



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ILUSTRADO, SOBRE
LA CULTURA SHUAR, PARA NIÑOS DE LA PROVINCIA DE
PASTAZA**

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR:

CRISTIAN ISRAEL JARRIN SOLIS

Riobamba – Ecuador

2022



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

**CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ILUSTRADO, SOBRE
LA CULTURA SHUAR, PARA NIÑOS DE LA PROVINCIA DE
PASTAZA**

Trabajo de Integración Curricular

Tipo: Proyecto Técnico

Presentado para optar al grado académico de:
LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTOR: CRISTIAN ISRAEL JARRIN SOLIS

DIRECTORA: LCDA. ROSA BELÉN RAMOS JIMÉNEZ

Riobamba – Ecuador

2022

© 2022, Cristian Israel Jarrin Solis.

Se autoriza la reproducción total o parcial, con fines académicos, por cualquier medio o procedimiento, incluyendo cita bibliográfica del documento, siempre y cuando se reconozca el Derecho de Autor.

Yo, Cristian Israel Jarrin Solis, declaro que el presente trabajo de Integración Curricular es de mi autoría y los resultados del mismo son auténticos. Los textos en el documento que provienen de otras fuentes están debidamente citados y referenciados.

Como autor asumo la responsabilidad legal y académica de los contenidos de este trabajo de Integración Curricular; el patrimonio intelectual pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo.

Riobamba, 20 de julio de 2022



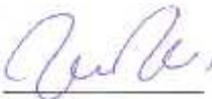
Cristian Israel Jarrin Solis
160052714-5

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA

CARRERA DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal del Trabajo de Integración Curricular certifica que: El Trabajo de Integración Curricular; tipo: Proyecto Técnico, **CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ILUSTRADO, SOBRE LA CULTURA SHUAR, PARA NIÑOS DE LA PROVINCIA DE PASTAZA**, realizado por el señor: **CRISTIAN ISRAEL JARRIN SOLIS**, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal del Trabajo de Integración Curricular, el mismo que cumple con los requisitos científicos, técnicos, legales, en tal virtud el Tribunal autoriza su presentación.

	FIRMA	FECHA
Ing. Juan Carlos Naranjo Herrera PRESIDENTE DEL TRIBUNAL		12/12/2022
Lcda. Rosa Belén Ramos Jiménez DIRECTORA DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		12/12/2022
Lcdo. Fabian Alfonso Calderón Cruz ASESOR DE TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR		12/12/2022

DEDICATORIA

Dedico este trabajo y esfuerzo a mis padres, hermanas y abuelos que, con su apoyo incondicional han sido de gran motivación para cumplir todos mis objetivos en la vida, pero en especial a mi madre que con todo su amor, cariño, tiempo y paciencia me ha forjado con carácter fuerte para asumir con valentía todos los retos en las distintas etapas de mi vida. De igual manera a mis amigos, maestros y compañeros de curso que estuvieron brindándome su apoyo y afecto día a día en el transcurso de mi carrera universitaria.

Cristian

AGRADECIMIENTO

En primer lugar, a Dios por permitirme disfrutar de mi familia durante una de las etapas más bonitas que un estudiante puede tener, por el maravilloso don de la vida y ser quien me encamina día a día a superarme como persona y como profesional, por siempre mantener en mí valores de humildad y darme la fuerza necesaria para llevar a cabo con éxito todas mis metas y propósitos.

A mi familia, que sin importar las adversidades y barreras que la vida nos impone han puesto su confianza en mí, que con su compañía y motivación me han levantado y entusiasmado en cada momento para poder superarme en la vida.

A mi tutor la profesora Lic. Rosa Ramos, alguien que admiro por su dedicación y compromiso con cada uno de sus estudiantes; por su paciencia al momento de ayudarme a realizar este trabajo, muchas gracias.

A mis amigos que se han convertido en mi mano derecha en momentos difíciles, por sus palabras de aliento y siempre sacarme una sonrisa.

Cristian

TABLA DE CONTENIDOS

ÍNDICE DE TABLAS.....	x
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xi
RESUMEN.....	xiii
SUMMARY.....	xiv
INTRODUCCIÓN.....	1
CAPÍTULO I	
1 DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA.....	2
1.1. Antecedentes.....	2
1.2 Planteamiento del problema.....	4
1.2.1 Delimitación.....	5
1.2.2. Árbol de problema.....	6
1.2.3 Prognosis.....	6
1.2.4 Delimitación del problema.....	7
1.3. Justificación.....	7
1.4. Objetivos.....	8
1.4.1. Objetivo general.....	8
1.4.2. Objetivos específicos.....	8
CAPÍTULO II	
2 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....	9
2.1. Provincia de Pastaza.....	9
2.1.1. División Política Administrativa y Población total.....	10
2.1.2. Características generales de la provincia de Pastaza.....	11

<i>1.2.3 Puyo</i>	<i>11</i>
2.2. Grupos étnicos del Ecuador	12
<i>2.2.1. Nacionalidades y pueblos</i>	<i>13</i>
<i>2.2.2. Etnias de la Región Amazónica</i>	<i>14</i>
<i>2.2.3 Nacionalidad Shuar</i>	<i>14</i>
<i>2.2.3.1 Población</i>	<i>16</i>
<i>2.2.3.2 Ubicación geográfica</i>	<i>16</i>
<i>2.2.3.3 Idioma</i>	<i>16</i>
<i>2.2.3.4 Artesanías</i>	<i>17</i>
<i>2.2.3.5 Vestimenta</i>	<i>17</i>
<i>2.2.3.6 Accesorios</i>	<i>18</i>
<i>2.2.3.7 Economía</i>	<i>19</i>
<i>2.2.3.8 Costumbres, símbolos y creencias</i>	<i>19</i>
<i>2.2.3.9 Fiestas y ritos</i>	<i>20</i>
<i>2.2.3.10 Tzantza</i>	<i>21</i>
2.3. Ilustración	22
<i>2.3.1. Concepto</i>	<i>23</i>
<i>2.3.2. Ilustración en el diseño gráfico</i>	<i>23</i>
<i>2.3.3. Tipos de ilustración</i>	<i>24</i>
<i>2.3.3.1. Ilustración Digital</i>	<i>24</i>
<i>2.3.3.2 Ilustración Tradicional</i>	<i>25</i>
<i>2.3.4 Géneros de la ilustración</i>	<i>25</i>
<i>2.3.4.1 Ilustración Técnica y/o Científica</i>	<i>25</i>
<i>2.3.4.2 Ilustración Publicitaria</i>	<i>26</i>
<i>2.3.4.3 Ilustración Narrativa</i>	<i>26</i>
<i>2.3.4.4 Ilustración Editorial</i>	<i>26</i>
2.3.5. Estilos de Ilustración	27
<i>2.3.5.1. Realista</i>	<i>27</i>

2.3.5.2. Vector.....	27
2.3.5.3. Comic / Animado.....	27
2.3.5.4. Estilo mixto.....	28
2.3.6. Proceso de la ilustración.....	28
2.4. La Didáctica.....	29
2.4.1. Materiales o recursos didácticos.....	29
2.4.1.1. Clasificación de los materiales didácticos.....	29
2.4.2. Libros Pop-up.....	30
2.4.3. Técnicas de Pop – Up.....	30
2.4.3.1. Los Pele –Mele.....	30
2.4.3.2. Libro Acordeón.....	30
2.4.3.3. Libro Carrusel.....	30
2.4.3.4. Libro Bandera o Flag Book.....	31
2.4.3.5. Libro Túnel.....	31
2.4.3.6. Pop Up.....	31

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.1. Tipo de investigación.....	32
3.2. Método de investigación.....	32
3.3. Población.....	33
3.3.1. Población 1 – Representantes de la Cultura Shuar.....	33
3.3.2. Población 2 – Público objetivo.....	33
3.4. Técnicas e instrumentos.....	34
3.4.1. La entrevista.....	34
3.4.1.1. Guía de preguntas.....	34
3.4.2. La ficha de observación.....	35
3.5. Metodología de Diseño.....	36

3.5.1. Etapa Analítica.....	36
3.5.2. Etapa Creativa.....	37
3.5.3. Etapa Ejecutiva.....	38

CAPITULO IV

4 MARCO DE RESULTADOS.....	40
4.1. Conceptualización.....	40
<i>4.1.1. Resultados de las Entrevistas.....</i>	<i>40</i>
<i>4.1.1.1. Análisis general de resultados de las entrevistas.....</i>	<i>42</i>
<i>4.1.1.2. Conclusión parcial.....</i>	<i>43</i>
<i>4.1.2. Resultados de las fichas de observación.....</i>	<i>44</i>
4.2. Diseño del material didáctico.....	49
<i>4.2.1. Fase Analítica.....</i>	<i>49</i>
<i>4.2.2. Fase Creativa.....</i>	<i>51</i>
<i>4.2.3. Fase Ejecutiva.....</i>	<i>56</i>

CONCLUSIONES.....	60
--------------------------	-----------

RECOMENDACIONES.....	61
-----------------------------	-----------

GLOSARIO

BIBLIOGRAFÍA

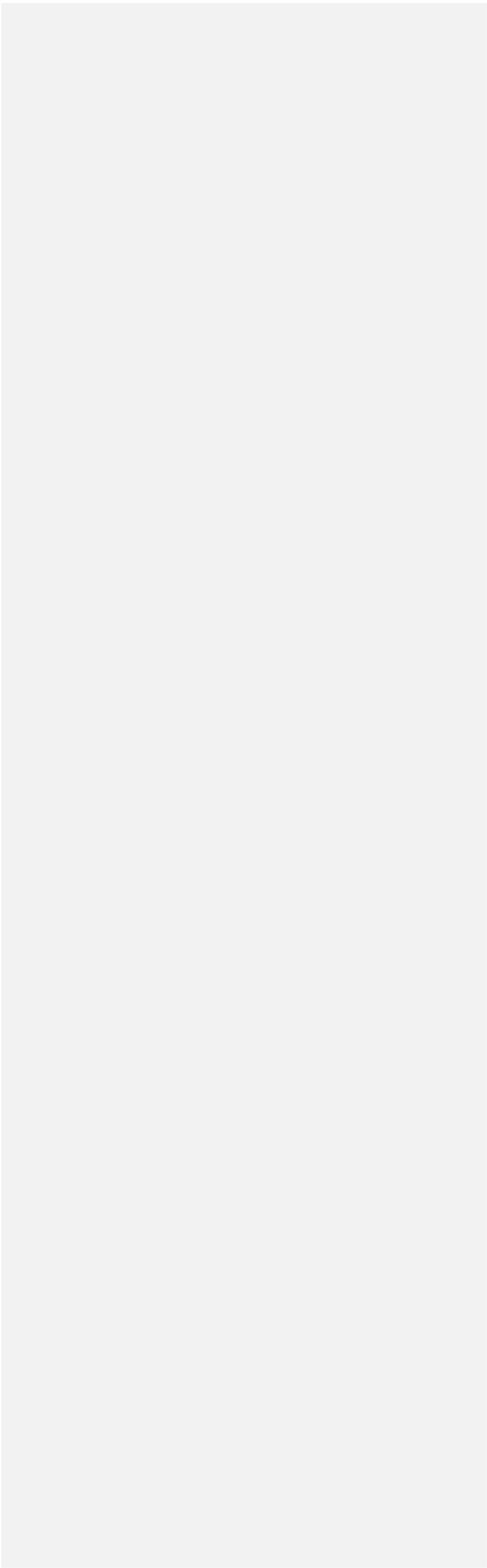
ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1-2: División Política de la provincia de Pastaza por cantones y parroquias.....	10
Tabla 2-2: Nacionalidades y Pueblos Indígenas Ecuador.....	13
Tabla 3-2: Etnias de la Región Amazónica.....	14
Tabla 4-3: Tabla de resumen de la entrevista.....	34
Tabla 5-3: Diseño de ficha de observación.....	35
Tabla 6-4: Resultados de respuestas de la entrevista sintetizada.....	41
Tabla 7-4: Vestimenta Típica de la Cultura Shuar.....	44
Tabla 8-4: Arutam, cascada de Yantsa.....	45
Tabla 9-4: La Tzantza, reducción de cabeza.....	46
Tabla 10-4: “Shaman”, el curandero Shuar.....	47
Tabla 11-4: Etsa y Nantu.....	48
Tabla 12-4: Contenidos para el material didáctico “Libro pop-up”.....	49
Tabla 13-4: Libro de texto convencional vs Libro Pop Up.....	50
Tabla 14-4: Determinantes.....	52
Tabla 15-4: Mecanismos interactivos Pop-up, Libro tridimensional.....	55

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1-1: Árbol de problemas.....	6
Ilustración 2-2: Mapa base de la Provincia de Pastaza.....	9
Ilustración 3-2: Hombre Shuar con maquillaje tradicional.....	15
Ilustración 4-2: Vestimenta de la cultura Shuar.....	18
Ilustración 5-2: Cabeza reducida del pueblo Shuar.....	22
Ilustración 6-2: Años de exploración.....	24
Ilustración 7-3: Etapas Método de Bruce Archer.....	36
Ilustración 8-4: Esquema contenido material didáctico.....	51
Ilustración 9-4: Storyboard y cajas de texto.....	51
Ilustración 10-4: Reducción de cabeza “Tzantza”.....	52
Ilustración 11-4: Vestimenta de la cultura Shuar.....	53
Ilustración 12-4: Arutam, deidad principal de la cultura Shuar.....	53
Ilustración 13-4: El Shaman, curandero Shuar.....	54
Ilustración 14-4: Etsa y Nantu.....	54
Ilustración 15-4: Color Script.....	55
Ilustración 16-4: Digitalización, La Tzantza.....	55
Ilustración 17-4: Digitalización, Vestimenta Shuar “Karachi y Itip”.....	56
Ilustración 18-4: Digitalización, “Arutam” el dios de la cascada.....	56
Ilustración 19-4: Digitalización, Shaman.....	57
Ilustración 20-4: Digitalización, Etsa y Nantu.....	57
Ilustración 21-4: Portada y contraportada.....	63
Ilustración 22-4: Índice y créditos.....	63
Ilustración 23-4: Presentaciones.....	64
Ilustración 24-4: Tzantza y Nantu.....	64
Ilustración 25-4: Etsa y Tzantza.....	65
Ilustración 26-4: Vestimenta y Shaman.....	65

Ilustración 27-4: Shaman y Vestimenta.....66
Ilustración 28-4: Arutam.....66



RESUMEN

El propósito del presente trabajo de titulación se centra en crear un libro Pop-Up como una estrategia lúdica en el proceso de formación académica dentro del ámbito de la literatura infantil, haciendo uso de la ilustración digital, para poder obtener un material didáctico valioso que enriquezca la experiencia lectora en los niños y contribuya a recuperar la cultura propia por la lectura, pero también, tiene el objetivo de dar a conocer y contribuir a la recuperación de la identidad de la cultura Shuar en la Amazonía ecuatoriana como tema principal del texto. Para lo cual dentro del proceso de investigación se tomó como punto de partida la recolección de datos manteniendo un enfoque cualitativo el mismo que permitió obtener satisfactoriamente información relevante y clave para obtener determinadas características representativas de la cultura Shuar, facilitando el proceso de creación de las ilustraciones. De igual forma se implementó el método inductivo-deductivo, como también el método de diseño propuesto por Bruce Archer fundamental para el correcto desarrollo de propuestas gráficas que buscan alcanzar su materialización y ejecución, dando como resultado la creación de un libro pop-up que resalta las costumbres, tradiciones y creencias de la cultura shuar por medio de la ilustración digital. Para el análisis y selección de las temáticas a ilustrar se plantearon varios instrumentos que han dado como resultado la obtención de cinco características que identifican a la nacionalidad Shuar de la provincia de Pastaza y que han encontrado en riesgo de conservación. Se concluye que la importancia de la ilustración y el rescate de la identidad de una nacionalidad resulta una combinación espectacular para presentar un material didáctico a los niños que contribuya en su aprendizaje. Se recomienda a futuros investigadores usar el método de diseño utilizado para la obtención de propuestas graficas estéticas, adecuadas y funcionales.

Palabras clave: <ILUSTRACIÓN DIGITAL>, <LIBRO POP-UP>, <MATERIAL DIDÁCTICO>, <IDENTIDAD CULTURAL>, <CULTURA SHUAR>, <PASTAZA (PROVINCIA)>, <PASTAZA (CANTÓN)>, <ECUADOR (PAÍS)>.



SUMMARY

The purpose of this degree work focuses on creating a Pop-Up book as a playful strategy in the process of academic training in the field of children's literature using digital illustration to obtain valuable didactic material to enrich the reading experience in children and contributes to recovering their own culture through reading, also has the objective of making known and contributing to the recovery of the identity of the Shuar culture in the Ecuadorian Amazon as the main theme of the text. With the research process, data collection was taken as a starting point, maintaining a qualitative approach to allow satisfier obtaining relevant and key information obtaining certain representative characteristics of the Shuar culture, facilitating the process of creating the illustrations. The inductive-deductive method was implemented, as well as the design method proposed by Bruce Archer to correct the development of graphic proposals to achieve their materialization and execution resulting in the creation of a pop-up book highlighting customs, traditions, and beliefs of Shuar culture through digital illustration. For the analysis and selection of the themes to be illustrated, several instruments were proposed that have resulted in obtaining five characteristics that identify the Shuar nationality of the province of Pastaza and that are at risk of conservation. It is concluded that the importance of illustration and the rescue of the identity of nationality is a spectacular combination to present educational material to children that contribute to their learning. Future researchers are recommended to use the design method used to obtain aesthetic, adequate, and functional graphic proposals.

Keywords: <DIGITAL ILLUSTRATION>, <POP-UP BOOK>, <DIDACTIC MATERIAL>, <CULTURAL IDENTITY>, <SHUAR CULTURE>, <PASTAZA (PROVINCE)>, <PASTAZA (CANTON)>, <ECUADOR (COUNTRY)>.



Lic. Maritza Larrea Mg.
0603370784

INTRODUCCIÓN

La provincia de Pastaza, cuna de varias nacionalidades indígenas que en la actualidad mantienen una lucha constante por mantener en auge sus costumbres, tradiciones y creencias que los representa e identifica como cultura, estas se han visto afectadas por la inmersión de nuevos pobladores cerca de sus tierras que imponen sus nuevas tendencias, como también el impacto de la tecnología en sus nuevas generaciones. Entre ellas se encuentra la cultura Shuar, nacionalidad indígena de Pastaza con mayor riqueza y manifestaciones culturales que los relacionan directamente con una vida espiritual, fraternamente con la naturaleza y el amor por los animales.

