



UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

TRABAJO DE TITULACIÓN EN OPCIÓN AL GRADO DE:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

TEMA: FIGURAS DE SERES MITOLÓGICOS DE LA CULTURA QUITU COMO MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS

AUTOR: ROGER ALFONSO PILICITA GORDON

TUTOR METODOLÓGICO: PHD. MELANIO ALFREDO GONZÁLEZ MORALES

TUTOR TÉCNICO: MG. DIEGO MAURICIO MACHADO ORTIZ

QUITO- ECUADOR

AÑO: 2018

DEDICATORIA

Dedico este proyecto de grado a Dios quien me ha cuidado y protegido desde los cielos. A mis padres quienes me han apoyado y guiado siempre. A mi hermano que me dado el ejemplo para ser un buen hombre y a mi hijo quien me enseñó que el amor y lealtad más pura se encuentran en el corazón de los animales.

AGRADECIMIENTO

Agradezco especialmente a Dios que, a pesar de no poder verlo, está conmigo cada día. A mi Padre por siempre haberme apoyado y ser mi héroe de toda la vida. A mi madre por cuidarme y darme fuerzas para terminar esta carrera. A mi hermano por ayudarme siempre cuando he tenido problemas y mi mascota que con todo su amor se convirtió en un hijo y ahora es un ángel que me cuida desde el cielo. A mis profesores que a lo largo de la carrera me han brindado su sabiduría y conocimientos. Así mismo agradezco profundamente a mis tutores PhD. Alfredo González y Mg. Diego Machado por ser mis guías en este trabajo de titulación y ayudarme a completarlo satisfactoriamente.

RESUMEN

En la escuela Jorge Escudero Moscoso ubicada en el sur de Quito se evidenció que toda información sobre la cultura Quito y su mitología fue retirada de la malla curricular académica por órdenes del Ministerio de Educación, motivo por el cual los docentes no enseñan acerca de esta cultura. El presente proyecto tubo como finalidad elaborar figuras de colección como material didáctico para dar a conocer los seres míticos de esta cultura. Se usó una metodología mixta en la cual se empleó los instrumentos de: encuesta, entrevista y observación para la recopilación de datos. Los resultados evidenciaron el desconocimiento de la mayoría de los alumnos sobre este tema, pero también el interés por aprender más sobre los seres míticos de esta cultura y la creación de figuras de colección. Por lo tanto, se procedió a la elaboración de estas figuras basados en información recolectada de libros y sitios arqueológicos para su diseño. Al final, estas fueron valoradas por especialistas en arte, diseño y educación; los cuales determinaron que el producto era innovador, atractivo, con un buen acabado final, además de ser apto para el aprendizaje y uso de los alumnos como un instrumento lúdico como complemento para la enseñanza.

Palabras Claves:

Mitología, Cultura, Diseño, Ilustración, Empaque.

ABSTRACT

In Jorge Escudero Moscoso School located in the south of Quito, there was evident that all information about the Quito culture and their mythology was removed from the academic curriculum by the orders of the Education Ministry, for that reason teachers don't teach about this culture. The present project has as purpose to made collection figures as didactic material to do know the mythical creatures of this culture. A mixed methodology was used and the follow instruments were used: survey, interview and observation for data collection. The results evidenced the ignorance of the majority of the students on this subject, but also the interest to learn more about the mythical creatures of this culture and the creation of collectible figures. Therefore, we proceeded to made these collectible figures based on information collected from books and archaeological sites for their design. In the end, specialists in art, design and education valued these; they determined that the product is innovative, attractive, with a good final design, and apt for the learning and the use of the students as a playful instrument for complement the teaching.

Keywords:

Mythology, Culture, Design, Illustration, Packaging.

