cuadros intermedios, proceso de interpolación, proceso de animación, escanear bocetos, retocar imágenes, aplicar cromática, puede guardar personajes y recuperar y modificar, o adicionar objetos para la animación.

2. Fotograma por fotograma: Para realizar una animación fotograma a fotograma primero tenemos que introducir la apariencia inicial del personaje u objeto que se vaya a animar, a continuación se debe introducir los fotogramas que vayan a intervenir en ella e ir modificando uno a uno progresivamente con movimientos coordinados.

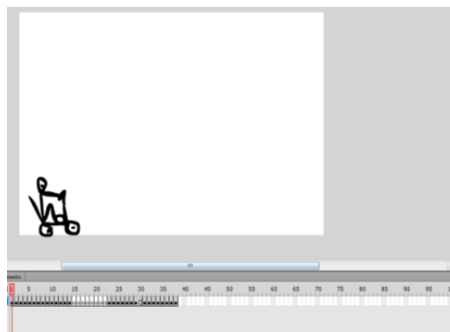


Figura 20-1 Animación fotograma a fotograma
Fuente: Los Investigadores

3. Stop- Motion: Se conoce como una técnica de animación donde recrea los movimientos de los objetos, muñecos, marionetas, figuras de plástico con diferentes materiales así como maquetas de modelos a escala, entonces resulta que, el movimiento de objeto estático se constituye de fotograma a fotograma manipulando el objeto entre una sucesión de imágenes fotográficas tomadas de la realidad.



Figura 21-1 Tim Burton, esculturas de Pesadilla antes de Navidad

Fuente: <http://www.cinearchivo.com/Site/Fotos/Films/Image/Image6/PESADILLANAVIDAD1.bmp>

4.-Por Sprites: Es una técnica utilizada para crear personajes para videojuegos para poder obtener una sensación de movimiento de cada personaje los archivos que se utilizan no son más que simples imágenes en diferentes poses cuando se acoplan en cada fotograma se crea la ilusión de movimiento en el personaje.



Figura 22-1 Animación usando Sprites

Fuente: <http://lduenash.blogspot.com>

5. Cut-Out: También conocido como “animación de recortes”, es la técnica en que se usa figuras recortadas, ya sea de plano o incluso fotográficas. Los cuerpos de los personajes se construyen con los recortes de sus partes. Moviendo y remplazando las partes se obtienen diversas poses, y así se da vida al personaje.



Figura 23-1 Ejemplo de la técnica Cut-out
Fuente: <http://marceloherrera7.blogspot.com>

6. Pixilación: Se le conoce como tipo de stop-motion, en la cual anima personas u objetos con determinados efectos, por tanto, siendo fotografiados varias veces y desplazados en cada fotografía

Norman McLaren popularizó esta técnica, empleada en su famoso corto animado Neighbours pero ya en 1908 el aragonés Segundo de Chomón utilizaba en su obra Hotel eléctrico la misma técnica para animar objetos. (Puedes verlas en Los Inicios del Stop Motion).



Figura 24-1 Merav Nathan, Yuval Nathan, Oren Lavie, Pixilación, Israel, 2008
Fuente: <http://miquetesdepa.blogspot.com>

7. Rotoscopía: Es una técnica de animación que se llama rotoscopio consiste en dibujar cada fotograma de una animación en un soporte, por lo tanto, en una lámina celuloide transparente que se trasmite al dibujo al natural y en secuencia de movimientos, luces, sombras y proporciones

propias de una filmación. Por ejemplo se ha visto en una serie de dibujos amados. Walt Disney utilizó en 1937 la rotoscopia en Blanca Nieves y los Siete Enanitos en la animación de los personajes.

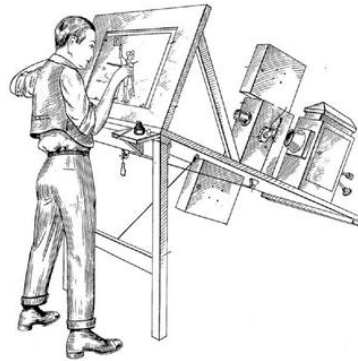


Figura 25-1 Técnica de Rotoscopia
Fuente: <http://www.dipity.com>

1.3.2 Principios de Animación

Los principios de animación fueron creados 30 años por animadores en los estudios de Disney. Se trata de una serie de reglas básicas de animación que se utiliza como base a la creatividad y de producción de dibujos animados en aquella época. Fueron aplicados inicialmente a los clásicos animados de Disney, como Blanca Nieves, en 1937, Pinocho y Fantasía en el 1940, Dumbo en el 1941 y Bambi en 1942.

Los principios de animación hoy en día tanto en 2D y en 3D, siguen en la actualidad, estos principios ayudan a los animadores a lograr más dinamismo y realismo a objetos y personajes, utilizando los principios tradicionales y los actuales. A continuación 12 principios de la animación.

Encoger y Estirar(Squash and Stretch)

Consiste en exagerar las deformaciones de los cuerpos flexibles, para lograr un efecto más cómico o más dramático. El estiramiento se relaciona con la velocidad y la inercia.

Anticipación

Se anticipan los movimientos esto guía la mirada del espectador y anuncia lo que va a pasar. Esa técnica se divide en tres pasos: anticipación (nos prepara para la acción), la acción en sí misma, y la reacción (recuperación, término de la acción).

Puesta en escena (Staging)

Con este principio traducimos las intenciones y el ambiente de la escena a posiciones y acciones específicas de los personajes. Poniendo en escena las posiciones claves de los personajes definiremos la naturaleza de la acción.

Acción directa y pose a pose (Straight ahead action and Pose-to-pose)

En la acción directa pose a pose desclasamos los movimientos en series estructuradas de poses clave. En cambio en la acción indirecta creamos una acción continua, proporciona un look fresco, suelto y desenfadado es donde fluye la creatividad, puesto que, puede mezclar estas dos técnicas a la vez.

Acción continuada y superposición

En la acción continua, la relación del personaje después de una acción nos dice cómo se siente el personaje con movimientos después de la acción principal. En la acción superpuesta, movimientos múltiples se mezclan, se superponen, en influye en la posición del personaje.

Entradas lentas y salidas lentas. (Ease in and Out on slow in and out)

Es una acción que trata de acelerar el centro de acción. Además de ralentizar el principio y el final.

Arcos (Arcs)

Al utilizar los arcos para animar los movimientos de los personajes está dando una apariencia natural ya que la mayoría de las criaturas vivientes se mueven en trayectorias curvas, nunca en líneas perfectamente rectas.

Acción secundaria (Secondary action)

Consiste en pequeños movimientos que complementan a la acción dominante y son resultados de una acción principal. La acción secundaria nunca debe estar más marcada que la acción principal en el cual debería apoyar en la acción o expresión del personaje.

Noción del tiempo (Timing)

Da sentido al movimiento. El tiempo que tarda un personaje en realizar una acción, o las interrupciones y dudas en los movimientos definen la acción.

Exageración(Exageration)

Refleja la esencia de la acción. Por lo general exagera las poses, gestos y movimientos u hace más creíble al personaje.

Modelados y esqueletos sólidos (Weight and depht)

Es un modelado y un sistema de esqueleto sólido o un dibujo sólido como se decía en los 30 años, ayuda al personaje a cobrar vida. El peso, la profundidad y el balance simplificarán posibles complicaciones en la producción debidas a personajes pobremente modelados.

Personalidad (Acting)

Se trata de la personalidad del personaje, que sea coherente con sus movimientos y proporcione una conexión emocional con el espectador.

1.3.3 La animación para niños

La animación para niños, explica cuál es la habilidad clave para una animación para niños y que llame la atención para lograr un relato de una historia(Wells, 2003, p.114-116). A continuación Wells muestra cuatro habilidades para la animación para el público infantil:

- Contraste un concepto que se accesible y sencillo de entender para los niños con lo que se pueden identificar de inmediato.
- Crear una estrategia de diseño colorista pero sencillo y vistoso para atraer a los niños, que describa claramente el personaje y el contexto que se mueven
- Un lenguaje sencillo para contar la historia, a través de “emociones” y “acción”
- Crear situaciones divertidas e incluir temas aleccionadores y humanos que refuerce el desarrollo del niño.

1.4 Diseño editorial

1.4.1 Diseño editorial en medios digitales

El diseño editorial digital es el uso de las nuevas tecnologías. Por ejemplo leer una revista o un libro en papel está dejando de ser habitual por que actualmente hoy en día estamos incorporando la lectura a través de medios digitales como: como tablets, celulares y computadoras.

Por tanto, el diseño editorial aplica los elementos básicos como son: los márgenes, grillas, estructura modulares, columna, filas etc. Por ende están desarrollando con soporte y recurso digital por ejemplos: Llevar un diseño editorial digital para un público objetivo como los niños, esencialmente se necesita investigar cómo es la estructura de los párrafos para no producir con función al leer el contenido y llame la atención el producto.

1.4.2 Elementos aplicados en el diseño editorial

Los elementos del diseño editorial y la composición en la forma que se dispone en la maquetación tienen su grado de importancia del mismo. “Estos elementos son la composición, el equilibrio, el ritmo, el espacio, el color, el papel, las ilustraciones, los acabados entre otros”(Martínez, 2003, p.30).

Dependiendo del trabajo que se realiza dentro del diseño gráfico en la elaboración de revistas libros entre otros puede llevar imágenes, texto o ambas cosas. De esta manera cada elemento debe tener una correcta distribución dentro del diseño y no dejar pasar un diminuto detalle o descuido del diseñador.

1.4.2.1 Tipografía

La tipografía se lo identifica como un tipo de fuente o familias tipográfica, números o signos que se relaciona con el diseño con el tamaño y la forma por lo general se utiliza para dar un mensaje directo por ejemplo en un libro el contenido del mismo es el uso o el estilo que quieran impactar al lector. “Cada tipografía posee una personalidad y en consecuencia transmite un significado diferente”(Espinel, 2012).

Según el autor se refiere que la tipografía es parte de esa personalidad del cual es un elemento gráfico y de tal manera tiene características como el grosor, dimensión, forma, tamaño, escala

y color, Los diseñadores hoy en día ocupan una gran diversidad de tipografías para adaptar y armonizar el diseño. En el diseño una tipografía adecuada es de vital importancia para una correcta elección de una familia tipográfica por ejemplo, el tamaño de la letra ayuda a establecer el tono de comunicación o sea, se trata de un elemento del diseño gráfico en el cual puede transmitir un correcto mensaje.

1.4.2.2 Color

Según Sir Isaac Newton, el color es una sensación que produce una estimulación nerviosa del ojo, donde es causada por una longitud de onda luminosa. Por lo general el ojo humano es el que interpreta los colores dependiendo las distancias longitudinales. El color produce sensaciones, sentimientos y donde nos tramite un estado de ánimo.

Propiedades del color

Tono: Es el que se va a dar el nombre a cada color. El tono es el estímulo que permite distinguir un color de otro por tanto, da una sensación cromática que se diferencia a cada parte del espectro.

Saturación: Es la intensidad cromática o pureza de un color, así como, los colores más saturados son los seis colores fundamentales.

Brillo: Es la cantidad de la luz emitida por una fuente lumínica o reflejada por una superficie.

Luminosidad: Es el grado de claridad o luz de un color. Por ejemplo cuando añadimos un color blanco; aumentamos un valor, en cambio cuando añadimos un color negro le restamos el valor. Generalmente el grado máximo del valor tiene el color blanco y el mínimo el color negro.



Figura 26-1 Propiedades del color

Fuente: <http://www.fotonostra.com/grafico/colorluzpigmento.htm>

Circulo cromático

Es círculo cromático es el resultado de los colores primarios, secundarios y terciarios en el caso, nos indica las mezclas alrededor del círculo, la idea central es que se constituye una parte muy importante en el diseño.

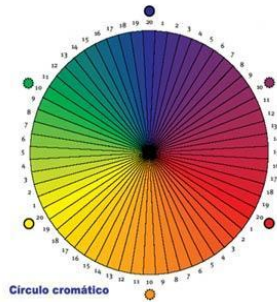


Figura 27-1 Círculo cromático

Fuente: <http://www.fotonostra.com/grafico/circulocromatico.htm>

Colores primario: Es color como el amarillo, rojo y azul. Se puede mezclar entre sí produciendo los demás colores. A continuación se divide en dos grupos:



Figura 28-1. Colores primarios

Fuente: Gualberto Heredia, Daniela López

El primer grupo de los colores primarios: El color amarillo, verde y rojo, se mezcla en diferentes porcentajes en el cual forman otros colores. Por ejemplo si hacen en cantidades iguales produce una luz blanca.

El segundo grupo de colores primarios: El magenta, amarillo y cya en utilizan para la impresión.

Color secundario: Son los que se obtiene como resultado de una unión de dos colores primarios al obteniendo el verde, violeta, naranja o naranjado.



Figura 29-1 Colores secundarios
Fuente: Gualberto Heredia, Daniela López

Colores terciarios: Son colores que se obtiene de la mezcla de un primario y un secundario y son estos: amarillo verdoso, azulado verdoso, azul violáceo, rojo violáceo, rojo anaranjado, amarillo anaranjado. Po lo general son colores de la naturaleza por ende, son usados más en la pintura.



Figura 30-1 Colores terciarios
Fuente: Gualberto Heredia, Daniela López

Colores complementarios

Los colores complementarios es la mezcla del color primario con el secundario. El círculo cromático es siempre lo opuesto. Por ejemplo el color complementario del amarillo será el violeta, por ende, se obtiene de la mezcla del color primario en este caso el color azul y rojo por consiguiente, el complementario del azul será el anaranjado por que se obtiene mediante la mezcla del rojo y amarillo finalmente, el complementario del rojo es el verde que se obtiene de la mezcla del amarillo y el azul.

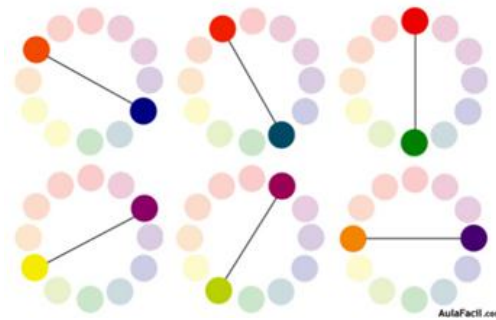


Figura 31-1 Colores complementarios
 Fuente: <http://www.aulafacil.com>

Colores cálidos y fríos en el círculo cromático

Los colores cálidos están comprendidos entre el amarillo, rojo, violeta se asocia con el fuego y la luz solar, por otro lado, se le conoce como colores activos.

En cambio los colores fríos van desde el color amarillo-verdoso al violeta, azul por otra parte, se asocia con el agua, hielo y la luz de la luna. Generalmente los tonos fríos se les conocen como colores pasivos

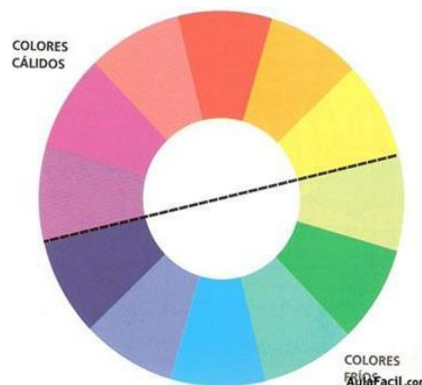


Figura 32-1 Colores cálidos y fríos
 Fuente: <http://www.aulafacil.com>

1.4.2.3 La composición

Es un conjunto que está formado de una serie de elementos equilibrados que expresa sensaciones favorables en un espacio determinado con la intención de transmitir un mensaje o idea donde tienen un significado claro. En el manejo de la composición debe tener en cuenta cómo perciben los usuarios del libro los contenidos y tratamiento desde un punto de vista estético. Según Néstor Martínez entre los principios de composición menciona:

- **Unidad y variedad:** En cuanto a la disposición de elementos y espacios. Previendo la monotonía.
- **Simetría:** Cuando las partes se encuentran en igual correspondencia.
- **Asimetría:** La falta de un eje central, pero que mantiene una estabilidad visual.
- **Proporción:** Distribuir adecuadamente los tamaños de formas y elementos del diseño en cuanto a dimensiones y forma.
- **Equilibrio:** Es evitar la sobrecarga visual y acertar en la variación de contrapeso de los elementos.
- **Ritmo:** Se distingue por el movimiento visual aparente, la acción y la repetición de preceptos.
- **Contraste:** Es el uso de elementos contrapuestos, que dinamizan la composición.

Con respecto a los elementos compositivos Néstor Martínez menciona:

- **Formato.** Refiere al tamaño final del libro, puede estar regido al tamaño de pliego del papel. Según su dimensión pueden ser, prolongado, apaisado, cuadrados.
- **La caja gráfica.** Se denomina al área de impresión, dentro de este espacio se dispone el texto, imágenes e ilustraciones. Posee un margen interior y exterior.

De esta manera debe estar bien estructurado el diseño de un libro en base a los elementos de la maquetación, con la finalidad de conseguir armonía orden y estética entre ellos,

1.4.2.4 Formato de archivo digital

El formato para un libro digital depende de la facilidad y manejabilidad que debe tener el libro electrónico digital para la comodidad del público infantil por tanto, se puede visualizar en cualquier dispositivo digital como: ordenadores, lectores de libros electrónicos. A continuación se muestra los formatos digitales:

ePub: Es un formato de documento en XML que tiene la gran ventaja de que se adapta al tamaño de pantalla y a la resolución del e-reader. Desarrollado por el IDPF (International Digital Publishing Forum).

PDF: Adobe Portable Document. Formato en el que se conserva sobretodo la disposición y apariencia del documento original, lo cual impide en muchas ocasiones que se puedan adaptar correctamente a la pantalla del lector de libros electrónicos, aunque las últimas versiones permiten algo más de flexibilidad.

