

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

Difusión de las principales nacionalidades indígenas de la zona 6 del Ecuador, en base a ilustraciones, animadas en flash.

**Estudiante**

John Jairo Carpio Torres

**Tutor**

Dis. Paul Arévalo

**Quito-Ecuador.**

Enero 2013.

# **UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL**

## **CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO**

### **CERTIFICADO DE AUTORÍA**

El documento de tesis con el título “**Difusión de las principales nacionalidades indígenas de la zona 6 del Ecuador, en base a ilustraciones, animadas en flash.**” Ha sido desarrollado por John Jairo Carpio Torres con Cel.0104703731 persona que posee los derechos de autoría y responsabilidad, restringiéndose a la copia o utilización de cada uno de los productos de esta tesis sin previa autorización.

---

**John Jairo Carpio Torres.**

## **DEDICATORIA**

Mi TTG la dedico al esfuerzo, empeño, amor y confianza de mis padres que son quienes me dieron la vida y es tuvieron en los momentos más difíciles, brindándome todo su apoyo y amor, gracias Pápa y Máma por darme una carrera para mi futuro y confiar en mí.

## **AGRADECIMIENTOS**

Después de haber realizado tan riguroso trabajo de TTG, para la universidad Israel, tengo que agradecerle a Dios por llenar mi vida de dichas y bendiciones, a mis padres por permitirme realizar mis sueños y a mis profesores por ser mis guías.

## RESUMEN

la presente TTG tiene como finalidad difundir las principales nacionalidades indígenas del Ecuador concernientes a la zona 6 del país, compuesta por Azuay, Cañar y Morona Santiago, en base ilustraciones animadas en flash, determinado como problema la falta de recursos gráficos para dar a conocer sobre estos pueblos a los niños, que permitiera llamar su atención y que estuviera acorde con su nivel de aprendizaje, lo que nos llevo a realizar una investigación sobre estas tres provincias buscando recopilar datos sobre las nacionalidades indígenas que se encuentran presentes en las mismas, determinando la presencia de los shuar, Achuar y Cañaris. Así mismo con la aplicación de técnicas de investigación y recopilación de datos, sobre opiniones y sugerencias referentes al tipo de material que se podría aplicar en la difusión y aprendizaje de los niños, en lo concerniente, al tipo, genero y técnica para ilustrar, así tambien el movimiento e interactividad que podríamos aplicar en los gráficos para transmitir la información. Lo que nos llevo a buscar el canal más adecuado para su distribución, guía y promoción de tal recurso, donde la investigación arrojó como resultado la crear de un material didáctico para niños en base al desarrollo de una interface que comunicara diferentes ambientes, que guardaran relación con cuatro premisa básicas (¿Dónde vivo?, ¿Qué hago?, ¿quién soy? Y ¿Cómo me visto?), relacionadas con estas nacionalidades, buscando que ellos mismos sean los que se presenten con respecto al usuario.

## **ABSTRACT**

This thesis aims to disseminate the main indigenous nationalities of Ecuador concerning the zone 6 of the country, consists of Azuay, Cañar and Morona Santiago, animated illustrations based on flash, given as a problem the lack of visual aids to present on these people's children, that would get your attention and that was commensurate with their level of learning, which led us to conduct research in these three provinces looking to collect data on indigenous nationalities are present in them, determining the presence of the Shuar, Achuar and Canaris. In addition to the application of research techniques and data collection on opinions and suggestions concerning the type of material that could be applied in the dissemination and learning of children, concerning, type, genre and technique to illustrate and also the movement and interactivity that could apply graphics to convey information. What led us to find the most suitable channel for distribution, promotion and guidance of such an action, where the research yielded results in creating teaching materials for children based on the development of an interface to communicate different environments, that related four basic premise (Where do I live?, What do I do?, who am I and how did I see?), related to these nations, that they are looking for cases arising from the user.

## TABLA DE CONTENIDOS

<b>CAPÍTULO I</b>	<b>Página</b>
<b>1. Introducción</b>	<b>16</b>
<b>1.1. Antecedentes</b>	<b>17</b>
<b>1.2. Formulación del Problema</b>	<b>19</b>
<b>1.3. Objetivos</b>	<b>19</b>
1.3.1. Objetivos generales	19
1.3.2. Objetivos específicos	20
<b>1.4. Justificación</b>	<b>20</b>
1.4.1. Justificación Teórica	21
1.4.2. Justificación Práctica–	22
1.4.3. Justificación Metodológica	22
<b>1.5. Hipótesis</b>	<b>22</b>
 <b>CAPÍTULO II</b>	
<b>2. Marco teórico</b>	<b>23</b>
<b>2.1. Nacionalidad</b>	<b>24</b>
2.1.1. Nacionalidad indígena	24
2.1.2. Características	25
2.1.3. Las nacionalidades indígenas en el Ecuador	28
2.1.4. Ubicación	29
2.1.5. Delimitación de las nacionalidades indígenas, que están presentes en la zona 6 (austro) en el Ecuador	29
<b>2.2. Azuay y Cañar (CAÑARIS)</b>	<b>30</b>
2.2.1. Azuay	30
2.2.2. Cañar	31
<b>2.3. Los Cañarís (en kichwa: Kañari)</b>	<b>31</b>
2.3.1.1. Ubicación geográfica	31

2.3.1.2.	Relatos históricos	32
2.3.1.3.	Organización política	35
2.3.1.4.	Lengua Cañari...	35
2.3.1.5.	Vivienda	36
2.3.1.6.	Prácticas	36
<b>2.4.</b>	<b>Morona Santiago (Shuar y Achuar)</b>	<b>38</b>
2.4.1.0.	Achuar	39
2.4.1.1.	Historia	40
2.4.1.2.	Idioma	40
2.4.1.3.	Costumbres	41
2.4.1.4.	Vivienda	42
2.4.2.	Shuar	43
2.4.2.1.	Ubicación geográfica	43
2.4.2.2.	Relato histórico	44
2.4.2.3.	Organización socio-política	44
2.4.2.4.	Vestimenta	45
2.4.2.5.	Prácticas	45
2.4.2.6.	Costumbres, símbolos y creencias	47
2.4.2.7.	Mitos de los shuar	48
<b>2.5.</b>	<b>Ilustración</b>	<b>49</b>
2.5.1.	Concepto	49
2.5.2.	¿Qué es ilustrar?	49
2.5.3.	Tipos de ilustración	50
2.5.4.	La ilustración infantil	52
2.5.5.	Técnicas de ilustración	54
2.5.6.	El Manga	59
2.5.6.1.	Kokomo	59
2.5.6.2.	Componentes gráficos del manga	60
2.5.7.	Ilustración digital	62
2.5.7.1.	Concepto	62

2.5.7.2.	Herramientas de ilustración digital	63
2.5.7.3.	Proceso para realizar una ilustración digital	64
<b>2.6.</b>	<b>Educación</b>	67
2.6.1.0.	Concepto	67
2.6.1.1.	Objetivos	67
2.6.2.	Delimitación de las capacidades que desarrolla un niño, en la edad de 5 a 6	68
2.6.2.1.	Capacidades motrices	69
2.6.2.2.	Las capacidades cognitivas y el lenguaje	70
2.6.2.3.	Capacidad de relacionarse con los demás y de equilibrio personal	72
2.6.3.	Factores que favorecen el aprendizaje	73
<b>2.7.</b>	<b>Diseño de interfaces</b>	74
2.7.1.	Modelos de interfaz de usuario	75
2.7.1.1.	Reglas para diseñar una interface	75
2.7.1.2.	Pasos para el diseño de una interface grafica	76
2.7.2.	Desarrollo de las pantallas	77
2.7.3.	Clasificación de las pantallas	78
<b>2.8.</b>	<b>Animación</b>	79
2.8.1.	Concepto y proceso	79
<b>2.9.</b>	<b>TICS</b>	80
2.9.1.	Concepto	80
2.9.1.1.	Características	81
2.9.2.	Las TICS en Pedagogía	83

## **CAPÍTULO III**

<b>3.</b>	<b>Metodología</b>	87
<b>3.1.</b>	<b>Investigación</b>	87
3.1.1.	Cualitativa	87
3.1.1.1.	Instrumentos para recolectar datos cualitativos	88
3.1.2.	Cuantitativa	88

3.1.2.1. Instrumentos para recolectar datos cualitativos	89
<b>3.2. Población y muestra</b>	90
<b>3.3. Cálculo del tamaño de la muestra</b>	91
<b>3.4. Técnicas e instrumentos</b>	92
3.4.1. Encuesta	93
3.4.1.1. Características	93
3.4.1.2. Pasos que siguen en la realización de una encuesta	93
3.4.1.3. Tipos de encuestas	94
3.4.1.4. Tipos de preguntas	95
3.4.1.5. Modelo de encuesta	95
<b>3.5. Análisis de los datos</b>	98
3.5.1. Proceso de análisis de la encuesta	98
<b>3.6.0. Aplicación</b>	98
3.6.1.0. Tabulación encuesta	99
<b>3.6. Conclusiones de la encuesta</b>	103
<b>3.7. Planificación</b>	
 <b>Capítulo VI</b>	
 <b>4. Material didáctico</b>	109
 <b>4.1. Línea grafica</b>	110
 <b>4.2. Diseño de personajes, entorno y elementos del medio</b>	112
4.2.1. Personajes	113
4.2.2. Entorno y elementos del medio	116
4.2.2.1. Ilustración del Entorno CAÑARI	117
4.2.2.2. Ilustración del Entorno SHUAR	119
4.2.2.3. Ilustración del Entorno Achuar	121

<b>4.3. Proceso para colorear los gráficos</b>	<b>123</b>
4.3.1. Pintado personajes	125
4.3.1.1. Pintado de los entornos CAÑARÍS (Ambientación para la vestimenta)	126
4.3.1.2 .Pintado del entrono SHUAR (Ambientación para la presentación)	129
4.3.1.3. Pintado entrono ACHUAR (Ambientación para la vivienda)	132
<b>4.4. Interface</b>	<b>135</b>
<b>4.4.1. La estructura de dicha interface</b>	<b>136</b>
4.4.1.1. Intro	137
4.4.1.2. Menú	137
4.4.1.3. Submenú	138
4.4.1.4. Ventanas	138
4.4.1.5. Botones	139
<b>4.5. Animación</b>	<b>141</b>
<b>Capítulo V</b>	
<b>5. Conclusiones y recomendaciones</b>	<b>145</b>
5.1. Conclusiones	145
5.2. Recomendaciones	148
<b>Anexos (ilustraciones y esquema de interface)</b>	<b>150</b>

## LISTA DE CUADROS DE GRÁFICOS

	Pagina
Figura.1 Nacionalidades indígenas en el Ecuador	28
Figura.2 Ubicación	29
Figura.3 Nacionalidades indígenas, en la zona 6 (austro) en el Ecuador	29
Figura.4 vestimenta Cañarís	32
Figura.5 Origen Mítico cañarís	33
Figura.6 Achuar	39
Figura. 7 Costumbres, Achuar	41
Figura. 8 Vivienda, Achuar	42
Figura. 9 Shuar	43
Figura. 10 Relatos históricos shuar	44
Figura.11 Tipos de ilustración	52
Figura.12 Técnicas de ilustración	58
Figura .13 Género manga	59
Figura.14 Componentes gráficos manga	60
Figura.15 Diseño ojos	61
Figura.16 Cuerpo	61
Figura. 17 Animación	80
Figuras.18 cuadros de porcentajes de las encuestas	99
Figura.19 línea grafica	110
Figura. 20 personajes	113
Figuras. 21 Entornos (Shuar, Cañarí y Achuar)	117
Figuras. 22 Coloreado de personajes (Shuar, Cañarí y Achuar)	124

Figura. 24	Interface	135
Figuras. 25	Intro	137
Figuras. 26	Menú principal	138
Figuras. 27	Submenús	138
Figuras. 28	Ventanas	138
Figuras. 29	Botones	139
Figuras. 30	Animación	141
Figuras. 31	Proceso Animación interpolación	143
Figuras. 32	Proceso Animación cuadro a cuadro	143

# Capítulo I

## **1. Introducción**

### **1.1. Antecedentes**

Comenzaremos mencionando que al momento en el que se quiere recopilar información sobre la cultura indígena del Ecuador, utilizando los recursos tecnológicos, en base libros, archivos, ensayos, etc. Proporcionados en la web, existe una gran dificultad y deficiencia a nivel gráfico, para encontrar un material que este acorde con el nivel de conocimientos de un niño y más que todo estos, se atrean a investigar y aprender en base al contenido hallado. Que tiene como principal dificultad el texto, que se encuentra en gran cantidad en un determinado artículo, que a menudo se vuelve tedioso para una persona adulta, no se diga para un niño que espera encontrar una imagen que apoye a la comprensión de la información, que le permita elaborar una imagen mental que complemente el aprendizaje. Donde el autor solo en base a argumentación textual y la aplicación de una imagen cualquiera, trata de solucionar el déficit de conocimiento, donde la imagen utilizada en dichos textos, a menudo resulta ser hasta confusa para un niño al ver que ni siquiera puede ser interpretada en su totalidad, sobre un determinado tema.

Al no existir un apoyo visual en la información, hace que se vuelva poco amigable y nada entretenida la asimilación del contenido, por parte del individuo,” donde el texto nos impone una dirección lineal, la palabra escrita se ordena en secuencia, mientras que la ilustración exige una lectura espacial.”<sup>1</sup> Donde el texto obliga a

---

<sup>1</sup> <http://www.slideshare.net/videoconferencias/la-ilustracin-en-la-literatura-para-nios-y>

seguir así adelante, en cambio la ilustración invita a detenerse, a mirar cuidadosamente, afijarse en los detalles y a descubrir signos.

Donde el color también desempeñar un papel fundamental en la persuasión de un niño como atractivo, ya que solo texto de color negro y el fondo blanco, genera una sensación de rigidez, carente de movimiento y poco digerible para este, no se diga de la imagen que no tiene ningún tratamiento o retoque del color. Rigidez no solo es a nivel de color, sino de disposición de los elemento, de cómo se aplica las pocas imágenes, la tipografía y demás recurso visuales. Donde no existe un movimiento, ni tampoco se sugiere algún tipo de recorrido visual, a través de la forma, trazos, textura, es decir algún tipo de línea gráfica acorde con los usuarios, que son parámetros que motivan a un niño a poner a atención sobre un determinado tema.

## **1.2. FORMULACIÓN DEL PROBLEMA**

¿Qué es lo que dificulta utilizar la información encontrada en la libros, documentales, textos, archivos, páginas web, etc. Sobre las nacionalidades indígenas del la zona 6 del Ecuador, que no pueda ser aplicada en el aprendizaje de los niños?.

Es el poco apoyo visual que cada uno de estos tienen sobre las nacionalidades, la gran cantidad de textos es lo que prima en estos documentos, no se diga de los recurso fotográficos gráficos, dibujos e ilustraciones que podemos encontrar en el medio, que resultan poco sugerentes, nada atractivos y poco creativos para un niño, al estar enfocados a un público adulto, que no le ayuda con la definición y la

conceptualización de una determinada idea, al impedir que se genere una imagen mental de lo que lee , limitando a que desarrolle su imaginación y este aprenda.

Volviendo la actividad de investigar y aprender en una situación tediosa, fría, nada llamativa y agresiva, que resultan compleja a la hora de relacionarlo con la información. Que sobre todo no se aplica normas, lineamientos y patrones que siguieran, un camino y ritmo en el aprendizaje en base a las capacidades que tiene un niño, pudiendo encontrarse deficiencia en el uso de elementos gráficos tales como:

- El color tiene una enorme importancia, influyendo en el mensaje.
- El uso indiscriminado de las fotografías que no apoya con la comprensión y la comunicación, de una determinada idea.
- La ilustración o imagen de la presentación del documento nada atractiva y poco sugerente.
- La deposición y composición de los elementos visuales no logran un atractivo visual e incentivo que permita que el usuario se detenga a leer.

Lo que provoca que exista

- Dificultad para comprender un concepto.
- Perdida de interés al momento de investigar.
- Lectura poco creativa.
- Ignorancia o desconocimiento sobre las nacionalidades.
- Desvalorización con respecto a la información presentada.

- Dificulta en la difusión y propagación de la información.

### **1.3. OBJETIVOS**

#### **1.3.1. Objetivos Generales**

Difundir las principales nacionalidades indígenas de la zona 6 del Ecuador, en base a ilustraciones, animadas en flash.

#### **1.3.2. Objetivos Específicos**

- Recolectar la información referente a las principales nacionalidades indígenas presentes en la zona 6 del Ecuador (AZUAY, CAÑAR Y MORONA ZANTIAGO). para conformar un material acorde a las capacidades de un niño.
- Crear un recurso didáctico en base a la ilustración y la animación, que ayude con la conceptualización de las nacionalidades indígenas a un niño.
- Difundir este recurso didáctico a través de un video y alojar el archivo en una determinada página, para su posterior descarga por parte del usuario.

## **1.4. JUSTIFICACIÓN**

### **1.4.1. Justificación Teórica**

En función de la dificultad latente en nuestro medio, por difundir nuestra cultura, proponer la creación de un recurso didáctico en base a las necesidades propias de un niño, resulta de suma importancia en el ámbito del aprendizaje, donde el niño es capaz de apreciar lo bello de la naturaleza, mostrando sensibilidad a los animales, flores, paisajes, etc. Mostrando gran emoción ante estos, son parámetros que favorecen y valida la necesidad de crear un documento que este acorde con estos a elementos, el nivel aprendizaje y desarrollo motriz, fomentado el desarrollo de un recurso interactivo que promueva, incentive, atraiga y sintetice la información sobre las nacionalidades indígenas de la zona 6 del Ecuador con la aplicación de la ilustraciones infantiles, generada a partir de los textos que podemos encontrar en las diferentes fuentes bibliográficas.

Pretendiendo que la ilustración sea el medio que ayude a conceptualizar y delimitar una idea, pues permite focalizar inmediatamente la historia sobre lo que ocurre a los personajes, a manera de la representación teatral, cinematográfico o icónica en general, liberando de esta responsabilidad al texto, donde cumple una función actualizadora, donde las imágenes cumplen en muchos casos, una función anticipadora, que proporcionando información acerca del tiempo y el lugar en el que transcurre, determinado a partir de la composición.

Al estar los niños en pleno desarrollo de sus habilidades, aplicar movimiento e interacción en base a la animación, entre la información, el gráfico y el receptor.

Se genera un mayor aporte y enriquecimiento visual en el recuso, en base a la participación del individuo al asociar el movimiento con una determinada acción, acontecimiento, actividad, etc. Que guarde relación con una determinada idea, mejorando la conceptualización de dicha información.

#### **1.4.2. Justificación Práctica**

Mediante la creación de dicho recurso gráfico y la animación del mismo, lo que se pretende en primera instancia es complementar la información, que podemos encontrar en las diversa fuentes bibliográficas, a partir de las necesidades latentes que tiene un niño al momento de iniciar con el aprendizaje, buscado la forma más adecuada para representar un determinado concepto en base a una ilustración, que vaya acorde con el tema y que de manera sintetizada comunique la información al usuario. Pretendiendo incentivar, atraer, motivar y enriquecer la conceptualización de la información, con el uso de las formas, el color, las textura, la línea gráfica, el movimiento y la libertad a nivel espacial. Motivando al individuo tomar la iniciativa por investigar y no relegarlo a ser un si simple observador, dando hincapié a que en un futuro cercano sea el responsable de difundir dicha información y que esta perdure en el tiempo. Que con el uso de la tecnología y la apertura que nos brinda la aplicación de la misma en el tratamiento de la información, implementación de nuevos soporte y la interacción, acorte fronteras y limitaciones en el desarrollo del aprendizaje en los niños.

### **1.4.3. Justificación Metodológica**

El modelo de investigación que se propone para poner en marcha la investigación es de tipo científico, con la expectativa de generar una solución, sobre la falta de recursos gráficos, en la información que nos proporciona las diferentes fuentes bibliográficas sobre nuestra cultura indígena, que pueda ser utilizada en el aprendizaje de los niños, está en base a recopilación, argumentación y reestructuración de la información, en base a conceptos que nos permitan poco a poco ir despejando las dudas y más que todo solventado, los diversos problemas que tiene los individuos cuando son niños en base a argumentación, sobre el desarrollo de su capacidad mental y física, comprendiendo cuales son los parámetros, lineamientos y aspectos a tomar en cuenta al momento de plantearse un material dirigido a este grupo de personas, que permita que estos puedan digerir y asimilar la información. Que mediante dicho diagnóstico que nos arroje la información, de igual manera búsqueda en base a conceptos la documentación necesaria que valide el uso de los mismos, como medio canalizador de la información.

### **1.5. Hipótesis**

La falta de recursos gráficos, sobre las nacionalidades indígenas del Ecuador enfocado a los niños, provoca dificultad, en la difusión de la información referente a estos pueblos. Resultando necesaria la implementación de elementos ilustrativos junto a la información textual, que facilite la transmisión de dicha información, mejorando la conceptualización de una determinada idea en un niño.

# Capítulo II

## **2. Marco teórico**

### **2.1. NACIONALIDAD**

“Podemos decir que es concepto polisémico de gran importancia en las ciencias sociales, el derecho privado, el derecho constitucional y las relaciones internacionales; que puede referirse a”<sup>2</sup>:

- Nacionalidad jurídica, administrativa o de pasaporte: la pertenencia de una persona a un ordenamiento jurídico concreto. Es el vínculo de un individuo con un Estado genera derechos y deberes recíprocos
- Nacionalidad social, identitaria o de sentimiento: la pertenencia a un grupo social de fuerte personalidad identitaria (el carácter nacional de un pueblo). Ideas que tenían (Henri Batiffol y de Lerebours Pigeoniére). Que permitieron definir a la nacionalidad como:

Definiendo entonces a la Nacionalidad como un atributo jurídico que señalan a un individuo como miembro de un pueblo constitutivo de un estado, es decir que es el vínculo o nexo de carácter jurídico y político lega que relaciona a un individuo con el estado.

#### **2.1.1. Nacionalidad indígena**

En base al los conceptos de nacionalidad (“Henri Batiffol”<sup>3</sup> y de Lerebours Pigeoniére) y el tema referente a que es una etnia (pueblo o nación que

---

<sup>2</sup> <http://goo.gl/mYWtI>

<sup>3</sup> <http://es.scribd.com/doc/92993391/Nacionalidad>

comparten características similares) y al término indígena (que hace referencia al pueblo originario de dicho territorio) podemos definir a la nacionalidad indígena como:

Las nacionalidad indígena son todas aquellas distintas etnias o comunidades que forman parte de un estado, es decir una población humana en la cual los miembros se identifican entre ellos, normalmente con base en una real o presunta genealogía y ascendencia común, o en otros lazos históricos. Normalmente unidas por unas prácticas culturales, de comportamiento, lingüística, o religiosas comunes. Donde dichas comunidades comúnmente reclaman para sí una estructura social, política y un territorio. “Es decir que es un conjunto de pueblos milenarios anteriores y constitutivos del Estado ecuatoriano, que se autodefinen como tales, que tienen una identidad histórica, idioma, y cultura comunes, que viven en un territorio determinado mediante sus instituciones y formas tradicionales de organización social económica, jurídica, política y ejercicio de autoridad”<sup>4</sup>.

### 2.1.2. Características:

- **Identidad:** “es el conjunto de valores, orgullos, tradiciones, símbolos, creencias y modos de comportamiento que funcionan como elementos dentro de un grupo social y que actúan para que los individuos”<sup>5</sup> que lo forman puedan fundamentar su sentimiento de pertenencia que hacen parte a la diversidad al interior de las mismas en respuesta a los intereses,

---

<sup>4</sup> <http://goo.gl/kIENV>

<sup>5</sup> [http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad\\_cultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad_cultural)

códigos, normas y rituales que comparten dichos grupos dentro de la cultura dominante". Por lo que al hablar de los pueblos indígenas se argumenta que la identidad es un medio para definir a los pueblos como singulares, cada uno de ellos son diferentes en las percepciones de su cosmovisión, en las manifestaciones sobre la vida, la relación con la madre naturaleza y sus expresiones religiosas, que han consolidado sus ideales en el principio fundamental de la propuesta política de "la unidad en la diversidad" que pregonan el actual movimiento indígena. En los últimos tiempos, los pueblos indígenas viven un pronunciado proceso de reafirmación cultural, muchas son las manifestaciones que buscan concientizar a la sociedad mayoritaria, inclusive a la misma indígena a retomar su identidad, no obstante que éstas "tienen poderes muy desiguales y además cuando hay una historia larga de desigualdad" (Santos 1997: 206), que evaporan estos intentos.

- **Histórica:** es un conjunto de sucesos en el tiempo, en el cual los territorios que actualmente pertenecen a la República del Ecuador cambian en su aspecto físico y forma, donde los pueblos indígenas tienen su propia visión del mundo, sus maneras de descifrar los fenómenos naturales y sociales, los misterios del universo, sus dioses, la vida, la cosecha, la sabiduría, la muerte, la ciencia, los que son interpretados a la luz de sus conocimientos adquiridos oralmente y transmitidos a sus generaciones.

- **Cultura:** la cultura es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada. Por lo tanto, las costumbres, las prácticas, las maneras de ser, los rituales, los tipos de vestimenta y las normas de comportamiento son aspectos incluidos en la cultura. “Una forma muy natural de concebir la cultura y caracterizar al indígena, dejando de lado expresiones cotidianas propias de cada pueblo como sus formas de interpretar los fenómenos naturales, modos de producir y almacenar sus productos, medios de perennizar el conocimiento heredado, que sumados sirven de referentes para el reconocimiento "la recreación y el fortalecimiento de su propia cultura" (Kleymeyer, 1994)”<sup>6</sup>.

“Es indudable que desde tiempos precoloniales, y se podría decir desde el inicio de la humanidad, ciertos grupos sociales se identificaron con una estructura incipiente como el clan, la horda y la tribu, con sociedades cada vez más grandes que les permitía tener un sentido de pertenencia y de protección frente a otras organizaciones políticas y al interior de su propia agrupación. Dichos organismos no se formaron fortuitamente, sino que su vinculación se realizó sobre la base de elementos comunes que los identificaban: territorio, nexos familiares, lenguaje, costumbres, tradiciones, el acceso a fuentes de agua y alimentación, entre otros. De esta manera su vinculación a esta organización les permitía gobernarse, defenderse de agresiones extrañas a su territorio y conquistar o extenderse hacia otros lugares”<sup>7</sup>. Donde El Ecuador, desde su reconocimiento y organización como

---

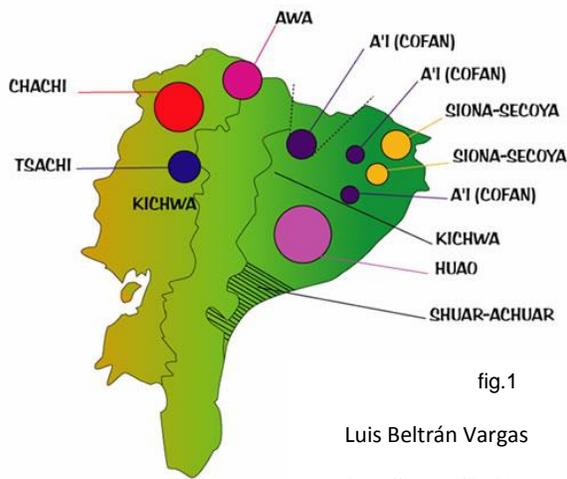
<sup>6</sup> <http://goo.gl/kIENV>

<sup>7</sup> <http://goo.gl/L3Y2o>

territorio libre y soberano, a partir de 1830, distinguió la nacionalidad como el lazo entre el territorio que conformaba el Estado ecuatoriano y las personas que nacieron en dicho territorio.

### 2.1.3. Las nacionalidades indígenas en el Ecuador

**NACIONALIDADES INDÍGENAS DEL ECUADOR** Se definen como colectividades originarias, conformadas por comunidades o centros con identidades culturales que les distinguen de otros sectores de la sociedad ecuatoriana, regidos por sistemas propios de organización social, económica, política y legal. En el Ecuador las poblaciones indígenas representan el 25% de una población de 13'408.207 millones de personas. Ecuador está formado por 14 nacionalidades indígenas. Estas son: Andoa, Zápara, Kichwa, Siona, Secoya, Cofán, Huaorani, Shiwiar, Shuar, Achuar, Chachi, Epera, Tsáchila y Awá. **fig.1.** Habitan en las tres regiones naturales del país: Costa, Interandina o Sierra y Amazonía. Además de las nacionalidades y pueblos indígenas, en el Ecuador también vivimos los pueblos afro-ecuatorianos y mestizos.