ÍNDICE

DEDICATORIA	ii
AGRADECIMIENTO	iii
RESUMEN	iv
ABSTRACT.....	v
ÍNDICE.....	vi
Introducción.....	1
Objetivo general.....	3
Objetivos específicos	3
Justificación	3
CAPÍTULO I	5
Marco teórico.....	5
1.1 Contextualización espacio temporal	5
1.2 Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio	6
1.3 Cuerpo teórico- conceptual.....	7
1.3.1 La Cultura Quito y su riqueza mitológica.....	7
1.3.2 El arte plástico y las figuras de colección.....	13
CAPÍTULO II.....	19
Marco metodológico y diagnóstico de necesidades.....	19
2.1. Enfoque metodológico.....	19
2.2. Población, unidades de estudio y muestra	19
2.3. Indicadores a diagnosticar	20
2.4 Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información.....	20
2.5 Análisis resultados	21
Resultados de la encuesta	21

Resultados de la entrevista.....	26
Resultados de la observación.....	29
2.6. Regularidades del diagnóstico.....	29
CAPÍTULO III.....	32
Elaboración de las figuras de los seres mitológicos Quito	32
3.1 Propuesta y conceptualización.....	32
3.1.2 Procesos de realización.....	33
3.2 Desarrollo.....	34
3.2.1 Bocetaje de personajes.....	34
3.2.2 Personajes elegidos para la elaboración de figuras.....	35
3.2.3 Estructura, accesorios y tamaño de las figuras	36
3.2.4. Modelado de las figuras	36
3.2.4. Vestimenta y cromática	38
3.2.5. Ilustraciones	40
3.2.6 El empaque	46
3.2.8 Propuesta pre-liminar.....	49
3.2.9 Materiales y tecnologías	49
3.2.10 Modelos pre-eliminables	50
3.3 Valoración del producto.....	51
3.4 Propuesta final	52
Conclusiones.....	56
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	58
ANEXOS	60
Anexo # 1.....	60
Formato de la Entrevista	60
Anexo # 2.....	61
Formato de la Encuesta.....	61

Anexo # 3.....	62
Formato de la guía de observación	62
Anexo # 4.....	64
Ilustraciones preliminares usadas durante la observación	64
Anexo # 5.....	65
Proceso de elaboración de las figuras	65
Anexo # 6.....	66
Valoraciones Criterio de especialistas	66
Anexo # 7.....	69
Solicitud a la Escuela Jorge Escudero Moscoso	69

Índice de figuras

FIGURA 1: PREGUNTA 1.- ¿SABES QUIÉNES FUERON LOS QUITUS?.....	22
FIGURA 2: PREGUNTA 2.- ¿SABES DÓNDE VIVÍAN?	22
FIGURA 3: PREGUNTA 3.- ¿TE GUSTAN LOS DIOSES O CRIATURAS MITOLÓGICAS?.....	23
FIGURA 4: PREGUNTA 4.- ¿CONOCES ALGÚN DIOS O CRIATURA MITOLÓGICA DE LOS QUITUS?	23
FIGURA 5: PREGUNTA 5.- ¿TE GUSTARÍA SABER MÁS SOBRE LOS DIOSES Y CRIATURAS MITOLÓGICAS DE LOS QUITUS?.....	24
FIGURA 6: PREGUNTA 6.- ¿TE GUSTAN LAS FIGURAS DE ACCIÓN, COLECCIÓN O MUÑECOS? 24	
FIGURA 7: PREGUNTA 7.- ¿TE GUSTARÍA QUE EN LAS FIGURAS QUE COMPRAS VINIERAN MATERIALES EXTRA COMO ACCESORIOS, POSTERS Y TARJETAS?.....	25
FIGURA 8: PREGUNTA 8.- ¿GUARDAS LOS PAQUETES DE LAS FIGURAS O CUALQUIER MUÑECO QUE COMPRAS?.....	25
FIGURA 9: PREGUNTA 9.- ¿TE GUSTARÍA QUE EXISTIERAN FIGURAS DE ACCIÓN O COLECCIÓN DE LOS DIOSES Y CRIATURAS MITOLÓGICAS DE LOS QUITUS?	26
FIGURA 10: FOTOGRAFÍA DE LA RECREACIÓN SOBRE EL ASPECTO Y VESTIMENTA DE LOS QUITUS.....	34
FIGURA 11: BOCETO PRELIMINAR QUITUMBE.....	35
FIGURA 12: BOCETOS FINALES SERES MÍTICOS QUITUMBE Y PINI.....	35