DJVU: Formato libre que destaca por el almacenamiento de imágenes escaneadas. Incluye compresores avanzados optimizados para imágenes de color, así como para documentos de texto. Su ventaja es que es posible tener una alta resolución de escaneo (300-400 ppp), suficiente tanto para la lectura en pantalla y la impresión.

azw: Es el formato creado para dar soporte al lector de libros electrónicos comercializado por Amazon (Kindle). Tiene su propio formato DRM.

fb 2: FictionBook es un formato XML para el almacenamiento de libros donde cada elemento del libro es descrito por etiquetas. El objetivo principal para el almacenamiento de libros en el formato FictionBook es su precisión de mantenimiento de la estructura del libro.

html: Formato de las páginas web³⁰. Existen multitud de otros formatos que son menos conocidos y menos utilizados. Dentro de los presentados, los más usados son el PDF y el ePub. Más del 70% de las editoriales en España emplean ambos formatos.

1.4.2.5 *Retícula*

El concepto de retícula se compone de subdivisiones de líneas verticales y horizontales en relación a la proporción de la altura y anchura de los módulos creados en la misma, utilizada para estructurar el contenido y organizar, distribuir los elementos de la composición editorial tales como: textos, imágenes, ilustraciones, titulares fotografías, títulos, copetes, folio, etc, de una forma racional y fácil de visualizar, es decir que tenga un orden, uniformidad y coherencia donde establecen los elementos.

“La retícula para algunos diseñadores gráficos proporciona precisión, orden y claridad, para otros, en cambio, simboliza opresión estética de la vieja guardia, una jaula sofocante que dificulta la búsqueda de expresividad” (Timothy, 2004, p.9).

La retícula es una forma estructural que estandariza los elementos en un espacio determinado para estructurar los contenidos de manera clara, coherente, estética y armónica con el formato y el papel que con ello lleva una buena composición del contenido entre sí, que ayuda al lector a una fácil lectura. En cuanto al libro multimedia tendrá una composición ordenada y estética, para que el niño pueda interactuar con el libro.

1.4.2.5.1 Elementos de una retícula

Una retícula consta de elementos como: los márgenes, los marcadores, las columnas, las líneas de flujo, las zonas espaciales y los módulos.

- **Caja:** Se conoce como área impresa o caja de texto en el cual es el espacio de la colocación del contenido.
- **Columnas:** Son alineaciones verticales y horizontales entre márgenes. Su anchura es igual al número de columnas de una página o una pantalla dependen de la información.
- **Módulos:** Son divisiones individuales que están separados por intervalos, la división de la página es en columnas y filas obteniendo módulos que se repite en el formato de la página
- **Márgenes:** Son espacios negativos entre el borde del formato, donde incluye el margen superior (cabeza), el margen inferior (pie), el margen inferior (lomo), el margen exterior (corte).
- **Fila:** Son divisiones horizontales que divide la caja. Se debe considerar que la filas entre si debe tener las mismas dimensiones, al igual que las columnas debe tener las mismas dimensiones que las filas.
- **Medianil:** Son espacios que divide a cada una de las columnas de texto, generalmente deben ser iguales entre sí.

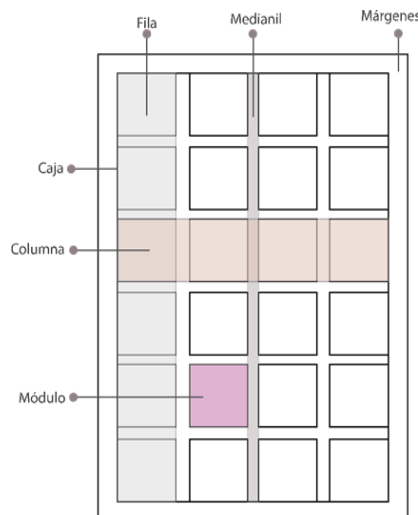


Figura 33-1 Elementos de la retícula

Fuente: Los Investigadores

1.5 Multimedia

1.5.1 Diseño Multimedia

En definitiva, el diseño multimedia se refiere a la integración de imágenes, texto, sonidos, videos y animaciones por ende, puede ser interactivo. Puesto que es un recurso con mayor interés para los niños además de llevar una motivación, comunicación y aprendizaje asimismo se encarga que capten la atención y transmitan un mensaje a la memoria del niño.

El diseño multimedia mezcla la gráfica, el sonido y el movimiento a traer a los niños sin embargo, tienen la curiosidad y el interés de cada niño, ahora bien, generando el contenido en el cual contiene dos vías de comunicación uno es el estímulo y la respuesta.

1.5.2 Elementos del multimedia

Para comenzar, los elementos del multimedia es la combinación de texto, sonido, imágenes, animación y video a continuación se describe los elementos del multimedia.

1.5.2.1 Elementos Visuales

Los textos son mensajes lingüísticos codificados mediante signos procedentes de distintos sistemas de escritura. Por otro lado, el texto presenta de una forma lineal o hipertexto.

Los gráficos se utilizan para la representación visuales figurativas tiene una relación con un objeto que describe es decir, pueden tener forma bidimensional–diagramas esquemas, planos, dibujos lineales etc. Por lo tanto expresa una comprensión de ideas abstractas.

Las animaciones son presentaciones muy rápidas de una secuencia de gráficos tridimensionales, en un intervalo de tiempo tan pequeño que genera en el observador la sensación de movimiento.

Las imágenes son documentos formados por pixeles por tanto, puede generarse una copia o representación del entorno (escaneado de imágenes analógicas, fotografías digitales, etc. Puesto que esta codificadas y almacenadas como mapas de bits y tienen ficheros muy volutariosos.

Los vídeo representa un imágenes por segundos, por lo que crea al observador la secuencia del movimiento en otras palabras, puede ser sintetizado, captadas o codificadas en formatos digitales.

1.5.2.2 Elementos de audio

Para comenzar, el sonido es igual a los elementos visuales, tiene que ser grabado y formateado de forma que la computadora pueda manipularlo y usarlo en presentaciones. Por otro lado, los tipos de formato audio son archivos de forma de onda (WAV), el Musical Instrument Digital Interface (MIDI), y el MPG.

1.5.2.3 Elementos de organización

Los elementos multimedia incluidos en una presentación necesitan un entorno que empuje al usuario a aprender e interactuar con la información. Entre los elementos interactivos están:

Los menús desplegables, pequeñas ventanas que aparecen en la pantalla del ordenador con una lista de instrucciones o elementos multimedia para que el usuario elija.

Las barras de desplazamiento, que suelen estar situadas en un lado de la pantalla, permiten al usuario moverse a lo largo de un documento o imagen extensa.

Los hipervínculos o enlaces conectan creativamente los diferentes elementos de una presentación multimedia a través de texto coloreado o subrayado o por medio de iconos, que el usuario señala con el cursor y activa pulsándolos con el mouse.

1.5.3 Interactividad

La investigadora, Laura Regil de la Universidad Pedagógica Nacional. México, menciona que, existen dos niveles nivel de diferentes interactividad. Primero el nivel lineal donde el usuario accede y realiza operaciones de selección, el segundo nivel, es donde es posible saltar ciertos procesos que están propuestos en medios digitales y audiovisuales.

Por ejemplo: el contenido introducido en un CD-ROM, en el cual el lector láser da la posibilidad de llegar a un tema elegido y por último el tercer nivel de mayor interactividad es el que ofrece los hipermedia que son desarrollados mediante múltiples ramificaciones en que el usuario puede acceder en diferentes vistas al contenido en el cual tiene la capacidad de ver imágenes reales, bidimensionales o tridimensionales, en el cual el usuario puede girarlas, armarlas etc.

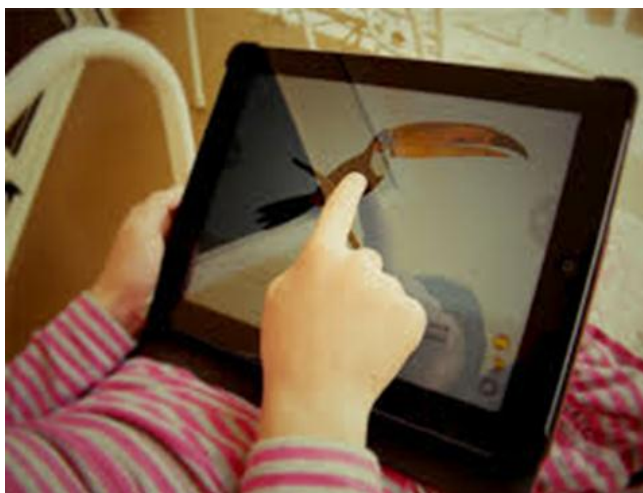


Figura 34-1 Interactividad libros digitales

Fuente: <http://blogs.ua.es/juaien/files/2014/03/mano-ni%C3%B1a-en-tablet.jpg>

1.5.4 Usabilidad

“La usabilidad, a la actividad, eficiente y satisfacción con la que un producto permite alcanzar objetivos específicos a sus usuarios específicos en un contexto de uso específico”(Royo,2004).

A continuación, se describe algunos términos que permiten manejar el diseño de un producto.

Útil: Realiza las tareas para las cuales fue creado

Usable: Permite un manejo adecuado por parte del usuario, realizando de forma ágil y sin errores

Navegabilidad: Es una característica que tiene un recorrido a través del producto.

Accesibilidad: La accesibilidad multimedia usa formas de contenido de información y proceso de información. Por ejemplo, los videos, el texto, a animaciones. Sin embargo la mejor manera de aplicar la usabilidad de un producto multimedia es realizar el diseño centrado en el público objetivo en este caso los niños.

1.5.5 Las TIC's en la educación

“Las TIC han llegado a ser uno de los pilares básicos de la sociedad y hoy es necesario proporcionar al ciudadano una educación que tenga que cuenta esta realidad” (Elias, 2005).

En las TIC's en la educación se considera dos aspectos importantes como el conocimiento y el uso, por ende es conocer sobre el tema del aspecto de cultura y de la sociedad. Hoy en día es necesario como se crea, como se almacena, y se transmite información en sus múltiples manifestaciones como: texto, imágenes, sonido.

En resumen el uso de las tecnologías es para el aprendizaje de los niños por ende tienen una forma en que ellos interactúan, se puede potencializarse mediante las TIC por tanto, usando el internet de manera adecuada, el uso de la TIC en la educación mantienen en contacto a los alumnos con los profesores.

1.5.6 Distribución de los elementos para libros electrónicos

Para crear el libro multimedia la distribución de los elementos en la pantalla, se tomará en cuenta ciertos parámetros ergonómicos y de usabilidad. Con pantalla táctil que se sujeta a ambas manos desde la parte interior tanto en el lado vertical como en el lado horizontal. Además, se recomienda que los elementos interactivos estén situados en la zona cerca del radio que dibuja los dedos pulgares tomando como centro las esquinas de la Tablet.

La ubicación de los elementos principales en esa zona facilitamos del E-book sin que el usuario tenga que soltar ninguna mano de la Tablet (Morante,2003, p.32).



Figura 35-1 Zona de mayor accesibilidad para el usuario
Fuente: Miriam Morante Bonet

Por otra parte, se considera importante la ubicación de los títulos y los textos, los libros digitales infantiles existen diferentes tipologías de distribución de textos, Por ejemplo lo más comunes de títulos son arriba y abajo.



Figura 36-1 Disposición del de títulos arriba

Fuente: <http://www.batiburrillo.net/wp-content/uploads/2013/11/Bedtime-Stories.jpg>

La disposición del texto dentro de las ilustraciones o en la página separada de las páginas ilustradas del libro digital interactivo. A continuación expondremos unos ejemplos más comunes.



Figura 37-1 Disposición del texto

Fuente: <http://www.evawheel.es/wp-content/uploads/2013/08/la-foto-12.png>

Además, teniendo en cuenta que las zonas más cómodas para el usuario acceden a los elementos interactivos es la parte interior del libro digital. Utilizando una tipografía sin serif y de formas sencillas. Teniendo en cuenta el área de descanso, el equilibrio y la unidad de la página. Utilizando filetes decorativos para crear el libro digital infantil.

1.5.7 Análisis de los libros electrónicos

A continuación se analizará los tres libros electrónicos, con el uso del método inductivo con el fin de determinar los estilos de ilustración, técnicas de animación 2d y diseño editorial aptos para el público infantil de 9 a 10 años.

1.5.7.1 Características visuales de libros electrónicos



Figura 38-1 El Libro de la Selva

Fuente: <http://a2.mzstatic.com/eu/r30/Purple4/v4/d7/6e/61/d76e6185-c7b2-62a6-5b0f-87db3230687b/screen568x568.jpeg>

Tabla 2-1: Ficha de análisis del libro digital “El Libro de la Selva”

| | |
|-------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Descripción | Cuentos digitales de la selva en inglés y alemán para que los niños puedan practicar dependiendo que nivel de idioma tengan. |
| Forma | El uso de la cromática es adecuada, además de tener textos e imágenes de alta calidad y con muchos detalles, el estilo que utiliza es surrealista,, ilustraciones a full color, la tipografía es serif .Además contiene manchas de color .Utilizando una retícula compositiva donde da orden y estética al libro, la maquetación que utiliza es fija en el cual los elementos ni fluyen, y el texto no cambia de tamaño. Sus animaciones pegadizas que atrae a los personajes a la vida y que estimula la imaginación |
| Función | Tiene una narración hablada, interactividad de personajes ,usando opciones de navegación para saltar a la otra página |
| Tecnología | En cuanto a la tecnología es posible que se realizó en base a programas como Affects, flash, etc. |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Libro de la Selva

Título: El baúl de los monstruos



Figura 39-1 El baúl de los monstruos

Fuente: <http://graffica.info/el-baul-de-los-monstruos-asi-se-hace-una-app-de-cuentos-interactiva/>

Tabla 3-1 Ficha de análisis del libro digital “El baúl de los monstruos”

| | |
|-------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Descripción | Se trata de una versión digital e interactiva «El Baúl de los Monstruos», una colección para primeros lectores pensada para perder el miedo a la lectura y disfrutar al mismo tiempo de historias llenas de humor y fantasía protagonizadas por seres monstruosos. |
| Forma | Está elaborado por un guión técnico y literario en donde se encuentran las ilustraciones, texto y las acciones asignadas a la animación y a la interpretación del cuento, en el cual contiene un guión de producción. Utiliza una tipografía sin serif con trazos directos, teniendo una ilustración de estilo realista a full color. Su maquetación que utiliza es fija en el cual los elementos ni fluyen, y el texto no cambia de tamaño. La técnica de animación que utiliza es de sprites, donde los personajes son redibujados en diferentes posiciones para luego pasarle en Flash y darle movimiento. |
| Función | Contiene una narración en off y en los textos en español catalán, inglés, francés y alemán, y un juego de puzzle. Además tiene la función de fomentar el interés con la lectura. |
| Tecnología | El libro está realizado con una sofisticada tecnología de programación. Como ciertas animaciones más complejas realizadas en Flash, y en otros programas como, Illustrator, Photoshop, Flash, etc. Está constituido por sonido particularmente atractivo y misterioso, unas ilustraciones diferentes a las habituales con un toque de gracia y miedo. |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: El baúl de los monstruos

Título:Suri yo,una historia de amistad



Figura 40-1 Suri yo, una historia de amistad

Fuente: <http://www.evawheel.es/wp-content/uploads/2013/08/1a-foto-12.png>

Tabla 4-1: Ficha de análisis del libro digital “Suri yo”,una historia de amistad

| | |
|-------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Descripción | Suri y yo, creada por Mercè Godas es un cuento ilustrado infantil en forma de App donde nos cuenta la historia de amistad entre un niño y un pez. |
| Forma | Maneja una gran variedad de paletas cromáticas .El estilo de ilustración que utiliza es infantil, su tipografía es sin serif trazos directos, el texto e imágenes de alta calidad. Ilustraciones a mano, posee ilustraciones escenarios interactivos, animaciones sencillas como arrastrar los elementos, su maquetación es fija ya que sus elementos no fluyen y el texto no cambia de tamaño |
| Función | Contiene música y sonidos convirtiéndose en una experiencia sensorial para el lector. Su interfaz es sencillos y consta de opciones de navegación |
| Tecnología | Esta realizado las animaciones con Adobe Edge hasta la creación de la publicación en InDesign. Para su desarrollo ha utilizado las herramientas de Adobe DPS y CC. |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Suri yo, una historia de amistad

1.5.7.2 Conclusiones

Por último los libros multimedia forman una historia narrativa tiene un nivel de interactividad, constan de escenas e ilustraciones repletas de elementos interactivos donde el niño aprende en función a narración de la historia , de esta manera refuerza el nivel de la lectura del niño donde forma una parte de diversión , por tanto, en su diseño y distribución de elementos son ordenados y estéticos, su maquetación es fija donde los elementos no fluyen y el texto no cambia de tamaño, contienen audio, sonido y animaciones y otros elementos que crean una experiencia divertida para los niños donde les ayuda a la coordinación de los ojos y de las manos. Los libros digitales ofrecen varios idiomas tanto en el texto como en las narraciones, de esta forma podemos introducir a los niños en el aprendizaje de nuevos idiomas la navegación a través de la diversión,

su interfaz son muy sencillas, donde pueden acceder a la narración, a los juegos e ir al menú principal

Se observó el tipo de tipografía que son mucho más fluida y sin serifa otro punto es, que los libros multimedia muestran textos e imágenes de buena calidad con respecto a, las ilustraciones son de estilo fantástico, realista, las técnicas que utilizan son tanto tradicionales como digitales, Por lo tanto la cromática y la diagramación en fin todo el interfaz gráfico tienen que ver con el público objetivo que va dirigido

Por último, los cuentos infantiles no poseen tanto texto puesto que, las imágenes tiene mucha importancia ya que, la narración se basa en las ilustraciones es un recurso indispensable para estimular la fantasía de los pequeños, los libros multimedia son muy interesantes por su estética y creatividad

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Metodología de enseñanza en el aula

Existen varias metodologías de enseñanza para que ayude a los niños a tener un mejor aprendizaje de enseñanza. La metodología que utiliza los profesores en las escuelas de las nacionalidades indígenas del Ecuador en el modelo inductivo – deductivo, analítico, global, MOSEIB, heurístico, experiencia, entre otros; el 15,91% siguen el modelo del sistema de educación intercultural bilingüe, y el resto asume al modelo pedagógico del educativo mestizo (Yanez, 2009, p. 82).

2.2 Enseñanza de la segunda lengua

El modelo de Educación Intercultural Bilingüe; el maestro es el guía del aprendizaje del niño y niña y es el que planifica y prepara los ambientes educativos y recursos didácticos en la lengua indígena, en el cual el educador educa y desarrolla como guía. El educador es un modelo dinámico en cuanto prepara y desarrolla el aprendizaje del niño.

La Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe menciona que:

La enseñanza de la lengua indígena no debe ser solamente un medio de trasmisión hacia el español, sino un soporte real para mantenimiento y desarrollo de las culturas de los pueblos y nacionalidades. Si bien una segunda lengua se puede aprender por el contacto con la sociedad y los hablantes de la misma, o sea por “inmersión”; para lograr mejores resultados es aconsejable realizar un proceso de enseñanza sistemático con una metodología apropiada. El uso instrumental del idioma no garantiza excelencia en el aprendizaje. Una parte importante de este aprendizaje es la pronunciación. (Dirección Nacional de Educación Intercultural Bilingüe, 2004, p.9)

Según Ramírez nos dice que “la lengua, la tierra, sus expresiones y su historia son elementos que forman la identidad e identidad personal” (Ramírez, 2004). Estos son los elementos para un pueblo, su lengua es importante para lograr una comunicación con su territorio. La cultura Shuar

tiene sus expresiones culturales como sus ritos, símbolos, mitos, son los elementos importantes de su cultura y su historia desde su tradición oral, donde señala sus su evolución .Además podemos decir que muchas culturas se pierden.

2.3 Metodología para la enseñanza del idioma Shuar-chicham

Para el maestro la guía de enseñanza en los niños y niñas, deben elegir sus propias metodologías de enseñanza para los niños, en el Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe (MOSEIB) es una síntesis pedagógica de la experiencia educativas interculturales bilingües del Ecuador ,constituye un modelo de paradigma educativo en las nacionalidades y pueblos indígenas donde las lenguas y la cultura se relaciona ha creado metodologías educativas ayude el aprendizaje en los niños e incluye en la malla curricular.

La planificación pedagógica del sistema de conocimiento pertenece a la interculturalidad, en los se considera que el proceso metodológico contempla cuatro fases: adquisición del conocimiento (reconocimiento- conocimiento); aplicación del conocimiento(producción y reproducción); creación del conocimiento(creación, recreación y socialización del conocimiento ; y la validación y valorización

La metodología debe utilizarse en procesos y recursos inteligentes y vivencias que se resume continuación.

- ***Dominio del Conocimiento:*** *Corresponde a los procesos reconocimientos y conocimiento que implica la utilización de los recursos intelectuales. El reconocimiento utiliza mecanismos de percepción (audición, olfato, observación, uso del tacto y degustación), descripción y comparación. El conocimiento por su parte implica, la utilización del pensamiento, la reflexión, el análisis y los procesos de diferenciación. Con este propósito el docente recurrirá a la observación de la naturaleza; al uso de maquetas, láminas, organizadores gráficos, mapas conceptuales, descripción de paisajes, narración de cuentos, declamación de poemas, refranes, audiovisuales y laboratorios; creará conflictos cognitivos en base a preguntas, dará oportunidad al pensamiento hipotético y facilitará información científica entre otras acciones pedagógicas.*
- ***Aplicaciones del Conocimiento:*** *En esta fase se desarrolla la producción y reproducción del conocimiento. La primera significa la utilización del conocimiento previo, la definición de opciones y la realización de acciones; la segunda implica el análisis del conocimiento previo, la definición de opciones, la utilización de la imaginación y ejecución de acciones. Por consiguiente,*

se sugiere utilizar diferentes técnicas: sopa de letras, crucigramas, talleres, clasificaciones, secuenciaciones, codificaciones, debates, mesas redondas, conferencias, sinopsis y otras.

- **Creación del Conocimiento:** La tercera fase se caracteriza por el desarrollo de la creación y recreación. La creación implica la utilización del conocimiento previo y el uso de la imaginación, el ingenio, la fantasía y los previos para inventar a partir del descubrimiento de nuevos elementos, el ensayo, la modificación y el empleo de la imaginación, la intuición y la meditación. Para concretar esta fase, los docentes utilizarán organizadores gráficos, mentefactos, mapas conceptuales, acrósticos, afiches, periódicos murales, cuentos, canciones, novelas, poemas, entre otros.
- **Socialización del Conocimiento:** Los conocimientos creados y recreados requieren de validación y valoración, para ello se generan procesos de socialización que permitan la retroalimentación para consolidar la aprehensión del nuevo conocimiento mediante: exposiciones, ferias, encuentros culturales, horas sociales, presentaciones públicas a todos los actores sociales de la educación. Con esta metodología planteada por el MOSEIB se desea desarrollar la capacidad de atención, retención, imaginación y creación eliminando los mecanismos de dictado, copia y repetición memorística. (MOSEIB, 2013, p.41-42).

Existen métodos y técnicas para la enseñanza de otras lenguas, que se utiliza para una mejor calidad de aprendizaje ,por eso la identidad MOSEIB ve la necesidad de indagar en la metodología, técnicas y recursos más utilizados , en el cual al docente le servirá la guía para desarrollar y seleccionar un material didáctico adecuado para la enseñanza .A continuación se mostrará algunos recursos didácticos de la identidad Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe- - MOSEIB.

Tabla 1-2: Metodologías, técnicas y recursos de MOSEIB

| Identidades | Metodologías | Técnicas | Recursos |
|--------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| MOSEIB Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe | La metodología expositiva La metodología interactiva La metodología de descubrimiento | Observación de la naturaleza y experiencias vividas. | textos (narrativos, informativos), cuadernos de trabajo, papelógrafos, marcadores, láminas, grabadora, CD's., materiales del medio, taptana nikichik, poemas, adivinanza, trabalenguas, sopa de números y letras, revista, carteles, crucigramas, mapas conceptuales, tarjetas de fonemas, bing, dominó, organizadores gráficos de ideas. Rondas, canciones, poemas, cuentos, sociodramas. Juegos tradicionales, juegos matemáticos. juegos de lenguaje |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe

En resumen la variedad de recursos didácticos y dinámicas elaborados en distintas docentes dando referencia con aspectos de su cultura.

2.4 Metodología de trabajo en el aula de la nacionalidad Shuar

En la comunidad Comunidad Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza se encuentra la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa” que consta de 10 niveles de educación básica, los niños que se educan en la unidad educativa son nativos de la comunidad. La docente Elena Moncayo que trabaja con los niños de cuarto de básica utiliza el método inductivo – deductivo de trabajo en el aula, de igual forma el docente Daniel Moncayo utiliza el método inductivo – deductivo en las aulas de quinto de básica.

La metodología de trabajo en el aula de la nacionalidad Shuar es el método analítico-racional y el inductivo- deductivo. La planificación elaborada y propuesta por el MOSEIB solamente representa el 13%, en el proceso de planificación de enseñanza aprendizaje; el educando debe ser considerado como sujeto permanente activo; el juego, el movimiento, la experimentación y la investigación son elementos importantes para construir buenos conocimientos (Yanez, 2008, p. 83).

2.5 Desarrollo de los niños de los niños de 9 a 10 años

La etapa comprendida entre los 9 a 10 años se encuentra en una edad intermedia donde atraviesa la etapa de la infancia y la pubertad. Además experimentan los cambios en su personalidad lo hacen modificar en sus relaciones sociales tanto con la familia como con sus compañeros de clases y las personas que lo rodean puesto que, su motivación y personalidad tiene la capacidad de realizar las cosas, por su propia iniciativa y con muy poca influencia de los demás.

Por tanto el niño de 9 a 10 años le gusta aprender, memorizar, identificar y reconocer los hechos, puesto que le agrada ir la escuela y le interesa lo que el maestro le enseña A los diez años su capacidad visual tiene un desarrollo importante ellos ya se fijan más en los detalles de las figuras, texturas y las iluminaciones de las cosas captan más la tercera dimensión les atrae más una esfera que un simple círculo. En resumen prefieren una cara hecha a base de esferas, con ojos grandes, a una cara 100% real.

2.5.1 *Desarrollo físico*

A la edad de 9 y 10 años en adelante el cambio en los niños es muy notable se vuelven muy activos e independientes les gustan los deportes donde puedan gastar gran cantidad de energía el niño desarrolla habilidades físicas, incrementa su capacidad para centrar la atención, la coordinación y el tiempo de reacción mejoran Ya que, logran tomar los juegos colectivos como un deporte, además tiene un amigo de su mismo sexo y muy poca amistad con el sexo opuesto, pero tiene ciertas características generales entre las cuales están:

- El crecimiento es lento para las niñas mientras los niños son más altos y más pesados que los niños
- Intereses por los deportes y los juegos físicos
- Las niñas se relacionan entre ellas les gusta hablar y jugar juegos que haya mucha intención.



Figura 1-2 Desarrollo físico

Fuente: http://images.teinteresa.es/salud/Ninos-deporte_TINIMA20120723_0431_22.jpg

2.5.2 *Desarrollo cognitivo*

El pensamiento de los niños deja ser intuitivo y comienzan a usar más el razonamiento, aplican más la lógica y para cada cosa que realicen comienzan a pensar en lo posible.

Los niños pueden usar la lectura como un medio para aprender nuevas cosas puesto que, de esta manera nos dice que leyendo independientemente pueden descubrir nuevos mundos en la historia y en la imaginación considerando que, que el lenguaje refleja sus hábitos de lectura. En esta etapa es importante que el padre de familia proporcione el hábito y el gusto a la lectura. (Fernández, 1980 p. 147-197)



Figura 2-2 Desarrollo cognitivo

Fuente: <http://www.demartina.com/b/wp-content/uploads/leer-divertido.jpg>

2.5.3 *Desarrollo emocional y social*

La familia constituye el primer núcleo de socialización infantil en el que los niños realizan numerosos aprendizajes. El desarrollo social es muy importante en la infancia es un punto clave que influenciara en el crecimiento de la futura persona.

Según los estudios de Gesell describen que la familia adquiere una gran importancia como la madre vuelve hacer el centro del universo como sucedía cuando era pequeño. El padre es importante pero de manera diferente, el padre se ve como el ejemplo a seguir. La relación con sus amigos adquiere mayor importancia prefieren del mismo sexo en el cual elige un amigo especial (Gesell, 1992).



Figura 3-2 Desarrollo emocional

Fuente: http://psidesarrollo2equipo14.wikispaces.com/file/view/ninos_jugando.jpg/191948814/ninos_jugando

Los niños y sus valores los infantes aprenden valores de los padres si deseamos que los niños sean educados se debe sembrar valores en el hogar, así como la amistad, autoestima, compasión, coraje, fe, honestidad, lealtad, perseverancia, responsabilidad y trabajo. Enseñar valores a los niños existen diferentes forma de enseñar valores a los niños según su edad, como son materiales lúdicos, videos musicales, juegos infantiles, pero al momento de enseñarles valores los mejores

profesores son los padres, los niños son como una esponja absorben todo lo que se les enseñe o se podría decir que son como arcilla se puede moldear en cualquier forma aprenden de manera muy rápida.

Son conexiones que se van formando por cada experiencia que el niño tiene, entre más grande sea su valor de experiencia que pueda obtener, el cerebro del niño se desarrolla muy rápidamente, por este motivo los padres y los profesores son muy importantes al momento de impartir el conocimiento al niño

2.5.4 *Desarrollo intelectual*

En esta etapa los niños son capaces de desarrollar un pensamiento lógico, dicho de otro modo tiene toda la capacidad para resolver los problemas de manera lógica, pero aún no puede pensar en términos abstractos. Se puede decir que el niño se encuentra preparado en lo físico como en lo emocional para el aprendizaje, también podemos decir que el niño utiliza mejor su lenguaje gracias a la lectura puede memorizar toda clase de información que se le presente

Según los estudios del desarrollo intelectual de Piaget, describen que el niño entiende y capaces de desarrollar un pensamiento lógico, dicho de otro modo tiene toda la capacidad para resolver los problemas de manera lógica, pero aún no puede pensar en términos abstractos. Así como aplicar las aptitudes lógicas, los niños aprenden comprender los conceptos básicos de la conversación, número, clasificación, u otras ideas científicas. Por ejemplo, en el aprendizaje de la materia de matemáticas por ello es un pensamiento lógico y es la percepción de la realidad.

A continuación etapas del desarrollo intelectual de J. Piaget:

- Los niños entienden los conceptos matemáticos, pueden clasificar y manejar jerarquías.
- Pueden realizar separaciones, es decir, pueden tomar en cuenta varios aspectos de una situación, en vez de concentrarse en un solo.
- Se logran el establecimiento de las operaciones, que constituyen acciones interiorizadas, organizadas en sistemas de conjunto.
- Las operaciones pueden combinarse entre sí y conducir a una nueva operación.

2.6 Características del lenguaje gráfico, a utilizarse en la comunicación infantil





















Al ser un estudio basado en un libro electrónico infantil, se ha profundizado en los estudios de la cromática y tipografía basadas en investigaciones ya validadas.

2.6.1 Gama cromática

Según el estudio realizado por las diseñadoras Ávalos M., & Moreno V., sobre el estudio del significado emocional del color y formas básicas, en niños de educación básica de la ciudad de Riobamba. Nos menciona en la investigación realizada por las diseñadoras un listado de significados de sentimientos expresado por los niños y el significado que de dichos sentimientos y con su gama cromática en el cual están más familiarizados.

A continuación el resultado de la gama cromática según el estado de ánimo del niño, que podemos aplicar en libro electrónico de fantasía; donde da la posibilidad de crear ambientes fantásticos

Tabla 2-2:Código para los colores de los sentimientos de los niños de 9 a 10 años

| Color | Sentimiento | Significado |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------|----------------------------------------------------------------|
|  Amarillo | Aburrimiento | Cansancio, fastidio, aturdimiento, molestia. |
|  Azul pastel | Sorpresa | Conmover, maravillarse con algo raro o inesperado |
|  Café oscuro | Curiosidad | Deseo de saber o averiguar |
|  Lacre | Empeño | Insistencia por conseguir su propósito |
|  Naranja pastel | Ira | Sentimiento que estimula un comportamiento violento |
|  Rojo | Seguridad | Protección |
|  Verde limón | Tristeza | Desánimo, depresión |
|  Amarillo pastel | Alegría | Actitud ante un evento que le produce felicidad. |
|  Blanco | Celos, tranquilidad | Miedo a que alguien más le quite el cariño de un ser querido |
|  Celeste | Desesperación | Miedo excesivo ante una situación apremiante. Despecho o enojo |
|  Lila | Envidia | Desear algo de otra persona |
|  Negro | Maldad | Protección |
|  Rosa | Sorpresa | Conmover, maravillarse con algo raro o inesperado. |
|  Violeta | Vergüenza | Recelo, incomodidad por quedar mal ante alguien más. |
|  Azul | Amistad | Afecto personal por personas de su entorno que generalmente no |
|  Café | Confusión | Duda, No comprender alguna situación |
|  Gris | Egoísmo | Renuencia a compartir |
|  Naranja | Impaciencia | Intranquilidad, ansiedad, apuro |
|  Ocre | Miedo | Temor |
|  Verde | Tranquilidad | Paz, confianza, libre de preocupaciones significativas. |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Ávalos Alomía Magali Alexandra y Moreno Samaniego Verónica Daniela

El color en los niños depende de su preferencia con la relación a sus edades pero según criterio se dice que ni dentro del ámbito cultural ni en el intelectual existen fundamentos que permiten valorar las ilustraciones en función de los colores aplicados. El color de las ilustraciones infantiles es muy importante en los criterios pedagógicos: por ejemplo un niño pequeño tiene sensibilidad a los colores mientras que un niño mayor tiene una apreciación por la belleza de la línea pura.

2.6.2 Tipografía

Según Kruk, en el trabajo final de máster de tipografía con el título tratamiento tipográfico de los libros infantiles establece que:

Los rasgos de las letras que les gustaban a los niños para leer corresponden en principio con los rasgos recomendados para el aprendizaje de la escritura. Se dejó el modelo de print script un modelo caligráfico y se introdujo las letras con la construcción fluida y con las terminaciones de los trazos que marcan la salida hacia la letra siguiente (exit strokes). (Kruk, 2010)

A continuación se señalará la creación de la fuente tipográfica Sassoon Primary esta tipografía es exclusivamente diseñada para público infantil por la diseñadora y calígrafa Rosemary Sassoon. Algunas tipografías para niños como Schoolbook, Paintin, Gill Sans Infant y Sassoon Primary y entre otras.

Ania Kruk, menciona que entre los 9 y 11 años, los niños adquieren mayor autonomía para a lectura. Por tanto, recomienda el uso de textos cortos y simples. Además En su investigación menciona el tratamiento tipográfico del libro infantil en el cual la tipografía debe ser clara, legible y cuidadosa, para que la lectura sea visualmente atractiva. Para los niños de 9 años los textos deben ser de historias de aventura y magia y misterio (Kruk, 2010, p. 4).

En cuanto a la tipografía mencionada anteriormente por la investigadora Ana Kruk, la tipografía serif o san serif se puede utilizar siempre y cuando evite los extremos donde puede perjudicar la legibilidad, por ejemplo:

- No utilizar tipos de tipografías comprimidas
- Seleccionar un grosor de letra medio
- Si se va utilizar cursiva debe ser la letra fácil de leer; no debe ser demasiado condensada o estilizada

Algunas tipografías diseñadas exclusivamente para los niños son; serif Bembo Schoolbook y Plantin Schoolbook y sans serif la Gill Sans Infant.

Según Walter, S& Reynolds, L menciona que no existe ninguna investigación tipológica de la letra, serif o sans serif, es más legible para los niños, en el cual los docentes de las escuelas prefieren sans serif debido a la simplicidad de la forma de las letras.

ABCDEFGHIJKLMN
OPQRSTUVWXYZÀ
ÅÉÎÏØabcdefghijklm
nopqrstuvwxyzàáéíõ
ø&1234567890(\$£.,!?)

Figura 4-2 Tipografía Gill Sans Infant
Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

Consideraciones tipográficas para un libro infantil de 9 a 10 años: En esta etapa que el niño desarrolla su fluidez en la lectura, los niños de 9 a 10 años pueden leer textos largos y complejos en su lenguaje idea y estructura. En el cual hay textos que no son acompañados de ilustraciones, en el cual es recomendable mantener imágenes para reforzar la comprensión de la lectura y el texto.