Frente a esta problemática, el presente trabajo de integración curricular, ofrece una alternativa de difusión que se centra en la **CREACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO ILUSTRADO, SOBRE LA CULTURA SHUAR, PARA NIÑOS DE LA PROVINCIA DE PASTAZA**, en vista de poder constatar y evidenciar que la conservación de su identidad se encuentra en riesgo, para lo cual se recurre a buscar nuevas formas de difusión dirigido hacia un público en específico, los niños, se realizó una propuesta gráfica para un libro pop-up, un mecanismo lúdico con el fin de mejorar sus hábitos de lectura, entregarle información valiosas sobre la cultura Shuar, pero sobre todo, proporcionar un aprendizaje significativo sobre el respeto y el valor de la identidad que tiene una persona y la importancia de su conservación.

El presente trabajo se estructuró en cuatro capítulos bien definidos: el Capítulo I, el mismo que refleja la problemática, la justificación correspondiente de lo planteado con alternativa de solución, como también los objetivos, general y específicos a cumplir; el Capítulo II, corresponde a la fundamentación teórica, en el que se expone toda la información relevante y necesaria para obtener puntos de partida claves para la generación de la propuesta; el Capítulo III, en mismo que establece el marco metodológico, donde se determina y especifica el tipo de investigación, técnicas e instrumentos utilizados para lograr obtener información importante, con la finalidad de conseguir resultados óptimos que se ven reflejados en el Capítulo IV, los resultados, en los que se incluye aspectos puntuales, los cuales forman parte de la construcción final de la propuesta gráfica del material didáctico, Libro Pop-Up; finalmente, las conclusiones y recomendaciones.

CAPÍTULO I

1. DIAGNÓSTICO DEL PROBLEMA

1.1 Antecedentes

Ecuador es considerado como un país multiétnico y pluricultural, en cada una de sus provincias se encuentran asentadas distintas nacionalidades indígenas las cuales mantienen sus propias tradiciones y costumbres, pero en la actualidad no existe un reconocimiento e incluso se ha llegado a la pérdida de su identidad. Según Barona (2016) en su tesis denominada “La importancia del material informativo en el conocimiento de los grupos étnicos de la provincia de Tungurahua, dirigido a jóvenes de 18 a 22 años de la ciudad de Ambato” mediante su propuesta de creación de un folleto ilustrado con realidad aumenta aspira ayudar a difundir información relevante sobre los grupos de estudio con la finalidad de fortalecer la identidad de cada pueblo, rescatando ciertas cualidades, comportamientos, actitudes y demás características representativas de la cultura mencionada. Es por ello que se ha determinado como alternativa de solución la aplicación de un material didáctico ilustrado, el mismo que pretende resaltar y rescatar aquellas costumbres o características propias de la cultura Shuar y que ponen en riesgo el desconocimiento de su identidad, teniendo como enfoque principal la recuperación de la misma.

Por otro lado, dando inicio a la revisión de antecedentes para recabar información sobre temas relacionado con el fortalecimiento en el proceso de lectura de los niños (as) mediante la aplicación de la ilustración digital infantil como estrategia didáctica se toma como referente lo citado por (Tarras, 2020) en su tesis, lo dicho por, Luisa Fernanda Morales Rojas, en su investigación, “Leer para construir”; Proyecto de animación y promoción de lectura en los estudiantes de quinto grado del Gimnasio Campestre Beth Shalom, el cual tiene como principal objetivo, sensibilizar a los alumnos y maestros del colegio Campestre Beth Shalom, con la relevancia y pasión que genera la lectura en el proceso de aprendizaje, mediante la implementación de una propuesta didáctica.

La metodología utilizada por el autor mencionado, de tipo descriptiva, fue llevada a cabo mediante técnicas de recolección de datos como la encuesta, a través de la cual busca averiguar el comportamiento de los niños respecto a la lectura, con la intención de recopilar información para analizar y diseñar con mayor acierto sus propuestas didácticas. Analizando las conclusiones se logró evidenciar que la implementación de la estrategia “Leer para construir” obtuvo un desarrollo significativo en la frecuencia lectora de los estudiantes, evidenciando una mayor participación, interacción y autonomía entre los participantes, de la misma manera se pudo observar que las relaciones docente-estudiante mejoran con la utilización de recursos didácticos en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Con el objetivo de ampliar la mirada en lo relacionado con pérdida de la identidad cultural y la recuperación de la misma mediante la aplicación de la ilustración digital en materiales didácticos, pero esta vez con la particularidad de introducir a la cultura Shuar como motivo de inspiración de las mismas, se ha tomado como información referente lo mencionado por (Suntaxi, 2017), en su proyecto de titulación denominado “Diseño de un Artbook, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión Shuar”. El problema que aborda este proyecto se debe a la falta de evidencia gráfica sobre las principales deidades de la cosmovisión ancestral Shuar, lo que ha provocado la invisibilización de la cultura y el desinterés social, de forma que ha esta comunidad indígena sufra una transformación y adopte costumbres extranjeras, por lo tanto el objetivo de este proyecto es crear un Artbook, mediante ilustraciones antropomórficas de las principales deidades de la cultural Shuar, para los estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Técnica de Cotopaxi, para lograr la conservación de la cultural Shuar. La metodología aplicada por el autor en el proyecto es la investigación de tipo documental, el cual consiste en indagar e interpretar la información de diversos documentos, además de utilizar el método cuantitativo por medio de la técnica de la encuesta, en donde se evidencia el manejo de datos a través del análisis e interpretación de resultados logrando que se verifique la factibilidad del proyecto.

A partir de los antecedentes que suscitan el interés en el desarrollo de este proyecto técnico, es necesario identificar aquellos beneficios y aportaciones de la ilustración digital en el ámbito educativo pre escolar en textos para niños (as), así como también la introducción de una temática cultural para su inspiración, empleando en su diseño diferentes aspectos referentes a la cultura Shuar promoviendo el realce de su identidad y sus saberes ancestrales, dado que en la actualidad también se identifican falencias en el desarrollo lector y práctico en los niños, así como también, el conocimiento y reconocimiento de comunidades indígenas de países no desarrollados que habitan en las selvas amazónicas, como lo indica (Krainer & Guerra, 2016) en su texto “Interculturalidad y educación. Desafío docentes”, la educación ecuatoriana presenta problemas debido a la escasez de material lúdico, y a la limitada información que se posee sobre determinadas culturas ecuatorianas, en bases de datos y medios de comunicación, a las cuales deben adaptarse los docentes; haciendo que sea latente el desinterés por parte de los niños al contenido cultural nacional y se sientan influenciados a imitar modas extranjeras producto de la globalización de la información, a la cual se puede acceder por medio de cualquier dispositivo digital.

1.2 Planteamiento del Problema

En la actualidad una de las actividades con mayor deficiencia dentro del desarrollo académico infantil es la falta de lectura. Esto ocurre porque los niños están rodeados de un entorno donde las nuevas tecnologías han tomado posesión en la mayor parte de sus actividades y no prestan atención a los libros, esto puede suceder por varias razones, siendo en efecto una de ellas que su contenido carece de innovación y contenido gráfico que llame su atención y los invite a encaminarse en el mundo de la lectura. Según información recabada del Ministerio de Educación desde el año 2013 sigue existiendo un alto déficit en el nivel de desempeño que tienen los niños en la lectura y comprensión lectora.

Sin embargo, es importante recalcar que durante los últimos años se han venido desarrollando actividades, planes y proyectos encaminados a mejorar los hábitos de lectura en los niños. Dentro del Ministerio de Educación se ha venido trabajando en estrategias para lograr fortalecer el comportamiento lector en el sistema educativo y en el hogar, buscando promover de cierta manera que la lectura forme parte como una actividad recreativa dentro de su desarrollo académico y durante todo el transcurso de su vida, sin embargo, los resultados no han sido los deseados.

Esta realidad resulta contraproducente, puesto que al motivar de cierta manera la práctica de lectura, la respuesta por parte de los niños es la contraria, sienten un alto grado de desinterés por los libros e interactuar con ellos les genera estrés y aburrimiento, lo que ocasiona un gran conflicto puesto que prefieren buscar otras alternativas de entretenimiento y muchas de las ocasiones la mayoría de los niños caen nuevamente en entorno digital, prefiriendo en lo absoluto la interacción con la dispositivos tecnológicos.

Por otro lado, se ha podido evidenciar que existe una decadencia de las costumbres y el respeto a la diversidad de los pueblos Shuar en la actualidad, lo que ha ocasionado el desconocimiento de su cultura. De la misma manera, no se ha difundido el valor de la identidad cultural ecuatoriana en la educación infantil, ni el respeto a las distintas culturas desde las tempranas edades, eso es ocasionado por la falta de materiales didácticos que hablen directamente sobre costumbres, tradiciones y demás características que representan a cada una de ellas, pero con la particularidad de acogerse a las necesidades pedagógicas de los niños dentro de un entorno educativo.

La parte investigativa de este trabajo permitirá analizar las distintas causas y consecuencias que obstaculizan un correcto proceso de aprendizaje encaminado a la práctica de la lectura en los niños como también, buscar la alternativa gráfica de mayor impacto con la finalidad de transmitir la identidad de la cultura Shuar y de esta manera fortalecer su desarrollo para un futuro. En la Unidad Educativa Nuestra Señora de Pompeya situada en la provincia de Pastaza, cantón Pastaza, en la ciudad de Puyo; no se ha desarrollado algún tipo de estudio basado en obtener datos que determinen el nivel de competencias lectoras de sus estudiantes, por lo que se conoce, solamente se han desarrollado estadísticas globales por medio de pruebas en base a conocimientos en el área de lengua y literatura, las mismas que han sido elaboradas por los docentes de la institución. Sin embargo, no se han tomado acciones como alternativas de solución basadas en algún proyecto o trabajo investigativo que tenga como finalidad atender aquellas posibles dificultades que mantienen los estudiantes cuando realizar actividades relacionadas con la lectura.

Los principales actores en este proceso investigativo y beneficiarios directos serán los niños de sexto año EGB de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Pompeya, sin embargo, de evidenciar resultados positivos por medio de la aplicación del material didáctico ilustrado, basado en la cultura Shuar de Pastaza, los demás estudiantes de la institución podrán ser partícipes y experimentar de una actividad lectora que pondrá como alternativa de solución la parte gráfica en el contenido de los textos por medio de ilustraciones.

1.2.1 Delimitación

Los niños de sexto año de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Pompeya que se encuentra en la provincia de Pastaza, cantón Pastaza, ciudad de Puyo, ubicado en el barrio México a pocas cuadras del centro de la ciudad.

En el año lectivo 2022 el sexto año de EGB está contemplado por 71 niños legalmente matriculados distribuidos en dos paralelos equitativamente, así como también forman parte en el área de la docencia 5 maestros que imparten conocimientos en las diferentes asignaturas que se cursan en el nivel académico mencionado; de los cuales dos docentes están a cargo de uno de los paralelos.

Teniendo en cuenta los datos mencionados anteriormente, es como se pretende llevar a cabo el proceso de recopilación de información obtenida por medio de los docentes, padres de familia y estudiantes con la finalidad de identificar el problema de estudio.

1.2.2 Árbol de problemas

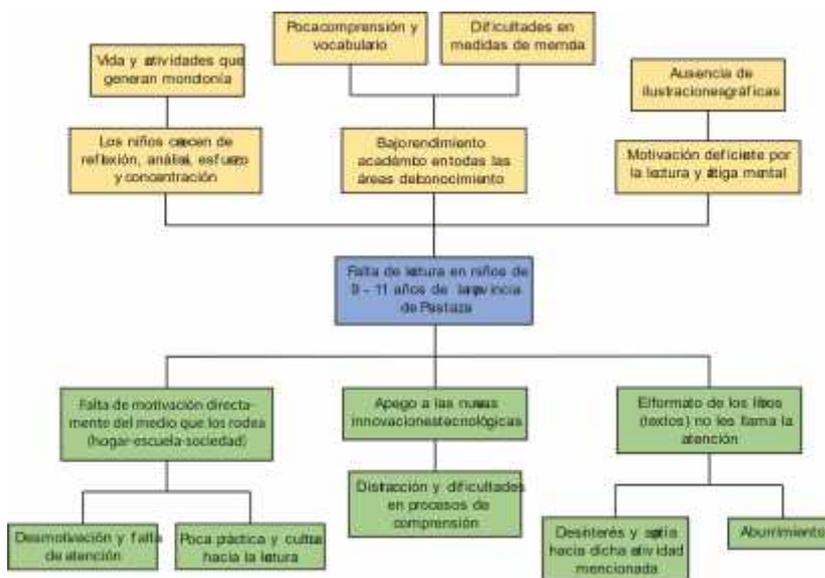


Ilustración 1-1. Árbol de problemas

Realizado por: Jarrin, C. 2022

1.2.3 Prognosis

En la actualidad se sigue evidenciando las dificultades que tienen los niños de sexto año EGB de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Pompeya en sus procesos de lectura y el desinterés por hacer de ésta una actividad que les permita adquirir nuevas habilidades y destrezas. De seguir efectuándose este comportamiento por parte de los estudiantes dentro de su proceso de formación académica, se desarrollarían una serie de factores negativos que tendrán repercusiones en su desarrollo formativo y de aprendizaje, así como también la poca adquisición de herramientas necesarias para desarrollar competencias y alcanzar un correcto desempeño durante su periodo escolar de manera integral, lo que a su vez se podrá evidenciar en el bajo rendimiento académico en las distintas áreas del conocimiento. Además, el aprendizaje de la lectura es fundamental no solo para el desarrollo académico del estudiante, sino también a nivel personal, donde prevalecerán la formación de valores, la facilidad de expresar sus ideas, sentimientos y emociones, así como también generar confianza en sí mismos.

1.2.4 Sistematización del problema

- ¿Cuáles son los factores que dificultan la práctica y cultura hacia la lectura en los niños de sexto grado de EBG de la Unidad Educativa Nuestra Señora de Pompeya?
- ¿Por qué los estudiantes no comprenden lo que leen?
- ¿Qué tipos de textos pueden contribuir a mejorar los hábitos de lectura generando mayor motivación e interés, facilitando su proceso de aprendizaje?
- ¿Cómo fomentar el interés por la lectura en los niños de sexto grado de EGB?
- ¿Qué acciones deben tomarse para corregir las falencias en la práctica de la lectura?

1.3 Justificación

En la actualidad los avances tecnológicos han generado que la mayor parte de las interacciones sociales realizadas por el ser humano sean por medio de un ordenador, dispositivo móvil o de una red social, a tal punto que ha ocasionado un cambio drástico en las formas de comunicación. Esto ha producido afectaciones en el ámbito educativo relacionado directamente con la práctica de la lectura en los niños. La influencia de la era digital ha ocasionado que los niños se interesen más por realizar actividades utilizando aparatos tecnológicos desde muy pequeños de forma casi automática. Por tal motivo es fundamental promover el hábito de la lectura en los niños, sabiendo que consigo atrae una gran cantidad de beneficios tanto en su rendimiento académico, pero más que todo a su desarrollo personal.

Bajo este escenario, entendemos que la parte gráfica en los libros es fundamental para motivar a los niños a desarrollar hábitos de lectura, incorporando así al diseño gráfico como alternativa para mejorar el aprendizaje mediante el empleo del lenguaje visual por medio de ilustraciones, que, con el apoyo de las nuevas tecnologías, llegará a ser una forma atractiva, creativa e innovadora de vincular a los niños con los textos, y que dentro ya de la práctica, se convierta en un instrumento primordial para darle solución a la falta de lectura y a la idea errónea de que el contenido de los textos deben ser completamente textuales.

Es por ello que por medio de este proyecto se pretende demostrar el aporte que genera el desarrollo de ilustraciones digitales para que al final de su proceso de creación forman parte del contenido de los textos, pero de la misma manera se busca frenar la pérdida de identidad cultural y al mismo tiempo fortalecerla, por tal motivo su contexto visual estará fundamentado en una narrativa gráfica que resalte la identidad y características propias de la cultura Shuar, generando de este modo un aporte adicional a la lectura y aprendizaje en los niños cumpliendo los objetivos de enriquecimiento de la cultura y la lectura infantil.

1.4 Objetivos

1.4.1 Objetivo General

Crear material didáctico ilustrado sobre la cultura Shuar, mediante técnicas digitales, para fortalecer la identidad cultural y el fomento de la lectura de la población infantil de Pastaza.

1.4.2 Objetivo Específico

- Identificar los rasgos más representativos de la cultura Shuar, para que sirvan como principal recurso en el desarrollo de las ilustraciones.
- Realizar un análisis del material didáctico infantil adecuado para establecer las características de las piezas gráficas a desarrollarse.
- Analizar los estilos de ilustración que sean de mayor impacto e interés con referencia a los niños.
- Elaborar las ilustraciones digitales, para la creación del material didáctico.

CAPÍTULO II

2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.

2.1 Pastaza

La provincia de Pastaza, situada en el centro de la amazonia ecuatoriana se encuentra limitada al norte con la provincia de Napo y Orellana, al sur con la provincia de Morona Santiago, al este con la República del Perú, y al oeste con las provincias de Tungurahua y Morona Santiago. En la actualidad es la provincia con mayor expansión territorial en el Ecuador, con una superficie de 29.6423,33 km² (CONALI, 2016), la misma que se mantiene en perfectas condiciones siendo la más conservada a nivel del Ecuador continental al poseer una gran cantidad de recursos naturales mega diversos.

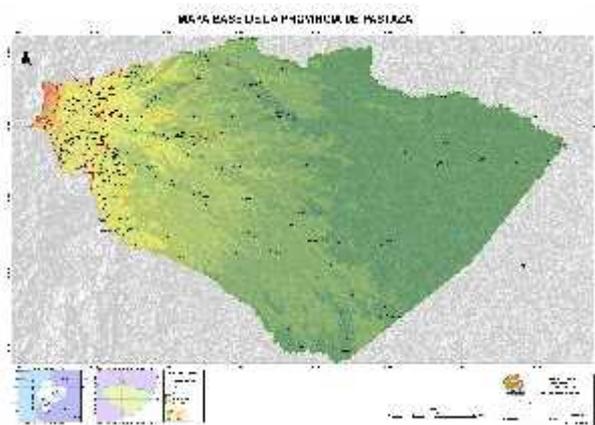


Ilustración 2-2. Mapa base de la Provincia de Pastaza.