## 2.1.4. Ubicación: fig.2

NACIONALIDADES INDÍGENAS DEL ECUADOR			
No	NACIONALIDAD	LENGUA	UBICACIÓN GEOGRÁFICA
1	Achuar	Achuar – Chicham	Pastaza y Morona Santiago.
2	Awa	Awapit	Esmeraldas; en la sierra: en los cantones de Carchi, parte sur de Colombia
3	A'í Cofan	A'ingae	Sucumbíos
4	Chachi	Cha'palaa	Esmeraldas
5	Epera	Sia pedee	Esmeraldas, Pichincha
6	Huaorani	Wao Tiriro	Pastaza, Napo y Orellana
7	Quichua	Quichua	Región Interandina y parte de la Amazonía
8	Secoya	Paicoca	Sucumbíos y norte de la Amazonía Peruana.
9	Shuar	Shuar - Chicham	Pastaza, Morona Santiago, Zamora Chinchipe, Sucumbíos y Napo y norte del Perú
10	Siona	Paicoca	Sucumbíos y norte de la Amazonía Peruana.
11	Tsa'chila	Tsa'fiqui	Pichincha (Santo Domingo de los Colorados)
12	Shiwar	Shiwar - Chicham	Pastaza
13	Zápara	Zápara	Pastaza y norte del Perú

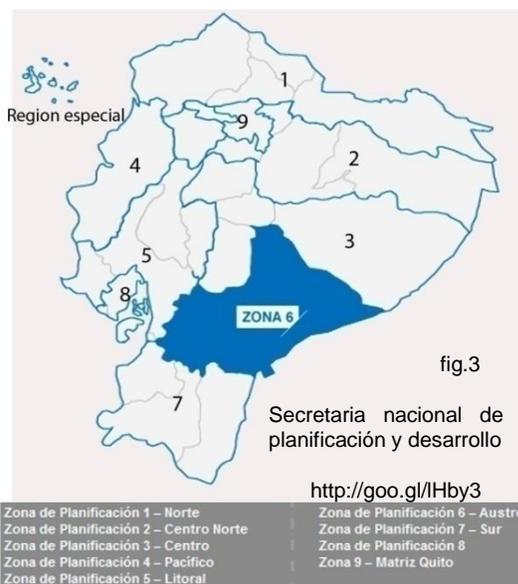
fig.2

Consejo de desarrollo de los pueblos y nacionalidades

www.codenpe.gov.ec

Fuente: Elaboración propia a partir de los datos obtenidos en la página web. www.codenpe.gov.ec

## 2.1.5. Delimitación de las nacionalidades indígenas, que están presentes en la zona 6 (austro) en el Ecuador



En base a la planificación realizada por la UNFPA Ecuador, que conjuntamente con la secretaria nacional de planificación y desarrollo, a través de un programa regional, “buscan fortalecer las capacidades para tomar en cuenta e integrar la dinámica poblacional a nivel nacional, subnacional y sectorial- en las políticas, programas y

esquemas de inversión”<sup>8</sup>. Fig.3. Por lo que se pretende en primera instancia es difundir, informar y apoyar las poblaciones que se encuentran inmersas en dicha región, buscando que las personas se interesen por dicha cultura de la población

<sup>8</sup> <http://www.planificacion.gob.ec/la-secretaria/subsecretarias-zonales?cat=166>

indígena. Por lo que es necesario por la vasta información que se tiene sobre los pueblos indígenas, es comenzar proponiendo el material educativo sobre nuestras nacionalidades indígenas, en base a este sector que es la zona 6, para que sirva como esquema, base, normas y reglamentos a seguir, para el posterior desarrollo del materia de las de mas regiones del Ecuador, que sirvan como pautas a seguir para el aprendizaje y difusión de la información para los niños. Estando conformado la zona 6 del Austro por, Azuay, Cañar y Morona Santiago.

Las Nacionalidades que se encuentran en dichas provincias son:

- Azuay y cañar: Cañarís
- Morona Santiago: Shuar Y Achuar

## **2.2. Azuay y Cañar (CAÑARIS)**

### **2.2.1. Azuay**

Es una provincia localizada al sur del Ecuador, en la cordillera de los Andes a su vez localizada en la Región Interandina o Sierra, en su parte austral. Al norte limita con la provincia de Cañar, al sur con las provincias de El Oro y Loja, al este con las provincias de Morona Santiago y Zamora Chinchipe, y al oeste con la provincia de Guayas. La provincia es el resultado de la división del Departamento de Azuay. Su capital es la ciudad de Cuenca llamada la "Atenas del Ecuador" con aproximadamente 330.000 habitantes en el área urbana. En esta provincia se encuentra la represa Daniel Palacios, en el río Paute, que a demás de los proyectos Mazar y Sopladora, la convierten en la principal abastecedora de electricidad al país.

## **2.2.2. Cañar**

Se encuentra ubicada al sur del país, en la región geográfica conocida como sierra. Tiene una extensión de 3.908 km<sup>2</sup> y una población de 225.184 habitantes. Es una de las provincias más antiguas del Ecuador, creada en 1825 bajo el gobierno de Ignacio de Veintenilla. Según el último ordenamiento territorial, la provincia de Cañar pertenece a la región comprendida también por las provincias de Morona Santiago y Azuay. La ciudad de Azogues es la capital provincial pero según el censo 2010 ya no es la ciudad más poblada de la provincia.

## **2.3. Los Cañarís (en kichwa: Kañari)**

### **2.3.1.1. Ubicación geográfica:**

Los cañarís “están asentado en la sierra sur, en las provincias de Azuay y Cañar. En los siguientes cantones”<sup>9</sup>:

- **Cuenca**, en las parroquias: Baños, Molleturo, Octavio Cordero, Quingeo, Sta. Ana, Sidcay, Tarqui, Turi y el Valle. Gualaceo, parroquias: Gualaceo, Jadan, San Juan, Zhidmad. Nabón, parroquias: Nabón y El Progreso. Santa Isabel, parroquia Sta. Isabel. Zigzig, parroquias Gima y Ludo. Oña, parroquia Susudel.

---

<sup>9</sup> <http://goo.gl/awipK>

- **Cañar** en los siguientes cantones: Azogues en las parroquias: Pindilig, Rivera, Taday. Biblián, en las parroquias: Biblián, Nazón, San Francisco de Sageo y Turupamba. Cañar, en las parroquias: Cañar, Chontamarca, Chorocopte, General Morales, Gualleturo, Honorato Vásquez, Ingapirca, Juncal, San Antonio y Zhud. Tambo, en la parroquia El Tambo. Deleg, en la parroquia Deleg. - Suscal, en la parroquia Suscal.

### 2.3.1.2. Relatos históricos.

La palabra cañari se cree etimológicamente viene de Kan = culebra y de Ara = Guacamaya. Para algunos lingüistas significa descendiente de la culebra y de la guacamaya. La verdad es que estos animales fueron considerados sagrados, existiendo leyendas y decoraciones que así lo demuestran.



fig.4

Viajandox consultores

<http://goo.gl/6PYI8>

Fig.4. Dentro de la gran familia Cañari existieron parcialidades con características propias. Una de éstas fue la de los Peleusis que se radicaron en el sitio de la actual ciudad de Azogues y ejercieron hegemonía sobre tribus vecinas. Los Cañaris son bilingües, hablan el kichwa y el español, su población aproximada es de 150000 habitantes, de los cuales unos 25000 se encuentran en Azuay. El pueblo Cañari se encuentra organizado en alrededor de 387 comunidades.

## Origen Mítico

- **Los Cañaris consideraban el diluvio:** como el origen de su raza porque decían que era sagrada. “Decían que en tiempos muy antiguos que habían perecido todo



los hombres en una espantosa inundación, que cubrió toda la tierra. La tierra de Cañaribamba estaba ya poblada, pero todos sus habitantes se ahogaron, logrando salvarse solamente dos hermanos varones en la cumbre de un monte, el cual, por eso, se llamaba Huacayñan o camino de llanto. fig.5. Los dos hermanos, únicos con vida después de la inundación, de la cueva en que se habían guarecido salieron a buscar alimento; mas cuál no fue su sorpresa, cuando, volviendo a la cueva encontraron en ella manjares listos y aparejados, sin que supiesen quien lo había preparado.”<sup>10</sup> Esta escena se repitió por tres días, al cabo de los cuales, deseando descubrir quién era el ser misterioso que les estaba proveyendo de alimento, determinaron los dos que el uno saldría en busca de comida, como en los días anteriores, y que el otro se quedaría escondido en la misma cueva. Como lo pactaron, así lo pusieron por obra. Mas he aquí que, estando el mayor en acecho para descubrir el enigma, entran de repente a la cueva dos guacamayas, con cara de mujer; quiere apoderarse de ellas el indígena, y salen huyendo. Esto mismo pasó el primero y el segundo día. Al

<sup>10</sup> [http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura\\_Ca%C3%B1ari](http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura_Ca%C3%B1ari)

tercero, ya no se ocultó, el hermano mayor sino el menor: éste logró tomar á la guacamaya menor, se casó con ella y tuvo seis hijos, tres varones y tres mujeres, los cuales fueron los padres y progenitores de la nación de los Cañaris. La leyenda no dice nada respecto de la suerte del hermano mayor, pero refiere varias particularidades relativas a las aves misteriosas: las guacamayas tenían cabello largo y lo llevaban atado, a usanza de las mujeres cañaris: las mismas aves fueron quienes dieron las semillas a los dos hermanos, para que siembren y cultiven la tierra.

- **Origen de la Serpiente:** Otro mito Cañari dice que ellos descienden de una culebra o serpiente. “Según los Cañaris la laguna de Culebrillas es un mítico sitio, pues según la tradición religiosa, de allí emergió una serpiente, esta serpiente puso dos huevos de los cuales surgieron un hombre y una mujer, de ellos dos desciende toda la raza Cañari. Luego la serpiente murió dentro de la propia laguna de la que emergió. Por ello la Laguna de Culebrillas fue lugar sagrado de la Gran Confederación Cañari, en determinadas épocas del año y con ceremonias de gran esplendor, se arrojaban allí piezas de cerámica, oro y plata, así como también la concha *Spondylus* (considerada sagrada por los pueblos sudamericanos)”<sup>11</sup>.

---

<sup>11</sup> [http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura\\_Ca%C3%B1ari](http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura_Ca%C3%B1ari)

### **2.3.1.3. Organización política**

La teoría más aceptada es que el gobierno general de los cañaris era una monarquía federativa. Es decir los Caciques gobernaban sus territorios, sin embargo en ciertos casos, como en la guerra o en la organización de peregrinaciones en festividades, todos los jefes se juntaban a deliberar en asamblea común. Así mismo los estudiosos han mostrado que la nación Cañari estaba dividida en algunos cacicazgos o señoríos, los cuales variaban en tamaño, importancia y nivel de organización. De todos los cacicazgos los que tenían mayor desarrollo, por lo que han sido denominados "Super Señoríos" o "Señoríos Complejos", fueron los Señoríos de Hatun-Cañar y Shabalula. Los cuales, siguiendo la dualidad andina, se complementaban. Así mismo en importancia, aunque inferior, también se mencionan a los Señoríos de Cañaribamba y Guapondelig. El núcleo organizativo del pueblo es la familia, organizadas en comunidades, siendo la máxima autoridad de todas las comunidades la Asamblea Comunitaria; las organizaciones de segundo grado, unión de comunidades, son: el Congreso, el Consejo Directivo y el Consejo Ejecutivo; lo mismo ocurre en las federaciones provinciales.

### **2.3.1.4. Lengua Cañari**

Los Cañaris tenían como lengua el cañari, la cual como lengua hablada hoy en día está muerta. Durante la conquista Inca, los Cañaris aprendieron la lengua Quechua (Kichwa); mas, como sucede siempre, la lengua del pueblo conquistador se enriqueció con muchas voces tomadas de la lengua del pueblo vencido, así

pues los nombres de ciertos objetos o lugares tales como ríos, los montes, etc. hoy mantienen un nombre que en Quechua/Kichwa carecen de significado.

#### **2.3.1.5. Vivienda**

La vivienda tradicional indígena, construida en base de viejas tecnologías prehispánicas y con los materiales propios del entorno. Por lo general la vivienda familiar consta de dos chozas: dormitorio y cocina edificados con el material básico, la tierra, que mezclada con paja sirve para los adobes, apisonada para el piso, con carrizo para el anchacliado del techo o también para levantar los poyos de descanso. Además como elementos constructivos también se utiliza los pingos de madera o chaguarqueros para armar la cubierta y sobre estas se pone la paja como protección. La cocina cumple un papel muy importante en la vida del indígena por la serie de factores que reúne: El fogón o tullpa proporciona fuego para preparar los alimentos brinda el calor vital para contrarrestar el frío del páramo, el humo que produce sirve para ahumar ciertos alimentos.

#### **2.3.1.6. Prácticas**

- **Productivas:** El pueblo Kañari tiene una economía tradicional de autoconsumo familiar y otra que habla de su relación con el mercado local y provincial. Cultivan: maíz, cebada, hortalizas, cereales, tomate riñón, tomate árbol, hortalizas, babaco, pimiento; además de las actividades agrícolas, crían ganado vacuno para proveerse de leche y carne, producción que está dirigida para el consumo propio y para el mercado

local, también se dedican en menor cantidad a la crianza de ganado porcino y ovino; en la misma medida se realiza la crianza de animales menores, como cuyes y conejos, animales que están destinados a cubrir la demanda de los mercados locales más cercanos a las comunidades de este pueblo.

- **Alimenticias:** Se alimentan de granos, harinas y verduras, productos sembrados en las chacras de la comunidad, utilizando tecnología propia; en su dieta diaria también está presente alimentos enlatados, procesados industrialmente o productos propios de otras regiones. Los alimentos tradicionales como el cuy con papas, el mote y la chicha se los disfruta en las fiestas propias o cuando llegan visitantes especiales a la comunidad o la familia.
- **Medicinales:** Este pueblo aun práctica la medicina natural, sobre todo en la comunidad. Enfermedades como dolor de cabeza, cólicos, parásitos de los niños, dolor de muela, etc., se curan aprovechando las propiedades curativas de las plantas o secretos que los más ancianos, sobre todo las mujeres, poseen y que los adquirieron de manera oral por intermedio de sus abuelos. Junto a estos conocimientos y prácticas esta la medicina alopática, medicina que se la compra cuando los remedios naturales no alcanzan a resolver el problema de salud, práctica frecuente en los Kañaris que tienen más contacto urbano.

- **Costumbre, símbolos y creencias:** Los conocimientos de siembra en relación a la temporalidad lunar, la relación de respeto a la naturaleza, de cuidado a la tierra, el respeto al más anciano, son costumbres que se intenta mantener; la lucha en relación a lo citado es fuerte para este pueblo, por la gran influencia de costumbres urbanas, sus dirigentes actualmente están aplicando estrategias que buscan fortalecer estas costumbres. Sus creencias están ligadas a varias leyendas que corren de voz en voz en las comunidades de este pueblo como: las guacamayas y la leyenda de culebritas, como su dios, así también, la leyenda de los cajones, la leyenda del jinete. Su vestimenta, consta de un sombrero de paño, pollera, washka y blusas bordadas, en el caso de las mujeres; poncho, pantalón bordado con lana de oveja para los hombres. Traje típico que solo el 40% de la población de este pueblo la utiliza.
- **Lúdicas.-** En las comunidades de este pueblo aun juegan a las frutas, las ollas encantadas, el gato y el ratón, el avioncito, al palo encebado,

#### **2.4. Morona Santiago (Shuar y Achuar)**

Es una provincia de la Amazonía ecuatoriana. Su capital es la ciudad de Macas, la cual además, es su urbe más poblada. Su territorio limita al norte con Pastaza, al sur con Zamora Chinchipe, al este con Perú, y al oeste con Tungurahua, Azuay, Chimborazo y Cañar. Ocupa una superficie de 25.690 km<sup>2</sup>, un área similar a la de Cerdeña. Fue creada el 5 de noviembre de 1952, cuando se desmembró de la

provincia de Santiago Zamora. En esta provincia habita la nacionalidad Shuar, Achuar, cuya lengua es el Shuar Chicham. Este pueblo es conocido universalmente como reductores de cabeza humana, por su espíritu guerrero, hoy no vigente. Entre los platos más típicos se encuentra el ayampaco, preparado con pescado o pollo, palmito y especias, envuelto en hojas de bijao y asado.

#### 2.4.1. Achuar



Fig.6 Radio república  
<http://goo.gl/x5EsY>

Los Achuar son un pueblo indígena americano perteneciente a la familia jivaroana como los Shuar, Shiwiar, Awajunt y Wampis(Perú). “Asentados en las riberas del río Pastaza, Huasaga y en las fronteras entre

Ecuador y Perú, el vocablo "Achuar" fig.6. Tiene su origen en el nombre de las grandes palmeras llamadas "Achu"(Mauritia flexuosa) que existen en los diversos pantanos que abarcan su territorio, Achu= Palmera de Achu, Shuar= Gente de ahí que viene a ser "Gentes de la palmera Achu". Los lugareños traducen achuar como hombre de pantano. En tiempos pasados fueron guerreros muy temidos tradicionalmente por los Shuar. Según ellos un achuar podía seguir a su enemigo hasta aniquilarlo. Durante la guerra del Cenepa los achuar del Ecuador y del Perú formaron una alianza y se mantuvieron neutrales”<sup>12</sup>.

<sup>12</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Achuar>

#### **2.4.1.1. Historia**

Según algunos investigadores los achuar se separaron de los shuar hace varios siglos. Esto es apoyado por leyendas que narran los mayores achuar y shuar cuentan como un clan numeroso se dividió en "Muraya Shuar", "Tsumunmaya Shuar" dando origen a las distintas variantes de la etnia, estos últimos "tsumunmaya Shuar" darían origen a los Achuar. Ya en la época de la conquista española los shuar de las altas tierras habrían migrado hacia tierras bajas acercándose más al territorio achuar originando así alianzas y guerras entre clanes, ya en la época republicana la población achuar había aumentado y con la aparición de los primeros colonos generalmente "caucheros" apareció el comercio, mediante el trueque se cambiaban finas armas de fuego por un rollo de piel de jaguar y telas para elaborar la vestimenta mediante esto los achuar se proveían de armas para sus futuras guerras. Padre Luis Bolla ya dominaba el idioma achuar y mediante el consentimiento de los superiores salesianos se creó la primera misión salesiana que se llamó "Wasakentsa" a orillas del río del mismo nombre (Huasaga) y se creó el primer colegio Internado.

#### **2.4.1.2. Idioma**

La lengua principal es **Achuar Chicham** o **achuar**, emparentada con otras lenguas como el shuar pero difieren mucho con la lengua Awajunt salvo algunas palabras y frases por este motivo estos últimos algunos investigadores creyeron que no eran de la familia jivaroana. En el idioma achuar existen solo cuatro

vocales a, e, i, u, solo la "e" se pronuncia de diferente manera además el alfabeto consta de 21 letras a, aa, ch, e, ee, i, ii, j, k, m, n, p, r, s, sh, t, ts, u, uu, w, y.

### 2.4.1.3. Costumbres



fig.7 Nypachuar

<http://goo.gl/K1EYN>

Sus costumbres son casi similares a los de los Shuar pero difieren mucho en cuanto a la forma de practicarlos, En la antigüedad el achuar era muy apegado a sus tradiciones que al principio los misioneros tuvieron

dificultades. Los Achuar a pesar de la creciente colonización en la amazonia ecuatoriana siguen sus costumbres ancestrales como la práctica de la poligamia, la pintura de guerra, el discurso de guerra (Aujmamu), y la tradicional toma de guayusa (Wayus), las visitas y las alianzas aunque su forma de vestir los han cambiado por la vestimenta occidental excepto los mayores ellos usan el tradicional "Itip" llevan el pelo largo adornado con la tradicional corona de plumas de vistosos colores llamada "Tawasap" en la antigüedad y hasta la actualidad solo lo llevan puesto los líderes y los guerreros que han recibido la fuerza de "Arutam", para recibir la fuerza de "Arutam" el mayor pone a hervir el bejuco del "Natem" (Ayahuasca) mientras ayunan durante 3 días y guardan abstinencia sexual al tomar el líquido el individuo es dejado en la selva en una cabaña para que sueñe sobre su futuro y reciba la fuerza de "Arutam" solo el más fuerte es capaz de recibir el máximo poder que se presenta encarnado en un jaguar bajo una fuerte tormenta que oscurece la selva, al siguiente día es atendido por el "Wishint" (Shaman) para que revele sus sueños, Los "Wishint" son expertos en el manejo de

los "Tsentsak" dardos que tienen el poder de curar y hacer el mal depende del tipo de "Wishint" los achuar al no poder curarse con medicinas occidentales acuden a estos shamanes para curarse de los males provocados por "Tsentsak" del "Wishint" malo al descubrirse el autor puede generar sed de venganza por parte del afectado hacia el "wishint" malo, esto es uno de los motivos de conflicto.

#### 2.4.1.4. Vivienda



fig.8. Kapawi ecolodge

<http://goo.gl/FkJrr>

Los Achuar son pacíficos sociales y hospitalarios, suelen vivir en armonía con la selva, la selva les provee de todo lo necesario generalmente viven de la caza y la pesca y los tubérculos que siembran en sus chacras como yuca, camote, papa china, zapallos, el hombre se encarga del desmonte de la tierra destinada al sembrío y las mujeres se encargan de la siembra, las casas achuar por lo general siempre están situadas en el centro de las chacras los que tienen dos mujeres y mas tienen grandes casas estas son de forma ovalada como un barco boca abajo sin paredes tienen un diseño arquitectónico hermoso en tiempos de guerra se hacían paredes con quinchas de palmeras muy duras, fig.8. En la casa achuar nunca falta la "Nijiamanch" chicha de yuca fermentada que tiene un grado alcohólico moderado que son ofrecidas a los visitantes, son frecuentes las visitas entre parientes y amigos generalmente después de tomar la "Wayus" (guayusa) a las 3 o 4 de la madrugada y que luego es vomitada, esta planta genera un estado de equilibrio y

relajación razón por la cual lo toman muy a menudo también es la ocasión para planificar y enseñar conocimientos de padres a hijos. En tiempos de crisis es frecuente ver los tradicionales discursos de guerra "Aujmamu" y danzas de guerra.

## 2.4.2. Shuar

### 2.4.2.1. Ubicación geográfica.



fig.9. el vocero  
Amazónico

<http://goo.gl/NI2Pk>

La nacionalidad Shuar tiene presencia entre los dos estados: Ecuador y Perú. En nuestro país se encuentra ubicada en las provincias de Morona Santiago,

Pastaza y Zamora Chinchipe, existiendo otros asentamientos en Sucumbíos y Orellana en la Amazonia y, en la Región Litoral, en Guayas y Esmeraldas.

Actualmente los Shuar reivindican un territorio de 900688 ha. “La extensión legalizada hasta el momento es de 718220 ha, mientras que 182468 ha se encuentran aún sin reconocimiento legal. Según estimaciones de los Shuar, su población es de 110000 habitantes (1998), asentados en aproximadamente 668 comunidades”<sup>13</sup>.

---

<sup>13</sup> <http://goo.gl/VQJXU>

#### 2.4.2.2. Relato histórico

En tiempos pasados, los Shuar habitaban en la amazonía en caseríos dispersos, subsistiendo de la cacería y de la recolección de frutos. Esta nacionalidad entonces no tenía liderazgos centralizados, actualmente por la influencia misionera y por los colonos que también hacen parte de su territorio y de su historia, los Shuar están organizados



fig.10. diario el vocero  
<http://goo.gl/NI2Pk>

en federaciones desde 1964. Fig.10 .Fecha en que inicio también el vínculo político con el Estado y con otras organizaciones no estatales. El sentido de pertenencia de esta nacionalidad es muy marcado, se auto reconocen como Shuar y están orgullosos de serlo. Con la firma del tratado de paz entre Ecuador y Perú, se han realizado encuentros de autoridades de ambos estados, para acercar a los miembros de la nacionalidad Shuar que fueron separados por el tratado de 1941.

#### 2.4.2.3. Organización socio-política

Están agrupados en Centros comunitarios que están precedidas por un Síndico, Centros que se articulan en Federaciones donde la máxima autoridad es la Asamblea, la cual está dirigida por un directorio, electo cada tres años, presidido por un Presidente.

#### 2.4.2.4. Vestimenta:

Se han occidentalizado totalmente, de los pocos que se conoce, “el vestido tradicional del varón consiste en una falda llamada “ITIP” tejida en algodón y teñida con tintes naturales, la mujer viste con una especie de túnica amarrada al hombro y ceñida a la cintura con un cordón, cuando aún no conocieron el algodón se ingeniaron para hacerlo de cortezas de los árboles”<sup>14</sup>.

#### 2.4.2.5. Prácticas

- **Productivas:** Se dedican a la agricultura, pesca, caza. “La agricultura es de tipo extensiva, de ella extraen: maíz, yuca, plátano, poroto, papachina, camote, papaya y maní; la pesca y la caza actualmente esta venida a menos, por la utilización inadecuada de instrumentos para estas actividades, porque se ha remplazado las flechas, cerbatana por dinamita y escopeta, instrumentos modernos que ahuyentan a los animales.”<sup>15</sup> En los tiempos libres, en especial las mujeres se dedican la elaboración de artesanías, productos que elaboran con semillas y elementos propios de la selva.
- **Medicinales:** Utilizan la medicina natural, son defensores y concedores de las bondades curativas de “las plantas que existen en sus territorios, este conocimiento lo tiene todo el pueblo, se lo trasmite de generación a

---

<sup>14</sup> <http://www.viajandox.com/shuar-etnia-comunidad.htm>

<sup>15</sup> <http://www.winianunkar.com/html/culturaShuar.html>

generación, ya sea de manera oral o cuando los jóvenes miran aplicar este conocimiento en la vida cotidiana de su nacionalidad. Así podemos conocer que el (mantze) escancel, (llandría) llantén, (seaatpat) caña, (maya) zanahoria; entre muchas más que son utilizadas para sanar y mantener la salud de su gente. Utilizan la bebida conocida como Natem como medicamento natural, que les permite ver el futuro y también curar las enfermedades, este medicamento lo pueden ingerir solo la persona a quien el Shaman haya recetado, la cura y certeza del diagnóstico a través de este método tiene un 98% de credibilidad.”<sup>16</sup> Según dicen, para tener mejor resultados es necesario ser mayor de edad, es decir creer con madurez. A estas prácticas, en la actualidad, se suma la utilización.

- **Alimenticias:** Esta nacionalidad goza, en gran parte de su vida de la chicha de yuca, chonta y guineo, mismos que son complementados con carne de yamala, guatusa, yuca, plátano, camote, papachina, aves silvestres; el ayampaco, que contiene la tilapia que es el pescado favorito de su alimentación.
- **Lúdicas:** Muchas estructuras familiares de esta nacionalidad se recrean pescando y caminando en la selva o en el huerto, momentos en los cuales los niños, aprovechan para demostrar sus destrezas nadando o demostrando su creatividad, elaborando bolsas caseras, también juegan

---

<sup>16</sup> <http://www.slideshare.net/mariuxis/medicina-natural-shuar>

balanceándose en los bejucos que existen en los árboles y a la habilidad con la lanza.

- **artísticas:** Esta nacionalidad tiene sus propios bailes, sus cantos e instrumentos musicales, (Tampur) tambor, (Pinkui) flauta, (Shacap) cascabel y (Nampet) música.

#### **2.4.2.6. Costumbres, símbolos y creencias.**

Su estructura simbólica está orientada bajo principios muy claros, el respeto a las personas mayores, la honestidad, el trabajo y el respeto a lo que posee otra persona, principios que se los enseñan con el ejemplo, con la planificación diaria del trabajo y con la sabiduría de escuchar a la selva. Por ejemplo: cuando un relámpago, suena, anuncia la llegada de un rayo y si un rayo cae en algún lugar del territorio, ese lugar no podrá receptar un nuevo sembrío porque saben que en ese lugar caerá otro rayo de mayor proporción que destruirá lo que se haya trabajado allí.

En el ámbito religioso respetan al Tsunki, la fiesta de la culebra, sin embargo la introducción de la iglesia católica y evangélica ha provocado una suerte de dispersión simbólica ritual en relación a la naturaleza. Sus símbolos más importantes son: el tigre, en representación al ámbito masculino y la serpiente en representación al ámbito femenino. Este pueblo lucha por mantener costumbres como el canto y el adorno del rostro para sembrar la yuca con el objetivo de tener

una buena cosecha, no utilizaban ninguna herramienta (katamuke), esta práctica lamentablemente se va perdiendo.

#### **2.4.2.7. Mitos de los shuar.**

“Nuestros antepasados en aquel tiempo sufrían de hambre carecían de yuca, plátano chicha, por lo cual se alimentaban de hojas (eép), un día los hombres Shuar habían salido a recoger eép, siguiendo la orilla del río caminaban hasta que encontraron un bebé acostado llorando, lo tomaron y caminaron con él en brazos, hasta encontrar a su madre. Al entregar al bebé en los brazos de su madre, ésta les agradeció diciendo que lo que pidan ella les concedería, los hombres Shuar pidieron que les regale yuca, la señora dejando a su hijo en el suelo les contestó, señalando al bebe: ahí está acostado la yuca, llévenselo y cada vez que quieran algo pídanle, el hará que haya yuca, plátano, chicha, carne y todo lo que necesiten; escuchando todo esto, llevaron al bebé y practicaron todo lo que habían escuchado y desde ahí tuvieron todo los productos que pedían, existía tanta abundancia que no avanzaban a comer y se les desperdiciaba. Al pasar mucho tiempo los niños empezaron a odiar y hasta golpear al bebé. El niño creció y se había convertido en un niño fuerte e inteligente, el nombre que le habían puesto era Nunkui. Nunkui al verse maltratado por los otros niños de su comunidad, salió corriendo hacia la selva y se metió dentro de un palo llamado Kenku, desde ese día nadie sabe del pequeño Nunkui, desapareció para siempre; al pasar todo esto, los productos empezaron a desaparecer, quedándonos los Shuar como antes, sin

productos; es por eso que hoy en la actualidad, tanto varones y mujeres de la nacionalidad Shuar tenemos que trabajar para obtener la yuca y el plátano”<sup>17</sup>.

## **2.5. ILUSTRACIÓN**

### **2.5.1. Concepto**

Es la acción y efecto de ilustrar, dibujar, adornar un texto. Es decir se denomina ilustración “al dibujo, estampa, grabado o imagen que adorna o documenta un libro. Las ilustraciones son imágenes asociadas con palabras. Esto significa que podemos producir imágenes que llevan un mensaje, como las pinturas rupestres, y los mosaicos religiosos. El uso cotidiano de la ilustración ha sido básicamente el de la publicidad, prestándose a hacer anuncios de cualquier tipo de producto, a decorar la portada de un libro, un cómic, de un juego de ordenador, o a hacer aparecer la imagen descrita en un libro de cuentos.

### **2.5.2. ¿Qué es ilustrar?**

Es Colocar una fotografías, láminas o dibujos en una publicación o un impreso con la intención de hacerlo más atractivo a la vista o de explicar y ampliar su contenido “La función del ilustrador es captar la imagen o crearla y darle vida llevando a cabo la idea. El ilustrador se subordina a la idea, pero le presta su habilidad creadora al llevarla a la práctica”<sup>18</sup>. El campo de la ilustración puede dividirse en tres amplias zonas.