Por consiguiente el tamaño de la letra, para tener una lectura fácil y agradable es mejor usar tipografías pequeñas, como mínimo recomienda tamaño 14 a 24 puntos y dependiendo de la tipografía y la edad del público infantil; en los títulos se debe jugar con los estilos usando diversos recursos para que permita que la imagen sea atraído por los niños y niñas.

Según Walter, S& Reynolds, L menciona que la legibilidad debe haber suficiente contraste entre la tipografía y el fondo.

2.6.3 Dibujo infantil

El dibujo infantil para los niños es el arte de expresión en el cual la lectura, la escritura, la creatividad ayuda al niño a tener confianza en sí mismo y a plasmar sus sentimientos, sus intereses en el dibujo y su forma de ver su mundo, es importante la habilidad que el niño tiene donde desarrolla su aptitud perceptiva, e incluso en el desarrollo social del niño. El dibujo

infantil es una parte fundamental para el niño en el cual tiene la oportunidad de desarrollar emocionalmente entregándose a la tarea de representar cosas que son significativas que el niño

A continuación un resumen de las etapas del dibujo infantil, según Víktor Lowenfeld en 1947 presento Creative and Mental Growth, que se convirtió en el libro más influyente en educación artística durante la última mitad del siglo XX.

Describe las etapas del desarrollo artístico de los niños de cada edad, el dibujo infantil donde están definidas de una manera aprehende a la realidad y sobre estudios de la figura humana. Generalmente tomando en cuenta el uso del espacio gráfico y del color.

Tabla 3-2: Etapas de dibujo infantil de 9 a 11 años

| Principio | Características | Características del dibujo | Espacio de representación | Representación de la figura humana | Representación del color |
|-------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| Principio del realismo 9 a 11 años | <p>Los niños de nueve a diez años tratan de tener más detalles en sus dibujos. Donde logran tener mayor realismo,</p> <p>La edad del razonamiento.</p> <p>El producto final de la creación artística, adquiere mayor importancia.</p> | <p>Mayor conciencia de los detalles y del entorno físico.</p> <p>Los dibujos son más naturales.</p> <p>Buscará representar la tercera dimensión.</p> <p>Habilidad para enfocarse en determinadas partes del medio ambiente.</p> <p>Algunos dibujos se inclinan a la representación de aspectos formales como la luz, colores, perspectiva y otros a las experiencias subjetivas.</p> <p>Las características sexuales de los personajes son muy exageradas</p> | <p>Desaparece en los dibujos la línea de base.</p> <p>Superposición de las formas.</p> <p>El cielo se reduce al horizonte.</p> <p>Hay intentos de mostrar la profundidad a través del tamaño de los objetos.</p> <p>Hay una mayor conciencia del medio ambiente y dibuja los elementos importantes en detalle.</p> <p>Se desarrolla la conciencia de la profundidad, se realizan intentos de perspectiva</p> | <p>El esquema rígido anterior, va tomando movimiento.</p> <p>Hay mayor conciencia de los detalles de la ropa.</p> <p>Se representa lo más cercano las proporciones correctas.</p> <p>Son más sensibles a las acciones del cuerpo.</p> <p>Las expresiones faciales varían.</p> <p>Se dibujan caricaturas populares.</p> <p>Las características sexuales se enfatizan.</p> | <p>Observa los cambios del color de la naturaleza en lo visual</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: http://puertasalaimaginacion.blogspot.com/2012/02/etapas-del-dibujo_21.html

A continuación se muestra algunos dibujos infantiles efectuados por los niños de acuerdo a los rasgos más relevantes de la etapa de nueve a once años, donde el proceso del desarrollo del dibujo dependerá de los factores distintos de cada niño.

Por general se acompañara de una descripción nos hemos concentrado en el proceso y el desarrollo del dibujo.



Figura 5-2 Dibujo infantil
Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

Los niños de 9 a 10 años sus dibujos es una forma de comunicar un sentimiento o un pensamiento hacia el medio ambiente, existe una repetición de elementos con pequeños detalles en su dibujo. Su forma se vuelve cada vez más objetivas donde adquiere características propias de la figura humana. El dibujo está mostrando la naturaleza, colocando a una serie elementos de repetición, aparece la figura del sol, montañas donde parte de las formas circulares y longitudinales.

CAPITULO III

3. DESARROLLO DEL LIBRO MULTIMEDIA

3.1 Identificación del público objetivo

El público objetivo al que va dirigido el libro multimedia es a niños y niñas de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa”, Comunidad Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza.

El propósito de crear un libro multimedia interactivo, que permite ayudar el conocimiento de los valores culturales del pueblo Shuar, en el cual encontrarán una gran historia mitológica interactiva y actividades, que los niños desarrollen su aprendizaje.

3.1.1 Segmento

- **Segmento Demográfico**

Edad: 9 a 10 años

Género: masculino y femenino

Clase social: baja y media

- **Segmento Psicográfico**

Actividades: Estudiar

Intereses: Jugar

Opiniones: Dibujos, videojuegos

3.2 Fase de producción del libro multimedia

3.2.1 Elaboración del guión multimedia

La elaboración del guión multimedia narra en 2D cuenta con personajes de la mitología Shuar, que ayuda a contar la historia acerca de Nunkui, que tiene el poder del crecimiento de las plantas y las hortalizas y vive en el subsuelo. Por ello para el Shuar es importante cuidar el subsuelo porque ahí vive la madre Nunkui, la palabra Nunkui proviene de dos palabras nunk(a),

"tierra" y Ui, "en"; que significa "en la tierra. Además enseñó todos los trabajos que hoy en día realiza la mujer Shuar

Sinopsis de la historia del mito de Nunkui

En los tiempos viejos los Shuar, no conocían ninguna de las plantas que hoy se cultivan. Un día una mujer caminaba por las orillas de los riachuelos, recogiendo hojas tiernas de Unkuch, en el idioma de los Shuar, es la hierba de la selva usada por los pueblos indígenas en su alimentación para así tener algo de comer. Mientras caminaba por el filo del río vio bajar una cáscara de maní, luego una cáscara de yuca, se acercó al lugar donde las arrojaba y, escuchó una fuerte risa de una mujer; Ella lavaba la yuca, el camote, el maní y botaba las cáscaras al río. La mujer tenía un aspecto bondadoso que le inspiraba confianza, por eso la mujer Shuar se le acercó suplicándole que le ofreciera algo de comer, porque no había comido en todo el día.

La mujer se le acercó con simpatía y le dijo: Yo soy Nunkui, la diosa de la tierra, en Shuar quiere decir ser superior, que entrega los alimentos a los Shuaras. Te estaba esperando para entregarte a mi hija. A ella le puedes pedir todo lo que está en mis canastos: la yuca, el maní, el plátano, los frijoles, la palma y todas las cosas que quieras. Al entrégale a la niña, Nunkui le dijo poniéndose muy seria. No maltrates a mi hija, que todos la respeten para evitar grandes desgracias y nunca pidan cosas malas.

La mujer regresó a la casa con la niña Nunkui, y empezó a pedir las cosas que había visto en los canastos de su madre, cuando regresó, el marido a la casa, decepcionado y cansado de tanto buscar alimentos, vio los canastos llenos de hortalizas y las ollas llenas de chicha; Entonces el marido le preguntó de dónde había sacado a la niña y la mujer le contó todo.

Cierto día la mujer comenzó a dejar a la niña en la casa para que jugaran con sus hijos, mientras ella y su esposo cultivaban la huerta. Los niños empezaron a jugar con la niña Nunkui, ordenándole que trajera frutas. Al inicio estaban felices, pero luego le pedían que trajera Naiyap, que en Shuar quiere decir fruta preferida por el demonio, según la tradición Shuar; La niña movía la cabeza negándose el pedido, entonces los niños enojados le comenzaron a lanzar ceniza a los ojos, entonces la niña Nunkui se puso a llorar. La niña Nunkui subió a lo más alto del techo, se arrodilló, con lágrimas en los ojos llamando a su mamá, su llamado se volvía cada vez más fuerte, de repente el cielo se oscureció y empezó a soplar vientos y tempestades. La mujer Shuar estaba en la huerta, pensó en la niña Nunkui y volvió apresurada. En la casa, las guaduas se inclinaban casi tocando el techo, donde estaba la niña Nunkui, quien extendía sus bracitos pero no las alcanzaba, hasta que gracias a un fuerte viento, se agarró de la guadua y no se soltó. Por ahí entró, hasta perderse en la profundidad de la tierra, cuando la mujer llegó al patio de la casa, reprendió a los niños que estaban asustados, y empezaron a cortar las guaduas para encontrar a la niña

Nunkui, por eso dicen que las guaduas son fértiles porque la niña Nunkui vive allí y no cualquiera los trabaja.

Desde ese día, Nunkui la maldijo, la humanidad tiene que trabajar la tierra, cultivarla y suplicarle a Nunkui por medio de anents, que en Shuar quiere decir, que son cantos e invocaciones secretas que realizan los Shuar para producir en abundancia y poder comer. (Pillizzaro, 1993, p.14-16)

La moraleja de nos da la historia es la importancia del valor al trabajo, no es bueno pasarse o excederse de las cosas que te regalan

Sinopsis de la historia del mito de Nunkui en el idioma Shuar- Chicham

Tii yaunchuka shuartikia arak ainiana auka penkesha nekachuyaji. Tuma ai shuar nua ni nawantrijiai unkuchan nukén juurmaki entsa aintia wearmia timiaja, tumainiai nusen saepé nuyá maman saepejai jakenan wainkiarmiayi. Nuinkia Shuar nua enentaimsar tuyan jakena tusa iiki wenai chikich nua jujajai ajainia antukmiayi. Nui nua matsatmanum anumás iis nua maman, inchin tura nusen nijiar pakar saepenka entsa ajekmia timiaja. Nuu nekashtai nuaka tii shiram tsanka iirka asamtai Shuar nua weantuk chicharuk waitneasam yurumak ajamrusai penke yurumtsuk weká asan tajai wait anentrustá timiayi.

Nekashtai nuaka wishis Shuar nuan weantuk chichareak wiyaitjiai Nunkui nuan nuncan tura yurumkan shuirtirmin sukartinian. Jui nakaitjiame nawantrun amastaj tusan. Juu nawantur mashi yurumak seamnaitme wari utsumam nuu, nuna tinia nawantrin suak nekas chicharuk winia nawantur waitkiasaip tura imiatkin yajauch ainiana ausha seawairap yajauch pujutnum jeawairum timia timiaja. Shuar nuaka jeeni waketki nunkui nuachin jukin asa mashi yurumkan seamia timiaja. Nua aishri yurumka eak wekás waitias pimpiki taj tukama chankinnium yurumak tura muitsnum nijiamchisa piak irunun wainiak, nuachisha tuyampait tusa inintrusmiayi tura nui Shuar nua mashi etserkamia timiai tuyana wainkia nuna.

Shuar nua aishjiai ajanam arakmattsa weak nuachinkia nii uchirijiai nakúru pujuarat tusa ikiukmia timiai. Nuinkia Shuar uchi Nunkui nuachin mukuntai ainiana auna ikiankatá tusa seawarmiayi, tura urumka Naiyapin seawarmiayi, nuu sean Nunkui nuachikia nakitiakui jinium yunkunmin enketawarmiayi, turam nuachikia uutú pujumia timiai Nunkia yaki jea tuntupen waka nukurin untsuak nampetan juarkimiayi, Nuinkia nukurin warukmas untsumiayi. Nayaimpikia tej tura mayaikia uuj nunkaka teter juarmiayi. Tumakui Shuar nuaka ajanam pujayat Nunkui nuachin enentaimtur warik jeeni waketkimiayi.

Mayai tii umpuakui kenkuka ipijniak jean antiastatuk waketú ajakui Nunkui nuachisha achimsattuk aja ajakua neachma tapit kenkunan achimiak kenku enetaini tujat enkemá nunka init waketkimiayi.

Shuar nuaka nii jeen jea ni uchirin sapijmiak matsatun ti kajerkarmiayi, tura nuyanka Nunkui nuachin wainkiatai tusar kenkun tsupirarmiayi, tuma asamtai nunka kenkurtin ainia auka yurumkan tsapamtikin ainiawai nunkui kakármari nui pujá asamtai, tura shuar nakikia nunka kenkurtinnium takakmaschamniati

Nuu tsawantaiyan Nunkui Shuartin yuminkramraitji takakmas waitias yurumawarat tusa tura Shuar nua ajan arakmaksha Nunkuin anentruatin ainiawai ajanam yurumak penker tsapak nukap nerekat tusa tumakui taramka pujustinian

Y la segunda historia narra en 2D la historia acerca de Etsa y Kujancham Etsa libera a los hombres de las malas influencias, Etsa es un modelo simbólico para la cultura Shuar y un molde a seguir de los hombres Shuar valiente guerrero y trabajador. A atreves de la tradición oral Etsa enseñó a los hombres a fabricar cerbatanas y flechas, con estos instrumentos les otorgó el poder de cazar, pero luego por desobedientes les castigó haciendo que las flechas no seas tan efectivas como antes.

Sinopsis de la historia del mito de Etsa y Kujancham

En un pueblo de nuestra región oriental donde habita la población Shuar, vivía Etsa y Kujancham. Narra la historia que Etsa quiere decir en el idioma de los Shuar: el señor de los animales de la selva y de la fuerza para cazarlos.

Vivía con los hombres, tenía una cerbatana y siempre soplabla las flechas. Una mañana enseñó a los hombres Shuar hacer flechas con cinco clases de palmeras distintas, mientras que el cielo estaba muy cerca de la tierra, Etsa bajaba y subía por una escalera de bejuco que había entre los árboles de la selva, un día quiso probar a los hombres y les prohibió que comieran el fruto de numpi, que en Shuar quiere decir: toronche.

En una noche muy oscura, salió Kujamcham a cazar monos, pasaban las horas y no aparecía ninguno. Cerca donde estaba, había un árbol de numpi. Kujamcham agarró los frutos que estaban caídos bajo el árbol, y los comió porque estaba hambriento, mientras comía los frutos, al cabo de un rato, aparecieron monos, cogió las fechas y disparaba, pero no acertaba a ninguno de ellos. Para que Etsa no se diera cuenta hicieron otras flechas diferentes a las que le había dado, Cuando llegó Etsa, le dijo: aquí están las fechas que me entregaste. Etsa le preguntó si había comido el fruto de numpi, pero él negó, entonces Etsa le dio tabaco, y Kujamcham empezó a vomitar lo que había comido y se vio descubierto.

Etsa entonces le maldijo: ahora ya no acertaran a matar pájaros ni monos. Solo los mejores podrán cazar y los demás deberán sufrir para conseguir su alimento, y al maldecir Etsa soplabla hacia el cielo para indicar que se cumpliera lo que el confirmaba.

Entonces, enojado Etsa se alejaba entre los árboles, llegó a una escalera y subió por ella al cielo y no volvió más. Al irse, rompió mordiendo con los dientes, así de esta manera, el cielo se alejó de la tierra desde entonces. (Barrueco, 1993, p.31-32)

La moraleja de nos da la historia es que no se debe incumplir las normas, no se debe mentir y no hay que desobedecer.

Sinopsis de la historia del mito de Etsa y Kujanchamen el idioma Shuar- Chicham

Shuarti nunké matsamtainiam Etsa jünmanumani tepakmanum Etsajai nuyá Kujancham pujuarmia timiai). Ii uuntri aujmatmanmaka tura shuar chichamjainkia Etsaka kampunniunmaya uuntri tura eamta nerenniuri tamaiti. Etsaka shuarjai pujus uumjiai tura tsentsakjai eamniuyayi. Kashik nantaki shuar eamin arat tusa tsentsak masetan jintiamiyai mashi tsentsak ainiajai. Nayaimpikia tii jeashtachu asamtai Etsaka Nayaimpiniam waka atakesh nunka tara ajauyayi kankap watai netakunmani. Shuaran nekapas iiak, eamin arat tusa numpi nerén yuawarain tusa suritkiarmiyai

Shuaran nekapas iiak, eamin arat tusa numpi nerén yuawarain tusa suritkiarmiyai kashi ajampek nantaki Kujanchmaka Shuar asa numpi nerek wajamunmani kujin uumjiai tukuwajai tusa wee menkakamia timiai. Tura, numpin nerén tsamakun juuk yuamiyai Kujanchmaka, tii tsukama asa. Nuna numpin neren Kujanchmaka yuak pujai kujikia kaunamiyai, tura tsentsakan achik uumjiai tukutaj tukama saya saya amajki penkesha tukuchmiyai

Jea waketeak, Etsa tsentsakan nekapmatas susamu asa nekawain tusa yamaram tsentsakan maser yaruakmiyai, tura waketki Etsan chicharuk maj kujikia kautkachai tura tsentsak surusumna nuka juiti timiayi. Etsa Kujanchman inintrak ¿numpi neré yuachumek? timiayi, turasha Kujanchmaka atsá yuachajai takui nekasashit tusa tsaankun aar numpin imiumtikiamia timiai, aani Etsa Kujanchma waitrin nekáramiyai).

Nuinkia Etsa Kujanchman juni yuminkramiyai: yamaikia chinki nuyá mashi kuntin maichu atarum, ayatik eamin ainiana auk kuntinniaka main aartí turasha tii waitin aarti timiayi Etsa yuminmak, nuna taku nayaimpinmani iimias kusui umpuimia timiai.

Nuinkia Etsaka yuminmar tii kajek numiniam waka kankap netamunam jea nuni nayaimpiniam tuke wakamia tiniu ainiawai, tura waakeak kankapnaka tsurinmiyai; aani nayaimpikia penke jeachat ajasuiti nunkayanka.