Realizado por: Equipo Técnico del Departamento de Planificación del GADPPz, 2019.

Su territorio se inicia en las estribaciones de la Cordillera Oriental, de ésta forma parte la Cordillera de los Llanganates en donde se encuentran alturas como la de Cerro Hermoso, con 4.571m. En esta zona se presentan bosques compactos, formando pendientes que llegan hasta el río Pastaza y el bajo Oriente. Continúa por el este, hacia la extensa llanura Amazónica presentando pocas elevaciones. Casi la totalidad de su territorio se encuentra ocupado por selva virgen. (Toscano, 2011, p. 45)

2.1.2 División Política Administrativa y Población total.

La provincia de Pastaza está conformada por 4 cantones, los mismos que se a su vez se subdividen en 17 parroquias rurales y 4 urbanas. Tiene una población total de 83.933 (INEC, 2010) convirtiéndola en la provincia menos habitada de la región, sin embargo, los porcentajes de incremento poblacional muestran proyecciones de crecimiento demográfico.

La capital de la provincia de Pastaza es el Puyo, parroquia urbana principal y única del cantón Pastaza. Las mencionadas se detallan a continuación:

Tabla 1-2. División Política de la provincia de Pastaza por cantones y parroquias.

▪ Cantón Pastaza

Parroquia Urbana	PUYO
Parroquias Rurales	Canelos
	10 de Agosto
	Fátima
	Pomona
	El Triunfo
	Teniente Ortiz
	Simón Bolívar
	Veracruz
	Sarayaku
	Rio Corrientes
	Rio Tigre
	Montalvo
	Tarqui

▪ Cantón Mera

Parroquia Urbana	MERA
Parroquias Rurales	Shell
	Madre Tierra

▪ Cantón Santa Clara

Parroquia Urbana	SANTA CLARA
Parroquias Rurales	San José

▪ **Cantón Arajuno**

Parroquia Urbana	ARAJUNO
Parroquias Rurales	Curaray

Realizado por: Jarrin, C., 2022

2.1.3 Características generales de la provincia de Pastaza

La provincia de Pastaza fue creada y publicada en el registro oficial No. 963 del 10 de noviembre de 1959 con su capital Puyo. Celebra sus festividades provinciales el día de su creación y el 12 de mayo la fundación de Puyo. Las selvas que rodean ésta amplia provincia posee gran riqueza cultural, al ser cuna de 7 nacionalidades indígenas que, con sus costumbres, formas de vida, gastronomía, cultura, música, cosmovisión y vestimenta, la convierten es un lugar único con atractivos antropológicos, turísticos tanto para turistas nacionales e internacionales.

Como lo menciona (Toscano, 2019, p. 52) la provincia de Pastaza a nivel provincial y nacional es el más extenso en territorio, concentra la mayor cantidad de nacionalidades indígenas: Kichwa, Zápara, Andoa, Huaorani, Achuar, Shiwiar y Shuar (7 de los 14 existentes a nivel nacional con asentamientos dispersos), conserva su territorio natural en un 88% (mediante acceso aéreo y fluvial), su capital provincial (Puyo) concentra el 50% de su población. Su riqueza natural, paisajística y cultural hace que sea un cantón de gran importancia turística y productiva.

2.1.4 Puyo

Puyo palabra Kichwa que significa - neblina , es la capital del Cantón y Provincia de Pastaza, es en efecto una ciudad que se encuentra en las estribaciones de la cordillera oriental, mirando al occidente, a la inmensa planicie amazónica. La altitud a la que se encuentra y las especiales condiciones climáticas del bosque tropical amazónico, hacen de Puyo una ciudad con los más altos índices de lluvias, que a veces sobrepasan los 5000 mm al año, a causa de la elevada evapotranspiración que genera la densa vegetación tropical. (Bastidas, 2016, p. 38)

El entorno de la ciudad de puyo brinda de una rica y antigua historia que permite inducirse a sucesos que lo relacionan con la conquista, la intervención y acción misionera en la selva, por otro lado, se sigue preservando y manteniendo como muestra de territorio de culturas indígenas sus artesanías y gastronomía. De las cuales la Shuar, Achuar, Waorani y Zapara, perduran en la mayor parte de actividades sociales y culturales de la provincia de Pastaza. Como lo menciona (Bravo, 2012, p. 25) las nacionalidades indígenas Kichwas, Shuar, Achuar, Waorani, Shiwiar, Záparo

y Andoa representan el 16% de la población provincial y residen tanto en las áreas rurales como urbanas.

De la misma manera es notable los avances dentro de la comunidad de la ciudad de Puyo, que, mediante la intervención de empresas privadas, se ha logrado mejorar su infraestructura destinada a la creación de hoteles, restaurantes y otros servicios como vías terrestres, zonas turísticas y de deportes extremos. Estos avances han abierto las puertas de acceso a la selva, dando la oportunidad de vivir nuevas experiencias y el consumo de productos del sector.

Como lo menciona (Bastidas, 2016, p. 39) sus múltiples atractivos naturales y la bondad de su gente han convertido en una ciudad floreciente y progresiva. La ciudad encierra encantos naturales únicos de admirar. En el centro, la catedral y el parque central hacen contraste con las casitas de madera y los modernos edificios. Llama también la atención el hermoso monumento a la Mocawa, símbolo de la artesanía típica de la provincia.

2.2 Grupos étnicos del Ecuador

“El Ecuador tiene una población indígena estimada en un 40%, agrupada en 14 nacionalidades y 19 pueblos, que antes de la Constitución de 1998 se ignoraba”. (Velasco, 2013)

El País es un verdadero crisol de etnias y en respeto a la diversidad se ha declarado que el Ecuador es Multiétnico, Multilingüístico y Pluricultural, en ese sentido se lo ha denominado pluricultural porque se puede encontrar una gran variedad de culturas que aún se las mantiene; multilingüístico porque además de hablar el español nuestros grupos étnicos aún conservan sus propios idiomas como el quichua, el shuar, el chaapalachi, el safiqui, el huao, el pay-coca, entre otros; y multiétnico porque exististe una gran variedad de etnias o grupos humanos establecidos en las tres regiones del Ecuador continental costa, sierra y Amazonía y de una u otra manera estos grupos aún conservan sus costumbres, tradiciones, vestimenta y actividades variadas, sin embargo, han recibido mucha influencia occidental y esto ha venido perjudicando en sus particularidades e identidades, en especial a los de las regiones costa y sierra, como podemos ver en el grupo de los afro-ecuatorianos de Esmeraldas que ya han perdido su organización social y muchas de sus costumbres y se han ido adaptando al resto de la población ecuatoriana mestizos. (Velasco, 2013)

En 2008, el Estado Ecuatoriano presenta su nueva Constitución dirigida a la construcción de espacios de diálogo y la representatividad de las comunidades, pueblos y nacionalidades para que se fortalezca la unidad nacional en el marco de un Estado plurinacional. Su intención es la mención de estas comunidades, pueblos y nacionalidades de raíces ancestrales con diversas formas de cultura, religiosidad y espiritualidad, buscan una nueva forma de convivencia en armonía con la Pacha Mama, parte para alcanzar *sumak kawsay*, cuestión vital para su existencia. (Velasco, 2013)

2.2.1 Nacionalidades y pueblos.

Tabla 2-2. División Política de la provincia de Pastaza por cantones y parroquias.

NACIONALIDADES	PUEBLOS
Kichwa de la Amazonía	Pasto
Awá	Otavalo
Chachi	Natabuela
Épera	Karanki
Tsáchila	Saraguro
Andoa	Palta
Shiwiar	Kañari
Huaorani	Salasaca
Siona	Chibuleo
Cofán	Quisapincha
Secoya	Tomabela
Shuar	Waranka
Zápara	Panzaleo
Achuar	Puruhá
	Manta
	Huancavilca
	Kitu Kara
	Cholo Pescador

Realizado por: Jarrin, C., 2022

2.2.2 Etnias de la Región Amazónica

Los indígenas de la Amazonía ecuatoriana vienen enfrentando encuentros y desencuentros profundos con la sociedad occidental en relación con el acceso a recursos, valorización de su forma de vida y servicios que les permitan un real ejercicio de sus derechos. Existen estudios que dan cuenta de su situación y de cambios habidos respecto a su demografía, economía, acceso y uso de recursos, entre otros. A pesar de trabajar con varias etnias, frecuentemente las enmarcan como si fueran «solo una», lo que limita el mejor entendimiento de la problemática indígena. (Salinas & Rodríguez, 2019, p. 259)

Tabla 3-2. Etnias de la Región Amazónica

NACIONALIDAD	PROVINCIA
Andoas	Pastaza
Cofanes	Sucumbíos
Huaorani	Pastaza, Orellana y Napo
Quichuas	Napo y Pastaza
Secoyas	Sucumbíos
Shuar	Morona Santiago, Pastaza, Zamora Chinchipe
Sionas	Sucumbíos
Zaparos	Pastaza

Realizado por: Jarrin, C., 2022

2.2.3 Nacionalidad Shuar

Los Shuar son conocidos como el pueblo de las cascadas, por la estrecha relación que guardan hombres y mujeres con las cascadas existentes en sus territorios. Poseen 6 federaciones provinciales que integran la CONFENIAE de norte a sur. Los Shuar o Untsuri Shuar, también conocidos como jíbaros, se los caracteriza por ser guerreros, autónomos y libres, y por la práctica de la reducción de las cabezas de sus enemigos a tzantza. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)

No cabe duda que la cultura Shuar tiene un riquísimo acervo que aún no ha sido explotado culturalmente por las poblaciones propias del lugar, no así por los extranjeros que se han llevado no solo literatura sino arqueología y trofeos tales como las famosas tzantzas o cabezas reducidas, que muchos europeos han rendido culto a esta actividad. (Gutiérrez, 2013, p. 21)

Según Pazmiño (2016, p. 20). Los Shuar es la cultura con más población que tiene el Ecuador con aproximadamente 110 000 individuos, antiguamente los Shuar no tenían límites, toda la selva era suya solo habitaban en el río Morona, pero empezaron un proceso acelerado de expansión demográfica es así que se extienden en diferentes partes en la selva amazónica ecuatoriana, en la costa ecuatoriana y en el norte amazónico de Perú. Existen diferentes comunidades Shuar distribuidas en la Amazonía y en la costa del Ecuador 21 como es en Napo, Pastaza, Morona Santiago, Zamora, Sucumbíos, Orellana, Los Ríos, Esmeraldas, Guayas. Las comunidades más afectadas con la pérdida de identidad cultural son las que se encuentran cerca de las ciudades pues ya mezclan sus tradiciones, costumbres, religión, vestimenta, adoptan maneras de vivir de las ciudades para no sentirse excluidos de la sociedad.

Se relata que los misioneros católicos que lograron llegar al territorio Shuar constituyeron el inicio del cambio de la vida nómada en la selva por una vida sedentaria, la construcción de escuelas, iglesias, almacenes y centros de salud financiados por la iglesia permitió que el asentamiento sea cada vez más estable, sin embargo se crearon vínculos mucho más fuertes con estos misioneros cuando llevaron a otros países a representantes de esta nacionalidad, a partir de estos eventos se crearon nuevas instituciones que expresaban la identidad de los Shuar. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)



Ilustración 3-2. Hombre Shuar con maquillaje tradicional

Fuente: UDAPT, 2018

2.2.3.1 Población

Según el censo de 2010 en el Ecuador la población shuar es de alrededor de 110.000 habitantes, asentados en aproximadamente 668 comunidades a nivel nacional.

2.2.3.2 Ubicación geográfica

La nacionalidad Shuar está presente en los países de Ecuador y Perú. En Ecuador están localizados en las provincias de Morona Santiago, Pastaza y Zamora Chinchipe, existiendo asentamientos en las provincias de Sucumbíos y Orellana en la región amazónica, en la región litoral se ubican en las provincias de Guayas y Esmeraldas (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014). Además, tienen derecho a un territorio de 900 688 hectáreas, sin embargo, hasta el momento son 718220 hectáreas las legalizadas, mientras que 182468 hectáreas aún no tienen un reconocimiento legal. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)

2.2.3.3 Idioma

Su idioma pertenece a la misma familia lingüística de las lenguas de los Achuar, Awajún, Aguaruna y Wambisa del Perú. Cabe recalcar que algunos habitantes de su población para comunicarse forman una familia Shuar-Kandoshi, que significa la unión de lenguas Shapra o Muratos, también del Perú, con la ya mencionada.

Como lo menciona (Gutiérrez, 2013, p. 45):

El Shuar Chicam, perteneciente a la Familia Lingüística Shuar. Comprende varios subgrupos identificados, generalmente, por el hábitat donde residen: Los Muraya Shuar (gente de la montaña) que están asentados en el Valle del río Upano; los Untsuri Shuar (gente numerosa) situados entre las cordilleras del Cóndor y Cutucú; los Pakanmaya Shuar que viven en la zona del Trancutucú. Para su interacción con la sociedad nacional, emplean el castellano como segunda lengua, que debido a la influencia de la sociedad nacional a través de la escuela y de los medios masivos de información, se presenta como lengua dominante.

2.2.3.4 Artesanías

El Consejo Provincial de Morona Santiago en convenio con la FICSH (La Federación Interprovincial de Centros Shuar) cuenta con un almacén de artesanías ubicado en la planta administrativa del mismo, donde se compra – produce y venden artesanías. (Arequipa, et al., 2012)

“Las artesanías son elaboradas a base de semillas de cumbia, ajulemos, san pedro, nupis, adornadas con plumas de aves, huesos, carrizos, entre las cuales resaltan los aretes, manillas, collares, tawasap, carteras, cinturones, cestos, lanzas y otros”. (Arequipa, et al., 2012)

2.2.3.5 Vestimenta

“Tradicionalmente la vestimenta de la mujer Shuar es el “karachi” y el hombre vestía una falda llamada “itip” una especie de lienzo de líneas verticales de colores morado, rojo, negro y blanco, tinturados con vegetales, que se envuelven de la cintura hasta el tobillo y va sostenida con una faja. Antes, vestían el Kamush, hecho con corteza de árbol machacada”. (Arequipa, et al., 2012)

Parte de su indumentaria corporal se complementa con una gran variedad de coronas hechas con plumas de tucanes y otras aves, siendo estas llamativas y haciendo que destaquen de sus demás prendas. En su rostro, pinturas faciales con diseños de animales autóctonos de las amazonas, pues creen que así, estos les transmiten su fuerza y poder. Para las fiestas de la Tzantza y la culebra, los habitantes de la población Shuar se pintan su cuerpo con diseños que representan a sus animales sagrados. En la actualidad es muy común el uso de prendas de modelo occidental tanto de hombres y mujeres, solo en algunas ocasiones festivas se ponen su vestimenta tradicional. (Arequipa, et al., 2012)

En si las prendas que conforman toda la vestimenta tienen la finalidad de proteger al cuerpo humano de las diferentes amenazas que existen en el ambiente, en especial si se encuentran en la selva o rodeada de ella, no obstante, cada una de las características, signos, colores y diferentes accesorios que la complementan tienen un gran significado a nivel de cultura y les permite diferenciarse de las demás existentes.



Ilustración 4-2. Vestimenta de la cultura Shuar

Fuente: CONAIE, 2019

2.2.3.6 Accesorios

Los materiales que los habitantes de la población Shuar utilizan para la fabricación de accesorios que complementan la vestimenta tienen un significado con los cuales se identifican culturalmente. Estos accesorios son diferentes en hombres y mujeres, así como también existen accesorios según el cargo y experiencia ancestral. (Pazmiño, 2016)

La autora redacta que “accesorios es el término que designa a todos aquellos objetos, prendas o instrumentos que completan y acaban la indumentaria masculina o femenina, a lo largo del siglo estos objetos han marcado en muchas ocasiones la moda y sus formas se han adaptado a los diversos gustos y momentos”. (Riviére, 2014)

Los materiales para la elaboración de accesorios son obtenidos directamente de la naturaleza, estos pueden ser de plantas o animales. Las mujeres de la comunidad al ser más avilés y sobre todo rápidas son generalmente quienes elaboran los accesorios, por medio de mezclas de semillas con huesos, plumas, picos de tucán entre otros elementos. Mediante la utilización de materia prima natural, los habitantes de la comunidad rescatan sus significados y buscan comunicar una ideología. (Pazmiño, 2016)

2.2.3.6 Economía

La economía de la cultura Shuar se divide en media-baja y en baja, esto depende de las estrategias de crecimiento que como comunidad mantengan establecidas. La postura del líder Shuar tiene una gran responsabilidad para que la economía mejore. Algunas comunidades han elaborado planes de trabajo en el ámbito turístico comunitario, consiguiendo así una vida más cómoda y estable, no obstante, con la visita de turistas y convivencia misma con ellos ha producido que su identidad vaya cambiando paulatinamente. (Pazmiño, 2016)

“Se basa principalmente en la horticultura itinerante de tubérculos, complementada con la caza, pesca y la recolección de frutos e insectos. Utilizan el sistema de cultivo de roza y quema. Cultivan yuca, "papa china", camote, maní, maíz, palma de chonta y plátano. El cuidado de la parcela y también la recolección, la preparación de la chicha y la cocina le corresponden a la mujer; la caza y la pesca al hombre”. (Arequipa, et al., 2012)

2.2.3.7 Costumbres, símbolos y creencias

Las diferentes creencias, costumbres y símbolos de los Shuar se transmiten con veneración de padres a hijos por reglamentación inédita desde las primeras generaciones, y se mantienen los detalles más mínimos de cada una de ellas. Desde los más pequeños hasta las personas más ancianos, cada uno conoce sus roles, su sitio y lo que debe llevar para cualquier evento dentro de la comunidad. (Gutiérrez, 2013, p. 26)