---

<sup>17</sup> [http://amigosamazonia.org/Shuar/?page\\_id=16](http://amigosamazonia.org/Shuar/?page_id=16)

<sup>18</sup> [http://astraph.com/udl/biblioteca/antologias/taller\\_ilustracion\\_grafica.pdf](http://astraph.com/udl/biblioteca/antologias/taller_ilustracion_grafica.pdf)

- La primera clase de ilustraciones la que narra la historia completa sin necesidad de título, texto ni inscripción alguna que sirva de guía. Las portadas de revistas y las sobrecubiertas de libros son ejemplos de este tipo de ilustración.
- La segunda es la que ilustra un título, o que visualiza un slogan o cualquier mensaje escrito destinado a acompañar el cuadro, por lo tanto su función consiste en dar mayor fuerza al mensaje. La narración y la ilustración trabajan conjuntamente. A este grupo pertenecen las ilustraciones de con texto corto, letreros, tarjetas de propaganda, anuncios y revistas.
- La tercera clase de ilustración es aquella en la que la narración contada por el cuadro en sí es incompleta; su intención evidente es despertar la curiosidad, intrigar al lector, para que este encuentre la respuesta en el texto que la acompaña. Muchos anuncios obedecen a este plan, para asegurar la lectura del texto, ya que si la historia estuviera expresada completamente en ilustración sería posible que se omitiera leer el texto.

### 2.5.3. Tipos de ilustración

- **Ilustración Científica:** es en donde se aclara mediante una imagen lo que se explica en el texto de un modo realista. Es uno de los medios de exponer información de forma precisa y detallada a cerca de temas que requieren un importante apoyo. **fig.1**
- **Ilustración Fantástica:** trata de representar la vida interior como la naturaleza del alma y del espíritu, ya que las ilustraciones son importante lo

cual representa una pintura de realismo mágico. a través un espacio de la fantasía de género de ciencia ficción que incorpora temas de la mitología, imaginación, el estado de sueño y visiones así como llamamos arte gótico, al igual que comparte su elección del simbolismo en general. **fig.2**

- **Ilustración Infantil:** juega desde el inicio un papel fundamental en la producción de un proyecto editorial exitoso. Las imágenes en un libro, en especial para niños y jóvenes, complementan de manera inigualable el texto del impreso, en diseño de carátula, como en páginas interiores, donde llegan a tener la fuerza expresiva que el texto que las acompaña, para lograr este resultado el trabajo en equipo del editor es fundamental para lograr transmitir al ilustrador su proyecto. **fig.3**
- **Ilustración de moda comercial:** la representación grafica de un en vestuario de damas, caballeros, niños, alta costura, lencería, accesorios, calzado, calcetería y textil. Dirigir áreas comerciales, compras, gerencia de proyectos y exportación. **fig.4**
- **Ilustración de Producto:** son representaciones graficas destinadas a complementar o dar forma y personalidad a un producto o a una marca comercial, o bien anunciar un acontecimiento. **fig.5**
- **Ilustración para infografía:** es una representación más visual que los propios textos; en la que intervienen descripciones, narraciones o interpretaciones, presentadas de manera gráfica normalmente figurativa, que pueden o no coincidir con grafismos abstractos y/o sonidos. La

infografía nació como un medio de transmitir información gráficamente, los mapas, gráficos, viñetas, etc. **fig.6**

Tipos de ilustración



Científica fig.1



Infantil fig.2



Fantástica fig.3



moda comercial fig.4



Producto fig.5



infografía fig.6

Imágenes recopilada de: <http://es.scribd.com/doc/62462784/tipos-de-ilustracion>

### 2.5.4. La ilustración infantil

La importancia de estas ilustraciones reside en que desempeñan un papel fundamental para el desarrollo intelectual de los niños: estéticamente causan deleite e inician a la educación del gusto por la belleza; además, sirven para fijar conceptos en la memoria, enriquecen la personalidad, ejercitan la imaginación, la creatividad, la razón crítica, y propician el amor por la lectura.

El uso de ilustraciones en los libros infantiles es relativamente reciente y se debe a Jan Amos Comenius (1592-1670), un filósofo y teólogo checo conocido hoy en día como el padre de la pedagogía. Consciente de que la tarea de aprendizaje para

los niños era ardua y pesada, Comenius, en su libro para la enseñanza del latín, Orbis Pictus (1658), ponía por primera vez ante los ojos de los pequeños grabados de los objetos cuyos nombres les enseñaba en el texto.

Las cosas han cambiado mucho desde entonces. En la actualidad, los libros infantiles no contienen simples ilustraciones que acompañan a un texto. La mayoría de las veces, son las propias ilustraciones las que narran, las que portan todo el significado, con una ausencia casi total de la palabra. No cabe duda de que, para los niños, lo visual es mucho más rico y más atractivo que lo escrito. Así, la ilustración en los libros infantiles se convierte en una forma artística que es capaz de establecer muchos niveles de comunicación y de dejar una huella muy profunda en la conciencia del pequeño. Por este motivo, la responsabilidad de los creadores es muy grande, ya que su obra es la primera herramienta del niño para dar sentido a su mundo.

Pero la interpretación y comprensión de las imágenes requiere de un aprendizaje, del mismo modo que se aprende a leer y a escribir. La expresión "alfabetización visual" se ha ido extendiendo a lo largo de los últimos años y hace referencia a la relación de los niños con los textos visuales. 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.

En cuanto a los niños, es importante que tengan acceso a un arte de calidad. Ellos tienen su propia colección de libros, estudian con detenimiento sus imágenes preferidas y reconocen la obra de determinados ilustradores al igual que la de sus escritores favoritos.

#### **2.5.5. Técnicas de ilustración**

- **Impresión:** los procesos de grabado nacieron con la invención de la imprenta, y se han usado a lo largo de la historia por los ilustradores de libros infantiles para permitir su reproducción múltiple. Actualmente muchos de estos procesos, como la xilografía, el grabado al linóleo y la serigrafía, se siguen utilizando por los efectos estéticos que se consiguen.**fig.1**

- **Tinta:** las ilustraciones a tinta son de realización rápida, a base de trazos espontáneos, prácticamente imposibles de rectificar. Hoy en día el dibujo lineal no tiene la misma popularidad de antes, pero se mantiene en los libros de ilustraciones en blanco y negro para niños más mayores. Tradicionalmente, casi todo el trabajo lineal se hacía con plumilla y tinta.

### **Fig.2**

- **Rotuladores:** los ilustradores emplean los rotuladores en mayor medida que los pintores artísticos. Es un medio que sirve para lograr coloraciones de tono limpio y ajustado, contornos claros y una calidad final fácilmente reproducible por medios fotomecánicos. Ofrecen un acabado limpio, pero también frío. En la actualidad, las técnicas por ordenador han desplazado este tipo de aplicaciones. Sin embargo, se siguen utilizando en combinación con otras técnicas. Los más utilizados son los que contienen una base de alcohol. Una vez secos, el color es indeleble y, al ser transparente, permite trabajarse por superposición de tonos sin que se mezclen. **Fig.3**

- **Lápices de color:** su principal característica es la facilidad e inmediatez de su utilización. Se maneja igual que un lápiz, con acabado poco graso, suave y satinado. Se utiliza para originales de pequeño formato, ya que la intensidad de su tono y la capacidad cubriente de su color son menores que las de otros medios. Tienen como ventaja la posibilidad de ilustrar con un alto grado de detalle, la permanencia y la inalterabilidad de los colores. Los

lápices más duros permiten mayor precisión. Los colores no se mezclan realmente, sino que se superponen. **Fig.4**

- **Pastel:** se trata de barritas de color, que pueden ser al óleo y secos, aunque los más habituales son estos últimos, quizá porque permiten obtener mejores efectos de mezcla. Tienen una coloración mucho muy intensa, pero no permiten matizar con mucha precisión. El pastel es lo más cercano al color puro. Permite obtener coloraciones saturadas, con una calidad densa y aterciopelada. **Fig.5**
- **Acuarela:** es uno de los procedimientos más utilizados en ilustración. Es el más funcional. No requiere muchos utensilios y permite un alto grado de detalle. Facilita el coloreado de grandes superficies con un acabado de calidad. Permite desde un coloreado muy suave hasta tonos más sólidos y opacos. Tiene muchas ventajas, entre ellas, que ofrece muchas posibilidades de combinación con otros procedimientos pictóricos. **Fig.6**
- **Pintura acrílica:** Aporta texturas y efectos ópticos originales. Se trata de un material de secado rápido y base acuosa que supone una buena alternativa a la pintura al óleo. Los colores acrílicos son intensos y vibrantes. La rapidez de su secado explica su importancia y popularidad entre los ilustradores contemporáneos. La mayoría de los profesionales emplean los acrílicos sin combinación con otras técnicas, ya que por sí mismos logran

cualquier efecto de color, factura o textura. Su versatilidad los hace adecuados para los estilos de ilustración más variados. **Fig.7**

- **Pintura al óleo:** Su riqueza y profundidad no se puede comparar con ninguna otra técnica, pero tiene muchos inconvenientes para el ilustrador. Por eso se usa poco para ilustración de libros infantiles. Es un procedimiento de representación sumamente realista, precisamente por eso ha caído en desuso como técnica de ilustración. Sin embargo, todavía es empleado por los profesionales que buscan una obra artística de gran calidad artesanal. **Fig.8**
  
- **Collage:** Su principio básico es la yuxtaposición de superficies que, por su distinto color, textura, forma y tamaño dan lugar a un conjunto interesante y sugestivo visualmente. El interés de esta técnica reside en aprovechar las coloraciones de los materiales originales, de forma que pueda reconocerse su procedencia. Es muy importante la pericia artística y el talento para combinar colores, formas y texturas. **Fig.9**
  
- **Ilustración digital:** Hoy en día, su papel en el mundo de la ilustración de libros infantiles es básico, y las obras producidas son cada vez más interesantes e innovadoras. La industria está dominada por el Macintosh de Apple. Se necesita un escáner y una impresora de gran formato. Para el

trabajo de ilustración más básico, el programa ideal es Adobe Photoshop, y para el dibujo, Illustrator. Los ordenadores se utilizan principalmente para añadir colores planos a la línea hecha a mano y escaneada. **Fig.10**



Recopilado de ARTEIUM

<http://catalogo.biblioteca.artium.org/dossieres/4/cuentos-imaginados-el-arte-de-la-ilustracion-infantil-en-construccion/introduccion/tecn>

## 2.5.6. El Manga

Es la palabra japonesa para designar a las historietas en general. Fuera de Japón, se utiliza exclusivamente para referirse a las historietas niponas. El manga abarca una amplia variedad de géneros, y llega a públicos de muchos tipos diferentes y personas adultas. Constituye una parte muy importante del mercado editorial de Japón y motiva múltiples adaptaciones a distintos formatos: series de animación, conocidas como Anime, o de imagen real, películas, videojuegos y novelas.

Dividiendo los géneros de Manga en función de al público al que van dirigido (esto es al margen de quien lo lea una vez publicado fig.11):

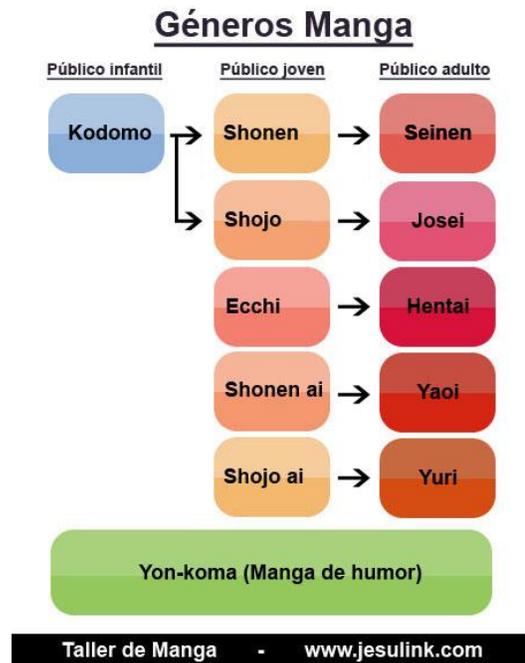


Fig.13 Taller de manga

<http://goo.gl/C0o4h>

- Público infantil: Niños y niñas menores de 13 años.
- Público joven: A partir de 13 años.
- Público adulto: A partir de 21 años.

### 2.5.6.1. Kokomo

Es una palabra del idioma japonés cuyo significado es «niño». Sin embargo, en el ámbito del manga y del anime se emplea para referirse a un género orientado al público infantil. El género kodomo se distingue por la ausencia de fanservice,

(término vagamente definido utilizado en los medios visuales, particularmente por fans del manga y el anime, para referirse a elementos superfluos a la historia



principal, pero diseñados para divertir o atraer a la audiencia u otros elementos destinados a audiencias más adultas). Las historias están caracterizadas por el uso de temas y conceptos para los niños y la familia.

### 2.5.6.2. Componentes gráficos del manga

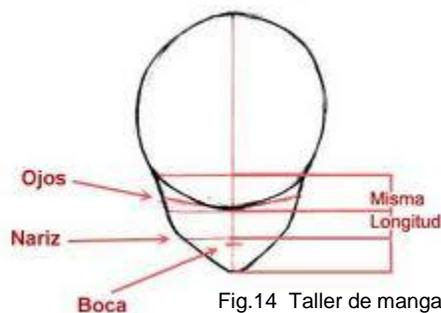


Fig.14 Taller de manga

<http://goo.gl/C0o4h>

Dentro de las pautas estéticas orientales, impuestas en este género, se distinguen la fuerte definición de los trazos, que permite una síntesis de las figuras además de una desproporción de las formas que crean un estilo marcado y muy potente visualmente, el entintado la segmentación de colores o

tonalidades, están totalmente delimitados por los colores planos, altos contrastes y fileteados, estos son los recursos más utilizados en este género que dio pie al inicio del anime. fig.12. El manga es un cómic oriental, la particularidad de este es

que en la mayoría de sus exponentes están exentos de color dándole predominancia a los trazos y a las formas impuestas en ella, trazos en general muy delgados, dándole importancia a la síntesis, y al uso de líneas incompletas, donde el ojo debe completar la imagen fig.13. Y fig.14

Tanto el manga como el cómics son representados a través de viñetas, en el formato de una revista o libro de bolsillo, este lenguaje es tan expresivo como el audiovisual aunque con sus obvias limitaciones. En el manga el lenguaje gráfico sigue parámetros minimalistas sumamente sintetizados y limpios en

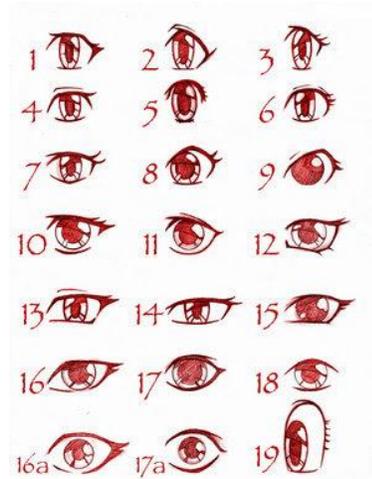


Fig.15 Taller manga <http://goo.gl/C0o4h>

términos de lenguaje, solo se satura la imagen de elementos cuando la historia lo



Fig.16

Taller manga

<http://goo.gl/C0o4h>

amerita. Es obvio que algunas mangas estén más recargadas que otros, pero aun así se puede distinguir la fuerza de un estilo que se centra en la síntesis más que él en detalle exagerado.

Las formas geométricas, angulosas y mixtas son las que predominan en este género, por lo menos cuando se trata de llamar la atención de nuestro público, aunque depende mucho del carácter que

se le quiera dar a una situación o personaje, también se hace énfasis en el personaje dejando de lado cualquier otro elemento que pueda quitarle protagonismo al personaje en la escena, este énfasis en el personaje, da pie a los recurrentes primeros planos, y la tradicional forma gigante de los ojos, por otra

parte las líneas angulosas y son de gran uso en las expresiones faciales, dándole simpleza y claridad a la expresión, un gran ejemplo de esto es la gráfica de la serie animada Yu-Gi-Go. En definitiva las principales características del manga están ligadas a la forma, y a la potente estilización de sus personajes. Es por esto que el manga se reconoce en todo lugar, ya que su estilo que se ha desarrollado ha sido la pauta que ha marcado a un montón de realizadores tanto de anime como de cómics, expandiéndose a través de las fronteras y dejando un sello en la retina del espectador. Si hablamos de formas angulosas tenemos la renombrada serie Dragón Ball.

## **2.5.7. Ilustración digital**

### **2.5.7.1. Concepto**

La imagen digital es toda aquella imagen que se encuentre en código binario y pueda ser almacenada o manipulada por medio de una computadora, independientemente de que esta haya sido generada de manera análoga o por computadora. Donde La tecnología consiste básicamente en un instrumento o procedimiento que posibilita una creación, y en ese sentido no existe diferencia entre un pincel y una paleta gráfica, a través del uso de herramientas digitales para obtener imágenes con la manipulación directa del artista, por lo general a través “de un dispositivo señalador como una tableta o un ratón. Se distingue del arte generado por computadora, que es producida por un equipo que utiliza modelos matemáticos creados por el artista. También es distinta de la

manipulación digital de fotografías, ya que es una construcción original desde cero.”<sup>19</sup>

### **2.5.7.2. Herramientas de ilustración digital**

Hay dos principales tipos de herramientas utilizadas para la ilustración digital: mapas de bits y vectoriales. Con las herramientas de mapa de bits, el contenido se almacena digitalmente en filas fijas, columnas y capas, que contiene información sobre el tono de cada píxel, la luminancia, y los ajustes a veces de filtro. Con las herramientas basadas en vectores, el contenido se almacena digitalmente como las fórmulas matemáticas independientes de la resolución que describe las líneas, formas y degradados de color. Por lo que resulta mejor trabajar las ilustraciones en Adobe Photoshop, que crea imágenes de mapa de bits, denominadas también imágenes rastreadas. Las imágenes utilizan una cuadrícula (denominada también mapa de bits o rastreado) de pequeños cuadrados, conocidos como píxeles, para representar los gráficos. Cada píxel de una imagen de mapa de bits tiene una posición determinada y un valor de color asignado. Por ejemplo, una rueda de bicicleta en una imagen de mapa de bits está constituida por un grupo de píxeles en el que cada uno forma parte de un mosaico que, en conjunto, tiene la apariencia de una rueda. Cuando se trabaja con imágenes de mapa de bits, se editan píxeles en lugar de objetos o formas.

---

<sup>19</sup> [http://www.gomezandrade.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=29&Itemid=14](http://www.gomezandrade.com/index.php?option=com_content&view=article&id=29&Itemid=14)

Las imágenes de mapa de bits constituyen el medio electrónico más común para las imágenes de tono continuo, como fotografías o imágenes de programas de dibujo, ya que estas imágenes pueden representar graduaciones sutiles de sombras y colores. Las imágenes de mapa de bits dependen de la resolución, es decir, representan un número fijo de píxeles. Como consecuencia, pueden aparecer dentadas y perder detalle si se modifica el tamaño en la pantalla o se imprimen a mayor resolución que aquella para la que fueron creadas.

### **2.5.7.3. Proceso para realizar una ilustración digital**

Se puede trabajar todo en conjunto, líneas de dibujo y color, o separadamente, como en este caso, el dibujo a lápiz por un lado, y los colores por otro, y luego unirlos en la pantalla.

- **Boceto en hoja:** para comenzar el dibujo, realizamos un esquema sencillo, preferentemente con trazo libre. Aquí es importante la creatividad y la imaginación puesta en juego, ya que es la base de lo que luego será el trabajo final. Mientras los vayamos teniendo en cuenta no importa por ahora destacar demasiado los planos y las líneas principales. Lo principal es que se entienda la idea, y que sea lo más original posible.
- **Escaneo:** aquí tenemos que seleccionar en el escáner la opción blanco & negro, y probar, y la de escala de grises, y probar también. Ambas nos dan distintos resultados, así que hay que hacer varios intentos hasta quedar

conformes. Siempre con una resolución de por lo menos 300 píxeles. A veces el fondo queda gris, pero con la selección del dibujo en el programa de diseño, lo podemos copiar y pegar sobre un fondo blanco para luego pintar.

- **Corrección del boceto con photoshop:** lo primero es borrar las líneas que no van con el diseño que queremos lograr. Para esto basta con usar la herramienta goma de borrar, dándole distintos anchos según se requiera. También se puede usar una tableta digitalizadora para lograr efectos, como completado de líneas faltantes, línea sensible (es la que va pasando de fino a grueso y viceversa según la presión que le demos al marcador), etc. Una vez que tenemos las líneas definidas en la pantalla, lo repasamos con el zoom, acercando y alejando para que veamos la imagen básica terminada antes de pasar al color.
- **Impresión con poca tinta:** para pintar es preferible imprimir el dibujo básico en una hoja de gramaje alto, o sea de 130, 140, o 150grs. No es recomendable utilizar las hojas más gruesas, o las que ya vienen preparadas para acuarelas, ya que se perjudican los rodillos de la impresora. Es importante que imprimamos con la opción de ahorro de tinta para poder pintar sin que se mezcle la tinta impresa con los colores que le vamos a ir agregando porque se pueden cambiar los tonos o quedar veteado en los contornos. Además, al hacerlo así, nos deja la posibilidad de

remarcar los bordes, si hiciera falta, con un marcador una vez que la hoja se ha secado.

- **Color:** se eligen los colores y los diferentes tipos de pinceles y materiales según el área a cubrir. Aquí se puede trabajar con acuarelas, témperas, lápices acuarelables, marcadores de fibras, pasteles, etc. En caso de tener que humedecer la hoja, hay que estar siempre atentos a las posibilidades que esta nos brinda, ya que si se humedece excesivamente se nos puede deformar.
- **Escaneo:** ahora está listo para escanear. Una vez en la pantalla podemos tener una imagen previa de cómo pueden llegar a quedar con los colores y las modificaciones que les podemos ir introduciendo. Normalmente se hace a 300 píxeles. Hasta aquí el trabajo es más bien artesanal, y con poca intervención de la computadora.
- **Arreglo de colores, efectos, filtros, sombras, brillos, etc.:** Este es el último paso del ojo del artista. Aquí es importante que guardemos el original que escaneamos recientemente con los colores según los fuimos pintando para poder realizar varias copias sobre las que iremos trabajando. Se tienen que seleccionar y hacer distintas pruebas hasta que quede con el efecto deseado. Lo bueno de este sistema es que nos permite ir cambiando

los efectos tantas veces como queramos hasta quedar conformes, ya que siempre conservamos el original escaneado para ir introduciendo las distintas modificaciones.

- **Impresión definitiva:** Una vez que está terminado el dibujo y se puede imprimir, hay que elegir el tamaño de la hoja.

## **2.6. EDUCACIÓN**

### **2.6.1. Concepto**

La educación es un proceso de socialización y endoculturación “es el proceso por el cual la generación más antigua transmite sus formas de pensar, conocimientos, costumbres y reglas a la generación más joven”<sup>20</sup>. De las personas a través del cual se desarrollan capacidades físicas e intelectuales, habilidades, destrezas, técnicas de estudio y formas de comportamiento ordenadas con un fin social (valores, moderación del diálogo-debate, jerarquía, trabajo en equipo, regulación fisiológica, cuidado de la imagen, etc.).

#### **2.6.1.1. Objetivos**

- Incentivar el proceso de estructuración del pensamiento, de la imaginación creadora, las formas de expresión personal y de comunicación verbal y gráfica.

---

<sup>20</sup> <http://es.wikipedia.org/wiki/Endoculturaci%C3%B3n>

- Favorecer el proceso de maduración de los niños en lo sensorio-motor, la manifestación lúdica y estética, la iniciación deportiva y artística, el crecimiento socio afectivo, y los valores éticos.
- Estimular hábitos de integración social, de convivencia grupal, de solidaridad y cooperación y de conservación del medio ambiente.
- Desarrollar la creatividad del individuo.
- Fortalecer la vinculación entre la institución educativa y la familia.
- Prevenir y atender las desigualdades físicas, psíquicas y sociales originadas en diferencias de orden biológico, nutricional, familiar y ambiental mediante programas especiales y acciones articuladas con otras instituciones comunitarias.

### **2.6.2. Delimitación de las capacidades que desarrolla un niño en la edad de 5 a 6**

Los niños de 5 a 6 años presentan un rápido aprendizaje. Intelectualmente están más maduros y pueden prestar atención por más tiempo, así como seguir el hilo de una narración. “La mayoría manifiesta un gran desarrollo del lenguaje y una viva imaginación. Por tanto, este es el momento ideal para fomentar el acercamiento a los libros y a la música ya que los niños de esta edad muestran gran entusiasmo por las historias, las rimas y las adivinanzas. Su desarrollo motriz mejora cada día. Les gusta dar saltos, correr, pararse sobre las cabezas y bailar al compás de la música. La mayoría tienen un buen sentido del equilibrio. Son capaces de atrapar pelotas pequeñas, amarrarse los cordones de los

zapatos, abrochar botones y cierres. También pueden usar herramientas y utensilios correctamente, copiar diseños y figuras.

Es el tiempo en que empiezan a aprender las primeras letras y números y es un orgullo para ellos cuando logran escribir sus nombres. A nivel emocional, están volcados a los compañeros de juego del mismo sexo. Empiezan a construir las primeras pequeñas amistades y También las primeras enemistades”<sup>21</sup>, donde se produce el desarrollo de las capacidades a nivel: “Capacidades motrices, Las capacidades cognitivas y el lenguaje y capacidad de relacionarse con los demás y de equilibrio personal”<sup>22</sup>.

#### **2.6.2.1. Capacidades motrices**

En el plano de su desarrollo motor ya han adquirido capacidades motrices generales que les permiten que sus movimientos sean coordinados, muestran una gran flexibilidad en sus músculos y pueden hacer prácticamente todas las acciones motrices gruesas con calidad y agilidad: correr, lanzar y capturar, escalar y trepar, reptar y saltar obstáculos, entre otros, introduciendo variaciones por iniciativa propia. “Los movimientos finos de la mano adquieren mayor precisión, aunque todavía no puede hacer esfuerzos muy prolongados, si bien recorta, rasga, dibuja y escribe con soltura y facilidad, aunque por lo general, todavía no lee ni escribe en el sentido estricto de la palabra, si bien hay evidencias importantes de que ya podría hacerlo sin gran trabajo”<sup>23</sup>.

---

<sup>21</sup> <http://www.efdeportes.com/efd49/am56.htm>

<sup>23</sup> <http://www.soseducativa.org/component/content/article/41-reflexion/83-de-5-a-6>

En sus juegos planifican y desarrollan sus acciones poniéndose de común acuerdo con todos los que van a jugar, y crean las más diversas situaciones de juego apoyándose en materiales de desecho, objetos disímiles y también algunos juguetes. En estos juegos se mantienen por largo tiempo, y ya los conflictos, de surgir, se resuelven más fácilmente entre los participantes que en el año precedente. Es significativo que ya empiezan a realizar juegos de reglas, que implican actuar de acuerdo con las normas y códigos del juego, que no pueden ser violados a voluntad. Esto es una demostración de relaciones de tipo lógico que se manifiestan incluso en estos juegos infantiles.

Estos niños y niñas muestran un autovalidismo notable, realizan muchas acciones por sí solos, como alimentarse, cepillarse y asearse, vestirse y desvestirse de acuerdo con sus gustos, bañarse, mostrar buenos modales a la mesa donde ya tienen cierta habilidad para poder manejar incluso el cuchillo, todo esto acciones que han de promoverse por los padres para consolidar sus rasgos de independencia y autonomía. Pueden expresar de manera muy precisa las vivencias musicales con su cuerpo, suelen bailar bien y participar sin gran dificultad de formaciones coreográficas simples, a la vez que entonan canciones con buen ritmo y de gran complejidad, así como decir poesías y relatos bastante extensos.

#### **2.6.2.2. Las capacidades cognitivas y el lenguaje**

El pensamiento del niño y la niña en este año alcanza un notable desarrollo cualitativo, y en el que ya se destacan manifestaciones del pensamiento lógico-

verbal que le permiten razonar en un plano más abstracto y hacer generalizaciones más profundas. “Esto se va a presentar en todas sus áreas de desarrollo, pero particularmente en el intelectual, y que les posibilitan realizar numerosas acciones en las que el análisis, la reflexión y la generalización les permiten poder modelar los sonidos de una palabra, dominar y aplicar todos los patrones sensoriales, orientarse espacialmente siguiendo un plano o esquema, planificar previamente y plasmar gráficamente las construcciones que realiza, hacer mediciones sencillas y contar, operar eficientemente con conjuntos, mostrar habilidades específicas relacionada con la escritura, la matemática o la lectura, en fin, un sinnúmero de acciones intelectuales que dicen mucho del grado cualitativo que ha alcanzado su inteligencia”<sup>24</sup>.

Esta sed de conocimientos se vuelve muy aguda, y reclaman con frecuencia a los padres que los llevan a diversos lugares, les relaten historias y cuentos, y se apasionen por los espectáculos televisivos que los atraen, al igual que les llama mucho la atención todo tipo de artefacto mecánico o electrónico, como los juegos computarizados, nintendos y otros por el estilo. Cuando dibujan, modelan o construyen son capaces de planificar lo que van a hacer y explicar el resultado obtenido, a la vez que pueden hacer valoraciones estéticas sencillas de los objetos, la naturaleza, los hechos sociales y las obras de arte no complejas

En el caso del lenguaje, se expresa de manera coherente, diciendo sus ideas y deseos, así como sus criterios de forma intencionalmente clara y siguiendo un orden lógico, lo que le permite mantener conversaciones largas sobre muy

---

<sup>24</sup> <http://www.soseducativa.org/component/content/article/41-reflexion/83-de-5-a-6>

diversos temas de acuerdo con su experiencia, y con dominio de todas las formas gramaticales y modos temporales. Les encanta conversar y ya en estas conversaciones pueden hablar de cosas bien distantes en el tiempo y el espacio, y sin grandes equivocaciones.