3.2.2 Guion técnico

Para la elaboración del guion técnico se narró en el lenguaje comprensible para los niños, el cual nos ayudará en la elaboración de la animación digital de la siguiente manera:

Tabla 1-3:Guion técnico de mito de Etsa y Kujancham

| Escena | Plano | Tiempo | Encuadre | Acción | Texto | Sonido |
|--------|-------|--------|----------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 | 1 | 5seg. | PG | Etsa soplando la cerbatana, y los. Pájaros volando | Etsa y Kujancham | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 2 | 5seg | PG | Etsa con su cerbatana soplando las flechas, mientras los hombres Shuar soplaban el fuego. | Voz en off: “En un pueblo de nuestra región oriental donde habita la población Shuar, vivía Etsa y Kujancham. Narra la historia que Etsa quiere decir en el idioma de los Shuar: el señor de los animales de la selva y de la fuerza para cazarlos. Vivía con los hombres, tenía una cerbatana y siempre soplaban las flechas.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 3 | 5seg | PG | En medio la selva amazónica. Los Shuar elaboraban las flechas. | Voz en off: “Una mañana enseñó a los hombres Shuar hacer flechas con cinco clases de palmeras distintas,.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 4 | 5seg | PG | Etsa baja por una escalera de bejuco que estaba entre los árboles, los indígenas Shuar prendían el fuego. | Voz en off: “Mientras que el cielo estaba muy cerca de la tierra, Etsa bajaba y subía por una escalera de bejuco que había entre los arboles de la selva.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 5 | 5seg | PG | Etsa levanta la mano indicando que no comieran el fruto, los hombres Shuar observaba lo que le decía Etsa | Voz en off: “Mientras que el cielo estaba muy cerca de la tierra, Etsa bajaba y subía por una escalera de bejuco que había entre los árboles de la selva,.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |

| | | | | | | |
|---|----|------|----|------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------|
| 1 | 6 | 5seg | PG | Etsa señalaba a un árbol indicando a los hombres Shuae que no comieran el fruto de numpi | Voz en off: “un día quiso probar a los hombres y les prohibió que comieran el fruto de numpi, que en Shuar quiere decir: toronche.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 7 | 5seg | PG | Kujamcham dispara las flechas para matar a los monos | Voz en off: “En una noche muy oscura, salió Kujamcham a cazar monos, pasaban las horas y no aparecía ninguno. Cerca donde estaba, había un árbol de numpi. .” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 8 | 5seg | PG | Kujamcham debajo de un árbol comiendo el fruto | Voz en off: “Kujamcham agarró los frutos que estaban caídos bajo el árbol, y los comió porque estaba hambriento,.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 9 | 5seg | PG | Kujamcham dispara a los monos | Voz en off: “mientras comía los frutos, al cabo de un rato, aparecieron monos, cogió las fechas y disparaba, pero no acertaba a ninguno de ellos.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 10 | 5seg | PG | Kujamcham cortando la palmeras, para hacer las flechas | Voz en off: “Para que Etsa no se diera cuenta hicieron otras flechas diferentes a las que le había dado, Cuando llegó Etsa, le dijo: aquí están las fechas que me entregaste.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 11 | 5seg | PG | Etsa enojado y Kujamcham vomitando a lado del árbol | Voz en off: “Etsa le pregunto si había comido el fruto de numpi. Pero el negó, entonces Etsa le dio tabaco, y Kujamcham se vio descubierto y confeso, que había comido.” | Música con ritmo, sonidos ambientales. |

| | | | | | | |
|---|----|------|----|-------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 1 | 12 | 5seg | PG | Etsa soplando muy fuerte | Voz en off: “Etsa entonces le maldijo: ahora ya no acertaran a matar pájaros ni monos. Solo los mejores podrán cazar y los demás deberán sufrir para conseguir su alimento, y al maldecir Etsa soplabla hacia el cielo para indicar que se cumpliera lo que el confirmaba. | Música con ritmo, sonidos ambientales. |
| 1 | 13 | 5seg | PG | Kujamcham arrodillado llorando. Por qué Etsa mordió la con los dientes las escalera | Voz en off: “Entonces, enojado Etsa se alejaba entre los árboles, llegó a una escalera y subió por ella al cielo y no volvió más. Al irse, rompió mordiendo con los dientes, así de esta manera, el cielo se alejó de la tierra desde entonces.” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia
Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.3 Story Board

El Story Board es un conjunto de ilustraciones hechas a lápiz, son como bocetos donde cuenta una historia con pocas imágenes secuenciales que se va a desarrollar y visualizar en una animación para conseguir una estructura de cada escena, es prácticamente hacer una idea de lo cual será el resultado fina

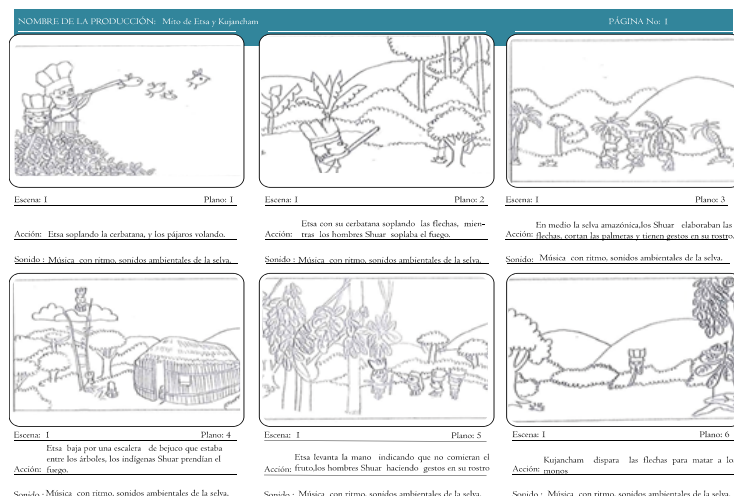


Figura 1-3 Story board

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.5 Proceso de creación de personajes

La creación de personajes que se identifican en los mitos serán plasmados en las escenas. Además de utilizarse los parámetros del desarrollo del personaje mencionados en esta tesis, y se tomará en cuenta la tabla de análisis de los libros electrónicos considerando para el diseño del libro multimedia, por ello se solventa que cada personaje es aporte a la investigación realizada anteriormente.

A continuación se establece los parámetros establecidos que definirá el estilo de ilustración

Tabla 4-3: Definición del estilo de ilustración

| Parámetros | Descripción |
|-------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Tipo de ilustración | Surrealista |
| Técnica de ilustración | Digital (acuarela) |
| Estilo de Ilustración | Infantil |
| Morfología | La cabeza es más grande que el cuerpo ,el rostro tiene rasgos indígenas ,el cuerpo es más pequeño que la cabeza |
| Línea y tazo | Sus líneas son gruesas , su trazó es alargado, dinámico y redondeado |
| Proporción | La proporción de personaje es: el tamaño de la cabeza es más grande que el cuerpo, sus ojos, nariz y boca es de acuerdo a la personalidad que se quiere llegar. |
| Figura | El personaje contiene muchos detalles |
| Abstracción | Los personajes contiene símbolos representativos |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente:Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.5.1 Creación de personajes

Luego de desarrollar el guión técnico y el storboary se inicia la creación de los personajes, la misma que fueron basadas en el estudio de la vida y cultura Shuar y los elementos que los identifica al pueblo de esta manera nos centrándonos en su aspecto físico como la vestimenta habitual de los indígena Shuar, símbolos etc. A continuación se desarrollara las fichas técnicas de descripción de los personajes que nos ayudará a la animación del desarrollo del libro multimedia.

Tabla 5-3: Fichas descriptiva del personaje de la mujer Shuar

| Datos generales | | |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Femenino</p> <p>Edad: 53</p> <p>Altura: 1.50 m.</p> <p>Peso: 48kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueña</p> <p>Apariencia: La mujer usa una túnica amarrada al hombro de color azul, usa un cinturón llamado Ikichi para mayor seguridad con a adornos, que significa poder, fuerza, esposa de un gran guerrero, lleva collares en el cuello hechos de mullos, aretes de plumas de diferentes aves, que significa perfección y belleza de la mujer. su rostro se encuentra pintado con símbolos</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Agricultura</p> <p>Estado civil: Casada</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Autoritaria, alegre, libre, espontánea</p> <p>Ambiciones: Ser una buena madre, y llevar alimentos a su hogar</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia
Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- Boceto**



Figura 2-3 Boceto Mujer Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- Ilustración final**

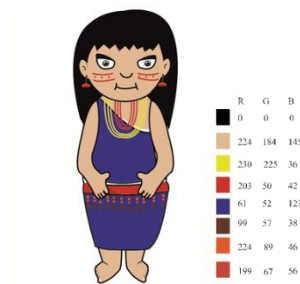


Figura 3-3 Personaje digitalizado de la mujer Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 6-3: Ficha descriptiva del personaje de la niña Nunkui

| Datos generales | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Femenino</p> <p>Edad: 10</p> <p>Altura: 1.10 m.</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueña</p> <p>Apariencia: La niña una túnica de color azul amarrada al hombro dejando descubierto los brazos y dejando caer hasta los tobillos, usa un cinturón llamado Ikichi sobre la cintura, su rostro se encuentra pintado con símbolos</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Estudiante</p> <p>Estado civil: Soltera</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Alegre y llorona</p> <p>Ambiciones: Ser una buena niña, y brindar alimentos a los Shuar</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**



Figura 4-3 Boceto niña Nunkui

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**

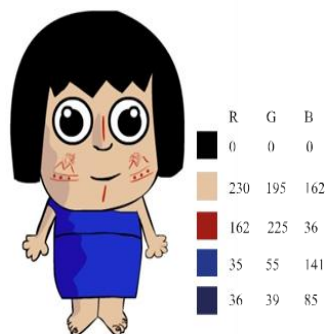


Figura 5-3 Personaje digitalizado de la niña Nunkui

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 7-3: Ficha descriptiva del personaje de la Diosa Nunkui

| Datos generales | | |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Femenino</p> <p>Edad: 30</p> <p>Altura: 1 m</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueña</p> <p>Apariencia: La mujer usa una túnica de color azul que cubre el cuerpo, dejando descubierta un hombro derecho, el vestido de la mujer Shuar cae hasta los tobillos, Utiliza un cinturón llamado Ikichi, amarado en la cintura para mayor seguridad con a adornos, que significa poder, fuerza, lleva un collar con dos gamas de colores en el cuello, aretes de plumas de diferentes aves, que significa perfección y belleza de la mujer. su rostro se encuentra pintado con símbolos</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Es la diosa Nunkui, es la madre de la tierra, gobierna desde la tierra el crecimiento de las plantas es guía a las mujeres Shuar en las cosechas y las actividades domésticas ,alimentación y crianza de los niños En la mitología Shuar representa como una mujer</p> <p>Estado civil: Casada</p> <p>Nacionalidad:Shuar</p> | <p>Temperamento: Autoritaria</p> <p>Ambiciones: Ayudar a las mujeres en la agricultura</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente:Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**

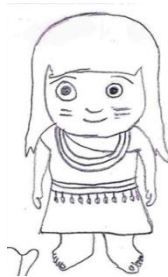


Figura 6-3 Boceto Diosa Nunkui

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**



| R | G | B |
|-----|-----|-----|
| 0 | 0 | 0 |
| 224 | 184 | 145 |
| 230 | 225 | 36 |
| 203 | 50 | 42 |
| 61 | 52 | 123 |
| 99 | 57 | 38 |
| 224 | 89 | 46 |
| 199 | 67 | 56 |

Figura 7-3 Personaje digitalizado de Diosa Nunkui

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 8-3:Ficha descriptiva del personaje del hombre Shuar

| Datos generales | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Masculino</p> <p>Edad: 56</p> <p>Altura: 1.60</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueño, nariz regular y recta, cara redonda</p> <p>Apariencia: Viste una falda con líneas verticales de color negro con blanco, estos colores representa, poder, fuerza. Utilizan una corona llamada Tawasap, es un adorno masculino, es elaborado de aves de tucán, además contiene un collar elaborado con semillas que va trazado en el tórax en forma de “X” significa fuerza y valentía. Su rostro se encuentra pintado con un símbolo que representa respeto.</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Es agricultor</p> <p>Estado civil: Casado</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Fuerte</p> <p>Ambiciones: Ser un buen esposo y padre</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- Boceto**



Figura 8-3 Boceto del hombre Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- Ilustración final**

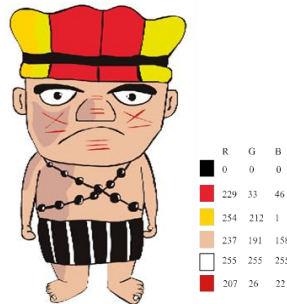


Figura 9-3 Personaje digitalizado del hombre Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 9-3:Ficha descriptiva del personaje del niño Shuar

| Datos generales | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Femenino</p> <p>Edad: 11</p> <p>Altura: 1.60</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueño, nariz regular y recta, cara redonda</p> <p>Apariencia: Viste una falda con líneas verticales de color azul y blanco, que llega un poco más debajo de las rodillas, los hombros y el pecho se mantiene desnuda, contiene un collar elaborado con semillas que va trazado en el tórax en forma de “X” significa fuerza y valentía. Su rostro se encuentra pintado con un símbolo.</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Estudiante</p> <p>Estado civil: Soltero</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Traviesos y curiosos</p> <p>Ambiciones: Ser buenos hijos y malos con la niña Kunkui</p> |

Fuente:Daniela López y Gualberto Heredia

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**



Figura 10-3 Boceto del niño Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**

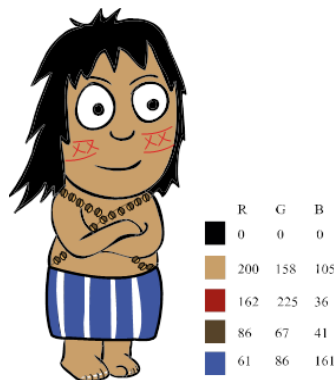


Figura 11-3 Personaje digitalizado del niño Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 10-3:Ficha descriptiva del personaje del niño2 Shuar

| Datos generales | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Femenino</p> <p>Edad: 11</p> <p>Altura: 1.60</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueño, nariz regular y recta, cara redonda</p> <p>Apariencia: Viste una falda con líneas verticales de color azul y blanco, que llega un poco más debajo de las rodillas, los hombros y el pecho se mantiene desnuda, contiene un collar elaborado con semillas que va trazado en el tórax en forma de “X” significa fuerza y valentía. Su rostro se encuentra pintado con un símbolo.</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación: Estudian</p> <p>Estado civil: Soltero</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Traviesos y curiosos</p> <p>Ambiciones: Ser buenos hijos y malos con la niña Nunlui</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente:Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**



Figura 12-3 Boceto del niño2 Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**

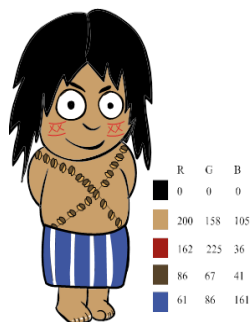


Figura 13-3 Personaje digitalizado del niño2 Shuar

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 11-3:Ficha descriptiva del personaje de Etsa

| Datos generales | | |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Masculino</p> <p>Edad: 56</p> <p>Altura: 1.60</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueño</p> <p>Apariencia: Viste una falda con líneas verticales de color negro con blanco, estos colores representa, poder, fuerza. Utilizan una corona llamada Tawasap es elaborado de aves de tucán, contiene un collar elaborado con semillas que va trazado en el tórax en forma de "X" significa fuerza y valentía.</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación:Enseño a los hombres hacer cerbatanas y flechas, con ese instrumento les otorgo el poder de cazar,</p> <p>Estado civil: Casado</p> <p>Nacionalidad: Shuar</p> | <p>Temperamento: Fuerte</p> <p>Ambiciones:Es el señor de los animales de la selva y de la fuerza para casarlos trasmite todas sus técnicas de casa. a los hombres Shuar</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**



Figura 14-3 Boceto de Etsa

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**

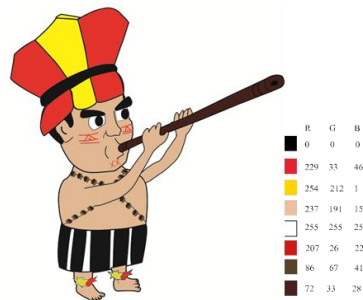


Figura 15-3 Personaje digitalizado de Etsa

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Tabla 12-3:Ficha descriptiva del personaje de Kujamcham

| Datos generales | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| Aspectos Física | Aspectos Sociológica | Aspectos Psicológica |
| <p>Género: Masculino</p> <p>Edad: 56</p> <p>Altura: 1.60</p> <p>Peso: 50kg.</p> <p>Cabello: Negro</p> <p>Ojos: Negros</p> <p>Piel: Trigueño</p> <p>Apariencia: Viste una falda con líneas verticales de color negro con blanco, estos colores representa, poder ,fuerza ,además los hombres representan con su vestimenta heroísmo de un gran guerrero, Utilizan una corona llamada Tawasap,es un adorno masculino, es elaborado de aves de tucán, además contiene un collar elaborado con semillas.</p> | <p>Clase Social: Baja</p> <p>Ocupación:Cazador</p> <p>Estado civil: Casado</p> <p>Nacionalidad:Shuar</p> | <p>Temperamento: Desobediente</p> <p>Ambiciones: Ser un buen cazador</p> |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Boceto**



Figura 16-3 Boceto de Kujamcham

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Ilustración final**

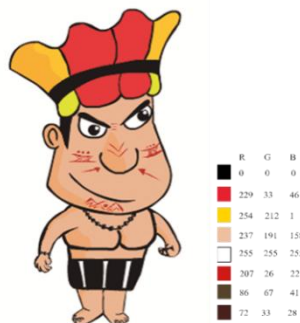


Figura 17-3 Personaje digitalizado de Kujamcham

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.5.2 *Proceso de creación de escenas*

La creación de los escenarios son creados a base a la información histórica de la mitología Shuar, usando fotografías de la Amazonía ecuatoriana, en el cual nos permitiendo visualizar los detalles para ilustrar.



Figura 18-3 Ambientes de la amazonia

Fuente: <https://ecuatur.files.wordpress.com/2008/09/morona-choza1.jpg>

El desarrollo de las ilustraciones se realizó en base al proceso de la lectura e interpretación de los mitos Shuar, teniendo en cuenta los bocetos de los escenarios que se observa en el storyboard, utilizando la técnica de boceto a lápiz, en el cual las escenas fueron desarrolladas usando técnicas manuales “acuarela” y “digital” para dar una forma y sentido al escenario, creando así armonía con los personajes.