La mitología shuar está estrechamente vinculada a la naturaleza y a las leyes de Universo, y se manifiesta en una amplia gama de seres superiores relacionados con fenómenos tales como la creación del mundo, la vida, la muerte, y las enfermedades. Los principales son Etsa que personifica el bien en lucha contra el mal Iwia, que siempre están en continua lucha para vencer el uno sobre el otro; Shakaim de la fuerza y habilidad para el trabajo masculino; Tunqui, ser primordial del agua, trae la salud; Nunkui causa la fertilidad de la chacra y de la mujer. (Arequipa, et al., 2012)

Existen principios claves que determinan su estructura simbólica, como la honestidad, el trabajo, el respeto a las personas mayores y a la propiedad de los demás, estos principios son demostrados y absorbidos por los demás pobladores de la comunidad mediante el ejemplo, la planificación

diaria del trabajo y con la sabiduría de saber escuchar a la selva. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)

En el ámbito religioso existen deidades a las cuales le muestran total respeto y admiración, Tsunki, la fiesta de la culebra, es una de ellas, sin embargo, los acercamientos del catolicismo y el evangelio a la comunidad ha provocado un distanciamiento y división simbólica ritual con la naturaleza. El tigre es el símbolo representativo para el hombre, y la serpiente que simboliza a la mujer. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)

A pesar de las distintas invasiones externas que ha sufrido el pueblo con el tiempo, ellos luchan por mantener sus costumbres intactas, como es el canto, los simbolismos pintados en los rostros para la siembra de la yuca con la finalidad de obtener una cosecha favorable y de calidad, su manera de vestir e incluso la combinación de su idioma con otro. Por otro lado, se ha podido palpar la presencia de herramientas para ciertas actividades, caso que no sucedía hace muchos años atrás, es por ellos que lamentablemente estas costumbres se están perdiendo. (Confederación de Nacionalidades Indígenas del Ecuador, 2014)

2.2.3.8 Fiestas y ritos

- “La Fiesta de la Chonta, se celebra cada año en el mes de agosto por la prosperidad conseguida a lo largo de este tiempo, en cuanto a siembra, cosecha y al ciclo vital de las personas”. (Arequipa, et al., 2012)
- “El Rito de la Cascada Sagrada: tiene una profunda significación en el pueblo Shuar, a través de este rito solicitan al ser supremo Arutam, para que les otorgue poder, energía positiva para su futura sobrevivencia”. (Arequipa, et al., 2012)
- “La celebración del Rito de la Culebra: Esta práctica cultural se realiza solamente cuando hay mordedura de la culebra, convirtiéndose en una ritualidad que tiene como finalidad, rendir un homenaje por la salvación de la muerte del accidentado y para ahuyentar a las serpientes y evitar futuras mordeduras”. (Arequipa, et al., 2012)
- “Intervención del Uwishin: es una persona sabia que se dedica a curar a los enfermos y a cuidar a los miembros que integran la comunidad. Por ningún concepto el verdadero Uwishin causa daño al prójimo, salvo aquellos que lo ejercen por vengarse de conflictos

generados por guerras o discordias familiares. También el Uwishim cumple el papel de identificar a las personas que causan daño y les da instrucciones para que se prevengan de sus enemigos” (Arequipa, et al., 2012)

- “La Fiesta del Ayahuasca: se celebra en el mes de enero con la caminata a las cascadas y montañas sagradas”. (Arequipa, et al., 2012)

2.2.3.9 Tzantza

Los indígenas Shuar dentro de sus costumbres mantienen una práctica exclusiva en la reducción de cabezas. Este místico procedimiento de momificación, se lo realizaba con la finalidad de conservar las cabezas de sus enemigos, a modo de talismán o trofeo de guerra.

El procedimiento para preparar la tzantza tiene varias etapas. La cabeza y cuello se cortan lo más cerca de la clavícula. El matador usa su etsemat y lo pasa por la boca y el cuello de la cabeza cortada, luego se lo amarra y huye rápidamente. Se hace un corte detrás de la cabeza y cuidadosamente se separa la piel del cráneo. La piel es hervida durante una media hora, esto reduce su tamaño a la mitad. Después de que se seque se da la vuelta a la piel y toda la carne se elimina con un cuchillo. La piel rascada es virada a su sitio y se procede a coser donde se hizo el corte en la parte posterior. Se calientan algunas piedras en un fuego, y son introducidas por turno en el interior para hacerlas rodar. Periódicamente se frota la piel para ayudar a secar e influir en la forma. Luego se calienta arena en una olla y la arena sustituye a las piedras. Con un machete al rojo vivo se secan los labios. Luego se clavan tres espinas de chonta en los labios y se amarran con cuerdas. El proceso de la tzantza suele durar aproximadamente 6 días, finalmente la cabeza llega a tener el tamaño de un puño. El último día de trabajo se celebra la primera fiesta de la tzantza”. (Arequipa, et al., 2012)



Ilustración 5-2. Cabeza reducida del pueblo Shuar.
Fuente: ECO DIGITAL, 2021.

2.3 Ilustración

Desde un inicio las primeras representaciones visuales de la realidad fueron creadas a partir de formas básicas generando así imágenes rupestres que trataban de cierta manera dar a conocer alguna idea o mensaje, estas ilustraciones eran grabadas con pigmentos naturales en las paredes de las cuevas en la edad media, y el contexto de las composiciones estaba relacionado a las actividades y situaciones que atravesaban en aquellos tiempos.

La ilustración ha tenido gran importancia como un recurso de comunicación visual, y ha favorecido la comprensión de textos y transmisión de mensajes en ámbitos educativos, científicos y culturales, a través de medios como carteles, libros narrativos, educativos o científicos, pero la sociedad actual, por la ligereza del mundo moderno, y apoyado en la nuevas tecnologías que facilitan la creación de contenido, utiliza métodos indistintamente, sin tener en cuenta contexto y áreas de conocimiento, es por eso que se hace importante la revisión y dilucidación del concepto de ilustración y sus diferencias con otras disciplinas como el arte, el diseño y el dibujo. (Vados, et al., 2016, p. 269)

Por otra parte, se puede entender a la ilustración como una expresión artística narrativa que se caracteriza por lo persuasiva que puede llegar a ser su imagen. Cada uno de los componentes que la integran y conforman (elementos, códigos, propiedades) permiten transmitir mensajes narrativos de una manera eficaz. Además, una de las prioridades hace referencia a la representación de ideas por medio de un lenguaje visual, elaboradas a partir de la aplicación de técnicas artísticas seleccionadas previamente por el diseñador de las piezas gráficas, lo que facilita identificar y diferenciar sus creaciones e incluso permite reconocer su estilo.

2.3.1 Concepto

Etimológicamente la ilustración proviene del latín “illustrare” de donde parten asimismo las palabras Ilustre o Ilustra que significa iluminar, sacar a la luz o divulgar, y que se relaciona con la acción de dar vida al entendimiento, haciendo referencia a su funcionalidad en relación con el contenido de los textos. El termino actual ilustración apareció como un movimiento intelectual desarrollado en Europa en el Siglo XVIII, pero fue en Francia donde adquirió mayor importancia. Posteriormente paso a ser una herramienta para conocer el mundo, bautizando aquella época como el “Siglo de las Luces”.

2.3.2 Ilustración en el diseño gráfico

La ilustración dentro del ámbito gráfico se ha convertido en una de las herramientas con mayor influencia a la hora de transmitir mensajes, siendo elemental para el desarrollo de muchos proyectos en áreas como el diseño gráfico, recursos audiovisuales, diseño de objetos y Packaging, arquitectura, diseño de interiores, la moda, diseño editorial, entre otros; considerándose como un medio de comunicación de gran impacto en sus receptores, llegando la información de manera atractiva y entretenida. Como ya se ha mencionado, mantiene una base potenciada por medio de la aplicación de técnicas tradicionales de dibujo, que, en la actualidad, con la influencia de los avances tecnológicos, se ha abierto una nueva manera de transmitir mensajes, encontrando así una alternativa de difusión a mayor escala, a través de los medios digitales.

El diseño gráfico y la ilustración avanzan en caminos separados pero paralelos, expresa Sanmiguel (2003), de forma que las tendencias que afectan a un campo, consecuentemente afectan al otro. Esto es así puesto que “ambas disciplinas están condenadas a convivir en la misma página” asegura. David Sanmiguel (2003) describe que el dibujo es la representación de formas y figuras en un lienzo mediante el uso de técnicas de línea y sombreado, las cuales se convierten en la base para la construcción de obras artísticas u obras de ilustración. En el dibujo, el artista debe aplicar sus conocimientos de perspectiva, anatomía, forma y proporción para conseguir que la forma

básica de su trabajo sea adecuada (Sanmiguel, 2003). De esta forma, es preciso comprender que el dibujo debe ser la principal facultad de un ilustrador, es la base sobre la cual se construyen las imágenes visuales, forma los cimientos de los estilos de ilustración. (Arriola, 2007)



Ilustración 6-2. Años de exploración

Realizado por: Swat, K., 2020

2.3.3 Tipos de ilustración

2.3.3.1 Ilustración Digital

Con la llegada de la tecnología la ilustración se ha visto implicada en un proceso de adaptación a la era digital, en la cual la conocida ilustración análoga se ha beneficiado de estas nuevas herramientas como softwares y programas para pasar dichas obras que en un inicio mantuvieron un proceso manual a la elaboración de imágenes digitales.

La ilustración digital se caracteriza por la creación de obras directamente en el computador, usando software para tal fin y con ayuda de dispositivos como el mouse, lápices ópticos y tabletas digitalizadoras. No se trata de corrección de imágenes a través del ordenador, tampoco de digitalizar y editar dibujos creados a mano, sino de que el artista cree directamente sobre la pantalla (en ocasiones a partir de un boceto análogo) dando como resultado, generalmente, imágenes vectoriales producto de la suma de miles de trazos independientes que en conjunto forman la ilustración. (Valderrama, s.f. p. 10)

Según (Farfán, 2016, p. 29). La ilustración digital es una imagen creada a partir una idea o un texto, desarrollada con ayuda de un software digital para su realización. La ilustración digital, en su mayoría, tiene una base o boceto en la ilustración analógica, y es con programas como Photoshop, Ilustrador, etc. que se compone la estética, color y tratamiento final para realizar la digitalización de la imagen. Estas piezas visuales son realizadas por diseñadores, artistas, e ilustradores digitales para utilizarlas en la industria editorial, publicidad, animaciones, vídeos, cine televisión y hasta videojuegos.

2.3.3.2 Ilustración Tradicional

Cuando nos referimos a lo tradicional hacemos referencia a las ilustraciones que se realizan de forma manual, sin importar la técnica, en ésta, se utiliza cualquier clase de materiales y herramientas. Dentro de los más importantes y básicos para realizar una ilustración manual, está como soporte el papel o lienzo y como generador de trazos el lápiz, siendo un instrumento importante y común a la hora de realizar bocetos.

En actualidad las ilustraciones tradicionales se han favorecido de las técnicas modernas de reproducción mediante el uso de herramientas digitales, las cuales han permitido trabajar con éxito y mayor rapidez, como lo menciona (Zeengen, 2013), explica que inclusive para el artista digital, el papel es el punto de partida. Como se ha explicado anteriormente, el concepto y el boceto son procesos que se plasman sobre el papel, por lo que el lápiz y el papel no se desplazan de la ilustración digital a pesar de la existencia de herramientas como las tabletas digitales que permiten “sketches”. El lápiz y el papel son el punto de partida del diseño y la ilustración.

2.3.4 Géneros de la ilustración

2.3.4.1 Ilustración Técnica y/o Científica

Se caracteriza por estar dentro de una disciplina artística-científica, con la finalidad de que sus representaciones gráficas puedan sintetizar la información para que sea interpretada por un determinado público. Se trata, por lo tanto, de una aproximación visual a un concepto científico de forma precisa, clara y objetiva. (Migoya, 2019)

Sus ilustraciones deben reafirmar los textos investigativos debido a que el dibujo se convierte en un medio de estudio y de conocimiento. Es utilizada en disciplinas como: Astronomía, Arqueología, Botánica, Medicina, Microbiología, Odontología, Zoología, entre otras.

2.3.4.2 Ilustración Publicitaria

Tiene como principal objetivo promocionar la existencia y enfatizar las características de un producto y/o servicio ya sea para venderlo o difundirlo, llamando la atención del consumidor utilizando técnicas de dibujo, el arte y el diseño con el fin de crear figuras o composiciones gráficas susceptibles para potenciar la imagen de una marca o producto. (Sánchez, 2020, p. 17)

Es utilizada por su carácter particular y diferenciados. Puesto que, con la aplicación de este género, los diseñadores o publicistas buscan a menudo llamar la atención de los consumidores por medio de la incongruencia, presentando el producto, marco y/o servicio fuera de su contexto o lugar esperado. (Goliat, 2018)

2.3.4.3 Ilustración Narrativa

Es aquella que cuenta, que nos explica una acción concreta y nos transmite una sensación. Todas las ilustraciones deben adaptarse a un guion previo y éstas estarán apoyadas de un texto determinado. Por el motivo, no se trata de la estética sino de la forma correcta de organizar las distintas ilustraciones, que sean lo suficientemente clara como para no intervenir de manera negativa en la secuencia de narración y además aportar a la historia. (Arteneo, 2015)

Las ilustraciones sirven de apoyo a la muestra de una realidad en sí, el texto permite que la ilustración se integre y muestra a la historia que se quiere contar. La descripción narrativa de las imágenes debe incluir detalles visuales externos (representación de personajes, poses, vestimenta, etc.) como características emocionales, psicológicas y fisiológicas. (Gujarro, et al., 2017)

2.3.4.4 Ilustración Editorial

Posee características y elementos únicos destinados a un público determinado. Esto hace referencia de como irán estructurados y distribuidos dentro del formato, la composición y el contenido de las páginas, e incluso la jerarquía de los textos. Para que cualquiera de estos medios proyecte una sensación de unidad, deben seguir un patrón único. (Guerrero, 2016)

La ilustración editorial es un lenguaje visual que se emplea para la creación de imágenes dentro del libro. El carácter del libro puede ser diverso. (Dávila & Herzel, 2019) para poder acompañar a un texto se utiliza la ilustración editorial que permite complementar lo que se está diciendo en el texto no solo por estética, es también importante la comprensión de la gráfica en conjunto.

2.3.5 Estilos de Ilustración

Según (Villareal, 2020) el estilo hace referencia al conjunto de rasgos peculiares que caracterizan a un artista, una obra o un periodo artístico y le confiere una personalidad propia y reconocible.

Una de las preocupaciones fundamentales del ilustrador es encontrar un estilo que lo identifique y le dé reconocimiento. Aunque de manera genérica el estilo define al carácter personal que permite reconocer el trabajo de cada artista, la mayoría de ilustradores abogan por entenderlo como una forma personal de ver, analizar e interpretar la realidad. Sobre esta idea, el ilustrador no es solo la persona que dibuja bien, sino que se trata de un creador que se expresa de múltiples maneras. (Moral, 2018, p. 25)

2.3.5.1 Realista

Para muchos pintores y artistas tradicionales, el realismo suele ser su primera opción. Este estilo de ilustración imita las pinceladas y los mismos medios que se usaría si se pintara tradicionalmente, pero la única diferencia es que todo se crea digitalmente. Los softwares digitales usan mapa de bits o también llamado ráster para emular y producir imágenes pintadas. (Bellman, 2017)

2.3.5.2 Vector

El arte vectorial es uno de los estilos de ilustración más populares. El diseño consiste en un diseño plano simple en figura y color. En comparación con el realismo, el vector muestra líneas más limpias y más de una imagen sorprendente. El estilo vectorial es más popular con la publicidad debido a que el diseño simple llama mucho más la atención. (Bellman, 2017)

2.3.5.3 Comic / Animado

Por mucho que el ráster sea ideal para la pintura tradicional, también tiene elementos y herramientas que se utilizan para crear cómics y dibujos animados. La mayoría de los artistas en esta área generalmente crean un borrador de sus bocetos dibujándolos a mano, luego escanean estas imágenes para pasarlas al software y las mejoran para crear un diseño similar a una caricatura. (Bellman, 2017)

2.3.5.4 *Estilo mixto*

Gracias a las estructuras ráster y vector, los artistas ahora pueden usar y mezclar diferentes de los estilos mencionados. Los software le permiten al artista usar una gran variedad de herramientas entre las que se destacan la herramienta pluma y los pinceles para acrílicos, acuarelas, pasteles, carboncillos y muchos más. (Bellman, 2017)

2.3.6 Proceso de la ilustración

Una vez analizada la información necesaria por parte del ilustrador, se podrá definir el estilo que a va a manejar en la ilustración, puede empezar su proceso creativo, imaginando los elementos gráficos que utilizara en su composición, como formas básicas, color, luces, escenografía, etc. Según (Hodges, 2003) a pesar de ser básico el proceso creativo, cumplirlo permite crear ilustraciones funcionales y eficiente.

Este proceso de ilustración generalizado y usado por Hodges (2003) es el siguiente:

Se inicia con la idea, posterior se plasma la idea a breves rasgos realizando bocetos preliminares de la ilustración, se suele realizar de manera manual sobre un papel con un lápiz, eso ya depende del ilustrador, en la actualidad muchos lo realizan directamente de manera digital. Este es el punto de partida y es en el cual se referenciara todo el trabajo posterior.

El siguiente paso es afinar el boceto que ha quedado seleccionado por el ilustrador, es decir, se limpian los primeros trazos y se determinan elementos, dotando a la ilustración de rasgos morfológicos y fisiológicos. La finalidad de este paso es conseguir un boceto muy preciso del cual en lo posterior, no se someta a ninguna modificación.

A continuación el ilustrador realiza la vectorización detallada y precisa del boceto, se definen trazos haciendo uso de pinceles digitales del software. Al finalizar este paso se obtiene la forma definida de todas las figuras y elementos de la ilustración. Posterior se aplica la cromática, se da dinamismo mediante el uso correcto de colores, como recomendación evitar usar negros y blancos, preferirle optar por los diferentes tonos de la escala de grises.

Como parte final de la ilustración se debe realizar la renderización, por tanto, se debe chequear que todo este correcto (colores, tonos, sombras, luces, rasgos, trazos,etc), dejando la ilustración lista para difundirse o publicarse.