### **2.6.2.3. Capacidad de relacionarse con los demás y de equilibrio personal**

Estos niños y niñas mantienen un estado de ánimo alegre y activo de manera constante, se relacionan bien con sus coetáneos, con quienes les interesa mucho conversar y compartir, y con los adultos, si bien en algunos, ya al final de este año, comienzan a manifestarse síntomas de la crisis del desarrollo que se sucede entre los seis y siete años.

- Sienten curiosidad por la constitución de su cuerpo y por las diferencias y similitudes con los demás.
- Aparecen las preguntas sobre el origen de los bebés y observan con atención el cuerpo de los adultos.
- Necesitan referentes estables que permitan un desarrollo correcto de su personalidad.
- Esta se va a basar en dos aspectos claves la autonomía y la autoestima, profundamente relacionada, que está relacionada con la cosa que este pueda hacer solo.

### 2.6.3. Factores que favorecen el aprendizaje

“Motivación, concentración, organización, comprensión y recepción”<sup>25</sup>.

- **Motivación:** Quiere decir tener el deseo de hacer algo.
- **Concentración:** Representa el enfoque total de su atención, la potencia absoluta de su mente sobre el material que está tratando de aprender.
- **Actitud:** La educación depende completamente de que tome parte activa del proceso de aprendizaje. El aprendizaje es directamente proporcional a la intensidad de la reacción ante él y depende del vigor que le ponga su mente a pensar y a trabajar efectivamente en las ideas que va aprender.
- **Organización:** Es la forma en que todo se reúne para formar una estructura completa. Se debe conocer la organización de todo el material.
- **Comprensión:** consiste en asimilar, en adquirir el principio que se está explicando, en descubrir los conceptos básicos, en organizar la información y las ideas para que se transformen en conocimiento, en lugar de tener tan solo una mezcla confusa de hechos, carente de todo método.
- **Repetición:** Para recordar una cosa, se debe repetir. La materia estudiada quince minutos al día, o aún quince minutos a la semana, durante cuatro semanas, probablemente se recuerde mucho mejor que la estudiada una hora y que nunca más vuelve a revisarse.

---

<sup>25</sup> <http://es.scribd.com/doc/6800221/tEcnicas-Para-El-Aprendizaje-Efectivo>

“Al respecto, Sancho destaca que las personas aprendemos cuando”<sup>26</sup>:

- Nos implicamos en temas, problemas y actividades que tienen relación con nuestros intereses y preocupaciones.
- Relacionamos lo que aprendemos con nuestras experiencias en la vida diaria.
- Encontramos relaciones entre temas de estudio y áreas de interés personal.
- Trabajamos en contextos de colaboración.
- Nos involucramos en procesos de investigación.
- Exploramos cuestiones y problemas desconocidos para nosotros.
- Reflexionamos o evaluamos nuestro propio proceso de aprendizaje.
- Nos enfrentamos a situaciones de aprendizaje problemáticas.
- Descubrimos que podemos entender y comunicar mejor cosas, acontecimientos y fenómenos.

## **2.7. DISEÑO DE INTERFACES**

“Conjunto de elementos a través de los cuales un usuario interactúa con un objeto que realiza una determinada tarea. Televisor, teléfono, coche, despertador, Puerta, etc.”<sup>27</sup> El ser humano interactúa con los objetos que le rodean, y tiene unas expectativas de cómo deben comportarse, basado en experiencias anteriores con ellos.

---

<sup>26</sup> <http://peremarques.pangea.org/actodidaprende.htm>

<sup>27</sup> <http://trevinca.ei.uvigo.es/~jrodeiro/Teaching/diu/DIU-Tema1.pdf>

### 2.7.1. Modelos de interfaz de usuario:

- **Programador:** Es el más fácil de visualizar, al poder especificar formalmente. Los objetos que maneja son distintos de los del usuario y deben de ser ocultados al mismo, donde Normalmente no tienen en cuenta la forma de pensar del usuario si no la su perspectiva del ordenador.
- **Usuario:** El usuario tiene su propia forma de ver las cosas, y espera de ellas un comportamiento predecible. Estudiar al usuario nos permite saber que espera este de la interfaz. Son de gran importancia las metáforas Una metáfora asocia un dominio nuevo a uno ya conocido por el usuario
- **Diseñador:** Mezcla las necesidades, ideas, deseos del usuario y los materiales de los que dispone el programador para diseñar un producto software.

#### 2.7.1.1. Reglas para diseñar una interface:

- Dar control al usuario
- Reducir la carga de memoria del usuario
- Consistencia
- Permitir a los usuarios utilizar teclado o ratón
- Permitir al usuario interrumpir su tarea y continuarla más tarde
- Utilizar mensajes y textos descriptivos
- Permitir deshacer las acciones, e informar de sus resultados
- Permitir a los usuarios utilizar teclado o ratón
- Permitir al usuario interrumpir su tarea y continuarla más tarde

- Utilizar mensajes y textos descriptivos
- Permitir deshacer las acciones, e informar de su resultados
- Permitir al usuario personalizar la interfaz
- Permitir al usuario manipular directamente los objetos de la interfaz

### 2.7.1.2. Pasos para el diseño de una interface grafica

- **Recepción de Guión de Diseño:** El proceso de creación de las interfaces gráficas de usuario comienza cuando a partir de un guión de diseño. “Este guión define el contenido de cada una de las pantallas y el esquema de navegación que conformará la aplicación”<sup>28</sup>.
- **Creación del concepto:** El objetivo de este proceso es la creación de un concepto visual acorde a la temática de la aplicación multimedia y el usuario final. Después de la revisión del guión de diseño, es necesario tener conocimiento general a cerca del contenido de la aplicación, temática, público a quien va dirigido, nivel escolar, etc. Hay que realizar una investigación acerca de otros productos desarrollados que aborden la misma temática y realizar un análisis de diseño. En este proceso se deberán definir los colores que se utilizarán, el tipo de fondo o soporte en el que irán los elementos, la tipografía y la definición de espacios.

---

<sup>28</sup> <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/4/25.pdf>

- **Desarrollo y presentación de propuestas de diseño:** Sobre la base del concepto desarrollado, se realizan bocetos o propuestas de diseño para la aplicación. “Estas propuestas serán evaluadas por el Departamento de Producción, a partir de entonces se determinará una solución que satisfaga los requerimientos del material. Una vez aprobada la propuesta final, se comenzará el desarrollo de cada una de las pantallas que conformarán la aplicación”<sup>29</sup>.

### 2.7.2. Desarrollo de las pantallas

#### Elementos:

- **Fondo (Background):** Este elemento se utilizará como base o soporte para la colocación de los demás elementos que integrarán la pantalla como un todo, evitando que estos parezcan que flotan o que fueron agregados sin formar parte de. Se desarrollará dependiendo del concepto, mediante la combinación de imágenes, colores y/o texturas.
- **Espacio para texto:** Deberán ser diseñados para facilitar la lectura al usuario. Se colocan general mente a la derecha de la pantalla y pueden contener o no de un scroll que permita el desplazamiento del texto.
- **Espacios para video:** Para desplegar video será necesario diseñar un espacio adecuado al tamaño de este recurso. Este espacio contará con opciones para reproducir, pausar o detener el video.

---

<sup>29</sup> <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/4/25.pdf>

- **Espacios para imágenes:** Cuando sea necesaria la visualización de imágenes en la aplicación, se deberá definir un espacio diseñado de tal manera que el usuario pueda identificarlo fácilmente. “Estos espacios podrán requerir de un espacio adicional para desplegar información referente a la imagen mostrada”<sup>30</sup>.
- **Botones e iconografía:** Los esquemas de navegación de una aplicación están representados dentro de la interfaz generalmente en forma de botones. Estos botones deberán diseñarse de acuerdo al tipo opción que representa, ya sea en forma de texto o mediante un icono o imagen con el cual se identifique claramente. Para cada opción de la interfaz, se requiere crear tres estados que permitirán al usuario identificar cuando una opción dentro de la aplicación: se encuentre activa, ha sido activada y está inactiva.

### 2.7.3. Clasificación de las pantallas

- **La pantalla de inicio o entrada:** de la aplicación aparecen al inicio de la aplicación y encierran todo el concepto de este. Estas pantallas sólo aparecen un instante y generalmente requieren solo de un espacio para desplegar un video o animación que dará entrada a la aplicación.
- **Pantalla de contenido o menú:** En estas pantallas aparece un índice donde se muestran las diferentes opciones que integran las secciones o contenido del disco. Estas deberán ser creadas considerando que el

---

<sup>30</sup> <http://ceupromed.ucol.mx/revista/PdfArt/4/25.pdf>

usuario final tendrá la capacidad de identificar fácilmente el contenido del disco y su esquema de navegación.

- **Las pantallas de trabajo** tienen como función la visualización de espacios bien definidos y los elementos necesarios para la generación de interactividad del usuario con el contenido del disco, los elementos que integran estas pantallas son: espacio para texto, video, imagen, submenús, etc.
- **Pantalla de créditos:** En esta pantalla se mostrarán los nombres de personas o instituciones participantes en el material multimedia. La pantalla de créditos generalmente tiene un diseño sencillo y cuenta solamente con espacios para la visualización de texto y logotipos.

## **2.8. Animación**

### **2.8.1. Concepto**

La animación es aquella técnica para dar sensación de movimiento a imágenes o dibujos. Para realizar animación existen numerosas técnicas que van más allá de los familiares dibujos animados. Los cuadros se pueden generar dibujando, pintando, o fotografiando los minúsculos cambios hechos repetidamente a un modelo de la realidad o a un modelo tridimensional virtual; también es posible animar objetos de la realidad y actores.**fig.15**



Fig.17 Juan C. Dürsteler

Concebir animación tiende a ser un trabajo muy intensivo y tedioso. Por esto la mayor parte de la producción proviene de compañías de animación que se han encargado de organizar esta labor. Aun así existe la animación de autor (que tiene relación con la animación independiente), en general más cercana a las artes plásticas. Ésta surge del trabajo personal de uno o de unos pocos artistas. Algunos se valen de las nuevas tecnologías para simplificar la tarea. Se comienza el proceso de animación al hacer un modelo del personaje o la cosa que se va a animar. Este modelo puede ser un dibujo, o puede ser también en plastilina.

## 2.9. TICS

### 2.9.1. Concepto

Las tics se refieren a “Las tecnologías de la información y la comunicación son un conjunto de técnicas, desarrollos y dispositivos avanzados que integran funcionalidad es de almacenamiento, procesamiento y transmisión de datos. Las TIC tienen como fin la mejora de la vida, son aparatos de comunicación”<sup>31</sup>.

Las TIC conforman el conjunto de recursos necesarios para manipular la información: los ordenadores, los programas informáticos y las redes necesarias

<sup>31</sup> <http://es.scribd.com/doc/21794737/Concepto-Tic-Bueno>

para convertirla, almacenarla, administrarla, transmitirla y encontrarla. Se pueden clasificar las TIC según:

- Las redes:
- Los terminales.
- Los servicios.

#### **2.9.1.1. Características**

- **Fácil acceso a todo tipo de información:** sobre cualquier tema y en cualquier formato (textual, icónico, sonoro), especialmente a través de la televisión e Internet pero también mediante el acceso a las numerosas colecciones de discos en soporte CD-ROM y DVD: sobre temáticas de todo tipo, películas y vídeos digitales (se están digitalizando en soporte DVD toda la producción audiovisual), bases de datos fotográficas.
- **Instrumentos para todo tipo de proceso de datos:** Los sistemas informáticos, integrados por ordenadores, periféricos y programas, nos permiten realizar cualquier tipo de proceso de datos de manera rápida y fiable: escritura y copia de textos, cálculos, creación de bases de datos, tratamiento de imágenes. Para ello disponemos de programas especializados: procesadores de textos, editores gráficos, hojas de cálculo, gestores de bases de datos, editores de presentaciones

multimedia y de páginas web, que nos ayudan especialmente a expresarnos y desarrollar nuestra creatividad, realizar cálculos y organizar la información.

- **Canales de comunicación:** inmediata, sincrónica y asíncrona, para difundir información y contactar con cualquier persona o institución del mundo mediante la edición y difusión de información en formato web, el correo electrónico, los servicios de mensajería inmediata, los foros telemáticos, las videoconferencias, los blogs y las wiki.
- **Almacenamiento de grandes cantidades de información:** en pequeños soportes de fácil transporte (pendrives, discos duros portátiles, tarjetas de memoria.)
- **Automatización de tareas:** mediante la programación de las actividades que queremos que realicen los ordenadores, que constituyen el cerebro y el corazón de todas las TIC.
- **Interactividad:** Los ordenadores nos permiten “dialogar” con programas de gestión, videojuegos, materiales formativos multimedia, sistemas expertos específicos. Esta interacción es una consecuencia de que los ordenadores sean máquinas programables y sea posible definir su comportamiento determinando las respuestas que deben dar ante las distintas acciones que realicen ante ellos los usuarios.
- **Homogeneización de los códigos:** empleados para el registro de la información mediante la digitalización de todo tipo de información: textual, sonora, icónica y audiovisual. Con el uso de los equipos

adecuados se puede captar cualquier información, procesarla y finalmente convertirla a cualquier formato para almacenarla o distribuirla.

- **Instrumento cognitivo** que potencia nuestras capacidades mentales y permite el desarrollo de nuevas maneras de pensar.

### **2.9.2. Las TICS en Pedagogía**

Los avances tecnológicos abren posibilidades de innovación en el ámbito educativo, que llevan a repensar los procesos de enseñanza/aprendizaje y a llevar a cabo un proceso continuo de actualización profesional. La Pedagogía, al igual que otras disciplinas científicas, encuentra en las TIC nuevas actividades profesionales:

- Análisis y evaluación de los recursos tecnológicos y su uso educativo.
- Integración de los medios de comunicación para lograr el aprendizaje.
- Diseño de estrategias educativas para favorecer la integración de recursos tecnológicos en diferentes ambientes de aprendizaje.
- Diseño de materiales multimedia para favorecer el proceso de enseñanza/aprendizaje.
- Desarrollo de materiales digitales.
- Diseño y evaluación de software educativo.
- Diseño, desarrollo y evaluación de modelos de educación presencial y a distancia.
- Diseño, aplicación y evaluación de los recursos tecnológicos.
- Planificación y diseño de cursos apoyados en la tecnología.

- Desarrollo, implementación y evaluación de cursos mediados por la tecnología.

El impacto de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) sobre la educación, propicia posiblemente uno de los mayores cambios en el ámbito de la Educación. A través de Internet y de las informaciones y recursos que ofrece, en el aula se abre una nueva ventana que nos permite acceder a múltiples recursos, informaciones y comunicarnos con otros, lo que nos ofrece la posibilidad de acceder con facilidad a conocer personalidades de opiniones diversas. Por otro lado, las nuevas teorías de aprendizaje que centran su atención no tanto en el profesor y el proceso de enseñanza, como en el alumno y el proceso de aprendizaje, tienen un buen aliado en estos medios, si se utilizan atendiendo a los postulados del aprendizaje socioconstructivo y bajo los principios del aprendizaje significativo. “El estudio realizado por Apple Classrooms of Tomorrow 1985 en el que se analiza como integran los docentes los recursos tecnológicos (TIC), indica un proceso de evolución que sigue 5 etapas”<sup>32</sup>:

- Acceso: Aprende el uso básico de la tecnología.
- Adopción: Utiliza la tecnología como apoyo a la forma tradicional de enseñar.
- Adaptación: Integra la tecnología en prácticas tradicionales de clase, apoyando una mayor productividad de los estudiantes.
- Apropiación: Actividades interdisciplinares, colaborativas, basadas en proyectos de aprendizaje. Utilizan la tecnología cuando es necesaria.

---

<sup>32</sup> <http://www.uv.es/bellochc/pedagogia/EVA1.wiki>

- Invención: Descubren nuevos usos para la tecnología o combinan varias tecnologías de forma creativa.

# Capítulo III

### **3. Metodología**

#### **3.1. investigación**

Es el conjunto de procedimientos racionales utilizados para alcanzar una gama de objetivos que rigen en una investigación científica, una exposición doctrinal o tareas que requieran habilidades, conocimientos o cuidados específicos. Tipos de Investigación

##### **3.1.1. Cualitativa**

Método de investigación no estructurada y exploratoria con base en pequeñas muestras que proporcionan un panorama y comprensión del escenario del problema. Entre las razones por las cuales se emplea la investigación cualitativa es que muchas personas no están dispuestas a responder con la verdad a preguntas que invaden su privacidad o los hace sentir avergonzados por tener un impacto negativo en su ego. Este tipo de estudio es llevado a cabo por psicólogos capacitados que les permite conocer aquellos aspectos conscientes e inconscientes relacionados con el consumo, las ideologías, las actitudes, etc. accediendo así al significado psico-socio-emocional implicado en las conductas, ideas/conceptos e imágenes relacionadas con el producto, servicio o idea. La principal ventaja de la investigación cualitativa reside en su capacidad de obtener respuestas más completas y básicas a preguntas que podrían contestarse a un nivel superficial si fueran planteadas una encuesta normal.

### 3.1.1.1. Instrumentos para recolectar datos cualitativos

- **La entrevista:** La entrevista es un tipo de interacción verbal que, a diferencia de la conversación espontánea, suele tener un objetivo predeterminado que consiste en obtener información sobre hechos, personas o culturas.
- **focus group:** técnica de estudio de las opiniones o actitudes de un público utilizada en ciencias sociales y en estudios comerciales.
- **La observación:** es un proceso que detecta y asimila los rasgos de un elemento utilizando los sentidos como instrumentos principales.
- **El análisis documental:** un conjunto de operaciones intelectuales, que buscan describir y representar los documentos de forma unificada sistemática para facilitar su recuperación.
- **Las técnicas participativas:** son instrumentos que se utilizan en determinados procesos informativos, consultivos, de toma de decisiones, etc. y se aplican para adquirir conocimientos partiendo siempre de la práctica, es decir de lo que la gente sabe, de las experiencias vividas y de los sentimientos que muchas situaciones originan, así como de los problemas y dificultades de nuestro entorno.

### 3.1.2. Cuantitativa

Metodología de investigación que busca cuantificar los datos y, por lo regular aplica una forma de análisis estadístico. Por este medio se obtiene información

cuantificable (en números) que permite generalizar los resultados de la muestra a la población de interés y establecer relaciones y comparaciones entre los distintos segmentos implicados y/o datos recolectados, como puede ser la segmentación, tendencias, porcentajes, cluster etc. La herramienta básica de este tipo de Investigación es el cuestionario que puede ser utilizado a través de distintos medios; la encuesta por correo, entrevista telefónica o entrevista personal. Dónde el alto grado de estandarización tiende a asimismo a dar resultados en un orden idéntico y con las mismas respuestas posibles, los prejuicios e inexperiencia del entrevistador tienen menos a influir en los resultados.

#### **3.1.2.1. Instrumentos para recolectar datos cuantitativos**

- **Cuestionarios:** conjunto de preguntas cuyo objetivo es obtener información con algún objetivo en concreto.
- **Entrevistas:** es un acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas (el entrevistador y el entrevistado o los entrevistados) con el fin de obtener una información o una opinión, o bien para conocer la personalidad de alguien.
- **Encuestas:** es un estudio observacional en el cual el investigador busca recaudar datos por medio de un cuestionario prediseñado, y no modifica el entorno ni controla el proceso que está en observación (como sí lo hace en un experimento).

El tipo de investigación que se aplico para la recopilación de la información una vez concurriendo la muestra que son los profesores de primero a séptimo de

básica, es decir docentes de Educación primaria que es donde se está dando a conocer la información sobre nuestros pueblos indígenas, es de tipo Cuantitativo, para determinar qué tipos de recursos se encuentran en el medio, preferencias en cuanto a línea grafica, lineamientos en cuanto a información y patrones a seguir para dar a conocer un determinado concepto a un niño. Todo esto con la finalidad de solventar la necesidad de crear un recurso didáctico, así como la aplicación, disposición y uso de los elementos en dicho recurso.

### **3.2. Población y muestra**

Para la determinación de la población que pretendemos investigar, es necesario que esté sujeta a parámetros que estén relacionados con el problema, que en este caso es la difusión de las principales nacionalidades indígenas del Ecuador de la zona 6, en base a ilustraciones animadas, recurso didáctico, que se busca implantarse en el aprendizaje de los niños, que por el momento resulta un desavió, lograr que esta información, sobre nuestros indígenas llegue con claridad. Por tratarse de un recurso didáctico aplicado al aprendizaje de los niños, es necesario la valoración, desarrollo y aplicación del mismo, a partir de un segmento de la población que está estrechamente ligado en la difusión, aprendizaje y desarrollo de los conocimientos de un niño. Que en este caso son los Docentes, que por tratar de una población grade, es necesario tambien recopilar la información en base a una muestra de dicha población, donde los más adecuado es centrarnos en los profesores de educación primaria que son los que están ligados al aprendizaje a nivel escolar, es decir profesores de primero a séptimo de básica.

**Población:** Docentes de la Ciudad e Cuenca      **muestra:** Primero a Séptimo (profesores de Educación primaria).

### 3.3. Cálculo del tamaño de la muestra

Para el cálculo de la muestra de una determinada población está viene determinado por el tipo de investigación y la técnica o instrumento que se pretenda aplicar, que en este caso, son todos los profesores de educación primaria de la ciudad de Cuenca, provenientes de escuelas tanto fiscales como particulares, que a partir de una investigación con datos precisos del ministerio de educación y de la dirección provincial de educación del Azuay , en la ciudad de Cuenca existen 400 instituciones de educación inicial, donde existe un rango de 6 hasta 24 profesores por institución, dando como resultado 3293 profesores dedicados a la educación primaria, que para calcular el tamaño de la muestra en esta población se aplicó la fórmula conociendo el tamaño de la muestra permite determinad de forma precisa a cuantas personas se les debe aplicar dicha encuesta y esta es la siguiente:

Tamaño de la muestra para estimar la media:

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

**N** = Tamaño de la población. **3293 profesores de primaria** (dato recopilado de (<http://www.educacionazuay.gob.ec/dependencias.aspx?Nombre=Cuenca&IdTipo=24>))

**n** = Tamaño de la muestra requerido ?

**K** = Nivel de confianza **1.96**

**e** = Error de la estimación. **5%**

**p** = es la proporción de individuos que poseen en la población la característica de estudio. **0.5**

**q** = es la proporción de individuos que no poseen esa característica, es decir, es 1-p. **0.5**

$$n = \frac{(1.96)^2 * (0.5)^2 * (0.5)^2 * (3293)}{((0.05)^2 * (3293-1)) + (1.96)^2 * (0.5) * (0.5)} = 344 \text{ Encuestas}$$

### 3.4. Técnicas e instrumentos

Ya determinado que tipo de investigación, la población y por ende la muestra, la encuesta resulta una técnica idónea para recopilar la información sobre qué tipo de recurso es el más aceptado por los niños, ¿Qué es lo que se necesitan?, ¿cómo reaccionan frente a estos?, ¿Cual es el más utilizado? y que requerimientos motivan a que estos utilicen un determinado recurso didáctico. Validado y corroborar la implementación, creación y aplicación de nuevos elementos gráficos todo en base a la opinión que pueda emitir un maestro, quienes son los llamados a implementar tal o cual recurso en el aprendizaje de un niño, aportando también con los parámetros para reestructurar la información y enfocarlos a los niños de la forma más adecuada.

### **3.4.1. Encuesta**

Técnica de Investigación realizada sobre una muestra de sujetos representativa de un colectivo más amplio, utilizando procedimientos estandarizados de interrogación con intención de obtener mediciones cuantitativas de una gran variedad de características objetivas y subjetivas de la población. Mediante la encuesta se obtienen datos de interés sociológico interrogando a los miembros de un colectivo o de una población.

#### **3.4.1.1. Características**

- La encuesta es una observación no directa de los hechos sino por medio de lo que manifiestan los interesados.
- Es un método preparado para la investigación.
- Permite una aplicación masiva que mediante un sistema de muestreo pueda extenderse a una nación entera.
- Hace posible que la investigación social llegue a los aspectos subjetivos de los miembros de la sociedad.

#### **3.4.1.2. Pasos que siguen en la realización de una encuesta**

- **Definir el objetivo de la encuesta:** Formulando con precisión los objetivos a conseguir, desmenuzando el problema a investigar, eliminando lo

superfluo y centrado el contenido de las encuestas, delimitando, si es posible las variables intervinientes y diseñando la muestra.

- **La formulación del cuestionario:** es fundamental en el desarrollo de una investigación, debiendo ser realizado meticulosamente y comprobando antes de pasarlo a la muestra representativa de la población.
- **El trabajo de campo,** consistente en la obtención de los datos. Para ello será preciso seleccionar a los entrevistadores, formarlos y distribuirles el trabajo a realizar en forma homogénea.
- **Los datos obtenidos habrá que procesarlos,** codificarlos tabularlos para obtener los resultados de la encuesta que serán presentados en el informe y que servirán para posteriores análisis.

#### 3.4.1.3. Tipos de encuestas:

Según sus **objetivos** existen dos clases de encuestas de opinión:

- **Encuestas descriptivas:** estas encuestas buscan reflejar o documentar las actitudes o condiciones presentes. Esto significa intentar descubrir en qué situación se encuentra una determinada población en momento en que se realiza la encuesta.
- **Encuestas analíticas:** estas encuestas en cambio buscan, además de describir, explicar los por qué de una determinada situación. Este tipo de encuestas las hipótesis que las respaldan suelen contrastarse por medio de

la exanimación de por lo menos dos variables, de las que se observan interrelaciones y luego se formulan inferencias explicativas.

#### 3.4.1.4. Tipos de preguntas:

- **De respuesta abierta:** en estas encuestas se le pide al interrogado que responda con sus propias palabras a la pregunta formulada. Esto le otorga mayor libertad al entrevistado y al mismo tiempo posibilitan adquirir respuestas más profundas así como también preguntar sobre el porqué y cómo de las respuestas realizadas.
- **De respuesta cerrada:** en estas los encuestados deben elegir para responder una de las opciones que se presentan en un listado que formularon los investigadores. Esta manera de encuestar da como resultado respuestas más fáciles de cuantificar y de carácter uniforme.

#### 3.4.1.5. Modelo de encuesta

##### ENCUESTA

Nombre: \_\_\_\_\_

fecha: \_\_\_\_\_

1. ¿Existe información suficiente sobre las nacionalidades indígenas del Ecuador, como para transmitir a un niño?

Si \_\_\_\_

NO \_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

---

---

2. ¿Cómo se está dando a conocer el tema de las nacionalidades indígenas, que existen en el Ecuador, en los niños?

---

---

---

3. ¿Cuáles son los recursos didácticos que se están utilizados, para su estudio?

Fotos\_\_\_ Imágenes\_\_\_ videos \_\_\_ Elementos multimedia\_\_\_ otros\_\_\_ ninguno\_\_\_

Estos recurso contribuyen en el aprendizaje Si\_\_\_ no\_\_\_

4. ¿Los niños se sienten atraídos, motivados, incentivados o con ganas de conocer sobre las nacionalidades indígenas?

Si \_\_\_ NO\_\_\_

Por que

---

---

---

5. ¿La información que se les proporciona a los niños sobre las nacionalidades indígenas, contribuyen en el aprendizaje, interpretación y identificación sobre el tema?

Si \_\_\_ NO\_\_\_

Por que

---

---

---

6. ¿Qué recursos didácticos cree usted que hace falta aplicar, para motivar a un niño a aprender sobre las nacionalidades indígenas?

Ilustraciones\_\_\_ imágenes\_\_\_ video \_\_\_ Animaciones\_\_\_ otros\_\_\_

---

---

---

7. ¿la implementación de ilustraciones referentes a las nacionalidades indígenas, en cuanto a sus habitantes, modo de vida, costumbres, vestimenta, entorno (fauna, flora), etc. Cree que ayuda en el aprendizaje de un niño, para que este pueda conceptualizar una determinada idea?

Si \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

8. ¿Permitir que el niño interactué con la información, facilitaría en algo?

Si \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

9. Qué tipo de ilustración cree que sería correcto utilizar para motivar a un niño a que se a participe de la información.



- a) infantil \_\_\_\_\_
- b) Manga o dibujos japoneses \_\_\_\_\_
- c) representaciones realistas \_\_\_\_\_

10. ¿Cree usted que si se incentivara el aprendizaje de las nacionalidades indígenas de nuestro país, en niños de 5 a 6 años, Facilitaría la comprensión, la revalorización y la convivencia con otras personas, en un futuro, contribuyendo en el desarrollo de una identidad ecuatoriana?

Si \_\_\_\_\_ NO \_\_\_\_\_

Por que \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### **3.5. Análisis de los datos**

Para el análisis de los datos de la encuesta se dan a partir de un proceso que se describe a continuación:

#### **3.5.1. Proceso de análisis de la encuesta**

Para la tabulación de los datos se utilizó un cuadro haciendo un análisis individual por cada pregunta y una representación gráfica de los mismos, su cuantificación se realizó con el estadístico porcentaje cuya fórmula es:

$$\% = \frac{F \times 100}{N}$$

% = Tanto por ciento que se encuentra en el total del estudio.

F = Número de veces que se repite el dato.