FIGURA 13: MODELADO PRELIMINAR DE QUITUMBE Y PINI	38
FIGURA 14: PALETA DE COLORES QUITUMBE.....	39
FIGURA 15: PALETA DE COLORES PINI	39
FIGURA 16: DISEÑO FINAL DE MARCO E ILUSTRACIÓN.....	46
FIGURA 17: DISEÑOS FINALES DE LOS EMPAQUES	48
FIGURA 18: FOTOGRAFÍAS DE LOS MODELOS PRELIMINARES DE LAS FIGURAS	50
FIGURA 19: PROPUESTA FINAL.....	53

Índice de Tablas

TABLA 1: ANÁLISIS Y REFERENTE ARTÍSTICO DE MODELADO DE FIGURAS	36
TABLA 2: ANÁLISIS Y REFERENTES ARTÍSTICOS DE ILUSTRACIÓN.....	40
TABLA 3: DISEÑO Y DESCRIPCIÓN SERES MITOLÓGICOS	41
TABLA 4: MATERIALES Y TECNOLOGÍAS.....	49
TABLA 5: PRESUPUESTO	54

Introducción

La cultura Quito fue una de las más antiguas y posiblemente una de las primeras que se asentara en el territorio ecuatoriano, de ella se han encontrado restos arqueológicos de gran valor como: Instrumentos de cerámica, oro, cobre, piedra, etc. Estos objetos poseen un gran nivel artesanal e industrial para su época, el pueblo Quito también poseían un eficiente sistema textil con el cual producían diversas piezas de ropa, las cuales comercializaban con el resto de culturas. Con el paso del tiempo se han podido recuperar algunos seres mitológicos, los cuales forman una parte única de esta cultura y una parte importante de la historia Quiteña.

Los mitos son considerados relatos fantásticos estos están catalogados como cuentos para el entretenimiento, sin pesar en el valor que tienen. Como lo expresa Eliade (1991): “el mito cuenta cómo; hazañas de los Seres Sobrenaturales, una realidad que ha venido a la existencia, sea ésta la realidad total, el Cosmos, o solamente un fragmento” (p.7). Esto se lo puede interpretar, en que los mitos sirven para explicar cómo sucesos reales han llegado a ocurrir mezclando fantasía y realidad, para cada pueblo y cada cultura. En el caso de los Quitus, sus mitos junto a sus criaturas y dioses, han quedado en el olvido; pero no solo ellos. Toda esta cultura en sí, es menospreciada.

La Escuela Fiscal Jorge Escudero Moscoso, fundada el 30 de enero de 1965, es una de las pocas instituciones educativas que lleva más de 50 años en funcionamiento en la parroquia Chimbacalle, al sur de la ciudad de Quito; los alumnos de sexto y séptimo año de educación básica no poseen el conocimiento de la existencia de los seres mitológicos de esta cultura.

Esto debido a que los Quitus, son poco mencionados en sus libros de historia, y no existen materiales didácticos como cuentos, ilustraciones o figuras con las que puedan conocerlos. Los profesores, al no tener la información necesaria o un material adecuado para la enseñanza de estos temas, omiten o resumen este tema y dan prioridad a otros temas de la malla curricular.