2.4 La Didáctica

Didáctica viene del griego Didaktiké, que significa arte de enseñar, y concierne a la instrucción Didasco que significa “enseño” a, considerándose parte principal de la Pedagogía. Esta palabra fue empleada por primera vez, con el sentido de enseñar, en el año de 1629 por Ratke, en su libro. Sin embargo, el término fue consagrado por Juan Amos Comenio, en su obra literaria Didáctica Magna, publicada en 1657. (Carvajal, 2009)

El estudio de enseñanza y aprendizaje es de particular importancia en Pedagogía porque concluyen en la instrucción que es el medio de enriquecer y perfeccionar las facultades intelectuales. Se nos presenta así otra visión de la Didáctica como la ciencia que estudia la educación intelectual del hombre, arrancando desde las actividades que la hacen posible: la enseñanza y el aprendizaje. En la Historia de la Educación ha habido autores, como Herbart que, al considerar que toda la educación se reducía a la intelectual, hipertrofiaron el valor de la instrucción y, consecuentemente, consideraron la Pedagogía como una teoría de la instrucción, asimilándola al concepto de Didáctica. (Hernández, 2012)

2.4.1 Materiales o recursos didácticos

El significado de recursos educativo didáctico se le ha llamado de diversos modos, como: apoyos didácticos, recursos didácticos, medios educativos. Según (Morales, 2012), se entiende por recurso didáctico al conjunto de medios, materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido.

2.4.1.1 Clasificación de los materiales didácticos

Cabe recalcar que el propósito principal de los materiales didácticos es potenciar la estimulación y a la vez maximizar el interés del trabajo educativo por medio de los sentidos. De acuerdo con esto, los materiales didácticos se pueden clasificar por su aspecto físico o por la función lúdica dentro de las necesidades del niño. Como lo menciona Consuegra (2013) los materiales didácticos infantiles se pueden dar por la función y durabilidad en el contexto educativo, son los siguientes:

- Material permanente de trabajo

- Material Informativo
- Material Ilustrado visual o audiovisual
- Material Experimental

2.4.1 Libros Pop-up

Los libros pop – up conocidos también como despletables, animados o tridimensionales contienen imágenes o figuras que se mueven, eso se debe a que la función de estos libros es exponer lo que se encuentra en su interior de manera interactiva y física entre el lector y el libro, haciendo que estas figuras salten de las páginas, y al cerrar el libro o cambiar a la siguiente página, su contenido vuelve a su estado bidimensional. El principal material con el que se fabrica es el papel, aunque se suelen utilizar otros elementos con la finalidad de dar ciertas texturas e incluso para lograr imitar algunos sonidos si es necesario. (Ouro, 2021, p. 45)

2.4.1 Técnicas de Pop – Up

2.4.1.1 Los Pele –Mele

Conocidos también como mix & match o arlequinados, con álbumes compuestos por páginas cortadas de manera horizontal dividiendo normalmente a la hoja en tres franjas. Estas diferentes partes de la página o franjas tienen la finalidad de poder combinarse entre sí, generando innumerables variaciones. (Narváez, 2016)

2.4.1.2 Libro Acordeón

Conocido también como libro Concertina o Leporello, cuya particularidad es que sus páginas no se encuentran encuadernadas sino simplemente plegadas. La longitud del libro depende de cuantas páginas se encuentren plegadas. Puede leerse por dobles páginas o desplegándolo en su totalidad. (Narváez, 2016)

2.4.1.3 Libro Carrusel

Como lo menciona Narváez (2016), estos libros son conocidos como peep shows, libro estrella, star book, o carrusel-acordeón, tratándose en sí de otra forma de teatro en miniatura. El libro se abre totalmente 360 grados, mostrando todas sus páginas describiendo un círculo, creando de este modo varias escenas a modo de secuencia o haciendo girar la obra sobre sí misma.

2.4.1.4 Libro Bandera o Flag Book

Tiene ciertas características que lo hacen similar al libro acordeón, debido a que sus hojas también son plegadas, la particularidad de este libro es que se le añaden lengüetas rectangulares, generalmente dispuestas en direcciones opuestas y en varias filas horizontales. El recorrido de las páginas se lo hace individualmente con una lectura fragmentada o bien se lo despliega en su totalidad para conseguir una lectura panorámica. (Narváez, 2016)

2.4.1.5 Libro Túnel

Conocido como tunnel book, diorama o caja de imágenes. Es un libro que se compone de diferentes planos sucesivos y unidos por franjas laterales plegadas en acordeón. Tiene forma rectangular, las aberturas y el número de planos es variable. La disposición de estos planos produce un efecto de impresión con escenas con relieve y profundidad. La perspectiva se observa por un visor dispuesto en la primera vista. (Narváez, 2016)

2.4.1.6 Pop Up

Según Narváez (2016), la particularidad de este libro es la estructura tridimensional auto eréctil que se despliega con la apertura del libro en cada una de las páginas que lo componen y regresa a su estado natural bidimensional al cerrarlo. Estos libros suelen tener entre 5 y 7 páginas dobles, debido a que el material de impresión es de alto gramaje y resultaría demasiado grueso o difícil de manejar. Dentro de esta técnica se pueden emplear otros mecanismos completamente adaptables a las necesidades del libro, entre los más comunes Mark Hiner (2009) menciona:

- **Capas Múltiples:** Son capas ubicadas perpendicularmente a sus bases formando un ángulo de 90° en el pliegue.
- **Capas Flotantes:** Las capas son ubicadas de forma paralela a la base, con la finalidad de ser abierta completamente para que las figuras o imágenes parezcan flotar.
- **Pliego en V:** Es el más común y los más utilizados. Las capas son colocadas perpendicularmente en medio de la base, es así el origen de su nombre, debido a que forman una V a través de su ángulo.
- **Caja mágica:** Consiste en crear una caja rectangular rígida entre las páginas del libro. Esta caja es ubicada sobre la base con dos lados paralelos a la línea central. De esta manera se pueden generar varios diseños básicos tridimensionales.

CAPÍTULO III

3 MARCO METODOLÓGICO

3.4 Tipo de investigación

El enfoque cualitativo según (Bautista, et al., 2014), determina que: "...Utiliza la recolección y análisis de los datos para afinar las preguntas de investigación o revelar nuevas interrogantes en el proceso de interpretación". Por tal motivo la presente investigación al tener un enfoque cualitativo tiene como principal objetivo la recopilación de información de diversos documentos escritos. Estos tipos de fuentes permiten al investigador obtener, compilar, interpretar y analizar la información necesaria sobre su objeto de estudio, con la finalidad de que le sirvan como antecedentes, obteniendo de esta manera diversos puntos de vista de acuerdo a la postura de cada autor investigado.

Para el desarrollo de este proyecto técnico se implementó una investigación secundaria dentro de la cual resalta la investigación bibliográfica realizada y todo tipo de revisiones existentes con el motivo de adquirir evidencias sólidas que sirvan en lo posterior para elaborar las respectivas conclusiones en cuanto a las costumbres y características que fortalecen la identidad cultural de la comunidad Shuar en la provincia de Pastaza.

3.5 Método de investigación

El método inductivo - deductivo según (Rodríguez & Pérez, 2017) está conformado por dos procedimientos que de manera inversa se unifican para adquirir conocimientos; la inducción y deducción. Mediante la inducción se establecen generalidades del conocimiento de casos particulares, y a partir de esa generalización como punto de partida, mediante la deducción, se realizan inferencias mentales para llegar a nuevas conclusiones lógicas para casos particulares.

Por medio del método seleccionado el investigador estudia y comprende cada una de las partes que influyen sobre su objeto de estudio, que en lo posterior pueda generar una deducción lógica con bases objetivas en la realidad, de esta manera, alcanzar a definir cuáles son los resultados y características generales que serán base para el desarrollo de las ilustraciones y la aplicación de las mismas en la propuesta de material didáctico.

3.6 Población

Desde el punto de vista investigativo la población determina el conjunto de elementos que poseen características similares, los mismos que serán sujetos de investigación para la obtención de información, como también, formarán parte en la aplicación y ejecución práctica del proyecto.

Partiendo de lo anterior, para la ejecución de este proyecto se ha considerado tres tipos de población explicadas a continuación:

3.3.1 Población 1 – Representantes de la Cultura Shuar

Las respectivas entrevistas se realizarán a los principales representantes de la comunidad Shuar en la provincia de Pastaza, que, debido a su larga trayectoria, son portadores de información relevante y conocedores de todas las costumbres y tradiciones más representativas de su cultura. Dentro de este grupo selecto se encuentran los representantes (esposos) de la comunidad Musap, habitantes de la cascada Yantsa.

3.3.2 Población 2 – Público objetivo

En el periodo actual 2021-2022 del régimen Sierra – Amazonía se encuentran legalmente matriculados 71 estudiantes en el 5to grado de EGB en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya” perteneciente a la provincia de Pastaza. Para la efectividad del proyecto se consideró como un total de población conformado por 50 estudiantes escogidos al azar, con la finalidad de poder evaluar la efectividad y el nivel de aceptación del material didáctico ilustrado basado en la cultura Shuar.

3.7 Técnicas e instrumentos

La correcta selección y la adecuada aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación permiten recoger, procesar y analizar desde diferentes puntos de vistas los criterios, opiniones y demás datos relevantes que apoyen y aporten a una correcta ejecución de la propuesta a realizar con el objetivo de dar solución al problema planteado.

3.7.1 La entrevista

La entrevista es una técnica que se basa en entablar un diálogo o conversatorio cara a cara entre el entrevistador y el entrevistado, en base a un tema previamente determinado, que tiene como finalidad proporcionar de información al entrevistador que le sirva de sustento para la ejecución de su proyecto. La entrevista puede ser realizada a través del contacto directo con los individuos o por medio de una llamada telefónica. Para el desarrollo de esta técnica es necesario requerir de un cuestionario, este es una herramienta que sirve de guía para conseguir la información requerida y más que todo no salir de la línea de investigación que se pretende realizar. Como se mencionó anteriormente la entrevista será realizada a los representables notables de la comunidad Shuar en la provincia de Pastaza.

Tabla 4-3. Tabla de resumen de la entrevista

TIPO DE TÉCNICA / INSTRUMENTO	PARTICIPANTES	OBJETIVO
ENTREVISTA	<ul style="list-style-type: none">- Representantes de la comunidad Shuar en Pastaza.- Investigadores de la cultura Shuar.	<ul style="list-style-type: none">- Resaltar la importancia de la cultura Shuar.- Descubrir las tradiciones y costumbres que van en decadencia.- Encontrar las fuentes de inspiración para las ilustraciones.

Realizado por: Jarrin, C., 2022

3.7.2 Guía de preguntas

- ¿Cuál es el modo de vida o costumbres diarias en su comunidad?
- ¿Qué pensamientos e ideologías se siguen manteniendo en su comunidad?

- ¿Cuáles costumbres, tradiciones o características consideran usted que son las más importantes dentro de la nacionalidad Shuar?
- ¿Qué opinión tiene sobre la pérdida de identidad que existe en la actualidad en varios miembros de la comunidad?
- ¿Cuáles costumbres, tradiciones o características consideran que se están perdiendo o se han venido en decadencia en los últimos diez años?

3.7.3 La ficha de observación

Por medio de esta técnica el investigador se puede recopilar información que considere relevante y registrarla en una ficha previamente diseñada para en lo posterior analizar los datos obtenidos ya sea de un fenómeno o actividad que muestren los sujetos de estudio, su entorno o algún caso en particular. Mediante la observación se pretende obtener información inédita sobre las costumbres y características que resaltan e identifican a la cultura Shuar, para lograr identificarlas de manera adecuada y que en lo posterior sirvan como fuente de inspiración para el desarrollo idóneo de las ilustraciones, teniendo como base información verídica y concreta.

Tabla 5-3. Diseño de ficha de observación.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO	
 Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	
Actividad	
Ubicación	
Fecha	
Observador	
FOTOGRAFÍAS	
DESCRIPCIÓN	
Análisis	

Realizado por: Jarrin, C., 2022

3.8 Metodología de Diseño

El método de diseño utilizado para la realización del material didáctico es el de Bruce Archer, el método sistemático para diseñadores. Publicado durante 1963 y 1964 en la revista inglesa *Design*. Archer propone como definición de diseño funcional, el buscar y seleccionar los materiales correctos, moldearlos de tal forma que satisfagan las necesidades tanto de función como en la parte estética dentro de las limitaciones de los medios de producción disponibles. Lo que implica conciliar un amplio rango de factores. (González, 2012, p. 49)

Para Archer (2012) el proceso de diseño debe contener tres etapas fundamentales que, a su vez, estas se subdividen en diversas fases.



Ilustración 7-3. Etapas Método de Bruce Archer

Realizado por: Jarrin, C. 2022

3.3.3 Etapa Analítica

En este primer punto el investigador recoge todo tipo de información que sea necesaria para entender las necesidades del público objetivo, así como también, define cual es el problema para dar solución, en lo posterior, plantea los límites del proyecto como también las distintas condiciones para su correcta ejecución.

La etapa analítica está compuesta por las siguientes fases:

- **Recopilación de Datos**

Adquisición de toda la información necesaria e importante para tener mayor conocimiento sobre la situación en cuestión como también para la correcta ejecución del proyecto a realizar, se realiza una búsqueda sobre trabajos y/o proyectos similares como información referente.

- **Ordenamiento**

Clasificación de información precisa o la más relacionada a nuestro proyecto, así como también la sistematización de los recursos a intervenir para su elaboración.

- **Evaluación**

Este es un de los pasos más importantes ya que se descarta información insignificante, se realiza una valoración y análisis de la información seleccionada de proyectos similares y se busca en ellas cualquier anomalía para en lo posterior mejorar dichas condiciones en nuestro trabajo.

- **Definición de condicionantes**

Se establece cuáles serán los lineamientos y parámetros a seguir en cada uno de los procesos que intervengan en la ejecución del proyecto. (Materiales, costos, elementos, colores, etc.)

- **Estructuración y jerarquización**

En este paso se determina la importancia y/o urgencia que tiene la ejecución del proyecto para su intervención, por otro lado, se ordena y se establece la secuencia en la cual se deben ir efectuando cada uno de ellos.

3.3.4 Etapa Creativa

En este segundo punto el investigador inicia la práctica teniendo como base la información recopilada y analizada en la fase anterior, se inicia generando varias ideas (lluvia de ideas) y la selección de la mejor opción con la finalidad de dar solución al problema.

La etapa creativa está compuesta por las siguientes fases:

- **Implicaciones**

Se establece los alcances y limitaciones del proyecto a efectuar.

- Formulación de ideas rectoras

Se desarrollan los bocetos necesarios a partir de una previa lluvia de ideas generada con la finalidad de buscar las posibles soluciones gráficas al problema.

- Toma de partida

De todas las ideas generadas anteriormente, se seleccionan aquellas que se consideran más adecuadas para la solución del problema. Las mismas deberán cumplir con las condiciones, parámetros y lineamientos detectados y previamente definidos con anterioridad.

- Formalización de la idea

Los bocetos que se han seleccionado finalmente entran a un proceso de pulido, se mejoran los trazos, se seleccionan los colores a utilizar, su tipografía y se organiza de manera adecuada cada elemento para obtener una correcta distribución, estableciendo así las posibles propuestas.

- Verificación

Se comprueba si el resultado obtenido hasta este punto de la metodología cumple con su cometido y de resultar lo contrario se realizan las respectivas correcciones pertinentes.

3.3.5 Etapa Ejecutiva

Es esta última fase el investigador tiene ya la idea finalizada, presenta al cliente o pide las opiniones necesarias a un grupo focalizado, que de existir ciertas sugerencias pueda realizar cambios o mejoras a la idea antes de comenzar con la ejecución, o simplemente, comenzar ya a elaborar el producto, idea o diseño.

Para esta etapa el investigador debe cumplir con las siguientes fases:

- Valoración crítica

Se presenta la propuesta de diseño para que se haga una evaluación general de la idea con la finalidad de obtener ya la idea final.

- Ajuste de la idea

Una vez definida la idea con la que se va a trabajar, se analiza de manera detallada con la finalidad de detectar algún reajuste de última hora o cambio en particular.

- Desarrollo

Se lleva a cabo la ejecución de la idea y cualquier ajuste detectado con anterioridad.

- Proceso iterativo

Se obtiene el diseño final para su aprobación.

- Materialización

Implementación del proyecto en el público objetivo.

CAPITULO IV

4. MARCO DE RESULTADOS

4.1 Conceptualización.

Las costumbres y tradiciones que proporcionan identidad a la cultura Shuar en la actualidad van perdiendo su conservación y su traspaso de generación a generación, debido al avance tecnológico que nos rodea y por falta de difusión, es por ello que el actual proyecto tiene la finalidad de dar a conocer a la comunidad infantil de la provincia de Pastaza, dentro del ámbito educativo, la información obtenida por medio de la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación, para ello se planea en este proyecto elaborar un Libro Pop-up como material didáctico de difusión, el mismo que mantendrá como principal objetivo resaltar aquellas costumbres, tradiciones y/o características que identifican a la cultura Shuar, así como también generar en los niños el interés por conocer sobre la importancia de la identidad cultural y fomentar en ellos la lectura.

De igual forma para el desarrollo de la propuesta gráfica del libro pop-up se realizaron varias fichas de observación, las mismas que serán base para el diseño de cada una de las ilustraciones como fuentes de inspiración. Por otro lado, el completo desarrollo del material didáctico estará basado en la metodología de diseño de Bruce Archer, que encaja de manera acertada para el desarrollo efectivo al considerar todos los aspectos necesarios para obtener un material didáctico que mejore los procesos de enseñanza – aprendizaje.

4.1.1 Resultados de las Entrevistas

Para el desarrollo de las entrevistas se tomo en cuenta la guía de preguntas presentada en uno de los capítulos anteriores, las mismas que tienen como objetivo identificar si en la actualidad estas costumbres, tradiciones y/ características que representan a la cultura Shuar se siguen manteniendo y difundiendo a sus nuevas generaciones, así como también identificar aquellas que mantienen un estado de conservación bajo o que han sufrido alguna distorsión hasta la actualidad.

La entrevista formal se realizó a un total de dos personas (hombre y mujer) pertenecientes a la Comunidad de Musap, habitantes de la Cascada de Yantsa, siendo los máximos representantes Shuar, con el fin de recopilar la información antes mencionada. Se destacó la importancia y la finalidad que tenía las respuestas y de que manera se iban a implementar aquellos testimonios dentro de este proyecto. A continuación, las respuestas resumidas:

Tabla 6-4. Resultados de respuestas de la entrevista sintetizada.