100 = Constante de la muestra

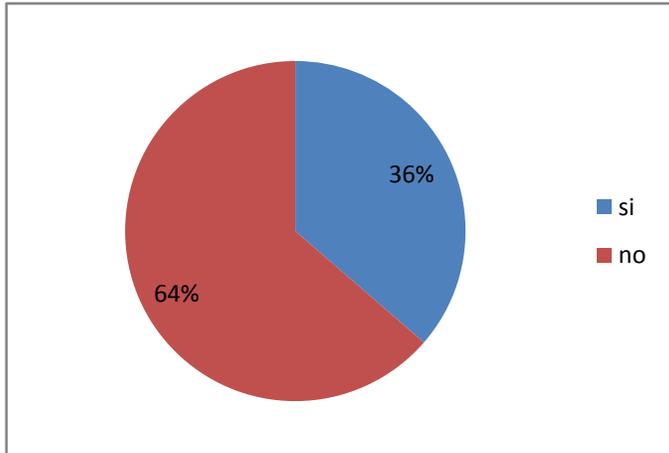
N = Total de Datos.

### **3.6. Aplicación**

La realización de las encuestas cedió a través de la visita a estas instituciones de educación inicial de Cuenca, buscado completar la totalidad de los encuestados que son alrededor de 806, 12 profesores, que conforma la muestra de los docentes de primaria.

### 3.6.1. Tabulación de las encuesta

1. ¿Existe información suficiente sobre las nacionalidades indígenas del Ecuador, como para transmitir a un niño?

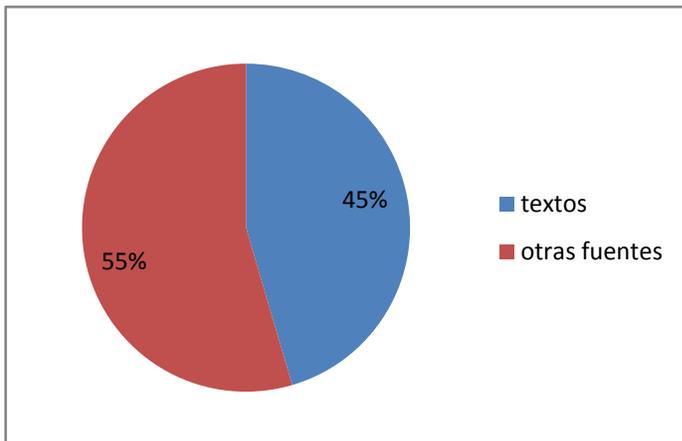


**Interpretación:** de los profesores encuestados el 64% dicen que no existe material sobre las nacionalidades indígenas para los niños y un 34% aseveran que si poca información en los textos.

**Análisis:** la mayoría los profesores concuerda que no existe un material adecuado para niños sobre las nacionalidades indígenas, que estén acordes con el nivel de aprendizaje de un niño. Por lo que

están sujetos a investigar en otras fuentes, como internet, documentales, archivos etc.

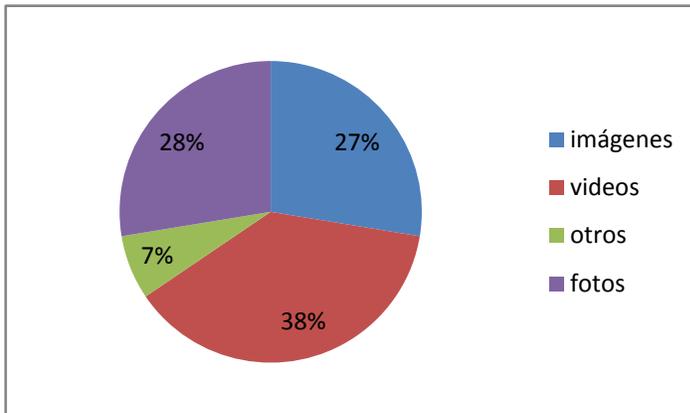
2. ¿Cómo se está dando a conocer el tema de las nacionalidades indígenas, que existen en el Ecuador, en los niños?



**Interpretación:** de los profesores encuestados el 55% utilizan recursos didácticos como videos, internet, mapas, imágenes, etc. Y 45% se basa en textos para su difusión.

**Análisis:** la mayoría están utilizando otros recursos para el aprendizaje de las nacionalidades indígena en los niños, como apoyo al material en encontrado en los libros

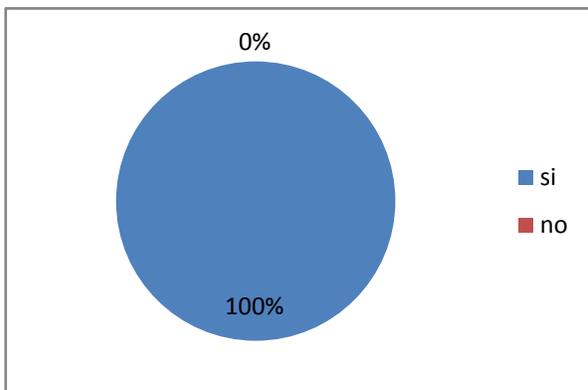
3. ¿Cuáles son los recursos didácticos que se están utilizados, para su estudio?



**Interpretación:** de los profesores en encuestados el 38% dicen que son los videos los más utilizados, el 28% las fotos, 27 las imágenes o gráficos y 7% recursos alternativos.

**Análisis:** el recurso didáctico más utilizado para el aprendizaje de las nacionalidades indígenas es el video.

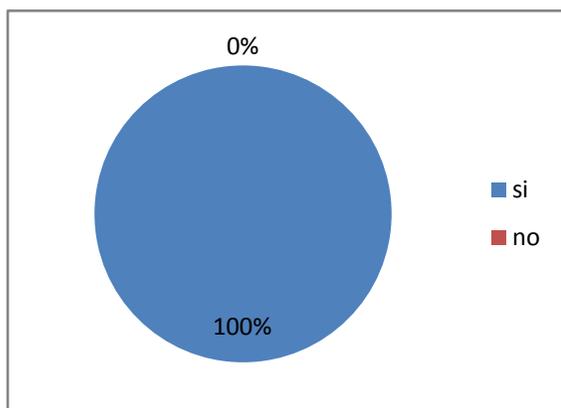
Estos recurso contribuyen en el aprendizaje SI\_\_\_ no\_\_\_\_\_



**Interpretación:** de los profesores encuestados el 100% opina que los recurso didácticos si contribuyen en el aprendizaje.

**Análisis:** la totalidad de los profesores corroboran que los recursos didácticos de gran ayuda en el aprendizaje de un niño.

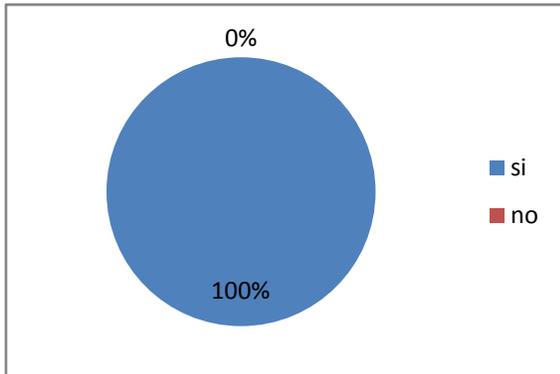
4. ¿Los niños se sienten atraídos, motivados, incentivados o con ganas de conocer sobre las nacionalidades indígenas?



**Interpretación:** del total de los encuestados el 100% está a favor de la idea de que un niño si tiene las ganas de conocer sobre los pueblos indígenas del Ecuador.

**Análisis:** los niños si tienen la iniciativa y las ganas de conocer sobre los pueblos indígenas.

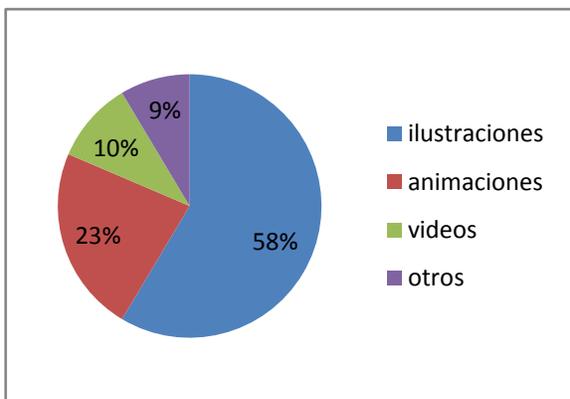
5. ¿La información que se les proporciona a los niños sobre las nacionalidades indígenas, contribuyen en el aprendizaje, interpretación y identificación sobre el tema?



**Interpretación:** del total de los encuestados el 100% llega a la conclusión de que si existe una comprensión con este tipo de recurso, en los niños.

**Análisis:** con la guía y aplicación de estos recurso, por los maestro si se está logrado una interpretación por los niños.

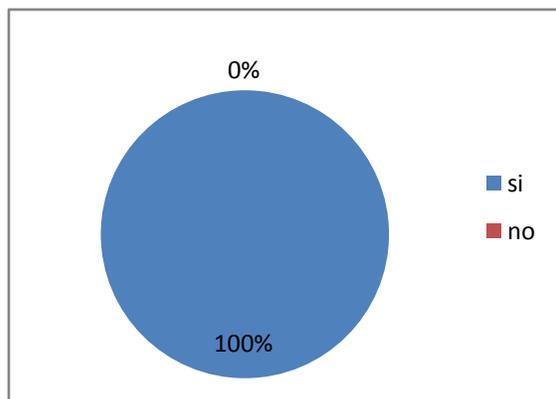
6. ¿Qué recursos didácticos cree usted que hace falta aplicar, para motivar a un niño a aprender sobre las nacionalidades indígenas?



**Interpretación:** de los profesores en encuestados el 59% están a favor de crear ilustraciones para motivar a un niño a aprender, 23% se inclina por la animación, 10% por los videos y 10% por otro tipos de recursos.

**Análisis:** los maestros en su mayoría creen que es necesario generar ilustraciones sobre las nacionalidades, que son recurso que motiva y son mejor entendidos por los niños.

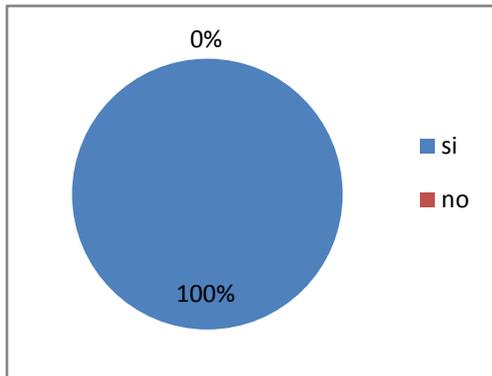
7. ¿la implementación de ilustraciones referentes a las nacionalidades indígenas, en cuanto a sus habitantes, modo de vida, costumbres, vestimenta, entorno (fauna, flora), etc. Cree que ayuda en el aprendizaje de un niño, para que este pueda conceptualizar una determinada idea?



**Interpretación:** de los profesores en encuestados el 100% está de acuerdo con la creación de ilustraciones referentes a las costumbres. Modo de vida entorno, etc. Sobre las nacionalidades.

**Análisis:** el total de los profesores están a favor de realizar ilustraciones obre las características de las nacionalidades para mejorar la comprensión de un tema determinado.

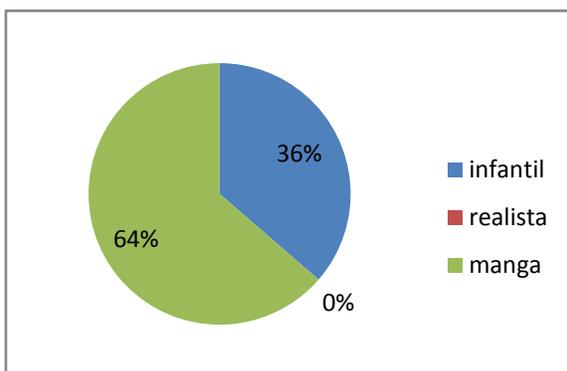
8. ¿Permitir que el niño interactúe con la información, facilitaría en algo?



**Interpretación:** de los profesores encuestados el 100% está de acuerdo con la creación de que la interactividad si facilita la comprensión.

**Análisis:** la interactividad que se pueda dar entre el niño y la información facilita y motiva a un niño a aprender.

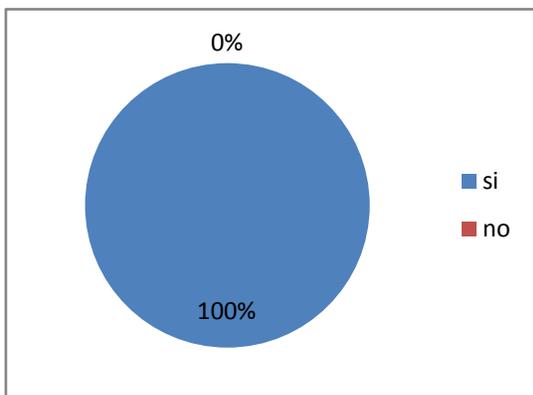
9. Qué tipo de ilustración cree que sería correcto utilizar para motivar a un niño a que se participe de la información.



**Interpretación:** de los profesores encuestados el 64% se inclina por una ilustración manga y el 36% por una infantil.

**Análisis:** en su mayoría apoya la idea de generar una ilustración de tipo manga en base a rasgos y parámetros realistas, combinado los rasgos propios, evitando así la pérdida de las características de cada personaje

10. ¿Cree usted que si se incentivara el aprendizaje de las nacionalidades indígenas de nuestro país, en niños de 5 a 6 años, Facilitaría la comprensión, la revalorización y la convivencia con otras personas, en un futuro, contribuyendo en el desarrollo de una identidad ecuatoriana?



**Interpretación:** de los profesores encuestados el 100% está de acuerdo, que a través de la ilustración, puede contribuir con la revalorización de nuestra cultura.

**Análisis:** la ilustración de acuerdo con la opinión de los maestros resulta un medio de transmisión de forma directa de nuestra cultura, así un público infantil.

## **Conclusiones de la encuesta**

las encuesta arrojaron como resultado el uso de ilustraciones como principal medio facilitador para el aprendizaje de un niño, utilizado por los profesores para conceptualizar un determinada idea, mencionado la escasas de este tipo de material en el medio, que este enfocado a un público infantil, fortaleciendo la idea de crear el nuevo material para ellos, sugiriendo la aplicación del magan como línea gráfica, manteniendo las características propias de cada personaje, buscado que estos no pierda su identidad, pero que a través de esta nueva imagen sea un atractivo visual para el usuario, en cada aspecto a representar sobre una nacionalidad determinada. Contribuyendo también con la restructuración de la información en base a parámetros específicos que puedan ser de suma importancia para un niño de primaria, que está deseoso de saber sobre estos personajes, relacionado la información en base a los siguientes puntos:

¿Quiénes son?

¿Qué hacen?

¿Donde viven?

¿Cómo se visten?

### **3.7. Planificación**

El plan a seguir para la creación de las ilustraciones sobre las principales nacionalidades indígenas de la zona 6 del Ecuador y su respectiva animación, viene dada por la investigación que se realizó anteriormente, buscado la forma más adecuada de crear los gráficos en base a técnicas, formas y tipo de línea

gráfica, que tenga una acogida en el segmento al que estamos pretendiendo incentivar el aprendizaje, sobre dicho tema. Por lo que los resultados que arrojaron las encuestas en los profesores, se pudo determinar gustos, necesidades y formas de aplicar la información a favor de un niño, llegando a establecer que los recursos didácticos sobre este tema de las nacionalidades indígenas son escasos en el medio, poco atractivos y nada entretenido para niño, por lo que la forma de difundir esta información en ellos, es realizar un material didáctico que este en base a:

- **Nivel de aprendizaje:** síntesis de la información
- **Desarrollo motriz:** movimiento y animación
- **Capacidad de lenguaje:** uso de palabras simples
- **Afinidad gráfica:** línea gráfica

Elementos que son de suma importancia a la hora de crear un recurso gráfico dirigido a niños, de una edad de 5 a 6 años, que marcan un camino para el desarrollo de una interface amigable, diseño gráfico llamativo y una interactividad sencilla con los elementos. Llegando a establecer que los gráficos, se realizaran en base a un estilo magan de tipo kodomo, nombre que determina un tipo de gráfico infantil, que guarda ciertos rasgos, formas y colores para su elaboración, que conjuntamente con las sugerencias y recomendaciones, realizadas por los profesores, de mantener los rasgos propios de nuestra cultura y a su vez los cánones con los que se realicen los personajes. Con el finalidad de facilitar su interpretación. Tomando en cuenta que el niño en esta edad ya es capaz de percibir, sentir e interactuar con el medio, la animación es un recurso que facilitar

la puesta en práctica de dichas capacidades motrices del niño enganchado a este a la información, motivando lo a aprender y más que todo volviendo a este recurso más amigable y entretenido, por lo que la animación se aplicara en las ilustraciones y demás objetos de dicho recurso, que conjuntamente con el nivel de aprendizaje y el desarrollo de lenguaje se acoplara y sintetizara la información sobre las nacionalidades indígenas, en unidades compresibles para los niños compuesta por :

- Ubicación
- Vestimenta
- Vivienda
- Actividades

Donde el desarrollo de una interface, en lo referente a la movilidad, distribución de elementos y composición de los mismo, esta se realizara en base a la representación del entorno geográfico de cada nacionalidad compuesta, por un menú principal donde estará incorporado cada nacionalidad, que da acceso, de forma individual a cada nacionalidad asía un sub menú que contendrá la información referente a los puntos antes mencionados, pero sobre la nacionalidad que se haya escogido con anterioridad, donde el movimiento de los gráficos marcara la pauta para la comprensión de la información que allí se esté visualizando en ese momento. Ya mencionado los paramentarios a seguir y de manera generar los pasos a seguir para el desarrollo de este material didáctico que en este caso es un catalogo, es necesario establecer cómo se desarrollara el mismo, estando compuesto por:

## **Desarrollo:**

### **Diseño de personajes**

En este punto lo primero que se procederá, a realizar es la construcción y representación de los personajes, en lo referente al diseño de personajes y ambientación, es decir la realización de los gráficos e ilustraciones para su posterior animación, así como el desarrollo del entorno y demás elementos en donde se desenvolverá el usuario, en base a al estilo manga, específicamente el género kodomo:

- **Personajes:** diseño (shuar, achuar y cañarí) relacionado con su apariencia, vestimenta, actividades, vestimenta, historia y ubicación.
- **diseño el entorno o interface:** creación de elementos como botones, enlaces, etc. y estructura de las ventanas.
- **Digitalización de las imágenes:** el escaneado, redibujado, pintado de la misma.

### **Diseño de interface**

Conforme a la información proporcionada por la investigación realizada a los niños y las encuestas a los profesores la interface a aplicar en este tipo de recurso es de tipo selectivo o menú, que busca sean los niños quienes escoja o seleccione lo que quieren ver en ese momento, que les permita modificar el estado de un determinado objeto en base a una animación, relacionándolo con el entorno y la

información que este le pueda proporcionar estar en contacto con el mismo, por lo que estará compuesto por:

- **Intro:** visualización de las nacionalidades
- **Un menú de inicio:** creado a partir de collage o colash de los entornos de cada personaje
- **Un submenú:** menú concerniente a las características de cada nacionalidad

## **Animación**

Guardara relación con la forma, movilidad y fluidez, de los elementos gráficos que contiene cada una de las ventanas o páginas del catalogo, es decir el cómo se verá y se proyectara la información en la pantalla. En base a la capacidad e interpretación del entorno de un niño, donde la animación de los gráficos y elementos de la interface se aplicara la técnica cuadro a cuadro y la aplicación de una herramienta como el esqueleto, con la finalidad de poder mover de forma individual ciertas partes del cuerpo y secciones de algunos elementos de entorno.

Que con la ayuda de los estados de un botón, tato en reposo y sobre se pueda manipular el movimiento de dichos elementos y a su vez sirva como conector con otras páginas.

- Animación de personajes
- Animación de Botones
- Animación de ventanas o entorno

# Capítulo IV

#### **4. Material didáctico**

Para la creación de este material didáctico, este viene dado bajo parámetros en cuanto a línea grafica, nivel de información y nivel de manipulación del usuario, que se pretende implementar en dicho recurso, valorando las capacidades tanto en motricidad, capacidad de aprendizaje y nivel de lengua con los que cuenta un niño de primero y segundo de básica, que está sujeto a visualizar un determinado concepto con la ayuda de una imagen, que le permita relacionarlo con una determinada palabra, por lo que los parámetros que se tomaron en cuenta para el desarrollo de dicho recurso didáctico, son los siguientes:

- El manejo de una línea grafica infantil que comprende el desarrollo de los personajes y ambientación de los mismos, en base a la afinidad que estos tienen con un determinado genero de dibujos encontrados en el medio como son el maga
- El desarrollo de un entorno, amigable y entretenido en base al desarrollo de una interface simple que permita una navegabilidad de una manera rápida y precisa que no esté sujeta a realizar un seguimiento tedioso por parte del niño y este no pierda interés. Tomando como principal referencial el entorno en el que se desenvuelve el personaje a ser representada gráficamente.
- La aplicación de movimiento en las ilustraciones, como complemento a la información, buscando fortalecer la idea. Actuando como elemento llamativo, a ser tomado en cuenta por el niño a la hora de indagar e investigar sobre un determinado gráfico presente en el entorno visual.

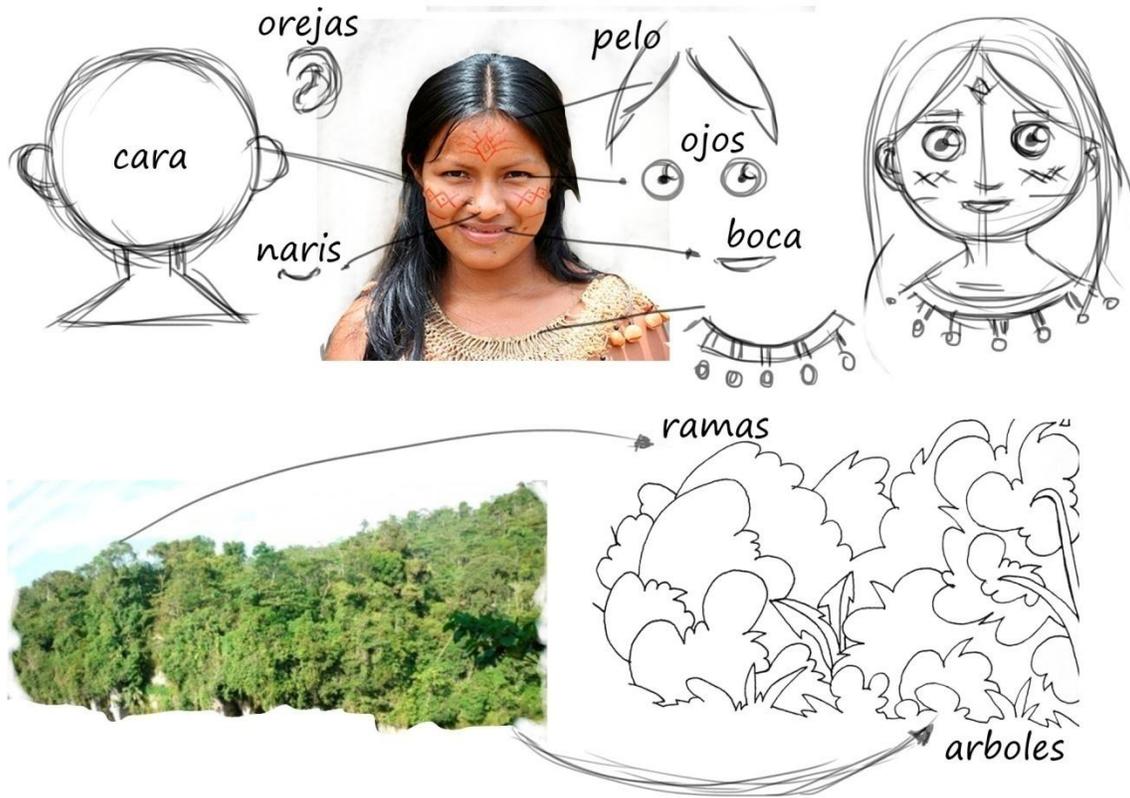
#### 4.1. Línea grafica

En la construcción de la línea grafica, hemos ido adaptando, reconstruyendo y manteniendo, ciertos rasgos y patrones propios de cada personajes, buscando que esto no pierdan su esencia y que de esta manera esto puedan ser fácilmente identificados por el usuario, usando como base la fotografías que permitan una mejor visualización y mayor prolijidad en los detalles al momento de ser ilustrados.



Optando así por la geometrización de las formas como medio, facilitador en la composición y desarrollo de cada elemento, tomado como referencia el género Komodo, que facilita y permite la simplicidad de los elementos, sin que estos pierdan los de talles, en base a trazos, formas y manera de colorear un dibujo, a través de colores planos, donde las sombras y de talles son sugeridas por cambios de tonalidad. De esta manera buscando una mayor calidad y profundidad en los dibujos el uso de las texturas en las ilustraciones están presentes como bases para la aplicación del color, que permita imitar un determinado elemento.

Que podemos observar en los personajes y elementos que los rodean como arbórese, objetos, animales, plantas etc.



### Aplicación de texturas



Para la aplicación de esta técnica es necesario configura la capa donde se encuentra la imagen o la ilustración y colocarla en multiplicar para que esta adopte

la textura y conjuntamente con la aplicación del color, respete la textura al momento de colorear.

#### **4.2. Diseño de personajes, entorno y elementos del medio**

El diseño de estos elementos tiene como finalidad reducir la información a una sola representación, buscado que ayude al niño a interpretar, una determinada idea, no solo como es en la actualidad un pueblo o nacionalidad, si no mostrarles el entorno en donde se desenvuelven, a que se dedica, como se viste y quienes son en realidad. Tomando como línea de partida la información que los niños quieren saber y están dispuestos a investigar en una primera instancia sobre dichas personas, referidos a ¿quién soy?, ¿qué hago?, ¿donde vivo? y ¿Cómo me visto?, que fue sugerido por los maestros.

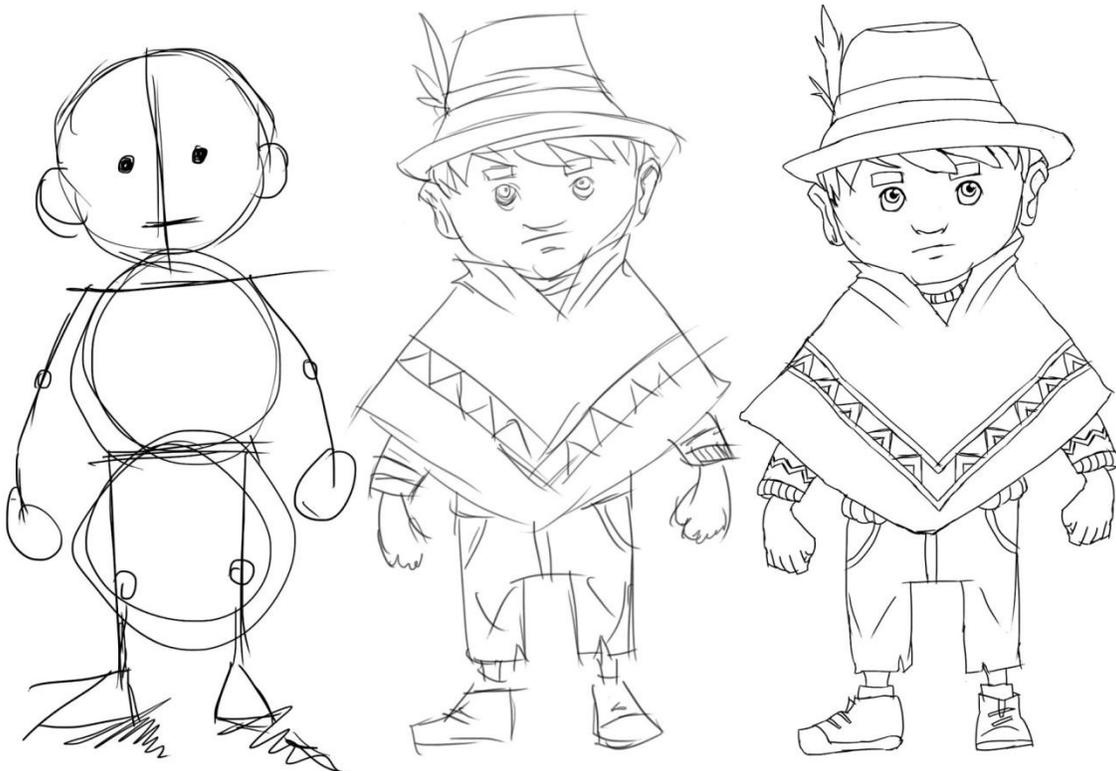
Que permitieron que se encamine la búsqueda de la información a responder dichas preguntas, buscando ilustrar las respuestas, de cada una de ellas en pensando por responder ¿quién soy?, en base a la ilustración de un personaje en cargado de mostrar les quienes son ellos, ¿qué hago? en base a representaciones de las actividades, ¿donde vivo? la ilustración de gráficos de su vivienda y elementos que se pueden encontrar en el medio y por ultimo ¿cómo me visto? buscado mostrarles las partes que conforman su vestimenta a través de representaciones gráficas de los mismos. Estructurando las ilustraciones en tres etapas diseño de personajes, entorno y elementos de los medios que se detallan a continuación.

### 4.2.1. Personajes

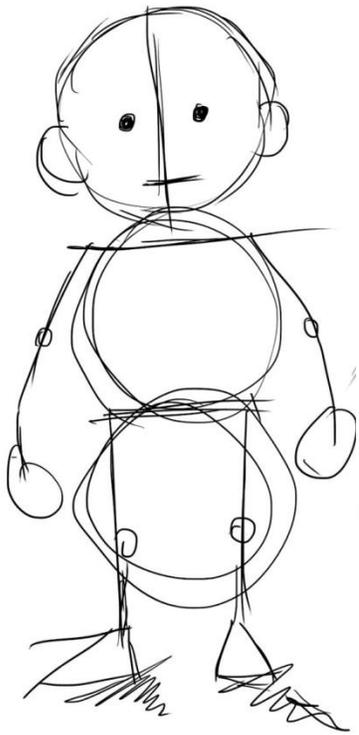
Para la ilustración de las personas de cada pueblo o nacionalidad se tomo como base los cánones del cuerpo humano, buscado no distorsionar la figura humana, respetando los rasgos que caracteriza a cada nacionalidad, que conjuntamente con los elementos que nos proporciona el manga y buscar enriquecer la visualización de estos y actualización de los mismo a nuevas técnicas de coloreado, en base a texturas para generar una diferenciación en los mismos. Por lo que estos personajes están proporcionados en base a la cabeza como referencia para ubicar cada una de sus partes, utilizando solo tres dimensiones o tres cabezas, con la finalidad de poder crear una ilustración de tipo infantil.