El Ministerio de Educación en los últimos años ha cambiado el contenido de su malla académica, expandiendo los temas para algunas materias, excluyendo o reduciéndolos en otras. Este es el caso de la materia de historia, en la cual se ha limitado aquello que habla de las culturas ancestrales del país, y en el caso de la cultura Quito, ni siquiera es mencionada. Esto también ha ocurrido en materias como el arte y la música, en las cuales no se fomentan la creación de obras artísticas, la representación de piezas musicales o de danza de las culturas antiguas, optando por limitarse a enseñar las corrientes artísticas y musicales más populares en la actualidad.

Todos estos acontecimientos, han generado que exista un desconocimiento total de esta cultura, lo que ha llevado que los niños creen que no existió en la ciudad una cultura antigua antes de la Inca o española; por lo cual, piensan que no poseemos seres míticos en nuestra historia, como si los tienen otras culturas del mundo. Esto provoca que adopten a los seres o criaturas míticas famosas del extranjero como suyas, al estar rodeados por ellos en productos visuales y didácticos como: Libros, comics, juegos, películas, cuentos, etc. Con el paso del tiempo podría empeorar y se daría inicio a la pérdida de la Identidad Quiteña y Nacional.

En lo que respecta a Identidad Nacional, Silva (2004) señala es: “como contenido simbólico de la nación, sin la cual ésta no existe, porque es, precisamente, lo que la constituye en comunidad política” (p.13). Esto nos indica que es un conjunto de rasgos importantes y únicos de un pueblo, que nos suministra personalidad y ayuda a diferenciarnos del resto del mundo. Pero si se perdiera, se estaría dando fin a todo lo que conforma la cultura de un pueblo o nación, lo que llevaría con el pasar de los años, a que una cultura externa se imponga sobre la nuestra y la reemplace completamente.

De lo manifestado se entiende que existe una falta de conocimiento de una de las culturas más importantes de nuestro pasado. Las autoridades escolares no pueden hacer nada con la falta de información que tienen en sus libros para la enseñanza, y no existe ningún otro material con el cual se pueda fomentar estos conocimientos.

Los alumnos al ignorar esta información, ni siquiera tienen interés en consultarla y adoptan sus propios héroes míticos, culturas a las cuales respetar y las hacen parte de su

identidad. Es necesario la creación de un material didáctico que aporte con un enriquecimiento a nuestra cultura y se encuentre plasmado en un material atractivo para el público en general, de esta manera será más fácil el aprendizaje y el conocimiento, sobre todo poder interactuar con personajes míticos, ayudara sentir y acoger nuestra identidad.

En consecuencia, a esta situación, se considera el siguiente problema:

¿Cómo a través del Diseño Gráfico se puede dar a conocer a los estudiantes de la Escuela Jorge Escudero Moscoso los seres mitológicos de la cultura Quito?

Objetivo general

- Elaborar figuras representativas de los seres mitológicos de la cultura Quito para el conocimiento de los estudiantes de la Escuela Jorge Escudero Moscoso

Objetivos específicos

- Diagnosticar el tratamiento que se ofrece a la mitología Quito en la escuela Jorge Escudero Moscoso.
- Diseñar a los seres mitológicos de la cultura Quito.
- Valorar las figuras mitológicas.

Justificación

La mitología es un aspecto esencial para la cultura de toda Nación y no debe ser menospreciado ya que por medio de ella se han explicado grandes sucesos en el mundo. Por este motivo la presente investigación es importante, al contribuir con la cultura, por medio de la creación de un aporte físico atractivo, mediante el cual los niños podrán conocer acerca de los seres míticos.

Se generará un interés en ellos al interactuar con las figuras por lo cual, sentirán la necesidad de saber más, e investigarán por ellos mismos a la cultura Quito. Con esto se estará apoyando a la educación que cuenta con limitada información sobre estos temas en sus libros gracias a esto, se convertirá en un nuevo material que fomente la investigación en los niños.

Este nuevo material combinará los conocimientos del diseño gráfico y las artes plásticas explorando las facultades de cada área para la creación de algo nuevo en la ciudad. Rescatar las antiguas tradiciones de artesanos de nuestra capital que eran famosos en la elaboración de figuras religiosas y se llegará a hacer personajes que nunca han sido representados por este medio.