N°	Pregunta	Respuesta
1	Cuéntenos sobre la comunidad y el significado de la cascada en su Cultura.	Nacidos en la comunidad Musap, habitantes de la Cascada Yantsa, significa “Luciérnaga”. La cascada es sagrada considera como un ser supremo “Arutam”.
2	Cuénteme sobre ser Shuar.	Significa todo, nuestra alimentación, vivienda, vestimenta, idioma, rituales y creencias. Es convivir como les han enseñado sus antepasados.
3	¿Cuántos tipos de tatuajes tiene su comunidad, y cuales son los colores que más se utilizan?	Existen varios tipos, depende la actividad para su diseño, pero el significado se mantiene. Los colores son el rojo de Achiote y negro de Huito.
4	¿Cuál es su creencia referente algún ser superior, o tienen algún dios?	Arutam es el nombre de su dios, y vive dentro de la cascada.
5	¿Cuál es la función que cumple el Shaman dentro de la comunidad y siguen existiendo esos representantes?	En la actualidad la comunidad posee un Shaman, es la persona más sabia y antigua, conocido como el curandero. Libera de maldiciones y enfermedades a sus comuneros.
6	Cuéntenos un poco sobre la historia de Etsa y Nantu.	Etsa y Nantu (Sol y Luna) dos cazadores que tenían una mujer compartida. Tuvieron una pelea por celos, ambos perdieron un ojo. Este es el motivo por el que ahora solo los hombres pueden tener varias mujeres.
7	¿Qué significa la Tzanta y porque razón la realizaban?	Se le denomina así a la reducción de cabezas que realizaban sus antepasados. A los enemigos se les cortaba la cabeza y se les cocinaba en barro para de esta manera atrapar su espíritu y que no vengue su muerte.
8	Cuéntenos un poco sobre la vestimenta de la cultura Shuar.	Utilizados para descansar. En el hombre se llama “Itip” en forma de taparrabo en T, en la mujer “Karachi” de distintos colores. Ambos se ajustan en la cintura con una especie de cinturón.
9	¿Cuáles piensa usted que son las costumbres, tradiciones y/o características que están perdiéndose?	La vestimenta, el traspaso de las historias de generación en generación. Ciertas costumbres como la Tzanta. La importancia de los Shaman y su idioma.
10	¿Cuál sería otro mito o leyenda que me podría compartir?	La historia de Jempe y el fuego. Un travieso que robo el juego de Takea. También que el Shuar ser animales.

4.1.2 Análisis general de resultados de las entrevistas.

Dentro de la comunidad de Musap, toda la población pertenece agrupada en un solo sector en viviendas en forma de chozas elípticas realizadas por los hombres de la comunidad, las familias se reúnen entre ellas para realizar sus platos típicos y de este modo alimentarse (Ayampaco, Guayusa, Chicha). Dentro de sus características como cultura Shuar es buscar un lugar cercano a una cascada, y es allí donde de quedan a vivir. Esto se debe a que reconocen como su ser superior a Arutam, quien habita en las cascadas. La Cascada Yantsa significa “Luciérnaga”, nombre seleccionado por los primeros habitantes Shuar de la comunidad de Musap.

Otro rasgo distintivo de la cultura Shuar es los diferentes tipos de tatuajes que tanto hombres como mujeres se pintan en el rostro, algunos son realizados para las fiestas y danzas, otros para ceremonias alegres como tristes, para la guerra y la casería, pero es significado es el mismo, cada uno mantiene la esencia. Utilizan dos colores el rojo que proviene de Achioté y el negro mayormente utilizado por los guerreros, es el Sua Genipa. Según la historia de los ancestros estos tipos de tintas eran dos mujeres hermosas que se convirtieron en árboles por miedo a morir, Ipiak quien proporcionaba el achioté o tinta roja, y Sua Genipa, la tinta negra conocida como huitón.

Dentro de la mitología existía de igual forma una mujer Ajuj, casada a dos hombres, Etsa y Nantu hermanos (Sol y Luna). Etsa salía en el día a cazar aves y Nantu por las noches, entonces ella pasaba tiempo con ambos. Pero después los celos se apoderaron de Nantu, a tal punto que tuvieron una pelea. En este altercado ambos hermanos perdieron un ojo, es por eso que ahora se cree que tanto el Sol como la Luna no alumbran tanto y están separados.

Una de las tradiciones más importantes de los Shuar es la reducción de cabezas de sus enemigos, esta práctica a modo de ritual tenía un proceso complejo que requería de gran habilidad, precisión y paciencia. La idea central de este ritual era atrapar el espíritu del enemigo y evitar que vengue su muerte. Los hombres Shuar para poder decapitar la cabeza del enemigo se armaba de valor y fuerza, se iba donde Arutam y por medio de la cascada obtenida la fuerza y el coraje, de la misma manera, bebía ayahuasca o inhalaba tabaco. Después de conseguir la cabeza del enemigo regresaba corriendo a casa, y le entregaba a la mujer para que cocinara la cabeza. Este proceso tenía una duración de máximo seis días. Cuando ya obtenían la cabeza reducida realizaban una danza en la que el actual dueño de la cabeza a modo provocación de cierta manera le grita que se levante o demuestre ahora su fuerza. Finalmente, a la cabeza se le ponían cuerdas haciéndoles dos agujeros en la parte superior, y se lo colgaban en el cuello como un talismán.

Los Shuar en sus principios solían pasar desnudos durante el día, en aquel entonces no se sentía algún tipo de vergüenza o recelo por andar sin vestimenta caminando por la comunidad. Pero por la noche buscaban de cierta manera cubrirse, utilizando así el tipo de vestimenta que ahora los representa, esto lo hacían para protegerse de ciertos animales como hormigas, arañas, etc. Los hombres visten solo por la parte inferior por una falda roja, o ya sea rayada por varios colores, similar a una manta en forma de T. Estas prendas a modo de taparrabos eran denominadas “Itipi” ajustados con cinturones que eran confeccionados básicamente por cabello humano.

Las mujeres de la misma manera solían pasar desnudas durante el día, pero en la noche vestían un lienzo largo de una sola pieza que las protegía tanto la parte superior como inferior, sin mangas, y ajustadas en el centro con una faja o cinturón. El color de la tela era azul, rojo, lila o en ocasiones negro. La vestimenta era construida con lana, algodón o algún tipo de corteza de árbol. Parte de la vestimenta conforman también los accesorios que de cierta manera adornaban el cuello, muñecas y tobillos de las mujeres. Los accesorios en las muñecas a modo de manillas significaban que la mujer ya tenía conviviente.

Una de las creencias que mantenían dentro de la cultura Shuar es que varios de ellos podían convertirse en animales, como monos o a transfigurarse en otros animales. Esta transformación se daba cuando entre las familias, un hombre y mujer se unían para ir a convivir. Eso se lo veía como un tipo de castigo. Por tal razón este tipo de enseñanza se ha venido impartiendo de generación en generación, con la finalidad de no permitir relaciones amorosas entre hermanos o demás miembros de la familia.

Dentro de la comunidad es parte de su costumbre contar con una persona que se dedica a curar enfermos o hacer distintos tipos de sanaciones, en Shuar se dice “Ibishim” pero son conocidos comúnmente como curanderos o Shaman. Estas personas hacían limpiezas espirituales a las personas soplando la ayahuasca en su cuerpo y pasando sobre el mismo ciertas plantas con la finalidad de ahuyentar las malas energías del enfermo. Cuando un miembro de la comunidad quiere ser Shaman debe ser preparado por aquellos que ya desempeñen ese papel dentro de la comunidad. Les daban de beber ayahuasca y les transmitían varios poderes espirituales debido a que para poder ser Shaman, las personas debían mantener un ayudo prolongado desde seis meses hasta un año. Por lo general el Shaman es la persona más sabia y más antigua de la comunidad.

Conclusión parcial: De acuerdo a las entrevistas se obtiene como fuentes de inspiración las siguientes costumbres, tradiciones y/o características de la cultura Shuar: Arutam “El Dios de la cascada”, la Tzantza, su vestimenta representativa, Etsa y Nantu, el curandero “Shaman”.

4.1.2 Resultados de las fichas de observación.

Para el desarrollo y documentación de las costumbres, tradiciones y/o características de la cultura Shuar se acudió directamente a realizar una visita de campo en la comunidad de Musap, donde habita una comunidad Shuar a orillas de la Cascada de Yantsa. De esta manera se pudo registrar por medio de fotografías varias de las actividades que resultan clave para la inspiración de las ilustraciones y en lo posterior el correcto desarrollo del material didáctico como propuesta graficas para resaltar los puntos determinados en los capítulos anteriores.

Tabla 7-4. Ficha de Observación, Vestimenta Típica de la Cultura Shuar.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	Creación de material didáctico, basado en la cultura Shuar, para niños de la provincia de Pastaza.
Actividad	Vestimenta Típica, Tatuajes y Artesanías.
Ubicación	Comunidad Musap.
Fecha	16 de julio de 2022
Observador	Cristian Israel Jarrín Solis.
FOTOGRAFÍAS	
	
DESCRIPCIÓN	
El Itip y la Karachi son las prendas tradicionales Shuar. Los colores pueden ser variados, ajustados en la cintura con un tipo de cinturón de cabello humano. Además, sus accesorios artesanos siempre complementan la indumentaria (collares, manillas, tatuajes).	
Análisis	Se desarrollará dos personajes (hombre y mujer) mostrando la indumentaria completa de la cultura Shuar.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

Tabla 8-4. Ficha de observación. Arutam, cascada de Yantsa.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	Creación de material didáctico, basado en la cultura Shuar, para niños de la provincia de Pastaza.
Actividad	Caminata hacia Arutam, la cascada de Yantsa.
Ubicación	Comunidad Musap.
Fecha	16 de julio de 2022
Observador	Cristian Israel Jarrín Solís.
FOTOGRAFÍAS	
	
DESCRIPCIÓN	
<p>Arutam, la divinidad suprema de la cultura shuar que habita en la cascada de Yantsa está ubicado cruzando el río Chuchaentza. La caminata hacia la misma dura alrededor de 8 a 10 minutos. Sus aguas son verdosas, temperadas, limpias y claras. En la poza que origina la caída de la cascada hay peces llamados “Curandas”. Es allá donde acuden los comuneros a cantar a su dios y obtener su fuerza y coraje.</p>	
Análisis	<p>Se desarrollará un personaje que represente a Arutam la divinidad suprema de la cultura Shuar, con su historia como parte textual.</p> <p>Este personaje deberá expresar lo que Arutam significa y brinda a los comuneros de Musap.</p>

Realizado por: Jarrin, C. 2022

Tabla 9-4. Ficha de observación. La Tzanta, reducción de cabeza.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	Creación de material didáctico, basado en la cultura Shuar, para niños de la provincia de Pastaza.
Actividad	La Tzantza.
Ubicación	Comunidad Musap.
Fecha	16 de julio de 2022
Observador	Cristian Israel Jarrín Solis.
FOTOGRAFÍAS	
	
DESCRIPCIÓN	
<p>La reducción de cabezas era una de las actividades que más representaban a la cultura Shuar, ya que eran los únicos que realizaban la Tzantza. Estas cabezas eran de los enemigos y se los cocinaba en una olla de barro. Este proceso dura varios días, pero una vez obtenida la cabeza reducida, realizaban cantos y danzas, conocido como “Gran Fiesta”. Esta práctica era realizada con la finalidad de mantener el espíritu de enemigo atrapado en la cabeza.</p>	
Análisis	Manteniendo la esencia y características faciales se pretende elaborar una ilustración con estilo infantil, para que sea recibida de forma atractiva y genere gran curiosidad en los niños.

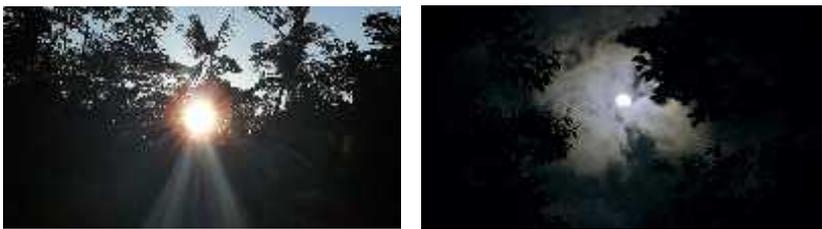
Realizado por: Jarrin, C. 2022

Tabla 10-4. Ficha de observación. “Shaman”, el curandero Shuar.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	Creación de material didáctico, basado en la cultura Shuar, para niños de la provincia de Pastaza.
Actividad	“Shaman”, el curandero Shuar.
Ubicación	Comunidad Musap.
Fecha	16 de julio de 2022
Observador	Cristian Israel Jarrín Solís.
FOTOGRAFÍAS	
	
DESCRIPCIÓN	
<p>El Shaman o mejor conocido como curandero viene a ser la persona más sabia y antigua de la comunidad, el mismo que con su trayectoria ha logrado adquirir conocimiento y gran sabiduría otorgándole poder. Tienen gran conocimiento sobre las plantas y como por medio de ellas curar o matar a las personas. Mantenía rituales de curación en los cuales empleaba los cuatro elementos del planeta: agua, fuego, tierra y aire.</p>	
Análisis	<p>Se desarrollará una escena donde se tenga como protagonista el Shaman, realizando un ritual de curación. La ilustración estará reforzada por un texto corto que permita entender la importancia de esos privilegiados seres dentro de la cultura Shuar.</p>

Realizado por: Jarrin, C. 2022

Tabla 11-4. Ficha de observación. Etsa y Nantu.

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO  Carrera de Diseño Gráfico	
FICHA DE OBSERVACIÓN	
DATOS GENERALES	
Nombre del Proyecto	Creación de material didáctico, basado en la cultura Shuar, para niños de la provincia de Pastaza.
Actividad	Etsa y Nantu.
Ubicación	Comunidad Musap.
Fecha	16 de julio de 2022
Observador	Cristian Israel Jarrín Solís.
FOTOGRAFÍAS	
	
DESCRIPCIÓN	
<p>La historia se refiere a dos hermanos varones de la mitología Shuar. Los mismo que de jóvenes se enamoraron de una misma mujer bella, su nombre era Ajuj. Juntos convivían y compartían su el cariño de aquella mujer. Etsa era atractivo por ser fuerte, grande y además un gran cazador, mientras Nantu, delgado, débil pero cariñoso. En Nantu fue creciendo los celos a tal punto de ya no querer compartir la mujer con su hermano. Iniciaron una pelea, en la cual Etsa y Nantu pierden un ojo, se separan, y es así como el sol y la luna dejaron de alumbrar en su totalidad. De este modo Etsa es el Sol y Nantu la Luna.</p>	
Análisis	En base a la historia se desarrollará dos personajes los mismo que representaran a los hermanos. Estos serán diseñados con un estilo infantil, y que tengan las características mencionadas con anterioridad. Tendrán aspecto de sol y luna.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2. Diseño del material didáctico.

Este proceso está basado en una metodología que busca el correcto uso de elementos que intervienen en el desarrollo del material didáctico con la finalidad de que el mismo resulte eficiente tanto en sus aspectos físicos como pedagógicos. Bruce Archer, establece una metodología de diseño dividida en tres fases: Analítica, creativa y ejecutiva.

4.2.1 Fase Analítica

En base a la información recolectada, expuesta en los resultados de las entrevistas y fichas de observación anteriormente, ha permitido identificar aspectos fundamentales para el desarrollo del material didáctico. Estas técnicas e instrumentos de investigación han permitido seleccionar las costumbres, tradiciones y/o creencias más relevantes de la cultura Shuar, las mismas que han sido expuestas por los representantes de la comunidad de Musap. En segundo punto, es importante analizar lo mencionado por el filósofo Reggio Emilia, acorde al correcto desarrollo de materiales didácticos desde una perspectiva más acertada a los niños, y en tercer punto establecer las características y beneficios que proporciona la aplicación del material didáctico en el ámbito educativo preescolar.

4.2.1.1 Temáticas que va a contener el material didáctico.

Esta selección se da de la información recabada por medio de la aplicación de las técnicas e instrumentos de investigación, la misma que ha sido ya publicada anteriormente.

Tabla 12-4. Contenidos para el material didáctico “Libro pop-up”

Costumbres	Desde sus antepasados	<ul style="list-style-type: none">▪ Tzantza▪ Vestimenta▪ Accesorios
Tradiciones	Religiosa	<ul style="list-style-type: none">▪ Arutam, el dios de la cascada Yantsa.▪ Shaman, los curanderos Shuar.
Creencias	Mitos	<ul style="list-style-type: none">▪ Etsa y Nantu

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2.1.2 Filosofía Reggio Emilia

Tomando en cuenta lo mencionado en la metodología de Reggio Emilia, se toma como fundamento para el diseño y desarrollo del material didáctico la filosofía de entender a los niños como co-constructores de su vida, cultura e identidad, y se considera lo siguiente como puntos clave de partida (Valencia, 2017) citado en Chiriboga et al, 2021.

- El niño tiene curiosidad e interés por naturaleza y es quien construye su aprendizaje y busca las mejores condiciones de su ambiente.
- El docente es quién acompaña el proceso y construcción de aprendizaje en los niños, así como las familias cumplen de igual manera un rol activo como aliados del docente.
- El aula como entorno de aprendizaje debe promover relaciones, comunicaciones y encuentros.
- Los documentos pedagógicos fomentan la cultura aportando con nuevas experiencias a los niños. El material didáctico genera interés y motivación en el estudiante, aumentando su participación, logrando que se cuestione e investigue.

4.2.1.3 Comparativa

Por medio de un análisis dentro del entorno educativo, así como también con el propósito de crear una experiencia basada en la metodología de Reggio Emilia, se estableció al Libro Pop up como el material didáctico adecuado y favorable en la construcción de conocimientos, por su alto contenido ilustrativo, creativo e interactivo. En base a lo mencionado el Libro Pop up es seleccionado como una alternativa de solución a lo convencionalmente utilizado en las aulas.

Tabla 13-4. Libro de texto convencional vs Libro Pop Up.