#### Cañarís

Hombre

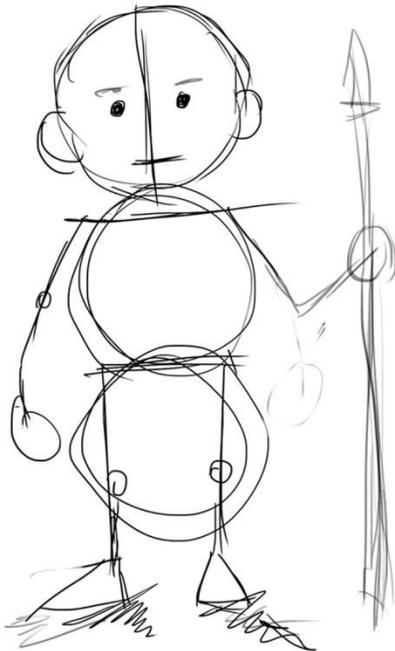


Mujer

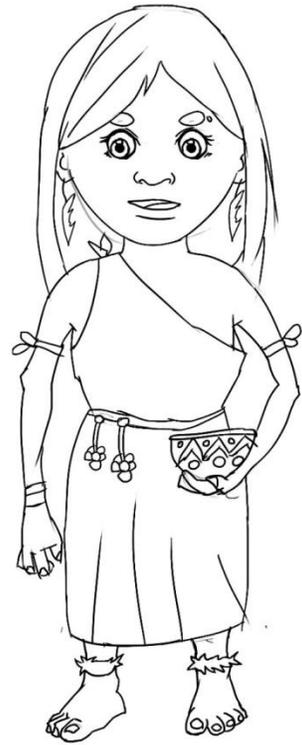
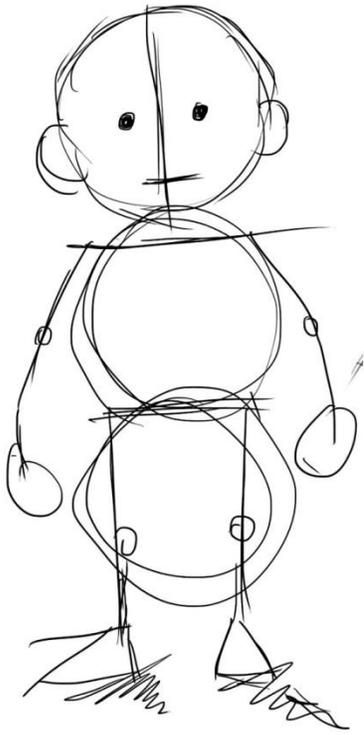


Shuar

Hombre

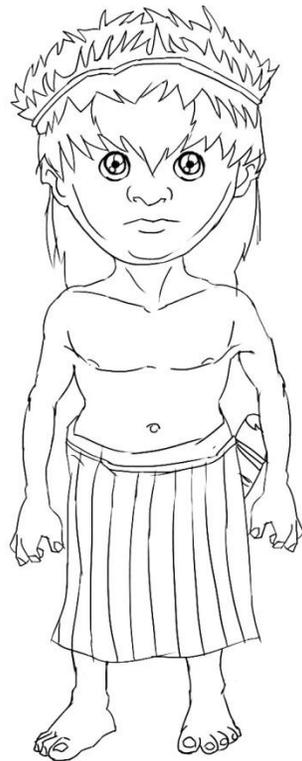
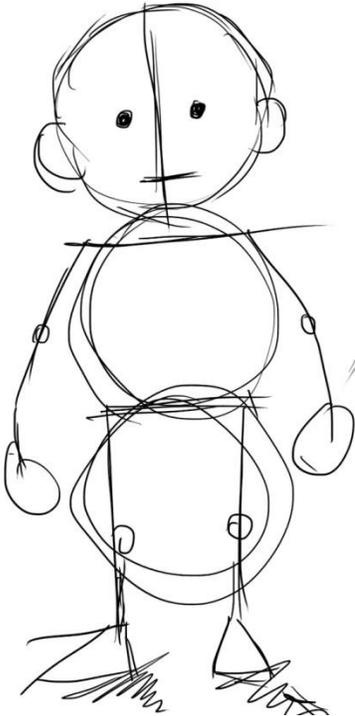


Mujer

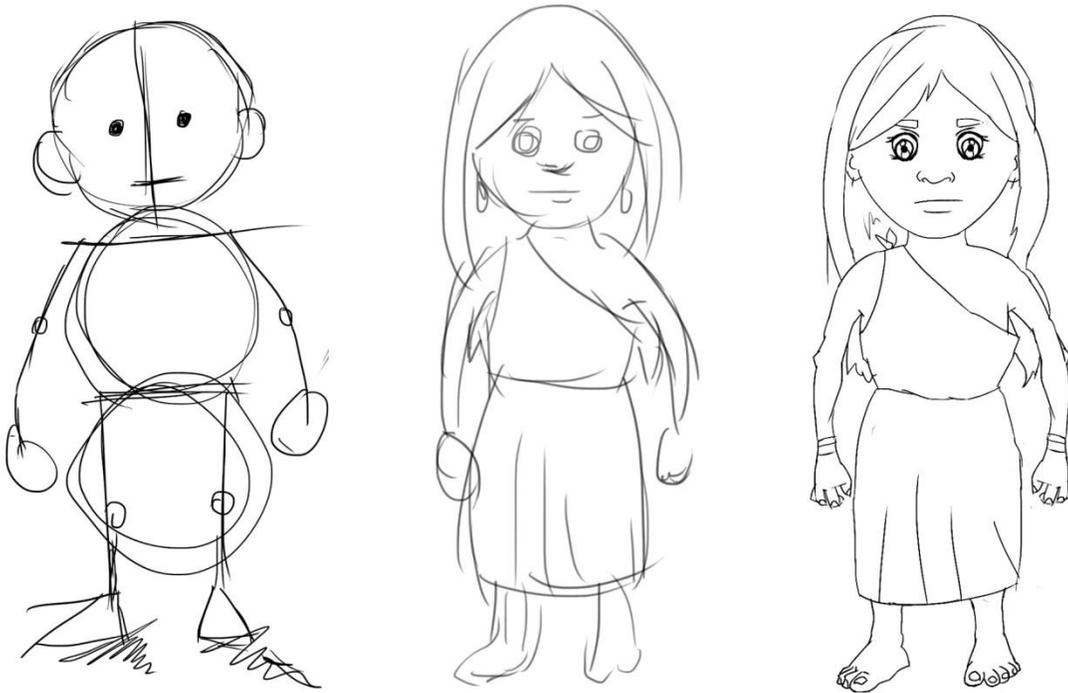


Achuar

Hombre



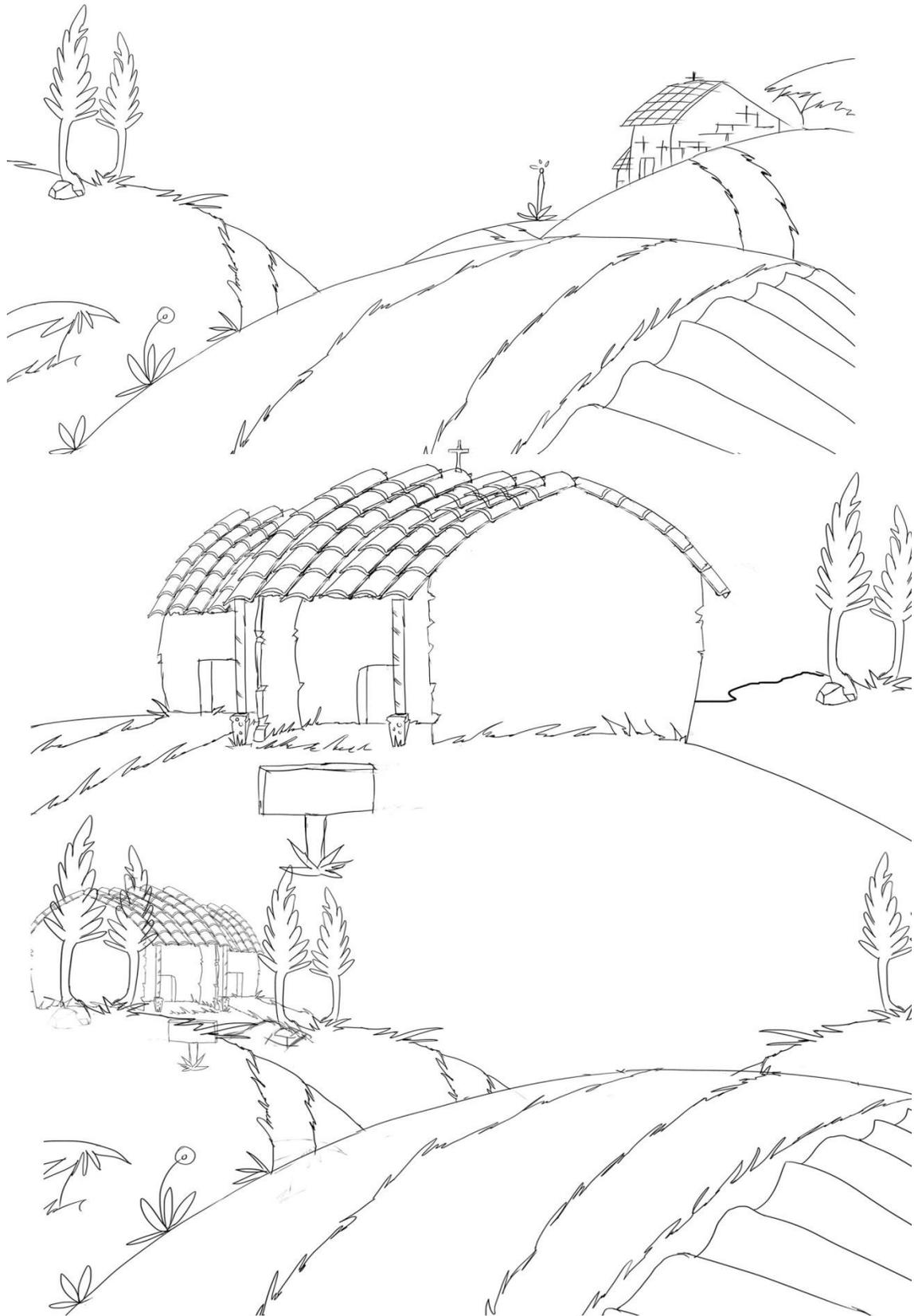
## Mujer



### 4.2.2. Entorno y elementos del medio

La creación de los entornos y elementos de medio de cada personaje tiene que ver con la ilustración de una determinada información que se quiere dar a conocer como la ilustración de plantas, animales o lugares en donde se encuentran un determinado personaje que buscan conformar y enriquecer a un más a los una idea o información que se quiere transmitir. Representando sus (actividades como caza, pesca, agricultura), ropa, mitos, leyendas, flora y fauna, instrumentos para trabajar, materiales para construir su vivienda, etc.

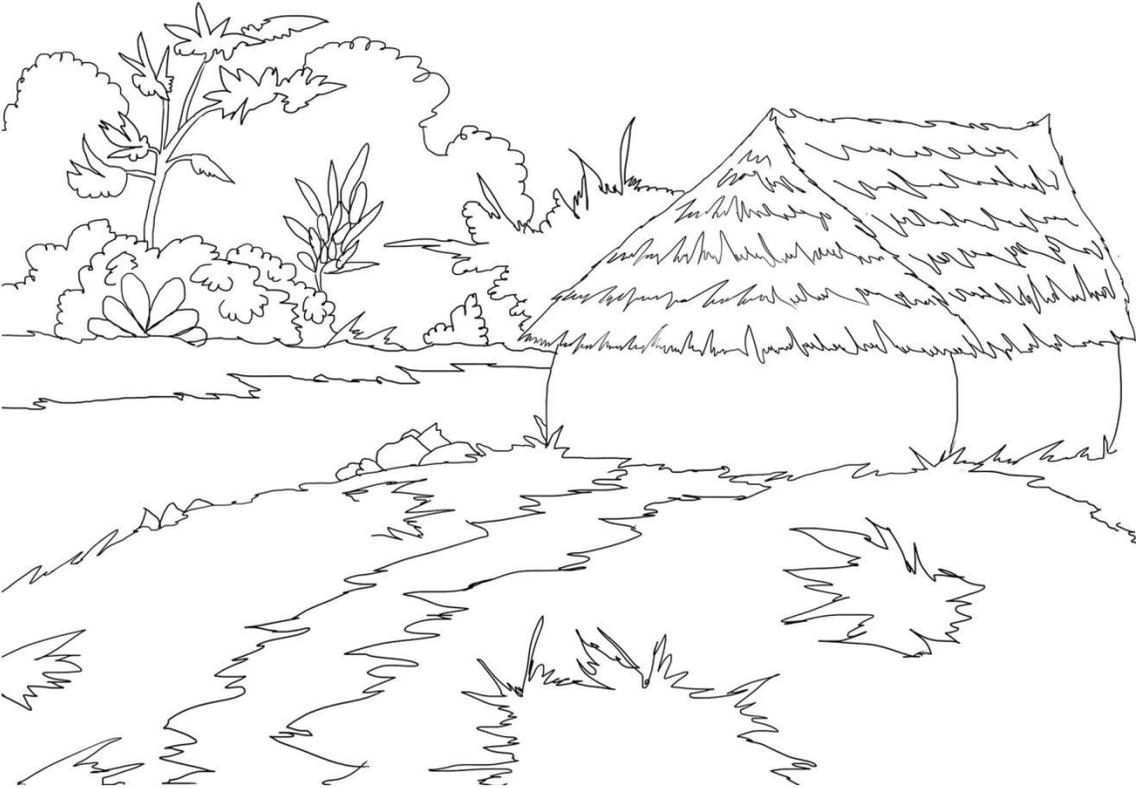
4.2.2.1. Ilustración del Entorno CAÑARI



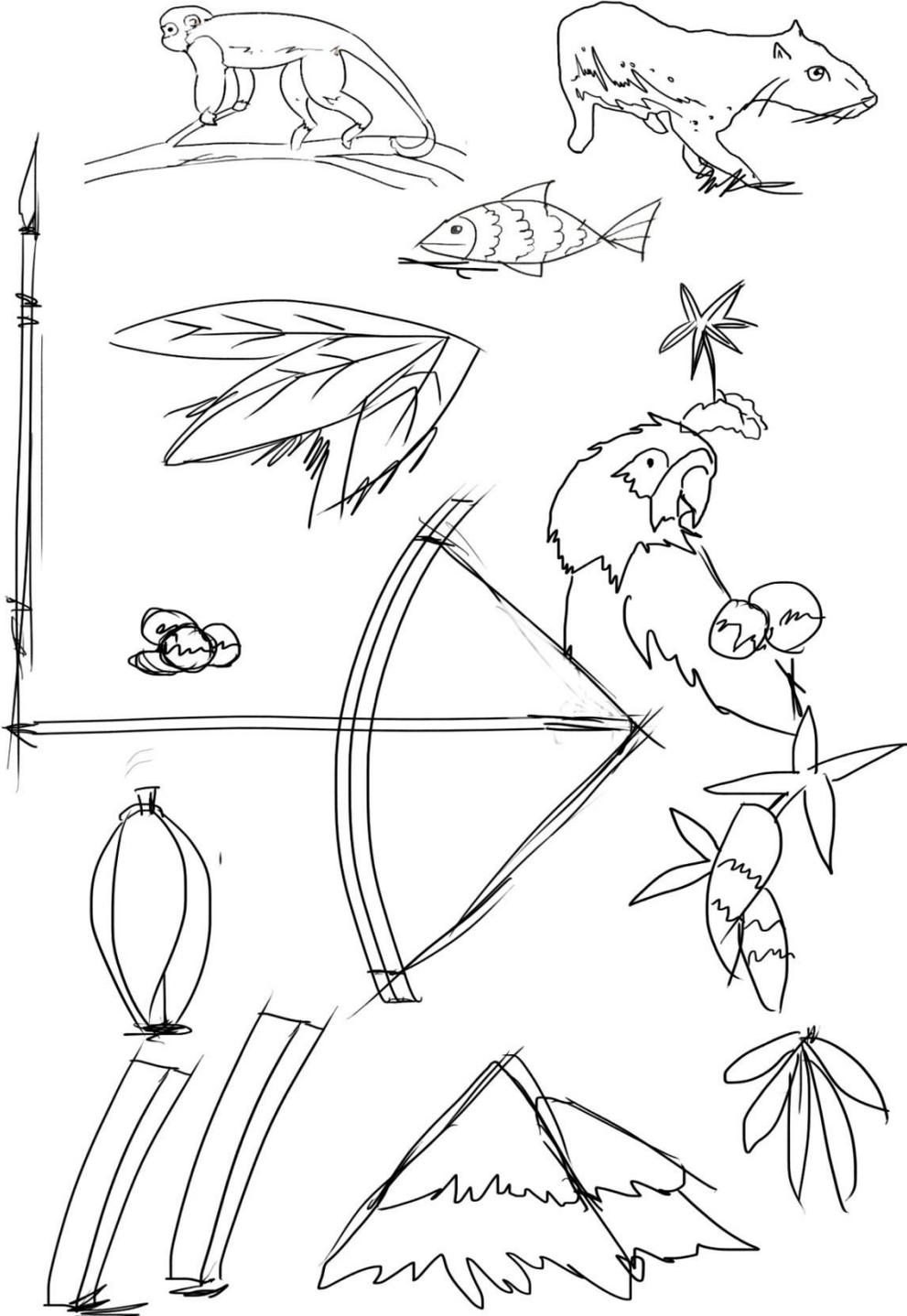
Ilustraciones de Elementos CAÑARÍS



4.2.2.2. Ilustración del Entorno SHUAR



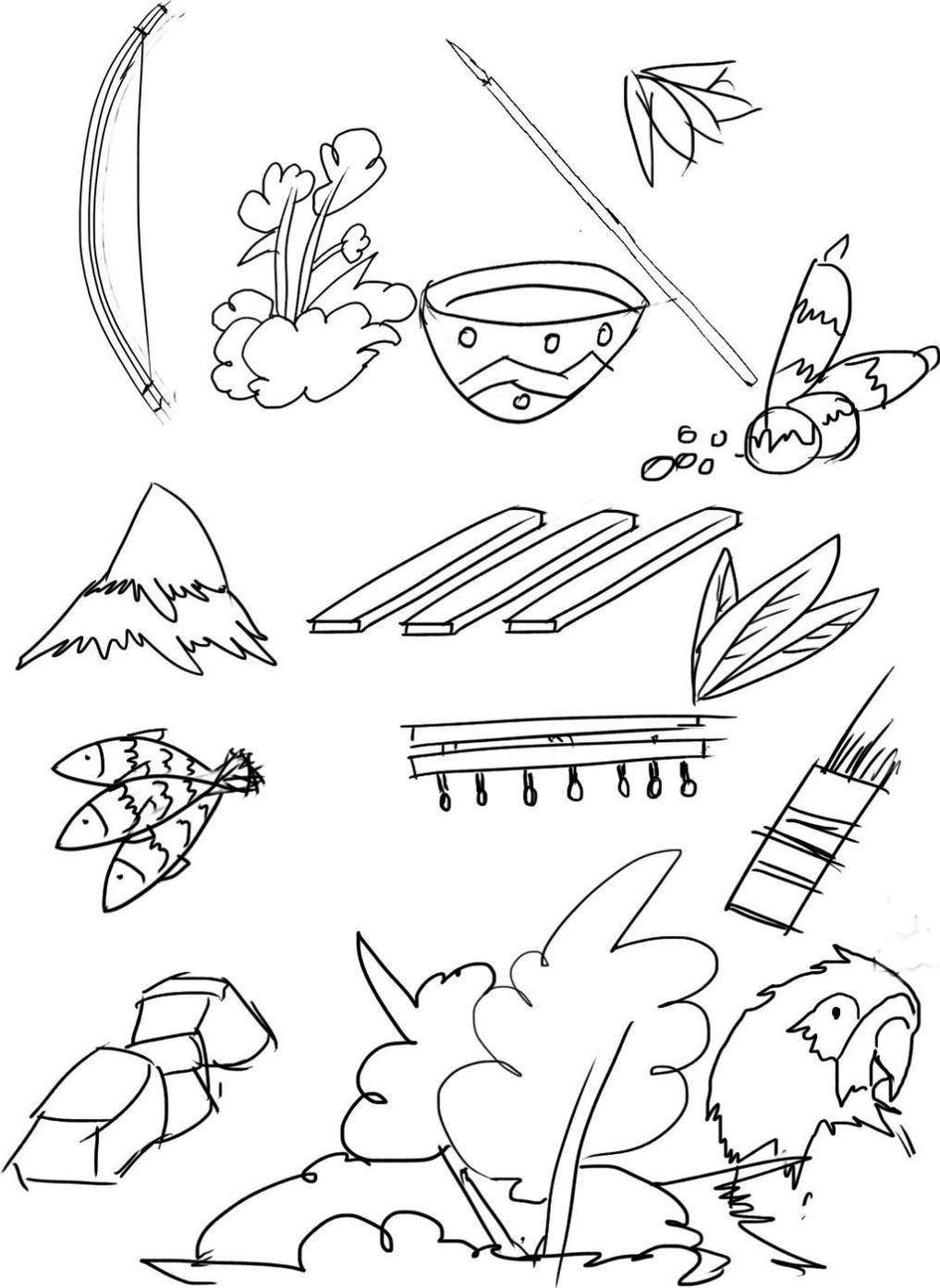
4.2.2.3. Ilustraciones de Elementos SHUAR



4.2.2.4. Ilustración del Entorno Achuar



Ilustraciones de Elementos ACHUAR



### 4.3. Proceso para colorear los gráficos

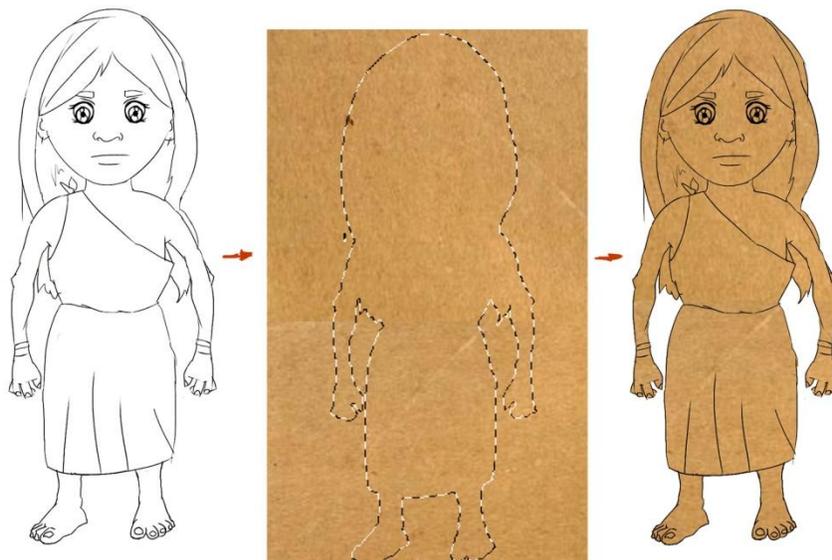
#### COLOREADO

1. Antes de comenzar a pintar el gráfico, es necesario primero el dibujo, para posteriormente redibujarlo, esto facilita la aplicación del color, en los espacios que queden en blanco, ello nos permite mejorar no solo la calidad del trazos, sino que facilita la aplicación del color en la imagen siempre y cuando los trazos sean continuos y no exista un espacio entre la línea que define un elemento.

El espesor del pincel es de 6 a 8 dependiendo, dependiendo de lo se quiera resaltar en la imagen, como ojos, pelo y demás accesorios que necesitan se visualizados por el usuario.

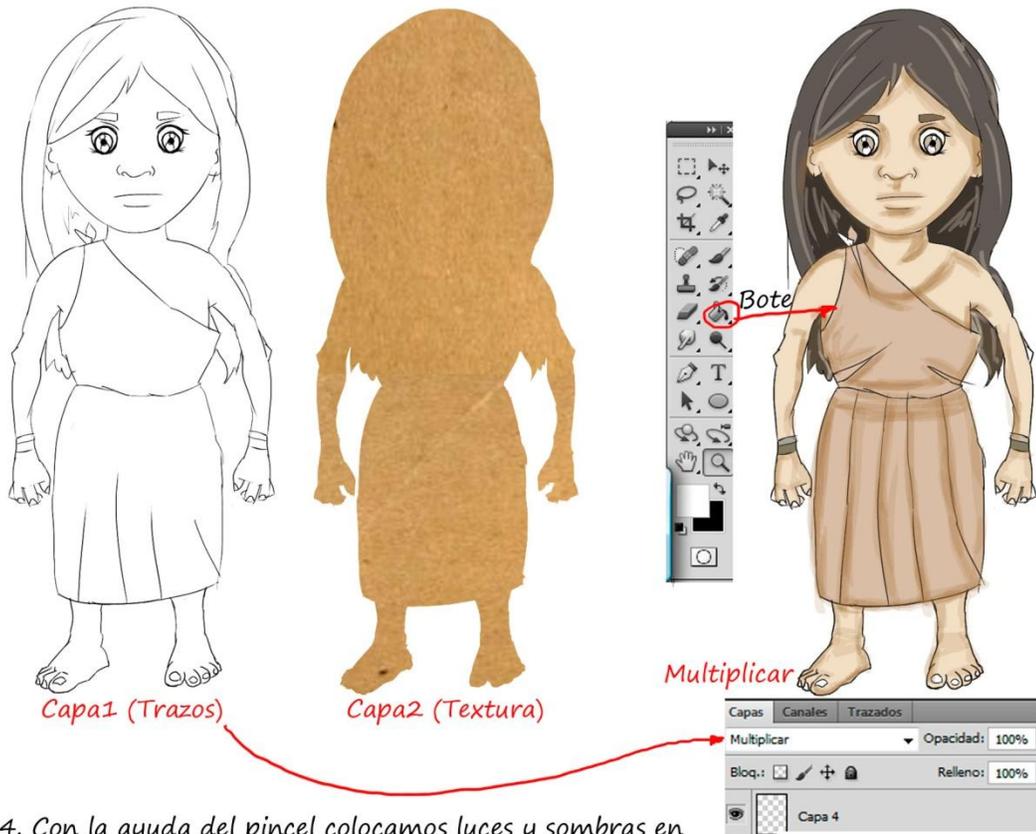


2. Una vez redibujado la aplicación y selección de una textura como fondo para el Pindado de nuestra imagen esta vine acorde con lo que se quiere representar o mitrar en este caso la piel, donde se busca la textura que se asemeje a la textura de la piel, siendo utilizada la textura de un carta como base.

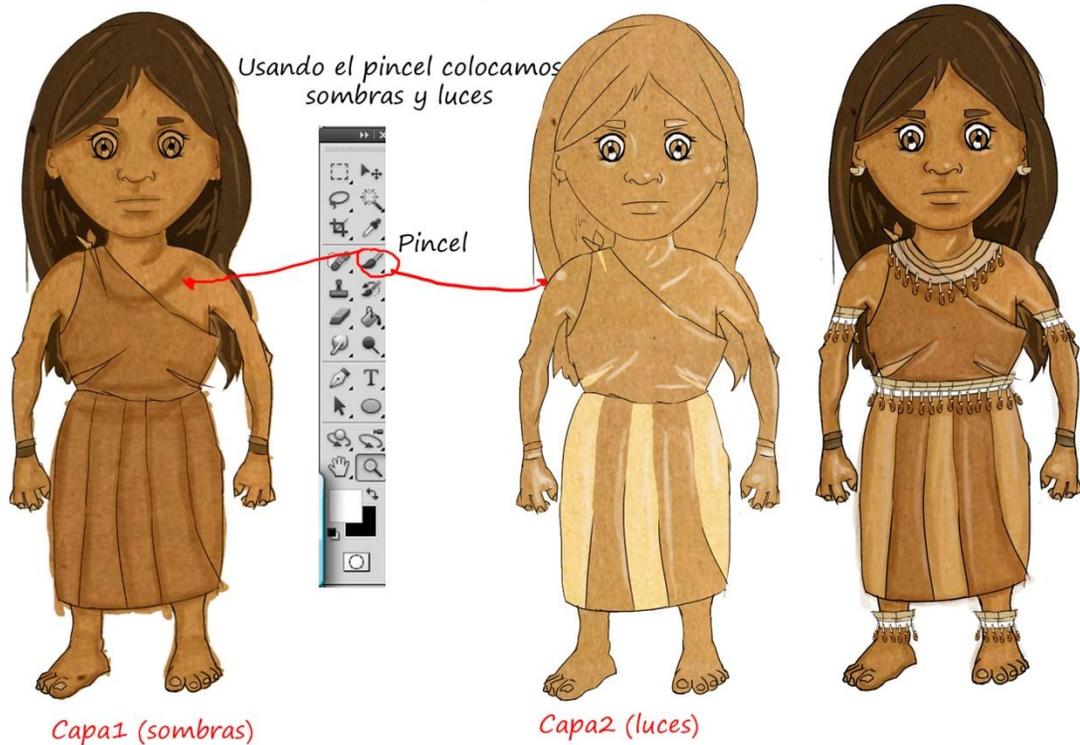


Seleccionamos los trazos y cortamos, pero no acoplamos la imagen, sino que las tenemos por separado. para ir al paso retocado u modificado si es que se lo requiera.