Ya que no han existido representaciones visuales de estos seres hasta la actualidad, estos se convertirán en los pioneros convirtiéndose en gran novedad para los niños, con lo cual se estará apoyando al patrimonio cultural de la ciudad rescatando a criaturas que hasta el momento han sido desconocidas.

Con la implementación de este nuevo material para la educación se puede demostrar el valor esencial que tienen los personajes míticos de nuestras culturas ancestrales. Es un gran paso para que se desarrollen más representaciones de cada una de las múltiples culturas del Ecuador para que puedan ser apreciadas, estudiadas, y de esta manera obtener un empoderamiento de nuestra cultura, misma que se ha venido desvalorando con el paso de los años.

También se estaría demostrando el verdadero potencial que tiene nuestra historia mítica para poder competir con las más populares como la griega, nórdica, japonesa, etc. Y en un futuro podría expandirse no solo como un producto para la educación sino como un producto comercial para formar parte del mercado y la industria como figuras de colección.

CAPÍTULO I

Marco teórico

1.1 Contextualización espacio temporal

La UNESCO (s/f) explica que: “la cultura tiene el poder de transformar las sociedades. Sus diversas manifestaciones, que abarcan desde los más preciados monumentos históricos y museos hasta los ritos tradicionales y el arte contemporáneo, enriquecen nuestro día a día de múltiples maneras”. Con lo cual se puede establecer que la cultura es un eje primordial para cada nación del mundo y debe ser valorada como tal, ya que esta le da una identidad única a cada pueblo. Lastimosamente vivimos en una sociedad moderna que está enfocada en avanzar hacia el futuro sin importar que mientras más se progresa se sepulta la cultura histórica y ancestral.

Dado a todo esto la UNESCO se ha encargado de crear tratados internacionales cuya meta es: proteger y conservar el patrimonio cultural y natural del planeta como los yacimientos arqueológicos, el patrimonio subacuático, los fondos de los museos, el patrimonio inmaterial como las tradiciones orales y ancestrales de una nación. Con la creación de estos tratados se espera que se pueda mantener el legado cultural que poseen todas las naciones y que este pueda perdurar para siempre si es posible.

En Ecuador el Plan Nacional para el Buen Vivir (2017-2021) tiene como segundo objetivo: “Afirmar la interculturalidad y plurinacionalidad, revalorizando las identidades diversas” (p.51). En este objetivo se plantea la idea de rescatar la identidad nacional en la cual estaría incluida la cultura Indígena ancestral del país.

Como una política de este objetivo se tiene: “Promover el rescate, reconocimiento, investigación y protección del patrimonio cultural, saberes ancestrales, cosmovisiones y dinámicas culturales.” (p.53). Por medio de esta política, se esperaría que las culturas y cosmovisiones fueran promovida en todo el país, en especial en el sector de la educación, medios de comunicación y entretenimiento ya que son los que más rodean a la juventud actual de esta nación, lastimosamente es algo que no sucede a pesar que este plan ya va casi un año en vigencia.

El Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDU) ha cambiado su malla curricular en los últimos 4 años para acoplarse a lo que el plan del buen vivir propone, pero lastimosamente estos cambios no han cumplido satisfactoriamente. Como es el caso de la ciudad de Quito donde se toma como lugar de estudio a la Escuela Fiscal Jorge Escudero Moscoso ubicada en la parroquia Chimbacalle, al sur de la Capital.

Lugar donde se evidencia que han sido borrados los temas de estudio de las culturas ancestrales del país incluida entre estas a la cultura Quito, y tampoco se promueven actividades que intenten rescatarlas. Lo que provoca que exista un desconocimiento en estos temas y como todas las instituciones educativas de la ciudad se rigen con la misma malla curricular, problema que existe en todo el sistema educativo primario del País.