Libro de texto convencional	Libro Pop Up
Tratan los contenidos de forma unidireccional.	Facilita el ritmo individual en el proceso de enseñanza – aprendizaje.
Generan estereotipos culturales.	Permite consulta permanente.
Producen prejuicios y favorecen a ideologías políticas, sociales o económicas.	Da una visión completa de los temas.
Fomentan una actitud pasiva en los estudiantes.	Facilita el análisis y la síntesis.
Impiden la participación en la construcción del aprendizaje	Genera mayor motivación, interés y participación en los estudiantes.
Limitan la curiosidad y el interés.	Descripciones completas con apoyo ilustrativo.
Ausencia de ilustraciones infantiles	Fortalece el hábito de la lectura.

Realizado por: López, et al., 2021.

4.2.2. Fase Creativa

Se establecieron parámetros con la finalidad de conseguir un material didáctico adecuado para los niños, capaz de ser manipulado con facilidad y de interactuar con sus compañeros, padres de familia y docentes. Formalizando la idea, el material didáctico contendrá ilustraciones, textos y cinco mecanismos pop up de interacción como principal motivo de enseñanza – aprendizaje. A continuación, se incluye lo siguiente:

4.2.2.1. Esquema de la propuesta. Libro Pop-up sobre la cultura Shuar.



Ilustración 8-4. Esquema contenido material didáctico.

Fuente: Jarrin, C. 2022

4.2.2.2. Idea, creación y diseño.

Para el desarrollo de la propuesta gráfica del Libro “Pop Up” es necesario iniciar con un storyboard completo, de la misma manera, se coordina las diferentes características y determinantes en una tabla.

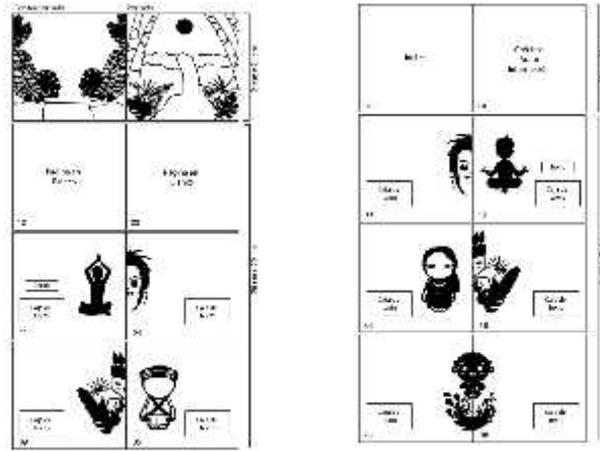


Ilustración 9-4. Storyboard y cajas de texto.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

Tabla 14-4. Determinantes.

Características técnicas y descriptivas			
<p>Formato: 21 cm x 21cm.</p> <p>Retícula: De proporción x-2x.</p> <p>Márgenes: Cabeza 1.5 cm, Pie 1.5 cm, Lomo 2.0 cm, Corte 1.5cm.</p> <p>Número de páginas: 14 páginas, adicional portada y contraportada.</p> <p>Papel: Couché blanco de 300gr.</p> <p>Impresión: Digital Laser.</p> <p>Orientación: Horizontal.</p> <p>Pasta: Encolado, laminado mate.</p>			
Portada y contraportada	Hojas internas	Estructuras tridimensionales	Complementos
Diseño naturalista con fondo de cascada y vegetación, mostrando en primer plano a un comunero Shuar.	Tamaño 20 cm x 20 cm papel couche de 300gr con platificado mate. Representación de cada ficha.	Cartulina plegable de 150 gr, plastificado mate con dobleces, para su colocación en “V”.	Personajes tipo paper toy en adhesivos con referencia a la temática.

4.2.2.2. *Desarrollo de ilustraciones para las estructuras tridimensionales, fondos y personajes.*

Se establecen las cajas de textos y demás elementos compositivos. En primera parte se presentan los bocetos iniciales realizados tradicionalmente para en lo posterior ser digitalizados en el software de diseño. Se cuenta con un total de cinco ilustraciones principales, las mismas que forman parte a los mecanismos pop up.

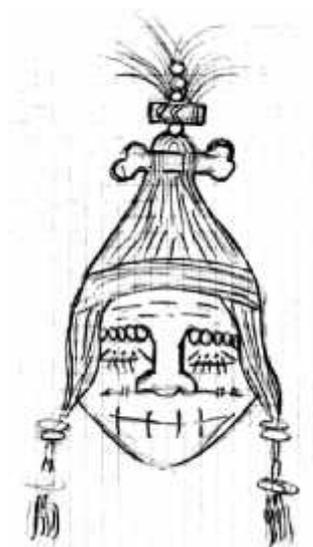


Ilustración 10-4. Reducción de cabeza “Tzantza”.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 11-4. Vestimenta de la cultura Shuar.
Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 12-4. Arutam, deidad principal de la cultura Shuar.
Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 13-4. El Shaman, curandero Shuar.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 14-4. Etsa y Nantu.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2.2.3 Guion de color

Con la finalidad de darle una propiedad adecuada a cada una de las ilustraciones, fondos y mecanismos pop up, se hace uso de un guion de color, para que de esta manera cada una de las ilustraciones y páginas contengan una paleta de color similar pero armónica en su totalidad. De esta manera se busca generar diversas sensaciones y emociones de acuerdo a contexto de cada temática.



Ilustración 15-4: Color Script.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2.2.4. Estilo de personajes:

Se procede a realizar las ilustraciones vectoriales a partir de los bocetos con la finalidad de obtener una muestra final, con aplicación de color, forma y estilo, teniendo en cuenta cada uno de los requerimientos mencionados con anterioridad. Por lo cual se adjuntan los resultados finales de los cinco mecanismos pop up.



Ilustración 16-4: Digitalización, La Tzantza.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 17-4: Digitalización, Vestimenta Shuar "Karachi y Itip"

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 18-4: Digitalización, Vestimenta Shuar “Karachi y Itip”
Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 19-4: Digitalización, Shaman.
Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 20-4: Digitalización, Etsa y Nantu.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2.2.5. Ingeniería de papel

Planificación de contenidos y mecanismos interactivos para las páginas, maquetación, digitalización, troquelados, cortes y ensambles. Se realiza varias versiones de prueba para comprobar el correcto funcionamiento del Pop-up.

Tabla 15-4. Mecanismos interactivos Pop-up, Libro tridimensional.

Libro	Páginas	Mecanismos Pop-up
Costumbres, tradiciones y creencias de la Cultura Shuar.	1-2	Sin mecanismo, pertenece al índice y página en blanco como descanso visual
	3-4	La costumbre de la Tzantza al reventarse en pliegue en V, muestra la tradicional cabeza reducida con un fondo naturalista que representa el ambiente comunal.
	5-6	La tradicional vestimenta de la cultura Shuar, muestra sus trajes típicos tanto de hombre como mujer (Itip y Karachi), así como sus respectivos accesorios. Mecanismo pliegue en V.
	7-8	Una sola composición, muestra a la deidad Arutam al levantarse el pliegue en V. Tendrá dos composiciones superpuestas produciendo profundidad al observar el pop up.
	9-10	Muestra a su curandero "Shaman" parte de la religión Shuar mediante un pliegue en V. Tendrá dos composiciones superpuestas produciendo profundidad al observar el pop up.
	11-12	Parte de su creencia es la historia de Etsa y Nantu, la misma se muestre mediante un pliegue en V en una sola composición.
	13-14	Páginas que no muestran mecanismos pop up al formar parte de descanso visual, créditos de la elaboración del proyecto como demás información.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

4.2.3. Fase Ejecutiva

Lo que respecta a esta última fase del método de diseño de Bruce Archer, se realizó la respectiva maquetación de cada una de las páginas buscando la correcta distribución de cada uno de los elementos que las componen, como también, el armado correcto del libro. La finalidad de este proceso es obtener una correcta impresión descartando errores constructivos como: el correcto levantamiento de los mecanismos pop up, el color que sea el adecuado, las líneas de corte y demás situaciones que sean necesarias de realizar ajustes. Finalmente, se presenta el armado y maquetación final de todas las páginas que componen el libro pop up, después de haber pasado por la valoración crítica y el ajuste a la idea.

4.2.3.1. Valoración crítica

Para validar el correcto diseño del libro pop up, se realizó una video llamada con la Docente de la Carrera de Diseño Gráfico, la Lcda. Rosa Belén Ramos Jiménez, como profesional dentro del área de la ilustración, debido a su gran conocimiento en el diseño de personajes, ilustraciones y demás componentes que intervienen en el diseño editorial de un libro. En la misma se establecieron ciertas recomendaciones como aprobaciones en cuanto al diseño, color y forma. En lo que se hizo hincapié, fue en el uso de colores que denoten estar dentro de una comunidad indígena de la Amazonía, como también mayor apertura a la utilización de rasgos o características propias de la cultura Shuar en la composición de las páginas.

Como resultado se obtuvo una valoración positiva, dado que, el nivel de atracción tanto de las ilustraciones, cromática y demás elementos compositivos es favorable para el diseño de recursos didácticos que serán implementados en niños de pre escolar.

4.2.3.2. Ajuste de idea

Se tomó en cuenta cada una de las recomendaciones realizadas en la etapa de valoración crítica, buscando denotar en todo el contenido del texto la cultura Shuar, debido a que la finalidad del libro pop up es demostrar todo lo que les identifica y representa como una de las culturas más antiguas del Ecuador. Dentro de los elementos adicionales utilizados para el diseño de los fondos de las páginas tenemos: Vivienda, animales, herramientas, selva.

4.2.3.3. Desarrollo

Partiendo de la idea principal que tiene como objetivo difundir a través de un material didáctico como es el Libro pop up, las costumbres, tradiciones y creencias de la cultura Shuar por medio de ilustraciones infantiles, buscando obtener de la misma manera una gráfica que en general represente el sentir y el vivir bajo la cosmovisión de su cultura, con la finalidad de poder aportar y motivar a los niños a la lectura y al interés por temas que son de gran importancia y que aportan grandes valores hacia el respeto de la identidad y la diversidad cultural que existe en nuestro país.

Partiendo de lo mencionado, la diagramación, estilo y tono del libro pop up parte con la idea de generar un ambiente natural y selvático, rescatando varias características de como habitan los indígenas Shuar de la Amazonía. Los elementos que componen cada una de las páginas están correctamente distribuidos buscando general un equilibrio constante, dejando varios espacios de descanso visual, permitiendo que los mecanismos tridimensionales pop up sean quienes generen el mayor impacto visual posible, llamando la atención y el interés de los niños.

Para el desarrollo digital de la propuesta se utilizaron dos programas de diseño, Adobe Ilustrador el cual permite generar vectores y a partir de ellos obtener nuestras ilustraciones finales, por otro lado, Adobe Photoshop, con la finalidad de generar distintos Mockups, los mismos que permitan obtener una perspectiva mas cercana a la realidad de nuestro material didáctico.

4.2.3.4. Proceso Iterativo

Como parte del proceso de aprobación de la propuesta gráfica, la idea ya plasmada físicamente mantiene y se apega al objetivo principal como alternativa de difusión para rescatar la identidad de la cultura Shuar desde la infancia, el libro pop-up busca sacar mayor provecho a las ilustraciones generadas, con la finalidad de generar mayor interés y la aceptación de aquellas costumbres, tradiciones y creencias de la cultura Shuar desde las tempranas edades.

A continuación, se presenta el armado y maquetación definida de lo que vendría a ser el Libro Pop Up sobre las costumbres, tradiciones y creencias de la cultura Shuar para los niños de la provincia de Pastaza.



Ilustración 21-4: Portada y Contraportada.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 22-4: Índice y Créditos.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 23-4: Presentaciones.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 24-4: Tzantza y Nantu.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 25-4: Etsa y Tzantza.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 26-4: Vestimenta y Shaman.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 27-4: Shaman y Vestimenta.

Realizado por: Jarrin, C. 2022



Ilustración 28-4: Arutam.

Realizado por: Jarrin, C. 2022

CONCLUSIONES

- La aplicación de la investigación bibliográfica y documental, así como también las técnicas para la recolección de datos aplicadas todas manteniendo un enfoque cualitativo, han permitido obtener información inédita y fundamental para el desarrollo del material didáctico, de esta manera, se logró reconocer y determinar cuales son los rasgos más representativos de la cultura Shuar (costumbres, tradiciones y creencias), dentro de los cuales se destacan los siguientes: Vestimenta y accesorios, la reducción de la cabeza “Tsantsa”, su dios de la cascada “Arutam”, los curanderos “Shaman”, y el mito de Etsa y Nantu. Esta información permitió comprender el contexto cultural de la comunidad Shuar de Musap y desarrollar las ilustraciones inspiradas en los relatos mencionados por los entrevistados.
- Desde el punto de vista de la didáctica, y con el apoyo de una metodología de diseño que busca satisfacer las necesidades funcionales y estéticas en un producto final, se ha logrado identificar al Libro Pop up como el material didáctico idóneo para mejorar los espacios de aprendizaje en los niños. Existen muchos tipos de recursos didácticos, muy atractivos, pero bajo un análisis tanto físico como educativo, no son los más óptimos. En este caso el Libro Pop up, cumple con características lúdicas y estructuras novedosas que generan un gran impacto visual y comunicativo, logrando transmitir la cosmovisión Shuar.
- Por medio de la investigación se concluye que la ilustración digital, con un estilo mixto, y buscando dotar de rasgos característicos de los dibujos animados, acompañan de mejor manera el contenido a ilustrar. Por tal motivo las ilustraciones mantienen características únicas e independientes. Su desarrollo es acertado gracias al método de Bruce Archer, y por los conocimientos como ilustrador y diseñador gráfico dentro del medio digital donde se utilizó programas como Adobe Illustrator y Adobe InDesign.
- La selección de un material didáctico para fortalecer y mejorar el proceso de enseñanza – aprendizaje es fundamental para el desarrollo de nuevas destrezas y hábitos en los niños, el nivel de aceptación del libro Pop-up tuvo resultados positivos, el mismo que generó gran interés y curiosidad por el contenido gráfico y textual proporcionado, quienes pudieron calificarlo como algo atractivo, interesante y necesario para transmitir temas de relevancia como es el caso de las nacionalidades indígenas de la amazonia.

RECOMENDACIONES

- Promover la utilización de metodologías y técnicas para la recolección de información con la finalidad de complementar el desarrollo óptimo de procesos creativos, impulsando propuestas que hagan énfasis en resaltar la identidad cultural de los pueblos indígenas de la amazonia ecuatoriana, una temática importante que deberían conocer desde muy pequeños los niños, aportando de cierta manera al respeto por la identidad propia y de las demás personas del entorno.
- Es importante para la creación de materiales didácticos que el diseñador considere las características técnicas, lúdicas y pedagógicas que ofrece el mismo con la finalidad que abstraiga de manera eficiente y acertada la información y proporcione el conocimiento con una óptima calidad. De ser un Libro pop up, estos requerimientos permitirán que funcione correctamente (diagramación, armado y despliegues) en busca de los objetivos planteados.
- Se recomienda a los diseñadores gráficos seguir aportando en la creación y desarrollo de propuestas de diseños de materiales didácticos ilustrados para el ámbito pedagógico, teniendo en cuenta el gran impacto visual como generador de conocimiento, que las mismas ilustraciones permitan fortalecer el respeto y valoración de la identidad de los pueblos indígenas de la amazonia ecuatoriana, tomando en cuenta que en la actualidad existe una variedad de mecanismos y tecnologías que facilitan cumplir el objetivo del material creado.
- El desarrollo de un material didáctico debe cumplir con todos los aspectos para generar esa funcionalidad en su aplicación, mas aun, cuando su función es difundir lo que representa a una cultura, se debe considerar la estética y el diseño, como también la utilización de un lenguaje de fácil interpretación sabiendo que el publico objetivo son niños, para que a su vez los resultados en su aplicación sean de gran aporte informativo.

GLOSARIO

Comentado [EA1]: Desde esta sección, sin número de página

TÉRMINOS SHUAR

Achiote: Cultivo Shuar utilizado como pigmento natural para tatuajes y vestimenta.

Aturam: Espíritu que habita en la cascada, deidad superior de la mitología Shuar. (Gutiérrez, 2013)

Auju: Esposa de Etsa y Nantu.

Etza: Son los seres sabios que conocen el concepto espiritual de la vida Shuar, el mundo del uwishint, dentro de historia alumbrada en el día, Etsa era los reflejos del sol. (Gutiérrez, 2013)

Ipiak: Personaje femenino de la mitología Shuar que devienen en plantas. Es la planta de Achiote de cuyas semillas se saca el pigmento rojo. (Alvarado, 2012)

Itip: Falda de algodón y teñida con tintes naturales. Utilizado por los hombres. (Gutiérrez, 2013)

Karachi: Utilizado por las mujeres, túnica que puede ser de varios colores, suele cubrir la mayor parte de su cuerpo dejándolo descubierto sus hombros y una parte de su pecho. (Gutiérrez, 2013)

Musap: Significa "sígueme" en lengua Shuar, utilizado en las caminatas hacia la cascada.