3. En la propiedades de la capa colocamos multiplicar en la capa de trazos y con ayuda del bote coloreamos la imagen.



4. Con la ayuda del pincel colocamos luces y sombras en el gráfico respetando las capas, las luces en la capa de la textura y las sombras en la capa de los trazos.



4.3.1. Pintado personajes

CAÑARIS



SHUAR



ACHUAR



#### 4.3.1.1. Pintado de los entornos CAÑARÍS (Ambientación para la vestimenta)



Ambientación para vivienda



Ambientación para menú



Ambientación actividades



## Ambientación para la presentación



## Elementos de cada ambiente



4.3.1.2 .Pintado del entrono SHUAR (Ambientación para la presentación)



Ambientación para la vivienda



Ambientación para las actividades



Ambientación para la vestimenta



## Ambientación para menú



## Elementos de los ambientes



#### 4.3.1.3. Pintado entrono ACHUAR (Ambientación para la vivienda)



Ambientación para la presentación



Ambientación para la vestimenta



Ambientación para las actividades



Ambientación para menú

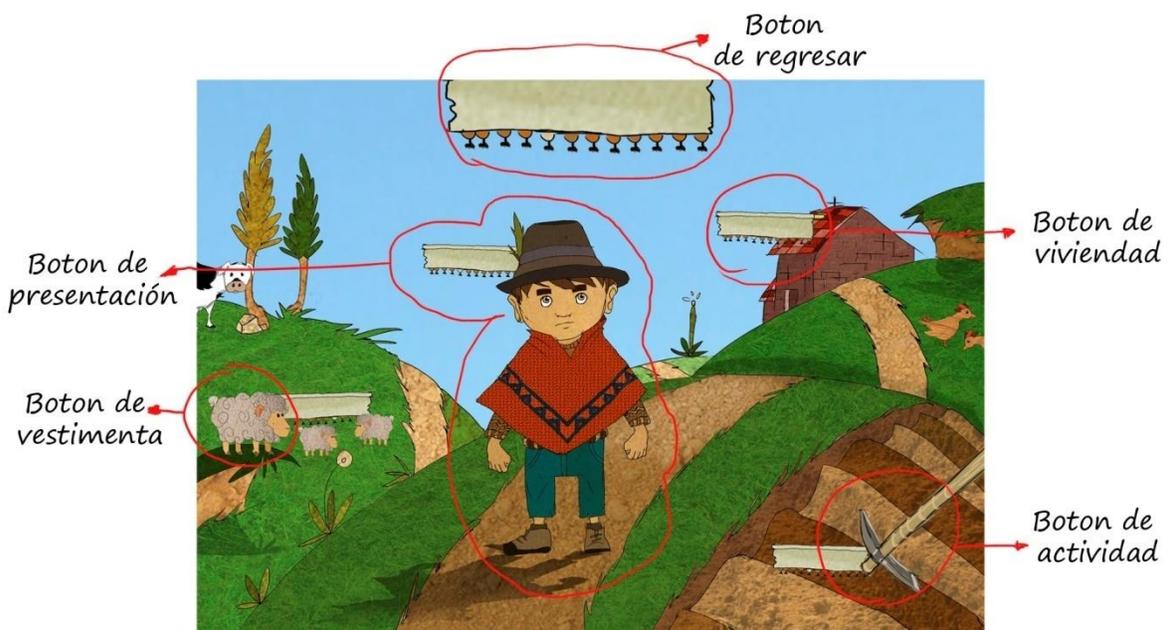


Elementos de los ambientes



#### 4.4. Interface

La interface se creó a la necesidad del usuario de tener un material que este acorde con sus capacidades, tanto motrices , lenguaje y aprendizaje, que mantenga la atención de si mismo sobre este, buscando que interactué con la información, incentivado al mismo, a que busque la información en las pantallas, en base al uso de la animación en los gráficos, que llamen la atención del usuario y lo inviten a posicionarse sobre un determinado elemento en la pantalla, donde el movimiento es un complemento esencia para tener una mejor idea de la información que se quiere transmitir. Teniendo como idea el de enfocar la estructura y diseño de las ventanas a representar el medio en el que se desenvuelve cada uno de los personajes. Donde ellos son los encargados de presentarse así mismos, con respecto al usuario, tratando de que el movimiento que se les pueda dar en su rostro al mover la boca y sus ojos, genere la sensación de que esta comunicado algo, al igual que las acciones que puedan realizar los demás elementos para transmitir un determinada idea.



Por lo que en las pantallas podemos encontrar dos tipos de botones uno de estos son los que nos permiten navegar por cada pantalla y otros que son botones sin acción alguna, que nos permite mantenernos en la pantalla, pero que cumplen la función de mostrar la información al momento de posicionar el cursor sobre este. Produciéndose una animación para mostrar dicha información, botón que nos permite alojar dentro de este una animación continua que da la sensación de que forma parte del entorno, teniendo como finalidad llamar la atención del usuario.



#### 4.4.1. La estructura de dicha interface

- Intro: presentación de las nacionalidades, en base a un video y un botón de entrada al recurso didáctico.
- Menú principal: collage de los diferentes entornos y botones para cada nacionalidad.
- Submenú: entorno de cada personaje y sus respectivos botones de: presentación, vestimenta, actividad y vivienda.
- Ventas: para visualizar presentación, actividades, vivienda y vestimenta.

- Botones: los botones: guardan relación con el tipo de información que se quiere mostrar ya sea vestimenta, entra a un menú Cañarí, Shuar, Achuar, etc.

#### 4.4.1.1. Intro

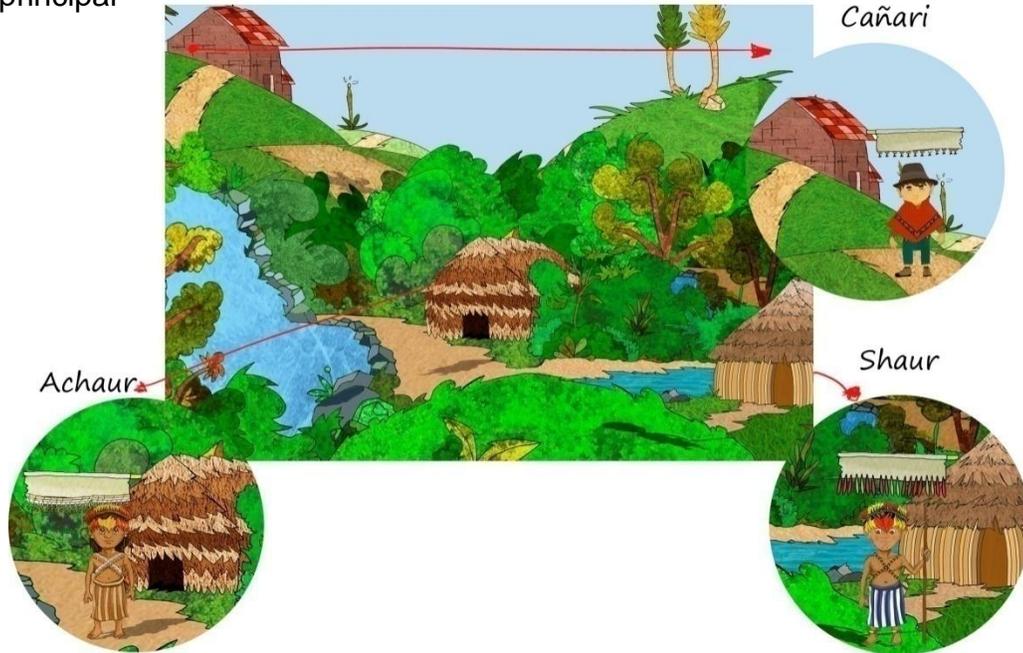
En la elaboración del intro se tomo como punto de partida la aplicación de las ilustraciones, en un pequeña animación donde los personajes, pudieran ser vistos en la pantalla saludarnos y mostrado a breves rasgos su entorno, culminado en una pantalla con el título del tema a tratar, estando en la parte central el titulo y bajo de esta el botón entrar.



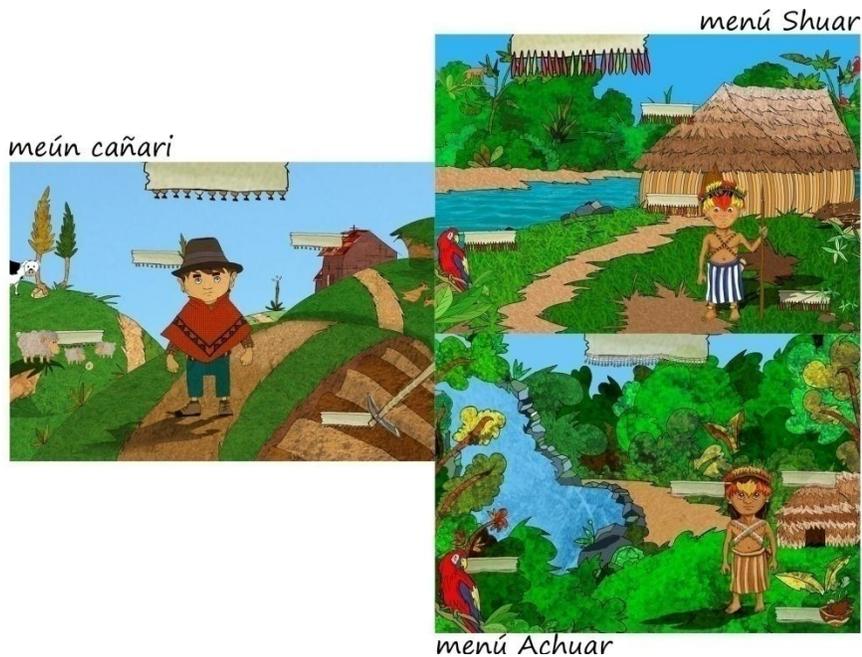
**4.4.1.2. Menú principal:** este se realizo con la finalidad de tener una sola ventana para visualizar a todos los personajes, dándose la posibilidad de escoger cualquiera de estos. En base a los botones alojados en las pantallas que en base a animaciones muestra una imagen de cada uno de ellos.

Menú principal

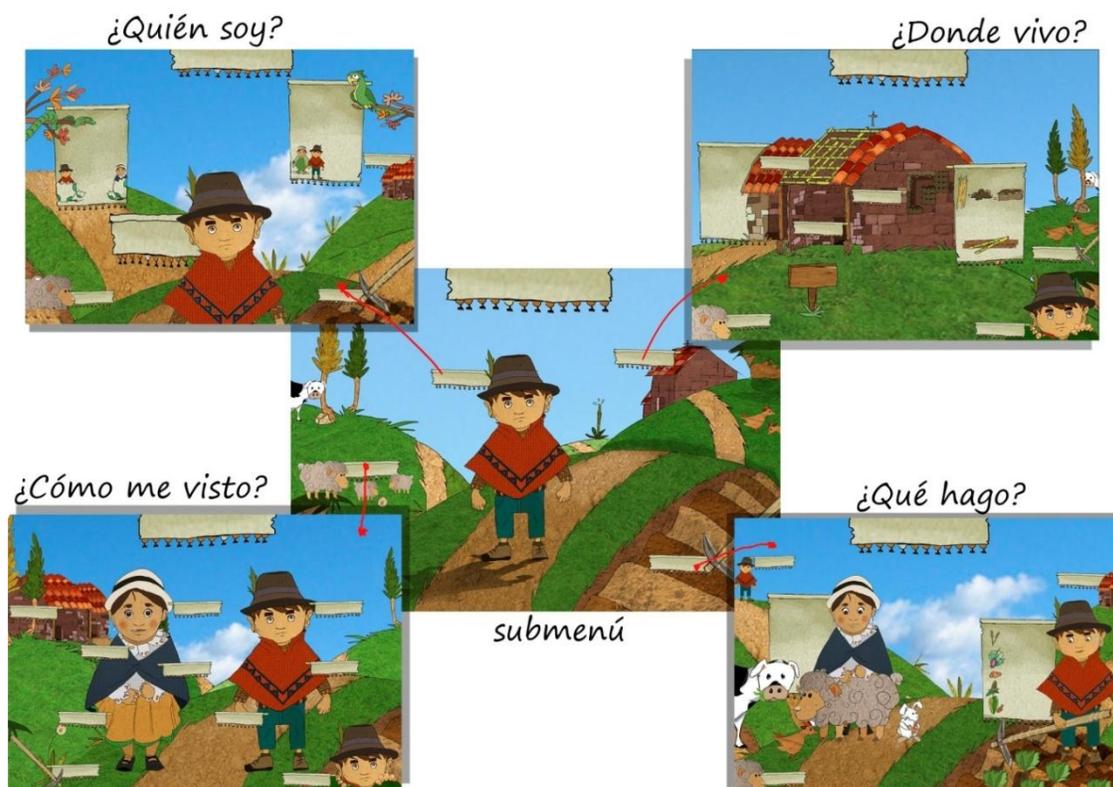
Botones de entrada al menú:



**4.4.1.3. Submenú:** el submenú hace referencia a que se elaboro un menú específico para cada nacionalidad que comuniquen con todas las características a mostrar de un determinado personaje, alojando cinco botones que nos permiten navegar por el materia didáctico, donde uno de estos nos permite regresar al menú principal, si es que se quisiera es coger a un nuevo personaje.



**4.4.1.4. Ventanas:** para la elaboración de cada una de estas vienen normadas y reglamentadas en base a las características de cada tema: como presentación del personaje, como es su vivienda, que actividades realizan y su vestimenta, que son las que marcan la creación de dichas ventanas y la disposición de los elementos en las mismas, buscado que estos formen parte del entorno, ubicando a los botones de navegación en los extremos y los botones de información en el escenario como parte de fondo.



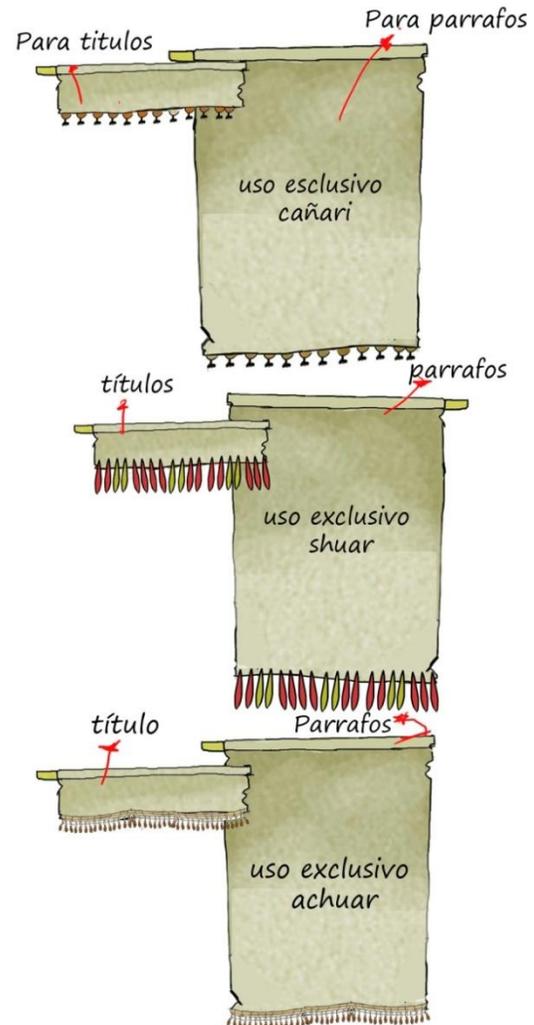
**4.4.1.5. Botones:** en la creación de los botones prima la relación grafica que puedan tener cada uno de estos en una determinada pantalla, por lo que los botones su diseño está enfocado a representar un determinada idea o concepto que guarda relación con el tema a tocar, por ende los botones de navegación contiene una animación continua que les permite formar parte del fondo y a la vez

una animación cuando se posicionan sobre este, que a través de un cuadro de texto nos muestra a donde se puede acceder al presionar el mismo.

### botones de navegación a otra ventana

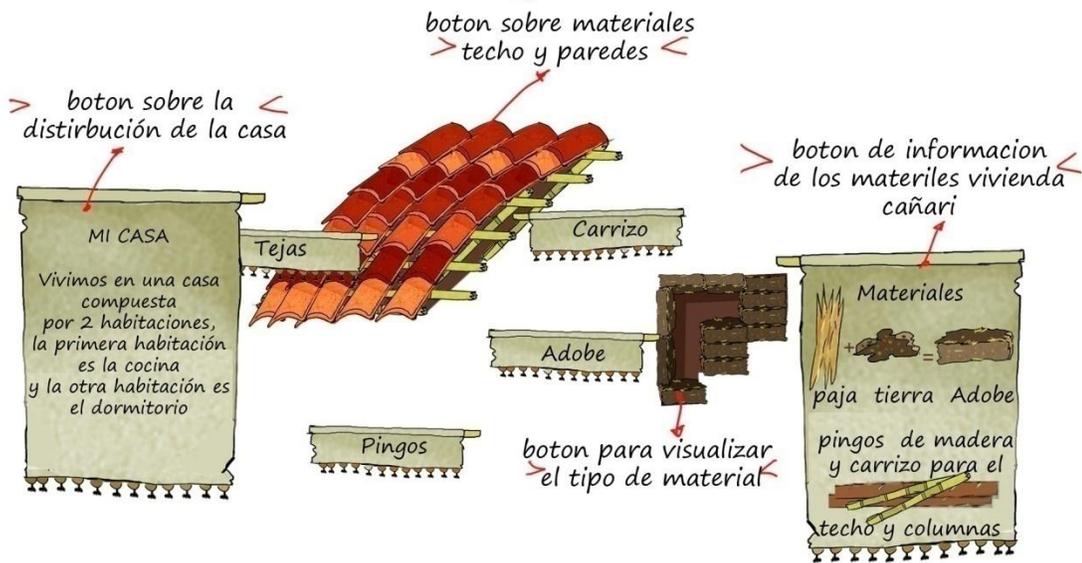


### Tipos de cuadro de texto



Por otro lado los botones de información son elementos que solo son de carácter informativo que nos permite animar cada uno de estos y a la vez interactuar con estos, se busco colocar dentro de estos información y animación de la misma en estado pasivo o reposo, permitiendo que al estar sobre ellos colocar otra animación y al posicionarse sobre el mismo nos muestra la información, que ha sido reestructurada y adecuada a la capacidad de un niño.

Botones para interactuar con la información, sobre la vivienda Cañari



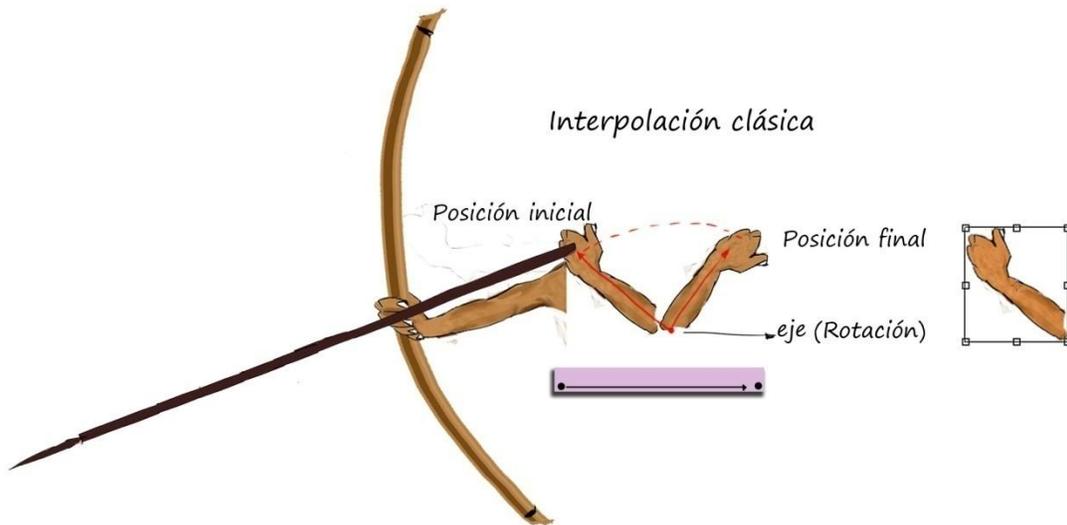
Botones para interactuar con personajes y elementos diversos



#### 4.5. Animación

El tipo de animación que se aplicó en el proyecto, está sujeta a las necesidades, que conlleva animar un elemento gráfico, realizado en Photoshop al dividir en capas y exportar a Flash cada ilustración, siendo esta la animación cuadro a cuadro, para movimientos gestuales y corporales de personajes y demás elementos como: animales, objetos, paltas, etc. Combinados con la interpolación de movimiento que es un tipo de animación en base a un análisis matemático, que a partir de la posición inicial y final de un objeto, el programa calcula

automáticamente los demás cuadros, permitiendo animar translaciones, cambios de color, tradiciones y demás propiedades de un objeto.



Nos permite animar los botones en sus diferentes estados y la aparición o entrada de los elementos del fondo de cada composición. Al convertir estos elementos en un movie clip que con la ayuda de las capas controlar los movimientos de cada parte, que compone un elemento.

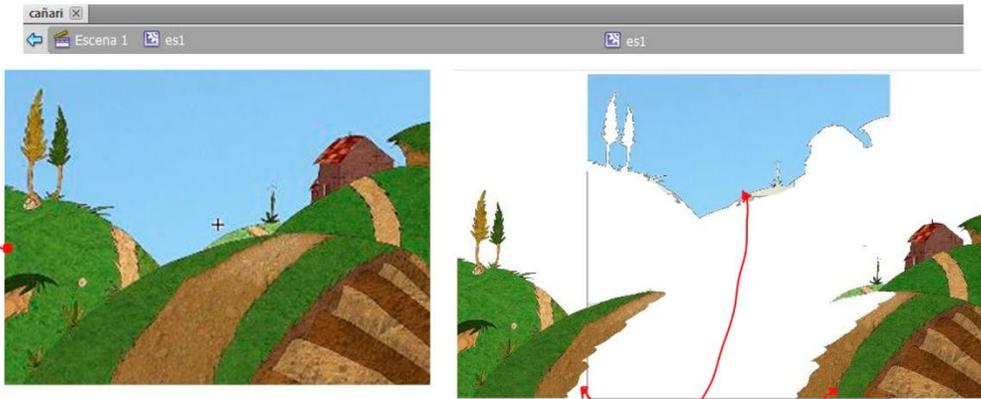


A continuación explicamos el proceso de cómo se realizó las animaciones tanto por interpolación como cuadro a cuadro.

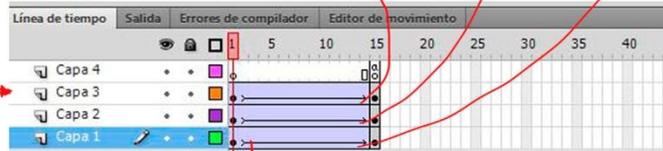
## Animación por interpolación clásica



1. Convertir la imagen en movie clip 4. (click derecho convertir símbolo)

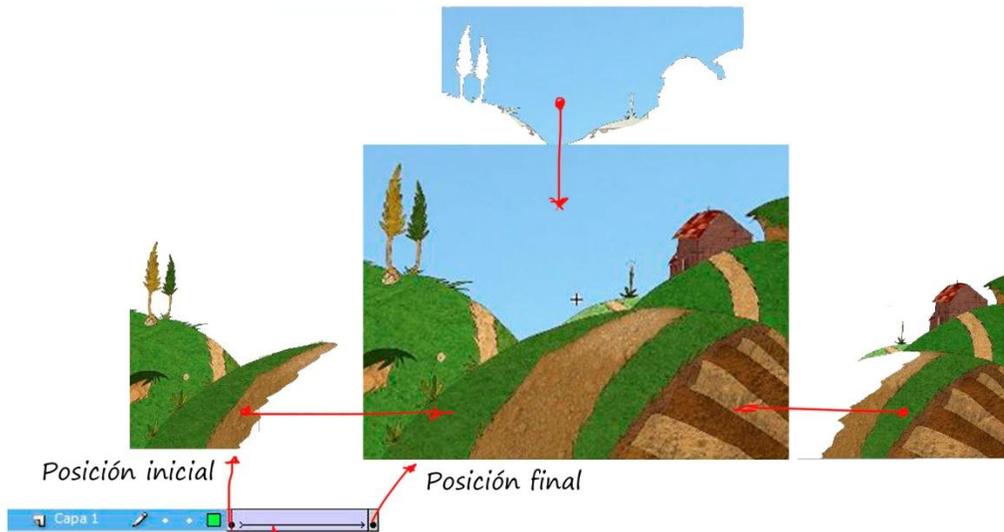
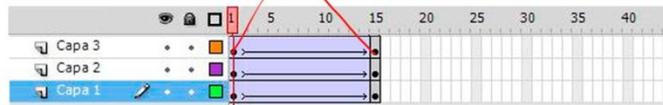


2. Dentro de el movie clip, separamos en partes las imagen en este caso en tres partes, en base a capas



3. Duplicamos (F6) la imagen en cada una de las capas a una distancia prudente, en la línea de tiempo, movemos la imagen del primer frame a una distancia adecuada dejando que la del otro extremo continúe en la posición inicial.

extremos



4. Una vez realizada este proceso, click derecho en la línea de tiempo escogemos interpolación, se produce una animación fluida en la imagen.



5. Finalmente colocamos un esto Stop (); (F9) en la línea de tiempo para detener animación.

## Animación Cuadro a Cuadro

1. Convertir la imagen en movie clip. (click derecho convertir símbolo)

Movimiento  
Pestañeo  
ojos  
boca

2. Separamos las partes que se van a mover de la imagen y de jamos de fondo, el resto de la imagen.

3. En cada frame colocamos un determinado elemento, modificamos su forma o ubicación, que al momento de hacer correr el video se genere la sensación de movimiento al observar en velocidad dicho cambio.

se visualiza    ●    ●    No se visualiza    ●    ●    se visualiza

Línea de tiempo    Salida    Errores de compilador    Editor de movimiento

Secuencia de pestañeo

Secuencia para hablar

4. Dependiendo del movimiento que se quiere imitar de pendería el tiempo a durar el mismo, que permita generar el realismo requerido.

# Capítulo V

## 5. Conclusiones y recomendaciones

### 5.1. Conclusiones

Con la restructuración de la información que se ha realizado en la creación de este material didáctico, lo que hemos logrado es sintetizar los datos más relevantes y de interés para un niño de primero y segundo de básica , en base a sus necesidades y lo que están dispuestos a conocer , a través de sus sugerencias y recomendaciones de sus maestros, buscando que los niños, sean participes de la información, al no existir una saturación de datos, pudiendo observar este problema al investigar en internet y en libros, que es una información poco atractiva y nada sugerentes, al momento de leer y tratar de comprender la información que allí se encuentra. Logrado sintetizar esta información en cuatro temas:

- ¿Quién soy? : presentación, mitos, y ubicación del personaje
- ¿Qué hago?: actividades que desempeñan
- ¿Donde vivo?: como son sus viviendas, materiales y como están compuestas.
- ¿Cómo me visto?: cuál es su ropa típica con sus respectivos nombres

Que con la creación de las ilustración de esta información, permitió que actuaran como elemento mediador , entre la información y la conceptualización que el niño vaya asiendo en su mente, sobre una determinada idea, aplicando un tipo de dibujo reconocido y aceptado por los niños como es el manga, específicamente el género Komodo, que permitió actualizar y combinar los trazos, colores y formas de

representar un determinado elemento en base a geometrización y el uso de colores vivos en cada uno de ellos, donde la ambientación o entorno desempeña un papel fundamental para interactuar con dicha información, creando un recurso atractivo y fuera de lo usual, para que el niño consulte sobre un determinado tema.

Donde la animación del entorno y demás elementos, se logra crear un sentido de vida en los personajes, guiando al usuario de este recurso, a buscar la información que cada uno de los elementos le puedan proporcionar a la hora de posicionarse sobre estos. Por lo que el tipo de animación no es solo una animación que se pueda visualizar cuando se está viendo la información, sino que esta todo el tiempo en movimiento, buscado que se produzca una sensación existencial. Logrando que el movimiento en dichos elementos gráficos cuente de forma sintetizada la información que se pueda leer en los cuadros de texto.

Por ende la necesidad de crear una interface que aloje todo este recurso permití no solo la fluidez entre recurso gráfico y otro, sino permite crear un sentido de unidad entre estos personajes y generar una facilidad de navegación e interacción más que todo con el usuario y los elementos gráficos, donde se pueda escoger que es lo que quieren mirar ese momento en la pantalla. Por lo que la manera más factible de dar a conocer y distribuir dicho recurso fue la creación de un video que no solo muestre el recurso sino que sea una guía de uso para las personas, como funciona y como se puede usar y disponer de los elementos de cada pantalla, dejado bajo de este video, un enlace a un servidor que es el encargado de distribuir el material. Logrado llegar a las personas quienes soliciten dicho recurso, y más que todo tengan un manual de uso sobre el mismo.

## 5.2. Recomendaciones

A lo largo de la planificación, construcción y desarrollo del proyecto, podemos acotar ciertos parámetros que pueden ser de suma importancia para futuros proyectos que intente aplicar la ilustración y animación en un determinado tema pudiendo decir que, antes de comenzar a ilustrar, es necesario primero encasillar la información en temas específicos, que de alguna manera permita conformar una estructura sólida sobre un determinado tema y más a un si está dirigida a niños, buscar adecuar dicha información a su lenguaje y modo de ver o apreciar las cosas, midiendo el grado de desarrollo tanto físico como mental, para determinar la mejor forma en la que ellos pueda sentirse cómodos con dicho recurso y puedan ser fácil su uso al momento de estar en contacto con ellos, en cuanto a reconocimiento de la forma, colores, textura, lenguaje, motricidad, etc. Elementos que permitirán desarrollar, buscar e implementar una determinada técnica, género y forma de animar un elemento.