Figura 19-3 Bocetado a lápiz ambientes de la amazonia

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

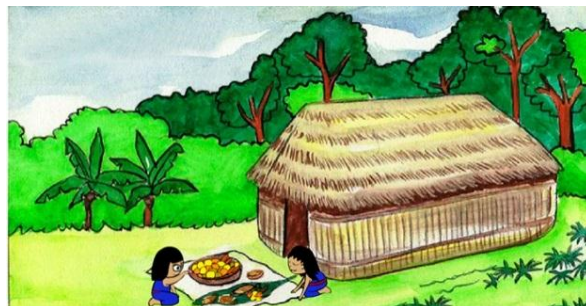


Figura 20-3 Proceso de creación escena

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.6 Diseño editorial

3.2.6.1 Maquetación

3.2.6.2 Formato

EL formato del libro electrónico , por la utilidad y ,comodidad del usuario ,el formato apk, permitiendo de esta manera publicar publicaciones digitales adecuadas para la lectura digital de los niños, son interactivos y además contienen audio, animaciones despierta la curiosidad.

Los formatos digitales llevan un nuevo mundo de entretenimiento división, imaginación y aprendizaje para el niño.

Dando que es una aplicación para dispositivos móviles con sistema operativo android se hará con una resolución de 800px 480 px.

3.2.6.3 Retícula

La retícula de la diagramación permite distribuir los elementos de manera espontánea. El proceso de investigación ayudó a determinar que la retícula más recomendable para el desarrollo del libro multimedia es la retícula jerárquica, en el cual permite organizar y jerarquizar todos elementos de manera ordenada, de esta manera permite que el niño pueda interactuar con el interfaz.

A continuación se ha estructurado de la siguiente manera la retícula

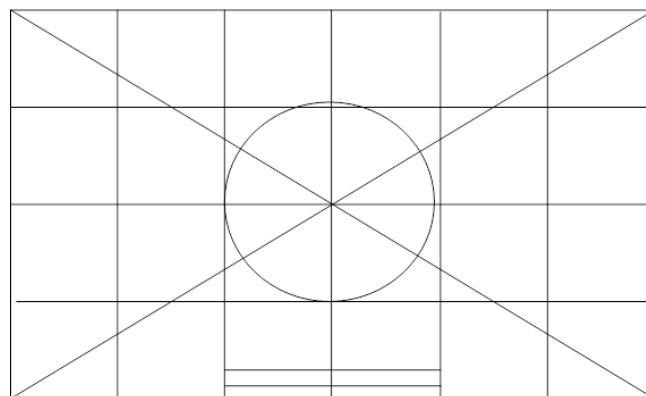


Figura 21-3 Retícula portada

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

LittleMissPriss
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST
UVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890
«»<>“”&%#¡!¿-_*[]"

Texto principal: Portada

Gill Sans
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST
UVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890
«»<>“”&%#¡!¿-_*[]"

Texto secundario: Párrafo

Futura Lt BT Light
ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRST
UVWXYZ
abcdefghijklmnñopqrstuvwxyz
1234567890
«»<>“”&%#¡!¿-_*[]"

Texto terciario : Botones

- **Manchas de color**

Las manchas de color a utilizarse son de forma regular de color celeste en el cual servirá para colocar el texto narrado de los mitos. Por otro lado, las manchas de color son coloridas y realizadas a base de acuarela.

- **Color**

Como ya hemos mencionado anteriormente con respecto a la gama cromática, en el cual permite alcanzar un impacto visual en el público objetivo en este caso los niños, para el diseño se utilizó una amplia gama de colores: cálidos en el cual son colores vivos y dinámicos y colores fríos que constituye, armonía tranquilidad para dar ambientes las ilustraciones y escenas y generar una historia interactiva para entretener a los niños y niña y motivar a leer el libro.

- **Organización del contenido**

El libro multimedia interactivo cuenta con un texto y una narración en idioma (shuar-chicham-español) que ayudará al niño a reforzar el idioma de esta manera la lectura formará parte de la experiencia y de la diversión para los niños, el libro multimedia conforma actividades, además, de contar con unas escenas e ilustraciones muy divertida.

El libro multimedia está compuesto 32 páginas, en el cual contiene una introducción y dos portadas, cada página contiene una narración del mito, se describe el texto sobre una mancha de color que resalta su contenido y facilita la lectura.

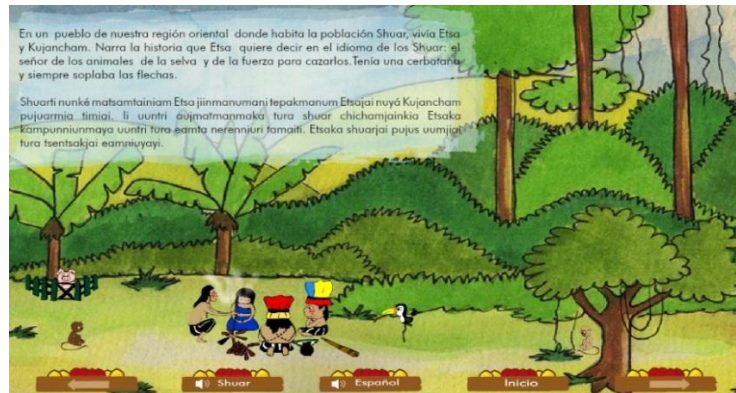


Figura 23-3 Organización del contenido
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.7 Diseño de la identidad de la marca

- **Fonotipo:** El nombre del libro multimedia “Mitos del pueblo Shuar”
- **Logotipo:** El logotipo posee una forma de expresar originalidad, espontaneidad.



Figura 24-3 Logotipo del libro multimedia
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Tipografía:** En el logotipo se empleó la tipografía LitteMiss Pris la cual tiende a reflejar una imagen moderna y limpia, mostrando equilibrio y armonía, generando rasgos gruesos y finos que fortalece, seriedad, y sobre todo que sea fácil legibilidad para el público infantil.



Figura 25-3 Tipografía
Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

- **Gama cromática** : Se asocia con la vitalidad y naturaleza plantas, bosques, vegetación, podemos observar claramente el color representativos de la naturaleza que es el color verde que muestra esperanza de crecer y la utilidad de la naturaleza, es el todo fuerte que muestra precisamente eso, fortaleza.



Figura 26-3 Gama Cromática
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.8 *Mapa de navegación*

El mapa de navegación permite el funcionamiento de una estructura de organización para identificar cómo estará distribuida la información permitiendo de esta manera que el usuario navegue libremente en el interfaz.

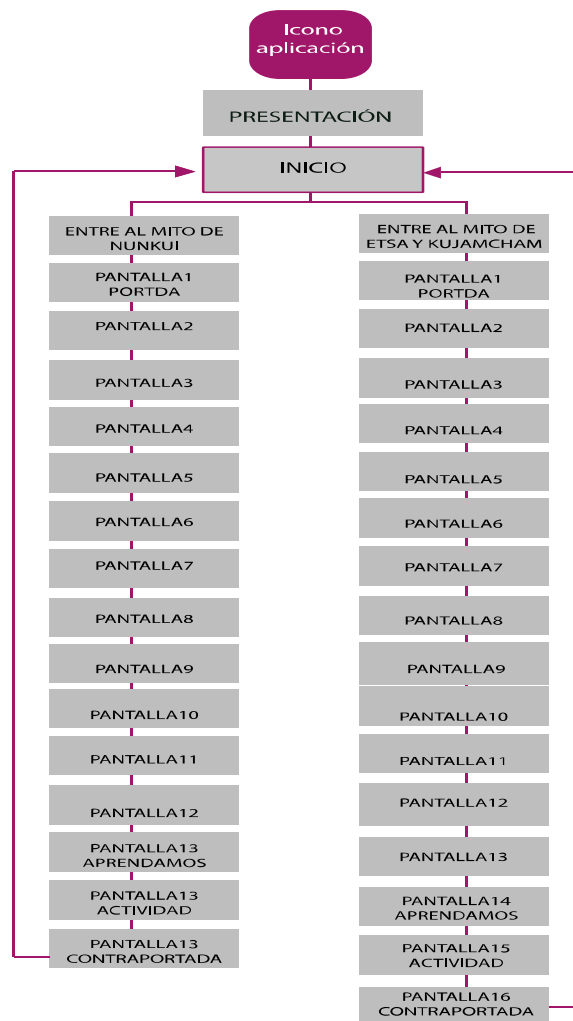


Figura 27-3 Mapa de navegación de la aplicación
 Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.9 Software para la creación del libro multimedia

Para la elaboración del diseño y diagramación del libro multimedia “Mitos del pueblo Shuar” se utilizó herramientas digitales como:

- **Adobe Photoshop Cs6:** Es un software que sirve para la edición de fotografías y creación de escenarios y personajes.
- **Adobe Ilustrador:** Es un software que sirve para la digitalización de personajes en su entorno
- **Adobe Flash:** Este programa sirve para las animaciones de los personajes, para realización de páginas web, juegos, aplicaciones, etc.
- **Adobe Audition:** Es un software que sirve grabar archivos de audio.

3.2.10 Diseño del interfaz

El presente trabajo es para niños de 9 a 10 años, para determinar la interactividad donde el niño puede escoger las opciones de navegación como por ejemplo: adelante - atrás, cerrar, dar clic aquí, etc. El interfaz del usuario está basado en los conceptos de usabilidad e interactividad que se expusieron anteriormente.

Botones

Para la elaboración del libro multimedia se tomó en cuenta los elementos que conformaría la interfaz basándonos en los elementos característicos de los hombres Shuar como su arte plumario, vivienda y sus colores que forman parte de su cultura Shuar, de esta manera estos elementos ayudará en la navegación de las historias en el cambio de página a página y en su interactividad.

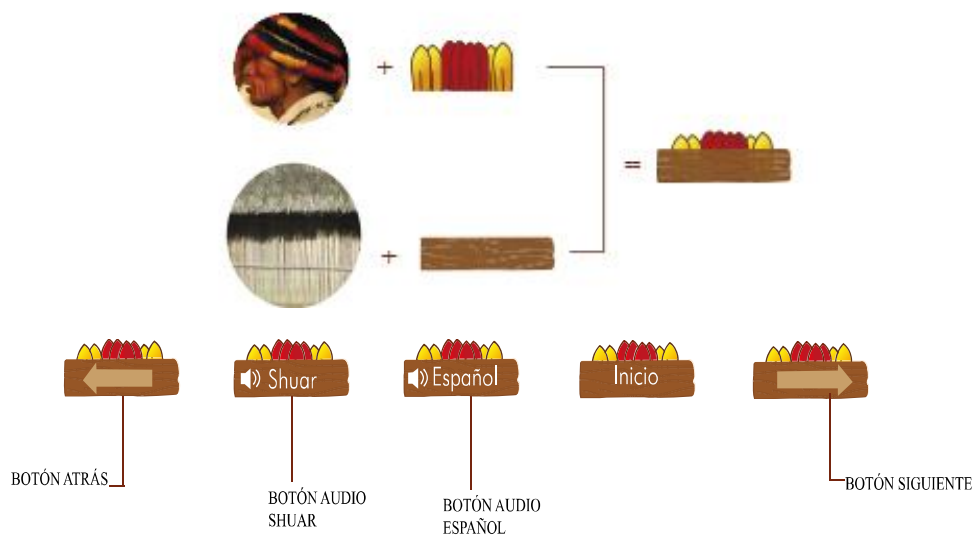


Figura 28-3 Botones del interfaz
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

1.-En la página o pantalla se presenta los personajes principales de los mitos, la composición esta está regida a la utilizando una retícula jerárquica para distribuir los elementos principales.



Figura 29-3 Interfaz de inicio
 Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

2.- En la pantalla se muestra los personajes principales de la historia del mito de Etsa y Kujancham, contiene un botón de ir al inicio del cuento y el botón siguiente para contar la historia del mito, en el cual se encuentra una interpretación animada.



Figura 30-3 Interfaz menú
 Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.-En la pantalla subsiguiente se se expone los elementos multimedia más importantes en la aplicación, será las animaciones de los personajes con gestos, expresiones, tendrá una opción de sonido donde se narra en una voz en off la historia del mito, en el cual puede activarse y desactivarse el audio. El formato interactivo tendrá dos idiomas (Shuar chicham – español).

Además contiene música que ambienta las escenas de acuerdo al guión elaborado anteriormente. Contiene botones (siguiente – atrás) para pasar la hoja y continuar la historia, ir a la página de inicio

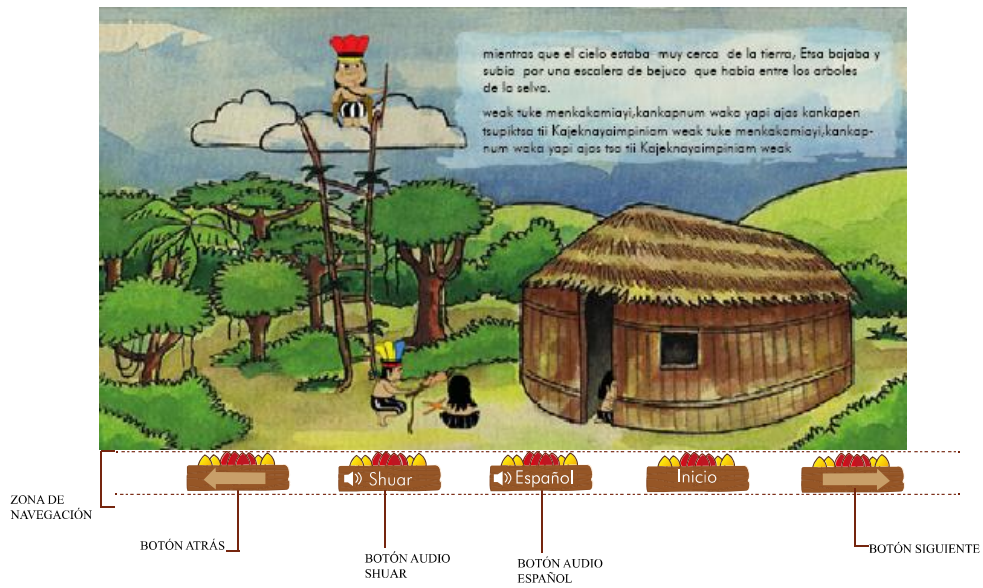


Figura 31-3 Interfaz del mito
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- Esta pantalla o página se muestra una serie de actividades interactivas que ayuda al niño a desarrollar sus habilidades.



Figura 32-3 Interfaz aprendamos
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

- Esta pantalla o página se muestra una amplia gama de colores que ayudará al niño a desarrollar su creatividad artística.



Figura 33-3 Interfaz de la actividad
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

La estructura del interface

- **Intro:** Contiene una bienvenida del libro multimedia antes de acceder a los mitos del pueblo Shuar.
- **Menú principal:** Se presenta ilustrado los personajes de las dos historias de los mitos del pueblo Shuar, y botones de entrada a cada historia.
- **Contenidos:** El contenido de los mitos contiene una narración en off y una síntesis de mitos descrita.
- **Actividades:** El contenido presenta actividades de pintar, y de seccionar las frutas

3.2.11 Proceso de animación de personajes

Para realizar la animación de los personajes de las historias de los mitos del pueblo Shuar, se realizó Adobe Flash CS5, haciendo uso de las técnicas innovadoras para animar a los personajes ya que han sido creados de fotograma a fotograma como una película de dibujos se tratarse. Es así que se desarrolló los movimientos de cejas, ojos, manos, bocas para simular efectos de diálogos reales además es un proceso muy laborioso en el cual creo un efecto de animaciones espectacular.

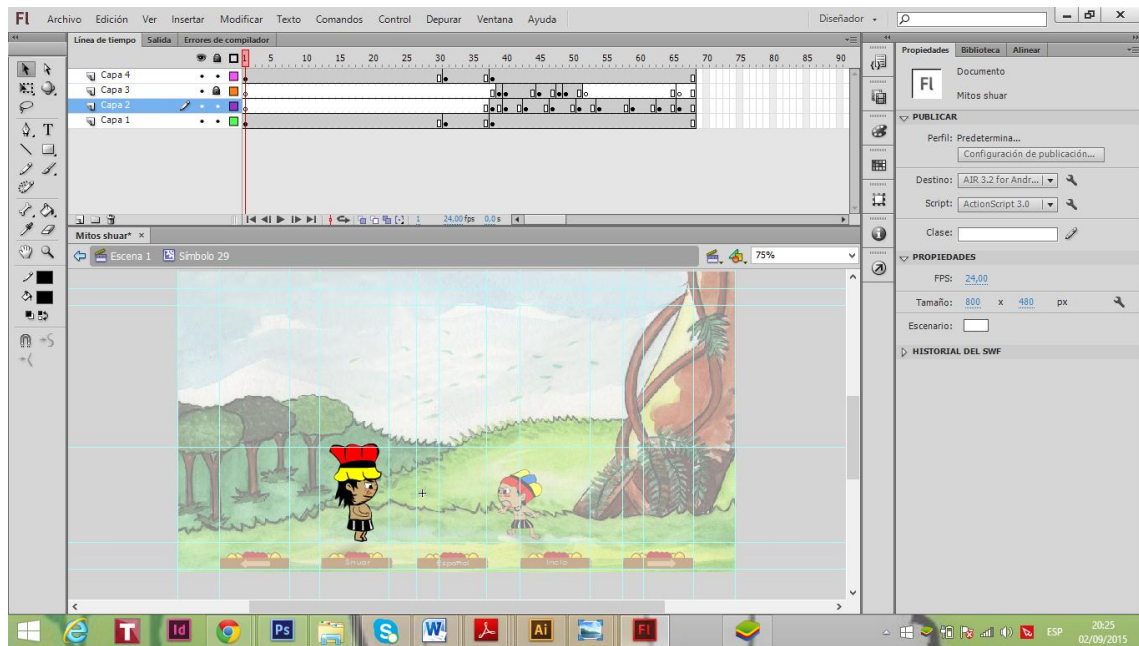


Figura 34-3 Animación de los personajes
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.2.12 Audio

El audio a utilizarse en la elaboración del libro multimedia ha sido seleccionado en base a la investigación realizada anteriormente. Por ende se ha utilizado fondo musicales apropiados para los niños. Los fondos que se ha seleccionado es de la nacionalidad Shuar como cantos de guerra, su danzas cantos referente a la mitología, sonidos de animales de la selva como, sonidos pájaros, los relámpagos, de esta manera logrando así un impacto visual a los niños.