Nantu: Hermano varón de Etsa, sabio conocedor espiritual de la vida Shuar, significaba la luna, era quien alumbraba por las noches. (Gutiérrez, 2013)

Shaman: Es el mas anciano de la comunidad, tienen conocimientos espirituales de la vida Shuar, también se los conoce como curanderos. (Pazmiño, 2016)

Súa Genipe: Personaje femenino de la mitología Shuar que devienen en plantas. Es la planta genipa de cuyas semillas se saca el color negro, vulgarmente denominado como Huito. (Alvarado, 2012)

Tzantzas: Cabeza reducida es la práctica de la tribu indígena shuar de "reducir cabezas". Este místico procedimiento, hacía que el nativo momificase y conservara las cabezas de sus enemigos como talismán y trofeo de guerra. (Gutiérrez, 2013)

TÉRMINOS TÉCNICOS

Boceto: Diseño previo a la obra artística, mantiene relación de tamaño proporcional con la obra definitiva, en lo posterior, se añade cromática y texto. (Maldonado, 2006)

Digitalización: Proceso que parte de una señal análoga para obtener una en formato digital (señal digital). (Maldonado, 2006)

Formato: Expresión que indica el tamaño o dimensión de una hoja. (Maldonado, 2006)

Gramaje: Expresión que determina el peso de una superficie determinada de papel. En la mayoría de papeles la unidad de medida son los gramos. (Maldonado, 2006)

Plegado: Dobles de la hoja que forma una signatura. (Maldonado, 2006)

Ráster: Se divide el espacio en un conjunto regular de celdillas, cada una de estas celdillas contiene un número que puede ser el identificador de un objeto (si se trata de una capa que contiene objetos) o del valor de una variable (si la capa contiene esta variable). (Maldonado, 2006)

Software: Cualquier tipo de conjunto de programas de ordenador compuestos por instrucciones que conducen al hardware a realizar cada una de las funciones. (Maldonado, 2006)

Storyboard: Es una herramienta técnica gráfica, que contiene secuencias de dibujos, que anticipan la idea visual de un producto cinematográfico, antes de filmarse y presentarse en la pantalla. (Piedra, 2016)

Vector: Los diferentes objetos se representan como puntos, líneas o polígonos. La representación de puntos o líneas es inmediata, sin embargo, al representar polígonos aparecen dos situaciones diferentes. (Maldonado, 2006)

BIBLIOGRAFÍA

ALVARADO DELGADO, J. "Ópera Ipiak y Súa: relato de experiencia". Jornada de la Música y la Musicología. Jornadas Interdisciplinarias de Investigación. Universidad Católica Argentina. Facultad de Artes y Ciencias Musicales [en línea], 2012, 9 (11). [Consulta: 18 mayo 2022]. Disponible en:
<https://repositorio.uca.edu.ar/bitstream/123456789/1138/1/operai-piak-sua-alvarado-delgado.pdf>

AREQUIPA, R.; CEDEÑO, L.; LOOR, M.; MOREIRA, D.; PÁRRAGA, H.; & TANICUHÍN, B. Etnias Ecuatorianas [blog]. 2012. [Consulta: 25 mayo 2022]. Disponible en:
<http://comunidadesindigenasdeecuador.blogspot.com/2012/12/etnias-ecuatorianas.html>

ARÉVALO GUARTAMBEL, G.; & TIGRE GARCÍA, D. Fomento cultural en ilustraciones infantiles por medio de la ilustración digital y creación de personajes representativos de nuestra localidad 2013 [en línea] (Tesina). (Pregrado) Universidad de Cuenca. Cuenca, Ecuador. 2013. [Consulta: 2022-05-25]. Disponible en:
<https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/5462/1/tav142.pdf>

ARRIOLA, H. Manual interactivo de técnicas de ilustración digital aplicadas a la caricatura y el cómic [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de San Carlos de Guatemala. 2007. [Consulta: 2022-05-25]. Disponible en:
<https://guao.org/sites/default/files/biblioteca/manual%20interactivo%20de%20t%C3%A9cnicas%20de%20ilustraci%C3%B3n%20digital.pdf>

ARTENEO. La ilustración: Tipos y Características [blog]. [Consulta: 24 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.arteneo.com/blog/la-ilustracion-tipos-y-caracteristicas/>

BAPTISTA, P.; FERNÁNDEZ, C.; & HERNÁNDEZ, R. *Metodología de la investigación* [en línea]. 6ta ed. México: Mc Graw Hill, 2014. [Consulta: 26 mayo 2022]. Disponible en:
https://www.academia.edu/32697156/Hern%C3%A1ndez_R_2014_Metodologia_de_la_Investigacion

BARONA, D. La importancia del material informativo en el conocimiento de los grupos étnicos de la provincia de Tungurahua, dirigido a jóvenes de 18 a 22 años de la ciudad de Ambato [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño,

arquitectura y Artes. Ambato, Ecuador. 2016. [Consulta: 2022-05-18] Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/24383/1/ProyectoInvestigacionDiegoBarona.pdf>

BASTIDAS, C. EVALUACIÓN TURÍSTICA EN LA ZONA DE FÁTIMA DEL CENTRO DE INTERPRETACIÓN NATURAL Y CULTURAL “PASTAZA SELVA VIVA” PARA LA INTEGRACIÓN DE ACTIVIDADES TURÍSTICAS SOSTENIBLES, CANTÓN PASTAZA, PROVINCIA DE PASTAZA [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Nacional de Chimborazo, Facultad de Ingeniería. Riobamba, Ecuador. 2016. pp. 38-39 [Consulta: 2022-05-26] Disponible en: <http://dspace.unach.edu.ec/bitstream/51000/807/1/UNACH-EC-IG.TUR-2016-0006.pdf>

BELLMAN. *Different types of digital illustration.* New York: Les Galleries Nyc, 2017.

BRAVO, S. Análisis de la telemedicina y su aplicación en el Puyo (Pastaza), desde el año 2007 al 2011 [en línea] (Tesis). (Pregrado) *Pontificia Universidad Católica del Ecuador.* 2012. p. 25. [Consulta: 2022-05-25] Disponible en: <http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/5241/T-PUCE-5467.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

CARVAJAL, M. “La Didáctica”. Fundación Academia de Dibujo Profesional [en línea], 2009. [Consulta: 27 mayo 2022] Disponible en: <https://eduteka.icesi.edu.co/gp/upload/58fa5a9e8c27a98b58bcc88d86e1873c.pdf>

CONALI, S. Información de la Provincia de Pastaza. [en línea], 2016. [Consulta: 26 mayo 2022] Disponible en <https://pastaza.gob.ec/pastaza/informacion/informacion-de-la-provincia-de-pastaza/>

CONFEDERACIÓN DE NACIONALIDADES INDÍGENAS DEL ECUADOR. [en línea], 2014. [Consulta: 18 mayo 2022]. Disponible en <https://conaie.org/2014/07/19/shuar/>

CONSUEGRA, C. Diseño de material didáctico para el niño preescolar, aplicado al aprendizaje del alfabeto español. Un aporte al Lenguaje Visual de los recursos escolares actuales [en línea] (Tesis). (Pregrado). 2013. [Consulta:2022-05-24] Disponible en: <https://pastaza.gob.ec/pastaza/informacion/informacion-de-la-provincia-de-pastaza/>

ARLEY DÁVILA, N. "Más allá de la imagen: una mirada cercana a la ilustración Editorial.". *Revista Digital Universitaria* [en línea], 2019, (Madrid) 20(4). [Consulta: 18 mayo 2022]. Disponible en: https://www.revista.unam.mx/wp-content/uploads/v20_n4_a1_Mas-alla-de-la-imagen-una-mirada-cercana-a-la-ilustracion-editorial.pdf

FARFÁN, A. LA ILUSTRACIÓN DIGITAL, COMO MEDIO DE COMUNICACIÓN EN EL ECUADOR, PUBLICITADA EN FACEBOOK: vista desde dos estudios de caso en el 2014 [en línea] (Tesis). (Pregrado). Universidad Central del Ecuador, Facultad de Comunicación Social. Quito, Ecuador. 2016. P.29 [Consulta: 2022-05-26]. Disponible en: <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/6158/1/T-UCE-0009-544.pdf>

GOLIAT. *Diario de a bordo*. [en línea], 2018. [Consulta 25 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.grupogoliat.com/ilustracion-publicitaria>

GONZÁLEZ, M. Metodología del Diseño [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de Londres, Querétaro, México. s.f. [Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <https://www.guao.org/sites/default/files/biblioteca/Metodologia%20del%20Dise%C3%B1o.pdf>

GUERRERO, L. El Diseño Editorial. Guía para realización de libros y revistas [En línea] (Trabajo de titulación). (Maestría) Universidad Complutense de Madrid, Madrid, España. 2016. [Consulta: 2022-05-26]. Disponible en: <https://eprints.ucm.es/id/eprint/39751/1/TFM%20-%20autor%20Leonardo%20Guerrero%20Reyes.pdf>

GUTIÉRREZ, L. Fortalecimiento de la identidad shuar a través del proyecto curricular institucional del colegio de bachillerato Macas [En línea] (Trabajo de titulación). (Maestría) Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador. 2013. pp. 172. [Consulta: 2022-05-23]. Disponible en: <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/5651/1/UPS-QT03856.pdf>

HERNÁNDEZ, A. *La didáctica como disciplina Pedagógica* [en línea], 2012. [Consulta: 25 mayo 2022]. Disponible en: http://www4.ujaen.es/~ahernand/documentos/efdgmagtema_1.pdf

HINER, M. *Paper Engineering for pop-up books and cards*. Norfolk: Tarquin Publications, 2009.

HODGES, E. *The Guild Handbook of Scientific Illustration*. New Jersey: Wiley, 2003.

HOSTER, B.; & GÓMEZ, A. “Interpretación de álbumes ilustrados como recurso educativo para la competencia literaria y visual”. RED VISUAL [en línea], 2013, (España) (19), p. 66. [Consulta: 21 mayo 2022]. ISSN 1697-9966. Disponible en: https://idus.us.es/bitstream/handle/11441/57719/redvisual19_06_hostergomez.pdf?sequence=1&isAllowed=y

INEC. *Censo de Población y Vivienda 2010* [en línea], 2010. [Consulta: 25 mayo 2022]. Disponible en: <https://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>

KRAINER, A.; & GUERRA, M. *Interculturalidad y educación. Desafíos docentes* [en línea]. Quito-Ecuador: FLACSO ECUADOR, 2016. [Consulta: 25 mayo 2022]. Disponible en: <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/catalog/resGet.php?resId=56204>

LÓPEZ, M.; ÁVALOS, P.; & SOLÓRZANO, Á. “Diseño de recursos didácticos en el rescate de costumbres y tradiciones. Elementos identitarios culturales”. Polo del Conocimiento [en línea], 2021, (Ecuador) 6(4), p. 22. [Consulta: 25 mayo 2022]. ISSN 2550-682X. Disponible en: <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7926996.pdf>

MALDONADO, D. *Diccionario Integral de Diseño* [en línea]. Argentina: Glyptodon Publishing Company Inc., 2006. [Consulta: 27 mayo 2022]. Disponible en: <https://es.slideshare.net/solangeackermann/diccionario-integral-de-diseo>

MIGOYA, M. *¿Qué es la ilustración científica?* [en línea], 2019. [Consulta: 30 mayo 2022] Disponible en: <https://ilustraciencia.info/que-es-la-ilustracion-cientifica/>

MORAL, S. LA ILUSTRACIÓN EN LA LITERATURA INFANTIL: UNA APORTACIÓN EN PRIMERA PERSONA [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de Valladolid, España. 2018. p.25. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/32359/TFG-G3128.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MORALES, B. El álbum ilustrado: proyecto para favorecer la expresión oral y la creatividad en 5° de Primaria [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Internacional de la Rioja, Facultad de Educación. 2018. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/6474/MORALES%20MEDINA%2c%20BLANCA.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

MORALES, P. *Elaboración de Material Didáctico* [en línea]. México: Red Tercer Milenio, 2012. [Consulta: 29 mayo 2022]. Disponible en: https://www.academia.edu/44479522/ELABORACION%20DE%20MATERIAL_DIDACTICO

NARVÁEZ, R. Diseño y creación de un libro pop-up como material pedagógico para conocer los mitos y leyendas Shuar del Ecuador, dirigido a niños y niñas de cuarto año de educación general básica de la ciudad de Quito [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Tecnológica Equinoccial, Quito, Ecuador. 2016. [Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <http://repositorio.ute.edu.ec/handle/123456789/15362>

OURO, M. D. “Los pop up en la lectura”. ResearchGate [en línea], 2021, (España) (67). p. 47. [Consulta: 30 mayo 2022]. Disponible en: https://www.researchgate.net/publication/356605733_Los_pop_up_en_la_lectura

PAZMIÑO, J. Diseño de colecciones de indumentaria basados en el análisis semiótico de la vestimenta Shuar de la comunidad Tawasap [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Técnica de Ambato, Facultad de Diseño Arquitectura y Artes, Ambato, Ecuador. 2016. p.20. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/jspui/bitstream/123456789/21696/1/JOSU%20PAZMIÑO%20SANTANA.%20TESIS.pdf>

PIEDRA, D. STORYBOARD: HERRAMIENTA ÚTIL EN EL SERIAL TELEVISIVO. UNIVERSIDAD DE CUENCA [en línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad de Cuenca, Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Cuenca, Ecuador. 2016. p.55. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://dspace.ucuenca.edu.ec/bitstream/123456789/24663/1/Tesis%20Storyboard%201%20de%20Abril.pdf>

RIVIÉRE, M. *Diccionario de la moda: los estilos del siglo xx*. Barcelona: Grijalbo, 2014, pp. 1-133.

RODRÍGUEZ, A.; & PEREZ, A. “Métodos científicos de indagación y de construcción del conocimiento”. Revista Escuela de Administración de Negocios [en línea], 2017, (Cuba) (82), pp. 175-195. [Consulta: 31 mayo 2022]. Disponible en: <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/Revista/article/view/1647/1661>

VILLARREAL, R. *Sobre el estilo*. [en línea], 2020. [Consulta: 2022-05-30]. Disponible en: <https://www.milenio.com/opinion/rogelio-villarreal/columna-rogelio-villarreal/sobre-el-estilo>

SALINAS, V.; & RODRÍGUEZ, L. “Poblaciones indígenas amazónicas del Ecuador, su situación, cambios y diferencias reflejadas en su fecundidad.” BIFEA [en línea], 2019, 48(3), pp. 259. Disponible en: <https://journals.openedition.org/bifea/10742>

SALISBURY, M.; & STYLES, M. *El arte de ilustrar libros infantiles. Conceptos y práctica de la narración visual* [en línea]. Barcelona: BLUME, 2012. [Consulta: 31 mayo 2022]. Disponible en: <https://idoc.pub/documents/el-arte-de-ilustrar-libros-infantiles-wl1px9dj9lj>

SÁNCHEZ, E. La ilustración y el analfabetismo relacional en adolescentes de 14 a 17 años del cantón Cevallos [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Tecnica de Ambato, Facultad Diseño y Arquitectura, Ambato, Ecuador. 2020. [Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/31399/1/S%20c3%a1nchez%20Elizabeth.pdf>

SANMIGUEL, D. *Todo sobre la técnica de la ilustración* [en línea]. 2da. ed. Barcelona-España: Parramón Paidotribo S. L., 2003. [Consulta: 29 mayo 2022]. Disponible en: <https://elibro.net/es/lc/epoch/titulos/123954>

SUNTAXI, P. Diseño de un artbook, mediante la antropomorfización de las principales deidades de la cosmovisión shuar” [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Tecnica de Cotopaxi, Facultad de Ciencias Humanas y Educacion, Latacunga, Ecuador. 2017. p. 63.[Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <http://repositorio.utc.edu.ec/bitstream/27000/3919/1/T-UTC-0433.pdf#:~:text=El%20presente%20estudio%20consiste%20en%20la%20representaci%C3%B3n%20antropom%C3%B3rfica,cultura%20Shuar%20mediante%20la%20preservaci%C3%B3n%20de%20la%20mitolog%C3%ADa.>

TARRAS, N. Fortalecimiento del proceso de lectura y escritura, mediante la ilustración infantil como estrategia lúdico-didáctica, en los niños(as) de preescolar en la institución educativa “cañito de los sábalos [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Santo Tomas, Facultad de Educacion, Montería, Colombia. 2020. [Consulta: 2022-05-29]. Disponible en: <https://repositorio.usta.edu.co/bitstream/handle/11634/22193/2020NalyTarras1.pdf>

TOSCANO, S. Analisis del planteamiento de la circunscripción territorial de la nacionalidad kichwa de la provincia de pastaza (2008-2010) [En línea] (Trabajo de titulación). (Pregrado) Universidad Politécnica Salesiana, Quito, Ecuador. 2011. p. 45 [Consulta: 2022-05-29].

Disponible en:
<https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/1308/1/Tesis.Analisis.Planteamiento.de.la.CTI.Kichwa.de.Pastaza.pdf>

TOSCANO, S. *Aplicación de la normativa vigente y mecanismos participativos utilizados para la actualización del plan de desarrollo y ordenamiento territorial, pdot, de la parroquia rural pomona, cantón y provincia de pastaza, en el año 2016* [En línea] (Trabajo de titulación). (Maestría) Pontificia Universidad Católica del Ecuador, Quito, Ecuador. 2019. p. 52. [Consulta:2022-05-29]. Disponible en:
<http://repositorio.puce.edu.ec/bitstream/handle/22000/17278/Tesis%20Aplicacion%20de%20Normativa%20vigente%20y%20mecanismos%20de%20participacion%20utilizados%20en%20la%20actualizacion.pdf>

VADOS, A.; SIERRA, E.; & SÁNCHEZ, W. “La ilustración: dilucidación y proceso creativo”. *KEPES* [en línea], 2016, (13), pp. 265-296. [Consulta: 30 mayo 2022]. ISSN 2462-8115. Disponible en: http://190.15.17.25/kepes/downloads/Revista13_12.pdf

VALENCIA, N. *Ver, escuchar, sentir. Metodología Reggio; Estudio en Primer Infancia.* [En línea], 2017. [Consulta: 28 mayo 2022]. Disponible en: http://www.iesmonturiol.net/web/html/estudis/recerca/tdr_nicolasvalencia.pdf

VALDERRAMA, C. “¿Qué es la ilustración digital?” *ESTILO GRÁFICO - DISEÑO E ILUSTRACIÓN* [en línea], s.f., (Colombia) (1), p.10. [Consulta: 30 mayo 2022]. Disponible en: <https://es.calameo.com/read/002937456fb63a611ed6e>

VELASCO, B. *Grupos Etnicos del Ecuador.* [En línea], 2013. [Consulta: 02 mayo 2022]. Disponible en: <http://gruposdeecuador.blogspot.com/>

ZEENGEN, L. *Principios de Ilustración* [en línea]. (2da. ed.). Barcelona: Gustavo Gili, 2013. [Consulta: 18 mayo 2022]. Disponible en: <https://elibro.net/es/lc/epoch/titulos/45523>



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO

DIRECCIÓN DE BIBLIOTECAS Y RECURSOS DEL
APRENDIZAJE



UNIDAD DE PROCESOS TÉCNICOS
REVISIÓN DE NORMAS TÉCNICAS, RESUMEN Y BIBLIOGRAFÍA

Fecha de entrega: 12 / 12 / 2022

INFORMACIÓN DEL AUTOR
Nombres – Apellidos: CRISTIAN ISRAEL JARRIN SOLIS
INFORMACIÓN INSTITUCIONAL
Facultad: INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
Carrera: DISEÑO GRÁFICO
Título a optar: LICENCIADO EN DISEÑO GRÁFICO
f. Analista de Biblioteca responsable: Ing. Fernanda Arévalo M.



2087-DBRA-UPT-2022