1.2 Revisión de investigaciones previas sobre el objeto de estudio

En los últimos años han existido investigaciones previas y parecidas al objeto de estudio como son las siguientes:

En la Universidad del Azuay en el año 2015 se realizó un trabajo de titulación de pregrado su tema fue: Diseño de un libro ilustrado 3D para aportar a la conservación de la mitología ecuatoriana en adolescentes. Su objetivo principal fue el de crear un material de apoyo a través del diseño editorial, la escultura e ilustración 3d con el cual se pueda despertar interés en los jóvenes y ayudar a la conservación de nuestra cultura. En esta investigación se concluyó que es importante proponer aportes de diseño e imagen en temas de identidad, para poder dar a conocer la gran riqueza ancestral y mítica de los diversos grupos étnicos de nuestra cultura ecuatoriana.

En la Universidad de Cuenca en el año 2016 se realizó un trabajo de titulación de pregrado su tema fue: Reimaginar el mito de las guacamayas en ilustraciones 3d. Su objetivo fue generar una interpretación visual de la transición de las guacamayas a mujeres sobre el mito del diluvio perteneciente a la cultura Cañarí mediante ilustraciones en 3d para promover la identidad cultural en los jóvenes del cantón Gualaceo, y salvaguardar la historia del pueblo indígena Cañari. De esta investigación se concluyó que los mitos orales de los diversos pueblos son excluidos poniendo el patrimonio intangible en riesgo y con la ayuda del producto final se pudo llamar la atención y curiosidad de los ciudadanos con lo cual ayudo a proteger el conocimiento ancestral.

En la Universidad Tecnológica Israel en el año 2017 se realizó un trabajo de titulación de pregrado, su tema fue: Construcción de una figura representativa de una leyenda de Quito, incluida su guía de procesos. Esta investigación tuvo como objetivo elaborar figuras representativas de las leyendas Quiteñas para que contribuyan a la identidad cultural y tradicional de los jóvenes de la ciudad. Al final se concluyó que el producto sería capaz de ser un aporte para posicionar a las leyendas como refuerzo de la tradición cultural, rescatar la identidad ancestral y apoyar al quinto objetivo del Plan Nacional del Buen Vivir.

En la Universidad Técnica de Ambato en el año 2017 se realizó un trabajo de titulación de pregrado, su tema fue: La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo. Su objetivo fue el consolidar a la ilustración como un medio de transmisión cultural de los mitos y leyendas para motivar la lectura en los niños. De esta investigación se concluyó que los habitantes de la ciudad de Salcedo tenían un desconocimiento de mitos y con la implementación del producto final ilustrado se puede incentivar la lectura y tradiciones ancestrales.

Como se puede ver en estos trabajos de investigación ha existido un gran interés por preservar la cultura ancestral del Ecuador. También se ha producido una gran preocupación por cómo estos temas han quedado en el olvido, por lo cual se ha recurrido al diseño gráfico y todas sus ramas para la creación de productos por medio de los cuales se pueda rescatar estos. Con cual se puede concluir la importancia que tiene el diseño para ser usado en los proyectos de investigación para conseguir crear nuevos productos que beneficien al Ecuador como los antes mencionados.

1.3 Cuerpo teórico- conceptual

1.3.1 La Cultura Quito y su riqueza mitológica

El Ecuador actual es una nación moderna que mira hacia delante y sepulta poco a poco su pasado un pasado único en el cual esta gran tierra era habitada por pueblos indígenas como Rubio (2013) afirma: “El pasado de los indígenas del Ecuador tiene una importancia

muy particular, porque representa el origen y la evolución de nuestra nacionalidad” (p.19). Como se puede interpretar este pasado es la base de cómo se formó nuestra nación y del cual proviene nuestra identidad como ecuatorianos. En aquel pasado muchas culturas indígenas gobernaban estas tierras, entre todas esas se encontraba una del cual proviene el nombre de la ciudad capital de este país, esa cultura Quito.