3.2.13 Icono

Para la creación del icono se tuvo que investigar las normas del sistema que tiene los iconos de Apple, en el cual los demás sistemas operativos no tienen malla ni normas para sus iconos.

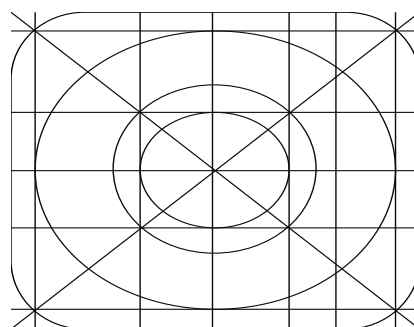


Figura 35-3 Retícula de Apple para sus iconos

Fuente: <http://www.applesfera.com/ios/los-iconos-de-ios-7-como-son-como-deberian-ser-y-lo-que-opinan-los-profesionales-de-su-diseño>

Se elaboró varias propuestas con lluvia de ideas, se escogieron tres iconos se observó que no cumplían con los requisitos para los iconos de Apple, escogiendo la siguiente propuesta basándonos en la cromática y la ilustración son de acuerdo a la malla de las normas de iconos de Apple.



Figura 36-3 Icono del libro multimedia
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

El icono está acorde con los protagonistas de las historias de los mitos Shuar en el cual las partes del rostro y del cuerpo de Shuar están dentro de la malla de las normas de Apple. Como se puede observar el icono es funcional y estético.

3.2.14 *Pantallas del libro multimedia interactivo*

Se ha utilizado la simulación de un libro multimedia interactivo para que los niños puedan interactuar en cada una de las páginas leer y aprender de su contenido e ilustraciones, el empleo de este elemento es dar a conocer los valores culturales de los pueblos Shuar.

Su navegación interna se ha diseñado a modo de dos botones, los cuales desplazan de forma más rápida a cada una de las pantallas de los mitos. Se ha creado de forma horizontal basado en la forma de manipular la tablet en los niños, y en forma que se lee, sin embargo se ha tenido en consideración la legibilidad del título y la claridad de las ilustraciones que representan las portadas. Al abrir el libro tiene dos opciones de leer los mitos e ir a las actividades. Todas las

páginas tienen dos opciones de idioma en Shuar-Chicham y en español y son narrados, de esta manera los niños podrán interactuar con el libro multimedia.



Figura 37-3 Pantallas del libro multimedia interactivo
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia



Figura 38-3 Pantallas del contenido
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Existen dos actividades interactivas que permite al niño generar conocimientos de los mitos, permitiendo así que niño desarrollar la parte artística relacionada con los mitos de la cual se alude.



Figura 39-3 Pantallas juegos
Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

3.3 Evaluación

El libro multimedia desarrollado consta de dos mitos y dos actividades de entretenimiento en el cual los niños y niñas van a reforzar los conocimientos adquiridos de los mitos. Para desarrollarlo se tomó en cuenta: evaluar el juego y el contenido de la historia de los mitos por medio de la prueba del T-Student, se realizaron dos tipos de encuesta, unos para los niños y otra para los docentes; para los niños con palabras que ellos entiendan la aplicación y para los profesores orientado hacia el contenido educativo, con la finalidad de mejorar la aplicación.

3.3.1 Evaluación según la observación del niño.

Para determinar los números de niños de la unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa”Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza, se realizará el T-Students utilizando 7 niños.

A continuación la tabla de resultados obtenidos en la investigación de campo.

Tabla 13-3:T-student de los niños.

| Niños/niñas Atributo | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | Promedio |
|------------------------------|----|----|----|----|----|----|----|----------|
| Navegabilidad /Usabilidad | 7 | 9 | 8 | 10 | 9 | 9 | 8 | 8,57 |
| Cromática | 8 | 9 | 10 | 10 | 7 | 8 | 9 | 8,71 |
| Ilustraciones | 10 | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9,57 |
| Audio | 10 | 9 | 10 | 8 | 10 | 9 | 10 | 9,43 |
| Animación | 10 | 10 | 9 | 9 | 8 | 10 | 8 | 9,14 |
| Tipografía | 9 | 10 | 9 | 7 | 8 | 8 | 9 | 8,57 |
| Captación del contenido | 10 | 10 | 9 | 9 | 10 | 9 | 9 | 9,42 |
| Aprendizaje | 9 | 10 | 10 | 10 | 8 | 9 | 9 | 9,28 |
| Aceptación | 9 | 9 | 10 | 10 | 10 | 9 | 10 | 9,57 |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

3.3.2 Evaluación a los profesores

Para la calificación se realizará mediante un el T-Students utilizando 2profesores que dictan clases a los niños y niñas de cuarto y quinto grado de básica, de la unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa”Tsurakú, Parroquia Simón Bolívar, cantón Pastaza y Provincia Pastaza, se realizará el T-Students utilizando 7 niños.

A continuación la tabla de resultados obtenidos en la investigación de campo.

Tabla 14-3: T-student de los profesores

| Profesores Atributo | 1 | 2 | Promedio |
|---------------------------|----|----|----------|
| Navegabilidad /Usabilidad | 10 | 9 | 9,5 |
| Cromática | 9 | 10 | 9,5 |
| Ilustraciones | 10 | 10 | 10 |
| Audio | 9 | 9 | 9 |
| Animación | 10 | 10 | 10 |
| Tipografía | 9 | 9 | 9 |
| Captación del contenido | 10 | 10 | 10 |
| Aprendizaje | 10 | 10 | 10 |
| Aceptación | 10 | 10 | 10 |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

Para la calificación cada atributo es evaluado sobre diez puntos que equivale al 100% de efectividad. A continuación se ha obtenido los siguientes resultados registrados en las siguientes tablas de datos.

Tabla 15-3: Promedios y porcentajes finales

| ATRIBUTO | ESTUDIANTES | DOCENTES | PROMEDIO |
|---------------------------|-------------|-----------------|----------|
| Navegabilidad /Usabilidad | 85,7% | 95% | 90,35% |
| Cromática | 87,1% | 95% | 91,05% |
| Ilustraciones | 95,7% | 100% | 97,85 % |
| Audio | 94,3% | 90% | 92,2% |
| Animación | 91,4% | 100% | 95,7% |
| Tipografía | 85,7% | 90% | 87,85% |
| Captación del contenido | 94,2% | 100% | 97,1% |
| Aprendizaje | 92,8% | 100% | 96,4% |
| Aceptación | 95,7% | 100% | 97,85% |
| | | PROMEDIO | 94,03% |

Realizado por: Daniela López y Gualberto Heredia

Fuente: Daniela López y Gualberto Heredia

Los resultados obtenidos en el proyecto con todos los atributos mencionados anteriormente, se ha obtenido un porcentaje de 94,03% logrando obtener resultados favorables de acuerdo a los objetivos planteados.

Concluyendo de esta manera que las animaciones, ilustraciones, sonido, audio atrae la atención de los niños y desarrollan nuevas destrezas en ellos. El libro multimedia fue fácil acceso para los niños pudieron recordar los contenidos aprendidos de los mitos, ayudando a los niños en su comprensión lectora y desarrollando su imaginación y creatividad.

CONCLUSIONES

1. La nacionalidad Shuar tienen sus propias expresiones y rasgos culturales que les diferencia de los demás, una de ellas son los mitos que se basa en los modelos creados por sus divinidades, en las cuales imponen los roles a los hombres y mujeres que desempeñan en la naturaleza, por medio de las cuales transmiten valores, conocimientos y enseñanzas propios de la cultura de forma oral.
2. Se concluye que las animaciones, sonido, ilustraciones, narraciones de los mitos y el contenido realizado en el libro multimedia bilingüe interactivo “Mitología del pueblo Shuar” resulta muy atractiva e interesante para los niños, al mismo tiempo practican su idioma mediante el material lúdico, donde los niños y niñas se sintieron motivados al leer en este nuevo formato.
3. Se concluye que el libro multimedia interactivo ayude al niño a entender y conservar el origen del estilo de vida del pueblo Shuar siendo de esta manera importante las enseñanzas propias de su cultura a través de sus mitos.
4. El proyecto creado y el contenido pedagógico utilizado ha sido minuciosamente investigado para poder llegar de una forma positiva al público objetivo, y de esta manera se ha podido cumplir con los objetivos planteados logrando así tener una eficacia del 94,03% en todos sus atributos mencionados, y de esta se ha podido verificar que la aplicación es muy favorable para la enseñanza, hemos podido captar la atención y el interés del niño por el aprendizaje de los mitos Shuar.

RECOMENDACIONES

1. Dar seguimiento al presente proyecto, para que sigan desarrollando y promuevan la aplicación con el propósito de dar a conocer los valores culturales del pueblo Shuar.
2. Se recomienda utilizar las mismas técnicas al momento de crear otro libro interactivo que enseñen sobre los mitos del pueblo Shuar, para que los niños no pierdan la guía de aprendizaje.
3. Se recomienda a la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe “Tsantsa” la implementación de un libro electrónico que permite reforzar sus conocimientos y mantener la cultura reconociendo los valores culturales que los rodean y además que el aprendizaje sea interesante, divertido para los niños.
4. Se recomienda compartir el proyecto con establecimientos de otros sectores para reforzar los conocimientos y conocer un poco más de la cultura Shuar.

GLOSARIO

Awankem: Adornos para los hombros

Anent: Cantos para la agricultura

Awánketai: Huesos de animal

Arútam: Nombre de un Dios guerrero.

Ayampaco: Contiene la tilapia que es el pescado favorito de su alimentación.

Amámuk: Tazón

Akítiai: Aretes

Barbasco: Veneno para pescar

Changina: Cesta que usan las mujeres Shuar para recojer la cosecha

Chankin: Canasto para colocar y trasportar los animales que lograban cazar.

Etsa: Sol y espíritu de la caza, dueño de los animales

Guadua: Caña que crece en un clima calado húmedos tallo es usado para construir las paredes de las viviendas Shuar.

Iwianch: Espiritu de los muertos y con imagen catolica del diablo

Ikichi: Cinturón de lana de algodón para mujer.

Itip: Atuendo del hombre Shuar

Iwia: Representa para la mitología Shuar un hombre que mataba a la gente y se comía

Kamush: Corteza de un arbol

Makich: Instrumento musical que lleva los hombre Shuar

Nánk: Lanza de chonta de los Shuar

Nunkui: Espíritu de la tierra y dueña de los cultivos, del hogar u de la cerámica y protectora de los conocimientos del mundo femenino.

Naiyap: Fruta preferida por el demonio, según la tradición Shuar

Nampet: Cantos realizados por los hombres de la cultura Shuar

Nantu: Luna

Numpi: Planta de fruto

Pitiak: Canasto impermeable con tapa

Pinkiui: Flauta

Pinink: Plato

Senta: Cinta

Suku: Canasto específicamente para la pesca

Súa: Es genipa, tintura negra.

Shamán: Es brujo, sabio.

Shakáp: Cinturón

Shakaim: Espíritu del trabajo y dueño de los árboles, es el creador de la selva y representa fuerza y habilidad para el trabajo

Shuar: Nacionalidad indígena

Shaud: Collar

Tusukánku: Aretes de tucán

Tsantsa: Cabeza reducida.

Tsentsak: Dardos o flechas mágicas que producen enfermedades y que solamente pueden ser vistas por los médicos tradicionales

Tsunki: Espíritu del río y dueño de los peces, enseña a los Shuar todo lo referente a la pesca y a la salud

Tawása: Ornamento de cabeza para los hombres.

Tarách: Vestido de las mujeres.

Tankamash: Casa utilizada para los hombre y los huéspedes

Unkuch: Planta que crece en la orilla de los riachuelos de la Amazonia.

Usúmramu: Tatuaje que tiene el hombre Shuar en su rostros

Yuca: Planta comestible de la huerta Shuar que usa para la preparación de la chicha.

Yukúnt: plato yukúnt

Kujancham: Zorro

BIBLIOGRAFÍA

- AJI, J.** *Pueblos fuertes: rasgos de historia Shuar*. Quito- Ecuador: Abya Yala, 1984, pp.20-281.
- Alfa media**[en línea].Elementos multimedia. [consulta: 03 de Junio de 2015]. Disponible en:<http://www.mariapinto.es/alfamedia/cultura/elementos.htm>
- ANIA, K.**,*Tratamiento tipográfico de los libros infantiles. Trabajo Fin Master de Tipografía* (tesis de grado). Universidad de Barcelona, 2010, pp. 16 – 38.
- ARDÉVOL, Elisenda; et al.** *Sapiens:Antropología de la región*. Barcelona-España:Eureca Medial SL, 2003, pp. 300-302.
- AVALOS, M.,&MOREANO, V.** *Estudio del significado emocional del color y formas básicas, en niños de cuarto año de educación básica de la Ciudad de Riobamba* (tesis) (Ing. En Diseño Gráfico).Facultad de Informática y Electrónica. Escuela de Diseño Gráfico. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador.2012. pp. 124 – 130.
- AVIZORA.***Elementos del dibujo infantil* [en línea].Riobamba. [Consulta: 28 de julio 2015] Disponible en:
http://www.avizora.com/publicaciones/pintura_y_escultura/textos/0027_dibujo_infantil.htm
- Avizora**[en línea].Dibujo Infantil. [consulta: 18 de Mayo de 2015]. Disponible en:<http://www.visionarte.com/visionarte/paginas/comicestil.html>
- BOTTASSO, J.B.** *Los Salesianos y la AmazoníaTomo II: Relaciones Etnográficas y geográficas*. Quito-Ecuador: Abya-Yala, 1993, pp.69-70.
- BIANCHI, C.** *Artesanías y técnicas Shuar*. Quito-Ecuador: Mundo Shuar, 1982, pp.50-80
- BARRUECO, D.** *Mitos y leyendas Shuar*. Quito – Ecuador: Mundo Shuar, 1985, pp. 25-100
- BIANCHI, C.** *El Shuar y el ambiente*. Quito-Ecuador: Mundo Shuar, 1980, pp.50-90
- BORJA, Luis., &MORENO, Paola.** *División del trabajo a través del género en la cultura Shuar de la provincia de Morona Santiago* (tesis) (Lic. En ciencias de la educación). Facultad de filosofía, letras y ciencias de la educación. Universidad de Cuenca, Facultad, Escuela. Cuenca - Ecuador. 2010. pp.39-42.
- CALDERÓN DE LA BARCA, P.** *Life is a Dream* [en línea]. Translated by Edward Fitzgerald. Proyecto Gutenberg, 2006. [Consulta: 20 agosto 2009]. Disponible en:
<http://www.gutenberg.org/files/2587/2587.txt>
- Cartagena Mirian***Etapas del dibujo infantil* [blog]. [consulta: 20 de Mayo de 2015]. Disponible en:http://puertasalaimaginacion.blogspot.com/2012/02/etapas-del-dibujo_21.html
- Centro Virtual Cervantes Ilustración Infantil**[en línea].Personajes Ilustrados. [consulta: 18 de Mayo de 2015]. Disponible en:<http://cvc.cervantes.es/actcult/ilustracion/personajes.htm>

CHIAP, T.N. *Sabiduría de la Cultura Shuar de la Amazonía Ecuatoriana Tomo II*. Cuenca - Ecuador: Universidad de Cuenca, 2012, pp. 46.

CONAIE, CONFEDERACIÓN DE ORGANIZACIONES INDÍGENAS DEL ECUADOR (CONAIE). *Las nacionalidades y pueblos del Ecuador*. Quito-Ecuador: Graphus, 2003, pp 60.

CONSTITUCIÓN DE LA REPÚBLICA del Ecuador. Publicada en el R. O. No. 449: 20 de octubre del 2008, Corporación de estudios y publicaciones, Quito – Ecuador., 2008.

Cuentos imaginarios: el arte de la ilustración infantil [en línea]. Ilustración de los libros infantiles [consulta: 18 de Mayo de 2015]. Disponible en: <http://catalogo.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/la-il>

CUMPA, L. *Fundamentos de diagramación: revistas* [en línea]. Diseño gráfico y diagramación. 2002 [Consulta: 15 marzo 2015]. Disponible en: <http://es.slideshare.net/alelyaltuve/fundamentos-de-diagramacin>

Ddsing [en línea]. Los 12 principios de la animación. [consulta: 22 de Mayo de 2015]. Disponible en: <https://ddsing.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

DE COSTALES PEÑAHERRERA, Piedad; & SAMANIEGO COSTALES, Alfredo. *Historia de la nación Shuar*. Quito-Ecuador: Abya Yala, 2006, Pp.162-163.

DIAZ. S.D. *Dibujarte book N° 12 en el proceso de creación de personajes*. México: Editoposter. 2002, pp.97.

ELKER, M. *Metamorfosis del poder: persona, mito y visión en la sociedad Shuar y Achuar (Ecuador, Perú)*. Quito- Ecuador: Abya Yala, 1999, pp. 60.

Eugenia María. *Las tics en la educación* [blog]. [Consulta: 03 de Junio de 2015]. Disponible en: <http://educatics.blogspot.com/2005/06/las-tics-en-los-procesos-de-enseanza-y-25.html>

Feng Shui. [En línea] Como influyen los colores en los niños según el Feng shui. [Consultado: 16 julio 2015] Disponible en: <http://www.fengshuiparaoccidente.com/index.php/component/k2/item/40-como-influyen-los-colores-en-los-ninos-segun-el-feng-shui>

FERIA, D., & POMAQUERO, M. *Creación de un sistema lúdico para fortalecer valores en niños y niñas de 6 a 8 años* (tesis) (Ing. Diseño Gráfico). Facultad de Informática y Electrónica. Escuela de Diseño Gráfico. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2014. pp. 29 – 37.

FERNÁNDEZ, F. *Enciclopedia de la Psicología y la Pedagogía*. Madrid – España: Mateo-Cromo, Artes Gráficas. S.A, 1980, pp. 147-197.