Comenzando ya con la ilustración podemos decir que el documento tiene que estar en configurado de forma que al momento de pasar dichos gráficos a animar y bajar su calidad para poder ser animados este tiene que ser creado en una resolución de 300dpi para que al reducir su tamaño, forma y aplicar alguna modificación este no pierda demasiados detalles y sea posible su visualización en 72dpi, por lo que se recomienda que para nivel de trazos estos un pincel de 6 a 8 se obtiene un contorno continuo que no deja ningún espacio sin remarcar, que facilita la aplicación del bote de pintura sobre el espacio en blanco que rodea el trazo, evitando que la pintura se propague por todo el gráfico. Solo utilizar la

configuración de la tableta, en la presión del pincel si se tiene un buen control sobre el mismo, por que dificulta, generar un trazo continuo, pero que para generar sombreado, se vuelve una herramienta útil para generar un de gradado sobre el objeto. Para que al momento de animar esto detalles se mantenga es necesario trabar en el formato nativo de photoshop, exportado los psd a flash, ya que este asimila gran parte de los detalles de la ilustración, sin crear mayor problema, la única sugerencia es no juntar los fondos de una determinada ilustración con los elementos porque flash a la hora de separa los gráficos del fondo, acopla perfiles del fondo sobre los elementos, generando una especie de contorno sobre el objeto, por lo que se buscaría generar los fondos en otro archivo y los objetos en otros, al igual que es necesario exportar los objetos y sus diferentes partes movibles en capas diferentes para mayor facilidad en la animación, al mover independiente mente cada uno de ellos. Flash al permitirnos animar en una línea de tiempo al convertir un objeto en un movie clip, grafico o botón, es recomendable convertir un determinado objeto con todas sus partes en un movie clip o botón para entrar dentro de este y allí animar, buscado agilizar y ordenar la ventana al no utilizar demasiadas capas para solo animar un objeto especifico y este pueda ser duplicado para uso en otra ventana. Finalmente si se quiere generar movimientos con mayor fluidez en flash, buscar aplicar interpolación clásica, combinada con la animación cuadro a cuadro para no tener que cambiar las propiedades de un elemento en cuanto tamaño, forma color, opacidad cuadro a cuadro, volviendo tedioso animar un determinado objeto.

# Anexos

## BIBLIOGRAFÍA

1. HUGO BURGOS GUEVARA, Ediciones Abya-Yala, La identidad del pueblo cañarí, de una construcción étnica
2. AJÍ JULIO WAJAI MASHU, La nacionalidad shuar de la costa
3. VV.AA., MAOMAO PUBLICATIONS, 2010, La biblia del manga: tecnicas, trucos y estilos
4. ARHUR GARCIA, cursocompleto de manga, editorial Escala
5. BEN SHNEIDERMAN, CATHERINE PLAISANT, PEARSON EDUCACION, 2005,(diseño de interfaces de usuario).
6. DEREK LEA, Creative Photoshop CS4,(Digital Illustration and Art Techniques)
7. ELÍAS MEJÍA MEJÍA, Técnicas de investigación
8. Colecciones LEONARDO bases del dibujo 1.2.3, editorial Viciana
9. <http://www.slideshare.net/videoconferencias/la-ilustracin-en-la-literatura-para-nios-y>,(literatura para niños)
10. CHRIS WEDSTER, Animation the Mechanics of motion
11. MARIA CARIDAD VAZQUES, Agenda zonal para el buen vivir, zona de planificación 6
12. RHODA GROZZMAN, Digital painting fundamentals with, corel painter 11
13. ENRIQUE MARTÍNEZ-SALANOVA SÁNCHEZ, Instrumentos para medir datos, (investigación)
14. <http://goo.gl/mYWtl>, (concepto nacionalidades)
15. <http://es.scribd.com/doc/92993391/Nacionalidad>
16. [http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad\\_cultural](http://es.wikipedia.org/wiki/Identidad_cultural), (cultura, identidad)
17. <http://goo.gl/klENV>, (historia)
18. <http://goo.gl/L3Y2o>, (cultura)
19. <http://www.planificacion.gob.ec/la-secretaria/subsecretarias-zonales?cat=166>,(ubicación de las nacionalidades)
20. <http://goo.gl/awipKm>, (cañaris)
21. [http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura\\_Ca%C3%B1aris](http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura_Ca%C3%B1aris), (mitología cañarís)
22. [http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura\\_Ca%C3%B1aris](http://www.eruditos.net/mediawiki/index.php?title=Cultura_Ca%C3%B1aris), (mitología)
23. <http://goo.gl/VQJXU>, (shuar )
24. <http://www.viajandox.com/shuar-etnia-comunidad.htm>, (costumbres)
25. <http://www.winianunkar.com/html/culturaShuar.html>, (vivienda, vestimenta)
26. <http://www.slideshare.net/mariuxis/medicina-natural-shuar>
27. [http://amigosamazonia.org/Shuar/?page\\_id=16](http://amigosamazonia.org/Shuar/?page_id=16), (ilustración)
28. [http://astraph.com/udl/biblioteca/antologias/taller\\_ilustracion\\_grafica.pdf](http://astraph.com/udl/biblioteca/antologias/taller_ilustracion_grafica.pdf)
29. [http://www.gomezandrade.com/index.php?option=com\\_content&view=article&id=29&Itemid=14](http://www.gomezandrade.com/index.php?option=com_content&view=article&id=29&Itemid=14), (herramientas de ilustración).

## **LISTA DE ANEXOS**

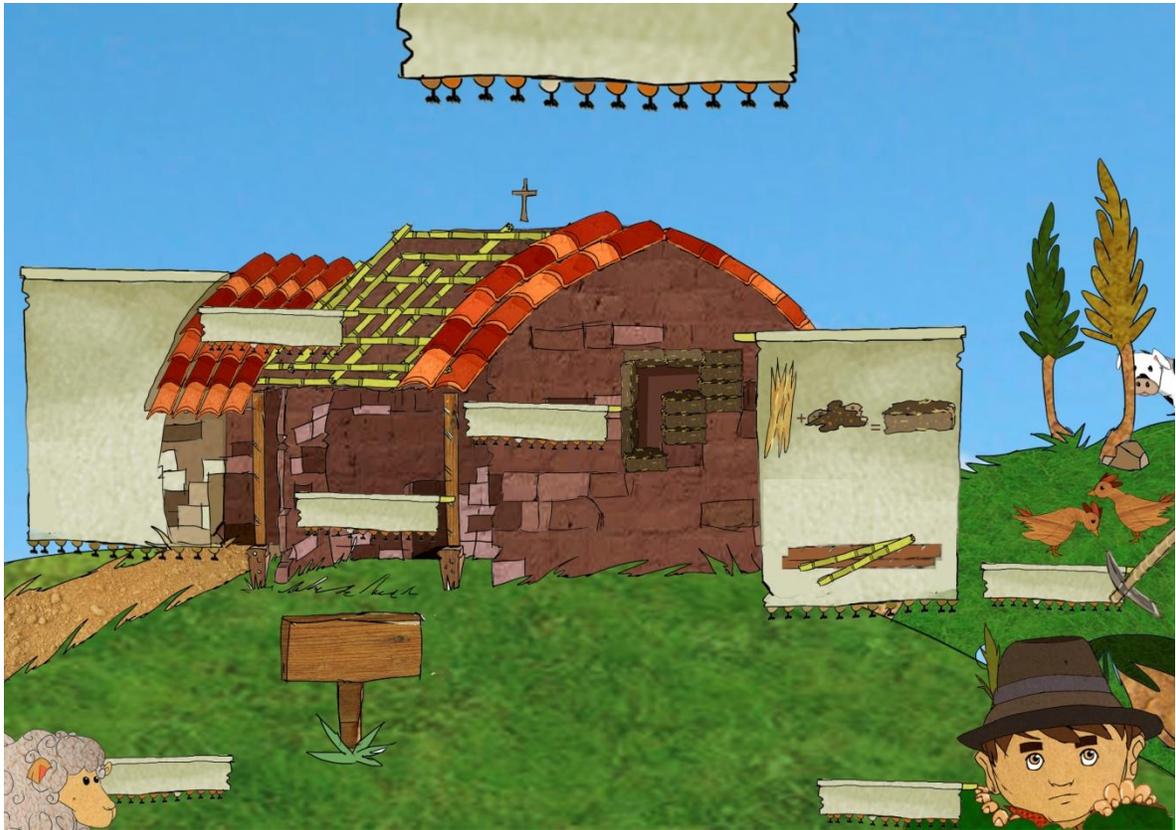
- |          |                              |
|----------|------------------------------|
| Anexo.1. | Ilustraciones                |
| Anexo.2  | Bocetos                      |
| Anexo.3  | Diagramación de la interface |

**Anexos**

# Anexo I











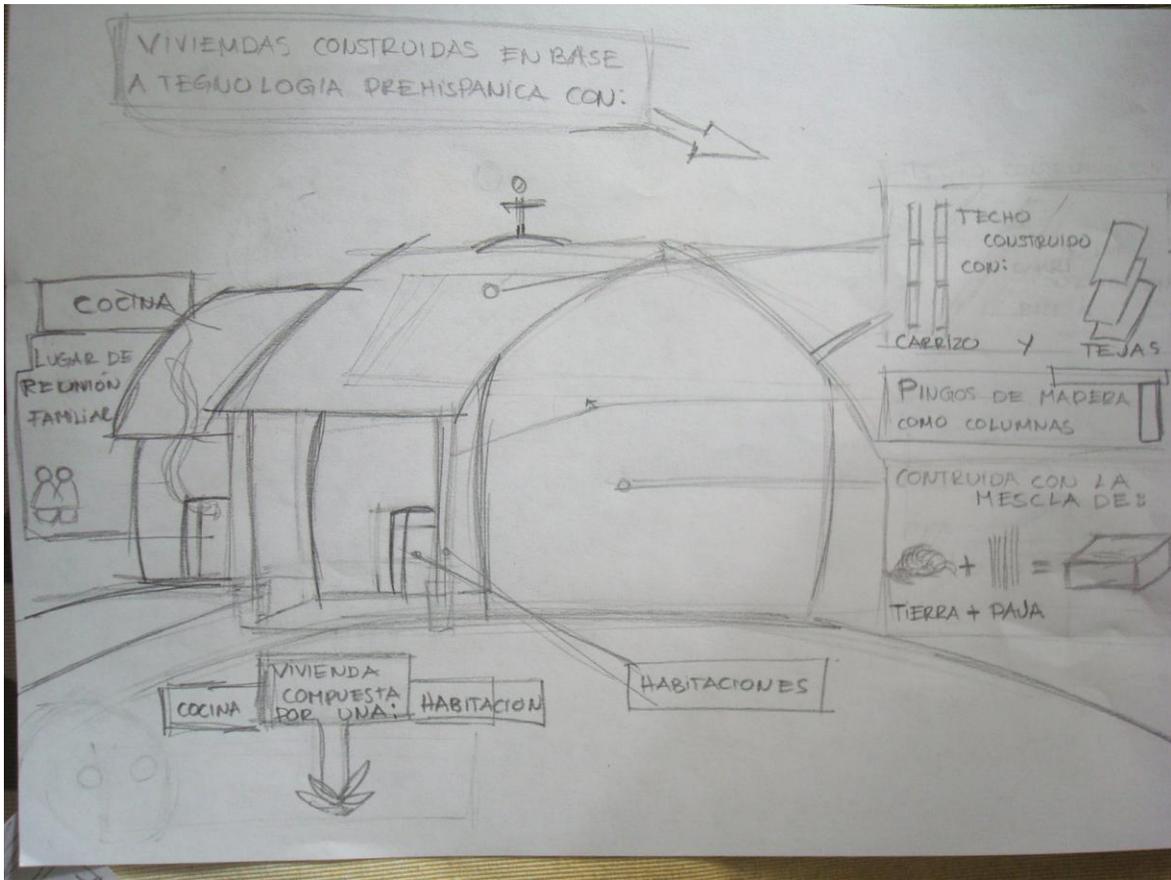




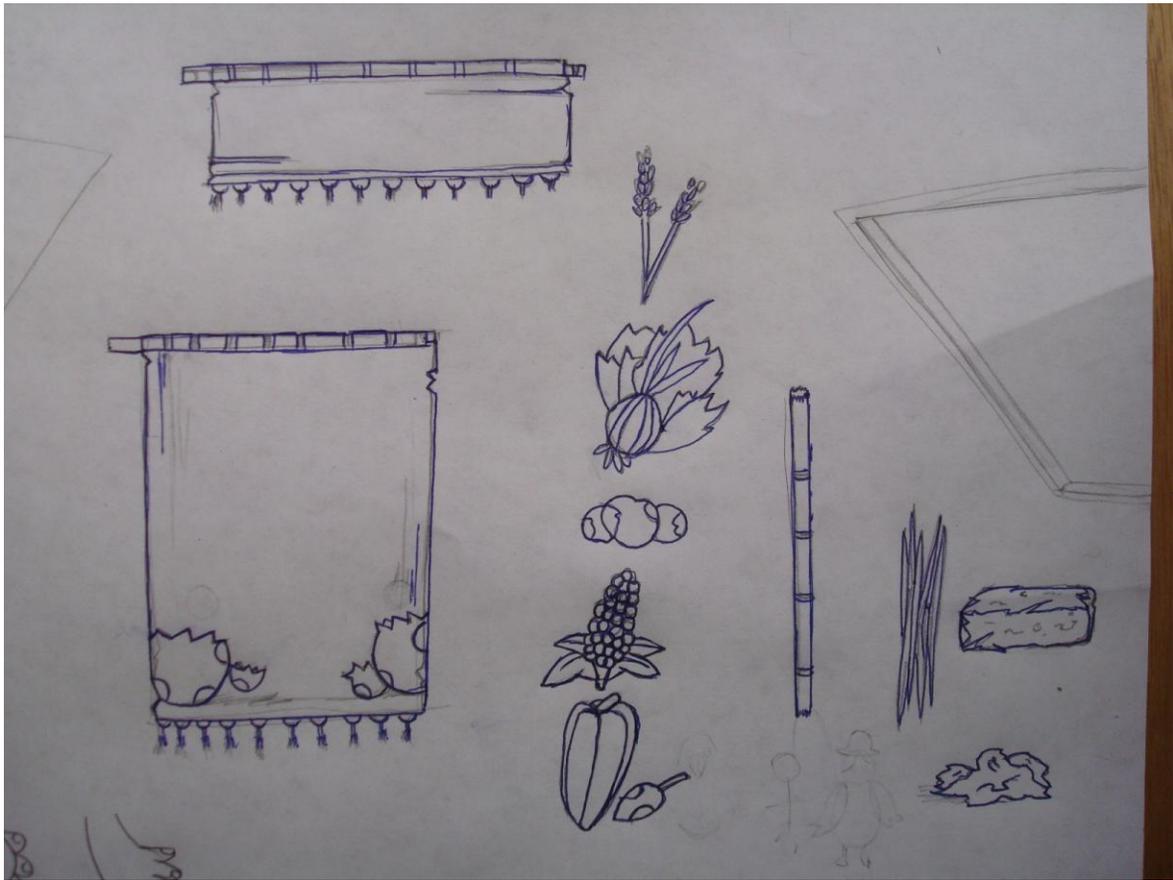


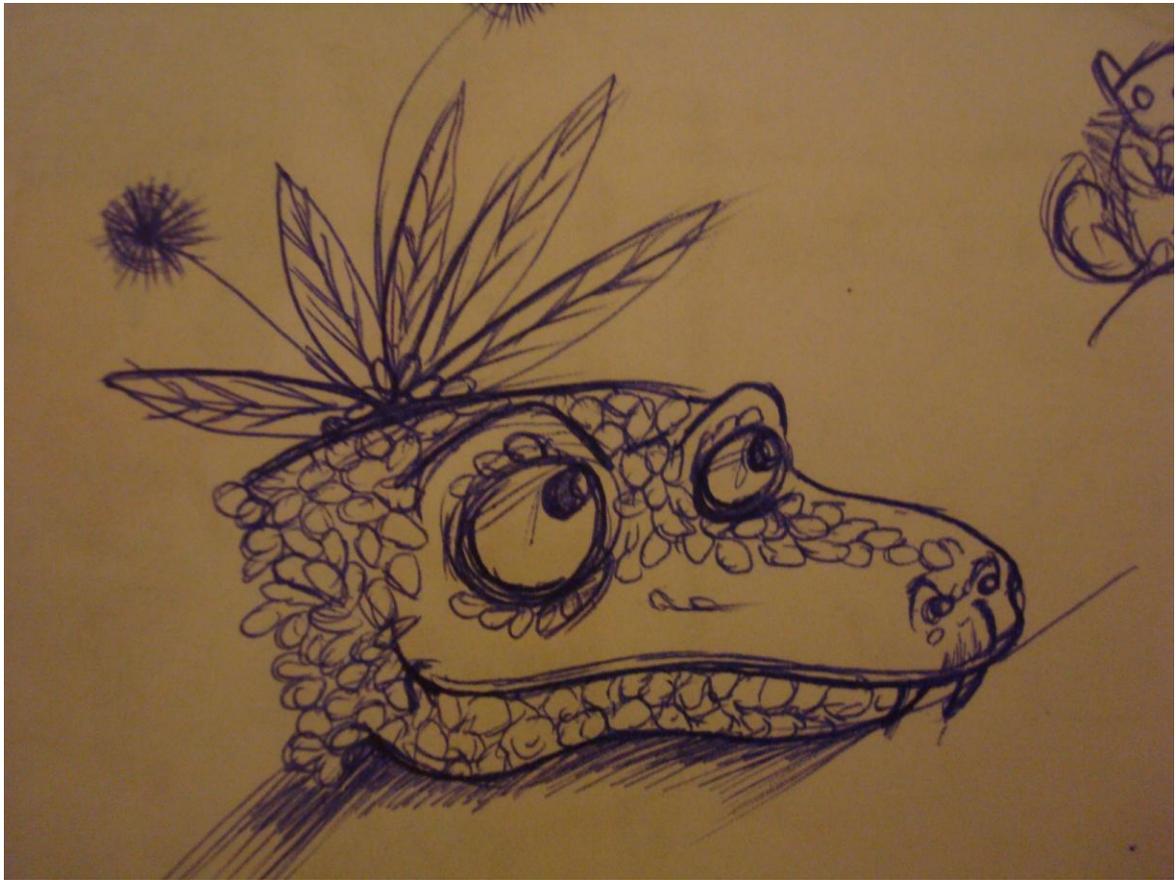
# Anexos II







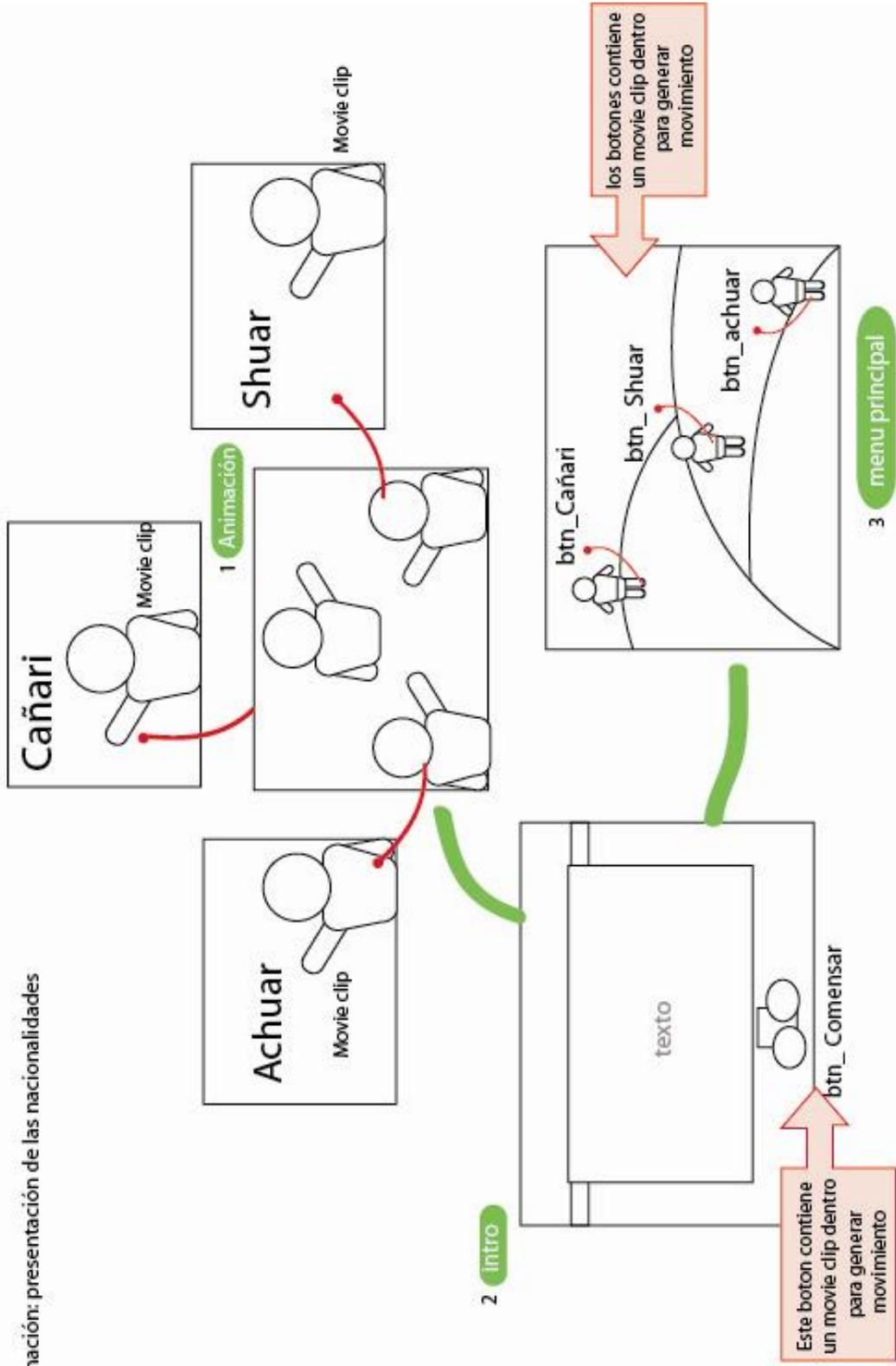




# **Anexo III**

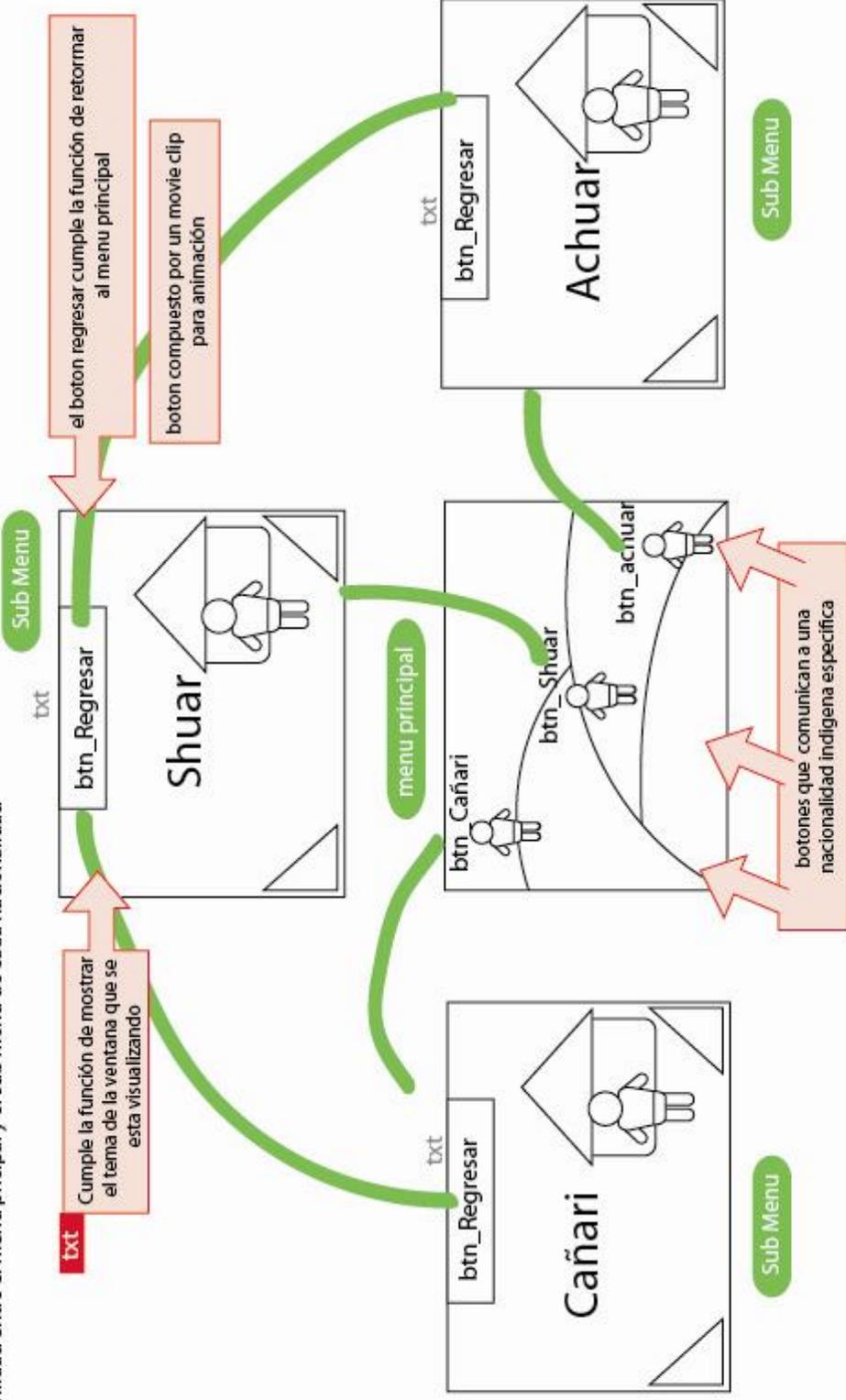
# INTRO

Animación: presentación de las nacionalidades



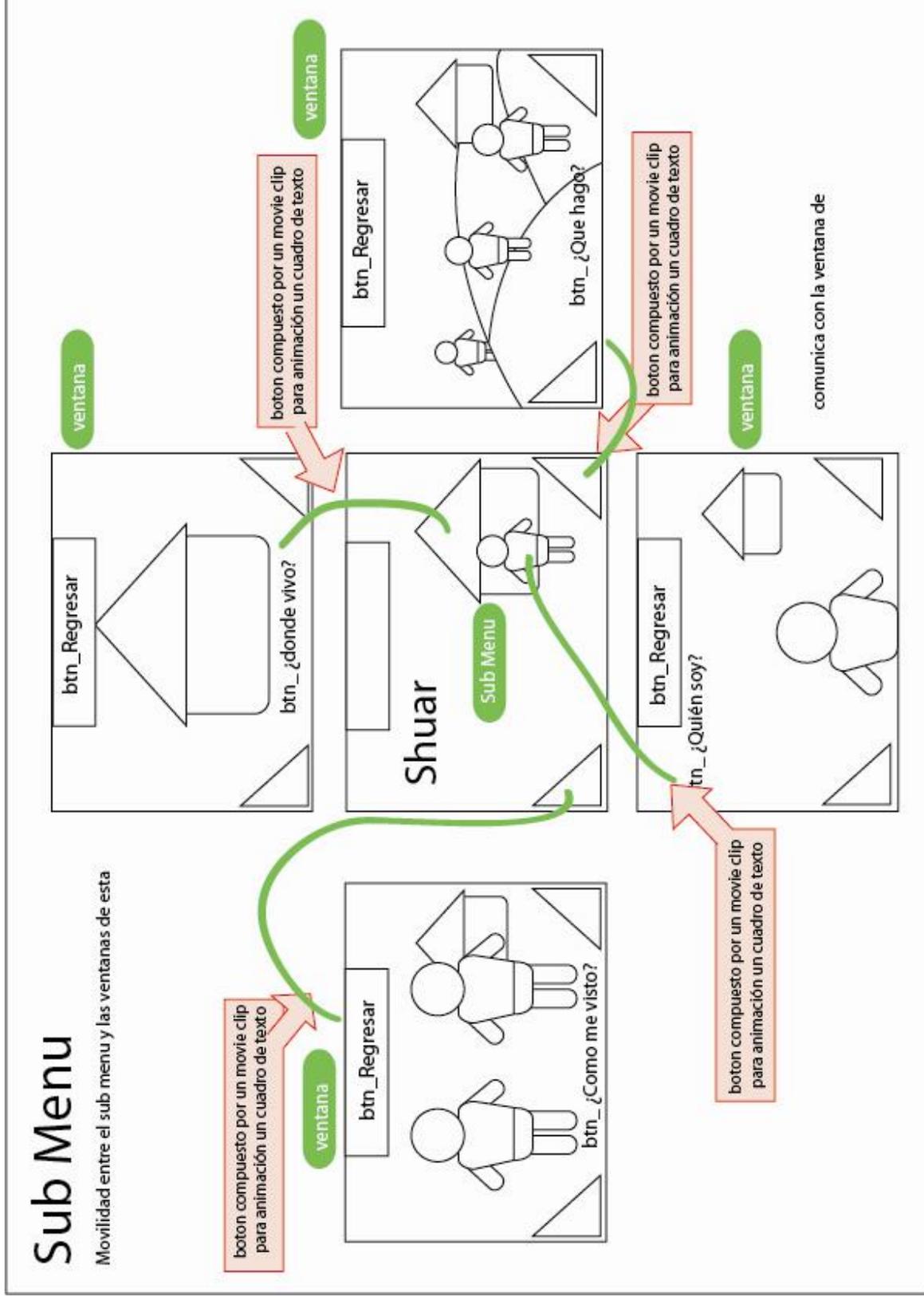
# Menu principal

Movilidad entre el menu principal y el sub menu de cada nacionalidad



# Sub Menu

Movilidad entre el sub menu y las ventanas de esta



# Ventanas

Botones que sirven para comunicar con otras ventanas

## Shuar

ventana