La cultura Quito puede considerarse una de las más antiguas, posiblemente se desarrolló antes del 1500 a. C, misma época en la cual se desarrolló la cultura Cotacollao con la cual comparten muchas similitudes, el significado de Quito como menciona Aquiles (1969) “QUITU, nombre de la ciudad y del reino, según Garcilaso y Velazco, traducible solamente del Cayapa: qui, población; tu, tierra; tierra y población, juicio prehistórico que declara haber encontrado tierra y en ella establecer una población”(p.452). De esto se puede entender que cada palabra pronunciada por esta cultura tenía su significado y que posiblemente el primer idioma de los Quitus era la cayapa.

Esta cultura se asentó en el actual territorio de pichincha afirma Moreno (1991):

Quito, según los hitos señalados en el teodolito semicircular de la pirámide meridional de Cochasquí, debió extenderse por el Oriente, pasando el Cayambe, hasta tierra de los antiquísimos cultivadores de mandioca, quizás hasta la desembocadura del mar mediterráneo que hoy es la extensa zona petrolera de la selva amazónica (p.18).

Como se puede interpretar el territorio de los Quitus era amplio y tenían diversas tribus repartidas en él. Esta sociedad era ordenada dedicada a la agricultura y a la elaboración de prendas textiles como indican los hallazgos encontrados en el centro arqueológico Rumipamba, como también afirma Moreno (1991) “De economía muy rudimentaria, estas gentes tribales solucionaban todos sus requerimientos de consumo-producción mediante el intercambio de sus productos y el sistema de la "minga"(p.20). Hecho que también se puede comprobar con los objetos encontrados en el sitio arqueológico la florida que indican que este pueblo tenía intercambio de productos con las demás culturas de la Costa y de la Amazonia.

En los sitios arqueológicos de Rumipamba y la Florida ubicados en el norte de Quito se pueden encontrar la mayor parte de objetos de esta cultura, que han revelado mucho de su

modo de vida, como el de sus gobernantes, un grupo de caciques los cuales se encargaban de las negociaciones con los demás pueblos. Del mismo modo sus ritos funerarios adornados con una vestimenta elaborada con conchas spondylus y una cerámica bien detallada la cual afirma Moreno (1991) “La rica cerámica de Quito acusa una extraordinaria semejanza con la de las grandes culturas de México, Centro América y Perú, en lo que respecta al simbolismo oculto de su lenguaje gráfico” (p.24).

Esto nos indica el alto nivel en alfarería y arte plástico que tenía esta cultura. Según el padre Juan de Velasco los Quitus se expandieron hasta formar un reino que se consolidó con la unión de estos con la cultura de los Caras. Estos acontecimientos son aun puestos en duda por muchos historiadores y arqueólogos, pero también es apoyada por otros como lo dicen Verneau y Rivet (Como fueron citados en Almeida, C. 2007):

Ciertamente no nos forjamos ilusión sobre la autenticidad absoluta de las tradiciones recogidas por Velasco; creemos que es menester someterlas a una crítica severa y trabajar por comprobarlas; más en este asunto de los Caras nos parece difícil admitir que el jesuita de Quito, cuya buena fe no es dudosa, hubiese inventado desde los elementos materiales en la historia de las inmigraciones Caras (p.187).

Como se puede interpretar la tesis expuesta por Velasco no puede ser considerada del todo falsa, más con las nuevas pruebas encontradas que confirman que los territorios de los Quitus tenían una relación de comercio y alianzas con las demás culturas, lo que ha hecho que todas compartan rasgos en común, desde su alimentación hasta su modo de vivir. Como expresa Almeida (2007):

Quitus fueron los dueños de ese pedazo de tierra equinoccial, que creció por el ímpetu batallador de los shyris o caras, que conformaron no un reino en el sentido literal, pero sí una gran confederación de tribus, una gran nación: la nación quitu (p.188).