Fotonostra [en línea]. El color. [Consulta: 27 de Mayo de 2015]. Disponible en: <https://ddsing.wordpress.com/2006/05/15/los-12-principios-de-la-animacion/>

- HARNER, M.J.** *Shuar. Pueblo de las Cascadas Sagradas*. 3ª. ed. Quito-Ecuador: Abya-Yala, 1994, pp.10-64.
- JIMÉNEZ MONTOYA, Pedro; & GARCÍA MESEGUER, Álvaro.** *Hormigón armado*. 14ª ed. Barcelona-España: Gustavo Gili, 2000, pp. 9-20.
- LAURA, R.** *Libros electrónicos. Interactividad y construcción de la mirada en [en línea]*. Riobamba. [Consulta: 20 de Mayo de 2015]. Disponible en: <http://semanaeninternet.com/boletines/129001o.htm>
- MOYA, A. E.** *Atlas etnográfico del Ecuador*. Ecuador- Quito: Proyecto de educación bilingüe intercultural, 1998, pp. 31- 33.
- MASHINKIASH, M.** *Módulo de Expresiones Culturales de la Nacionalidad Shuar*. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca. 2010, pp. 12-15.
- MARQUÉS, Mónica; & ORBE, Natalia.** *Catálogo Museo Amazónico*. Quito-Ecuador: Abya Yala, 2003, pp.19-30
- MARTÍNEZ, N.** *Diseño Libro Edición*. Bogotá –Colombia: CERLALC, 1993. pp. 30.
- MADER, E.** *Metamorfosis del poder. Persona, mito y visión en la sociedad Shuar y Achuar (Ecuador-Perú)*, Quito – Ecuador: Abya – Yala, 1999, pp 60.
- MEJANT, L.** *Diccionario ilustrado Shuar-español*. Quito- Ecuador: UNICEF, 2006. pp. 69-77.
- Ministerio de Educación.** *MOSEIB (Modelo del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe)*. [Pdf]. [Consulta: 16 julio 2015]. Disponible en: <http://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/03/MOSEIB.pdf>
- MORANTE, MIRIAM.** *Diseño de libros digitales infantiles* (Tesis de pregrado). Universidad de Valencia, España -Valencia. 2013 pp. 32-50.
- NAMPIR, Chriap; et al.** *Sapiens: Sabiduría de la Cultura Shuar de la Amazonía Ecuatoriana Tomo II*. Cuenca – Ecuador: Universidad de Cuenca, 2012, pp. 15-130.
- PADILLA, Mauro.** *Análisis y promoción mediante una aplicación multimedia la Escuela de Iwias, para estudiantes del bachillerato* (tesis) (Ing. Diseño gráfico) Facultad de Informática y Electrónica. Escuela de Diseño Gráfico. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Pastaza, Ecuador. 2013 pp. 92-98.
- PELLIZZARO, S.** *Los pueblos indios en sus mitos Shuar: N°12 Etsa prisionero de Iwia*. Quito-Ecuador: Ediciones Abya – Yala. 1993, pp. 43-142.
- PELLIZZARO, S.** *Mitología Shuar Vol. VI. Etsa e Iwia, La lucha eterna. 1978 a. Colección Mundo shuar*. Quito-Ecuador: Abya-Yala. 1978.
- PELLIZZARO, S.** *Nunkui, Serie “F” N° 8*. Sucúa - Morona Santiago – Ecuador: Mundo Shuar, 1978.

PELLIZZARO, S. *Arutam, Mitología Shuar*. Quito.- Ecuador: Abya-Yala. Quito, 1996.

Psicología Medica. [en línea] Etapas del desarrollo intelectual de j. Piaget [Consultado: 03 julio 2015] Disponible en: <http://medicinapsicologica.blogspot.com/2011/12/etapas-del-desarrollo-intelectual-de-j.html>

ROBLES, M. L. *Mito y filosofía en el mundo Andino*. Cuenca- Ecuador: Casa de la Cultura Ecuatoriana. 2004, pp. 28.

ROMÁN, P. *Libros electrónicos (ebooks)*. Observatorio Tecnológico, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. [en línea] [consulta: 20 de Mayo de 2015]. Disponible en: <http://recursostic.educacion.es/observatorio/web/es/equipamiento-tecnologico/hardware/954-libros-electronicos-ebooks>

RUEDA, M. V. *Setenta" mitos shuar" (Edición Bilingüe)*. 2ª. ed. Quito-Ecuador: Abya Yala, 1983, pp.107-109.

RUBENSTEIN, S. L. *La conversión de los shuar. Íconos: Revista de Ciencias Sociales*. Quito-Ecuador: 2005, pp.36.

Segunda encuesta sobre el libro digital en España- Impacto de la digitalización en el catálogo, canales de distribución y de venta y política comercial [en línea]. Fundación de Gremio de Editores de España, 2011. [Consulta: 14 julio 2015]. <http://www.actualidadeditorial.com/encuesta-sobre-el-libro-digital-en-espana/>

SHIKI, Naiki; & DOMINGO, Ángel. *Cartilla Bilingüe Shuar-Español. Tradiciones orales de las comunidades Shuar*. Loja- Ecuador. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural-INPC, 2013, pp.10 -64.

Srop Morion [en línea]. Tipos de animación. [consulta: 18 de Mayo de 2015]. Disponible en: <https://sites.google.com/site/conductastopmotion/home/tipos-de-animacion>

TAISHA, Juan; et al. *Sapiens: Un poco de Gramática Shuar*. Quito- Ecuador: UNICEF, 2010, pp. 8-19.

TERAN, I., & VALVERDE, V. *Recopilación de leyendas de la provincia de Chimborazo en una serie de libros infantiles* (tesis) (Ing. Diseño Gráfico). Facultad de Informática y Electrónica. Escuela de Diseño Gráfico. Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, Riobamba, Ecuador. 2014. pp. 145 – 150.

TIMOTHY, S. *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona- España: Gustavo Gili, 2004, pp. 9-10

VALLEJO, G.O. *La justicia indígena, en Morona Santiago* (Diplomado superior en interculturalidad derechos humanos y migración). Aula de derechos humanos – departamentos de estudio interculturales. Universidad de Cuenca, Cuenca- Ecuador: 2010, pp. 18-20.

Viajando x Ecuador [en línea]. Los Shuar [Consulta: 03 Marzo 2015]. Disponible en: <http://www.viajandox.com/shuar-etnia-comunidad.htm>

WALTER, S.; REYNOLDS, L. *The Typographic Design for Children project. University of Reading* [en línea] .Riobamba. [consulta: 20de Mayo de 2015]. Disponible en: <http://www.kidstype.org/>

WELLS, P. *Fundamentos de la animación*. 1ra ed. Barcelona- España: Parramón, 2007, pp-45-50.

WHELAN, B. *La armonía en el color. Nuevas tendencias*. México: Arte y Diseño Gráfico, 1994, pp. 22 – 25.

WONG, W. *Fundamentos del Diseño*. Barcelona- España., GG Diseño., 2014., Pp. 42 -131.

YÁNEZ, Fernando; & CHACON Humberto. *Enfoque pedagógico del aula unidocente en las nacionalidades amazónicas del Ecuador. Lengua, cultura y educación*. Bolivia - Ecuador – Perú. Educación Intercultural Bilingüe (EIBAMAZ). Convenio de Cooperación entre el Gobierno de Finlandia y UNICEF 2009, pp-23-93.

ANEXOS

Anexo A: Guion técnico



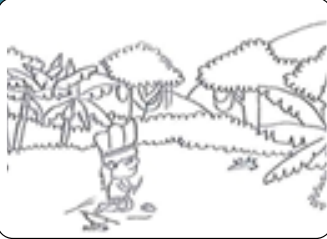
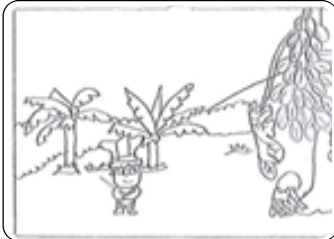
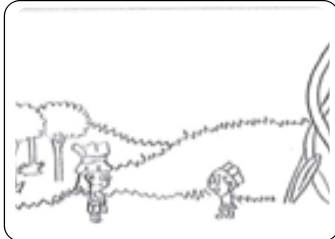

| Escena | P.L | Tiempo | Encuadre | Acción | Texto | Sonido |
|--------|-----|--------|----------|----------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| 2 | 13 | 5seg | PG | | | Música de fondo de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 14 | 5seg | PG | La mujer Shuar camina por los riachuelos en busca de una hierba. | Voz en off: “En los tiempos viejos los Shuar no conocían ninguna de las plantas que hoy se cultivan. Un día una mujer caminaba por las orillas de los riachuelos, recogiendo hojas tiernas de Unkuch, en el idioma de los Shuar, es la hierba de la selva usada por los pueblos indígenas en su alimentación para así tener algo de comer. Mientras caminaba por el filo del río vio bajar una cascara de maní, luego una cascara de yuca.” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 15 | 5seg | PG | La mujer se acerca donde esta Nunkui y su hija. | Voz en off: “Se acercó al lugar de donde las arrojaba, y escucho una fuerte risa de una mujer. Ella lavaba las yucas, el camote, y el maní. Pelaba y botaba las cascara al río. La mujer tenía un aspecto bondadoso que le inspiraba confianza. Por eso la mujer Shuar se le acerco suplicándole que le ofreciera algo de comer, porque no había comido en todo el día.” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 16 | 5seg | PG | La niña Nunkui asustada escondida atrás de su mama. | Voz en off: “La mujer se le acerco con simpatía y le dijo: yo soy Nunkui, la diosa de la tierra, en Shuar quiere decir ser superior, que entrega los alimentos a los Shuaras. Te estaba esperando para entregarte a mi hija. A ella le puedes pedir todo lo que está en mis canastos: la yuca, maní, plátano, frejolea, palma y todas las cosas que quieras. Al entrégale a la niña, Nunkui le dijo poniéndose muy seria. No maltrates a mi hija, que todos la respeten para evitar grandes desgracias y nunca pidan cosas malas” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 17 | 5seg | PA | La niña Nunkui hace aparecer las cosas que la mujer Shuar vio en los | Voz en off: “La mujer regreso a la casa con la niña Nunkui, y empezó a pedir las cosas que había visto en los canastos de su madre.” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva. |

| | | | | | | |
|---|----|------|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | canastos de la mama. | | |
| 2 | 18 | 5seg | PA | El hombre Shuar tomando chicha, y la mujer agradeciendo los frutos que les envió la diosa Nunkui. | Voz en off: "Cuando regreso el marido a la casa, decepcionado y cansado de tanto buscar alimentos, vio los canastos llenos de hortalizas y las ollas llenas de chicha. Entonces el marido le pregunto de donde había sacado a la niña y la mujer le conto todo." | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 19 | 5seg | PG | El hombre Shuar trabajando en la huerta, mientras caminaba la mujer Shuar a la huerta. | Voz en off: "Cierta día la mujer comenzó a dejar a la niña en la casa para que jugaran con sus hijos, mientras ella y su esposo cultivaban la huerta." | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 20 | 5seg | PA | Los niños botando ceniza a la niña Nunkui. | Voz en off: "Los niños empezaron a jugar con la niña Nunkui, ordenándole que trajera frutas. Al inicio estaban felices, pero luego le pedían que trajera Naiyap, que en Shuar quiere decir fruta preferida por el demonio, según la tradición Shuar. La niña movía la cabeza negándoles el pedido, entonces los niños enojados le comenzaron a lanzar ceniza a los ojos, entonces la niña Nunkui se puso a llorar." | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 21 | 5seg | PG | La niña Nunkui llorando en el techo de la casa. | Voz en off: "La niña Nunkui subió a lo más alto del techo, se arrodillo con lágrimas en los ojos llamando a su mama cantando:" | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva. |
| 2 | 22 | 5seg | PG | La mujer Shuar camina en una fuerte tormenta. | Voz en off: "Mientras cantaba, la niña Nunkui, su llamado se volvía cada vez más fuerte. De repente el cielo se oscureció, y empezó a soplar vientos y tempestades. La mujer Shuar estaba en la huerta, pensó en la niña Nunkui y volví apresurada." | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 23 | 5seg | PG | La niña Nunkui en el techo, saltando hacia las guaduas. | Voz en off: "En la casa, las guaduas se inclinaban casi topando el techo, donde estaba la Niña Nunkui, quien extendía sus bracitos pero no las alcanzaba, hasta que, gracias a un fuerte viento, se agarró de la guadua y no se soltó. Por ahí entro, hasta perderse en la profundidad de la Tierra." | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 24 | 5seg | PG | La mujer Shuar | Voz en off: | Música con ritmo, sonidos |

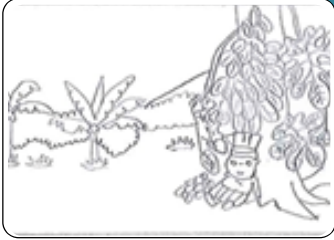

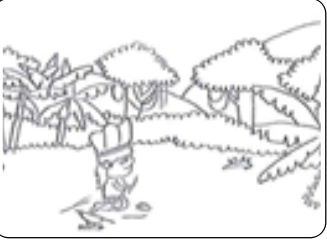
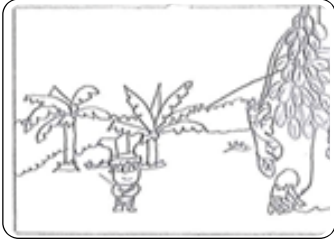
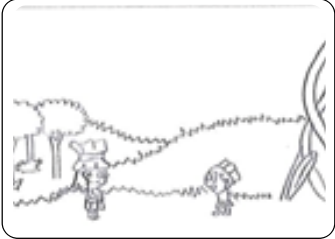

| | | | | | | |
|---|----|------|----|-------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------|
| | | | | regañando a los hijos. | “Cuando la mujer llego al patio de la casa, reprendió a los niños que estaban asustados, y empezaron a cortar guaduas para encontrar a la niña Nunkui. Por eso dicen que las guaduas son fértiles por que la niña Nunkui vive allí y no cualquiera los trabaja.” | ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |
| 2 | 25 | 5seg | PG | Las mujeres Shuar trabajando duro en la huerta. | Voz en off: “Desde ese día, Nunkui la maldijo, la humanidad tiene que trabajar la tierra, cultivarla y suplicarle a Nunkui por medio de anents, que en Shuar quiere decir, que son cantos o invocaciones secretas que realizan los Shuar para producir en abundancia y poder comer.” | Música con ritmo, sonidos ambientales de fondos de la selva, que desciende suavemente. |

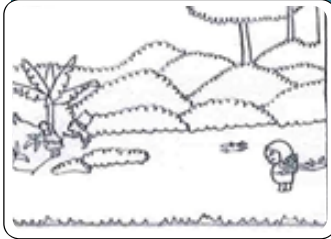
Anexo B: Story Board

NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN: Mito de Etsa y Kujancham PÁGINA No: 2

| | | |
|-----------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| <p>Escena: 1 Plano: 7</p> | <p>Escena: 1 Plano: 8</p> | <p>Escena: 1 Plano: 9</p> |
| <p>Acción: Kujancham debajo de un árbol comiendo el fruto</p> | <p>Acción: Kujancham dispara a los monos.</p> | <p>Acción: Kujancham cortando la palmeras, para hacer las flechas</p> |
| <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> |
|  |  |  |
| <p>Escena: 1 Plano: 10</p> | <p>Escena: 1 Plano: 11</p> | <p>Escena: 1 Plano: 12</p> |
| <p>Acción: Etsa enojado y Kujancham vomitando a lado del árbol.</p> | <p>Acción: Etsa soplando muy fuerte.</p> | <p>Acción: Kujancham arrodillado llorando.</p> |
| <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> |

NOMBRE DE LA PRODUCCIÓN: Mito de Etsa y Kujancham PÁGINA No: 2

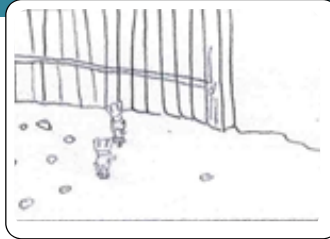
| | | |
|-------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------|
|  |  |  |
| <p>Escena: 1 Plano: 7</p> | <p>Escena: 1 Plano: 8</p> | <p>Escena: 1 Plano: 9</p> |
| <p>Acción: Kujancham debajo de un árbol comiendo el fruto</p> | <p>Acción: Kujancham dispara a los monos.</p> | <p>Acción: Kujancham cortando la palmeras, para hacer las flechas</p> |
| <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> |
|  |  |  |
| <p>Escena: 1 Plano: 10</p> | <p>Escena: 1 Plano: 11</p> | <p>Escena: 1 Plano: 12</p> |
| <p>Acción: Etsa enojado y Kujancham vomitando a lado del árbol.</p> | <p>Acción: Etsa soplando muy fuerte.</p> | <p>Acción: Kujancham arrodillado llorando.</p> |
| <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> | <p>Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.</p> |



Escena: 2 Plano: 19

Acción: El hombre Shuar trabajando en la huerta, mientras caminaba la mujer Shuar hacia la huerta.

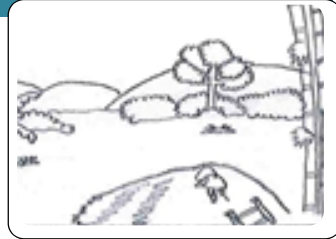
Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.



Escena: 2 Plano: 20

Acción: Los niños botando ceniza a la niña Nunkui.

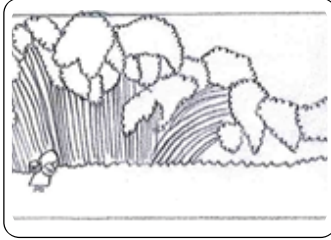
Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.



Escena: 2 Plano: 21

Acción: La niña Nunkui llorando en el techo de la casa.

Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.



Escena: 2 Plano: 22

Acción: La mujer Shua camina en una fuerte tormenta

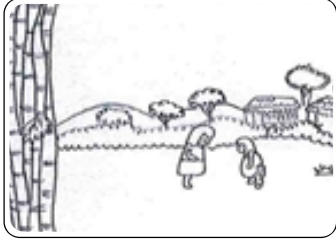
Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.



Escena: 2 Plano: 23

Acción: La niña Nunkui en el techo, saltando hacia las guaduas.

Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.



Escena: 2 Plano: 24

Acción: La mujer Shuar regañando a los hijos.

Sonido: Música con ritmo, sonidos ambientales de la selva.

Anexo D: Demostración del libro multimedia