El autor nos confirma que la cultura Quito luego de hacer alianzas con las demás tribus creció de una manera tan grande que se la podía llamar toda una confederación unida, mostrando un gran nivel de organización comparable al de la cultura Inca. El legado que los Quitus dejaron no solo ha perdurado en lo físico sino también en lo espiritual sus creencias, dioses, mitología son amplias y nos pueden ayudar a entender mejor a esta cultura. Como afirma Lozano (2016):

Los mitos y los símbolos descubren una antigua sabiduría y revelan vivencias profundas de los niveles originarios de la mente y una visión ampliada del mundo, producto de la lógica imaginaria vinculada a la unidad de percepción que caracteriza a la estructura arcaica de la mente (p.45).

Como expresa el autor los mitos nos ayudan a descubrir la cosmovisión o modo de ver del mundo de una cultura. Aunque entre estos se encuentren historias fantásticas y criaturas que es casi imposible probar su existencia, también se encuentran verdades vividas por una cultura, en este caso la Quitu. Toda esta mitología parte de la creencia en seres superiores o dioses como lo afirma Qhapac (2012):

La creencia en deidades sobrenaturales y la religiosidad humana es tan antigua que se remonta a los propios comienzos de la historia humana, ante el miedo y reverencia a lo sobrenatural y desconocido, en un comienzo lo sobrenatural era la vida y la muerte, el nacer y el morir, las fuerzas naturales de la naturaleza, como el rayo, la lluvia, el fuego, los terremotos, maremotos e inundaciones, tornados, truenos, la erupción de volcanes, las auroras boreales, los arcoíris y otros efectos naturales, así como la eterna pregunta de saber si hay vida más allá de la muerte, de donde se viene al nacer, si hay otros mundos aparte del nuestro (p.5).

Como se puede interpretar el ser humano crea sus dioses a partir de lo que no puede explicar, aquello que llega a causarle miedo por lo cual con el pasar del tiempo llega a adorarlo como algo divino, esto ha pasado con casi todas las culturas del mundo que han llegado a tener hasta toda una lista de deidades. En el caso de los Quitus afirma Moreno (1991):

Los quiteños antiguos eran, si se quiere, panteístas o politeístas. Creían en un alma universal, fuente de energía cósmica. A la misteriosa energía, quintaesencia de la gran alma, la denominaban "mana". Así pues, el imaymana o "Yumaymana" significaba potencia sexual, generativa. Traduciendo este concepto a lenguaje esotérico, el término "mana" equivaldría a "espíritu elemental" e "imaymana" a "energía crística". (p.25)

Esto se ve evidenciado en que esta cultura tenía su propio Dios supremo Pacha que según afirman Costales, Costales y Peñaherrera (1996) "Entre los Quitus el concepto de

Pacha, en su noble crecimiento socio-religioso echa raíces; entre estas culturas, avanza en pirámide de ascenso y culmina en Pachayachachic, padre verdadero y casa de todos los hombres” (p.65). El cual pasaría ser el origen de todo, el padre celestial del cual descienden todos los Quitus, mas no sería el único ser supremo a quien le rendirían culto todo esto descubierto gracias a sus ritos funerarios de los sitios arqueológicos Rumipamba y la Florida.

El volcán Rucu Pichincha es también otra deidad de esta cultura al observar como todos sus muertos eran sepultados lo más profundo que se podía y siempre observando hacia este volcán. Por esto se lo podría interpretar como su dios de la tierra, teniendo en cuenta esto, los demás volcanes de los andes recibirían el mismo trato de dioses para los Quitus. Pero más allá de estos macizos de piedra se han podido identificar en los grabados y representaciones en cerámica de esta cultura, que estos rendían culto a algunos animales entre estos la serpiente, la lagartija, el mono y a todas las aves que surcaban en el cielo, por lo cual se podría decir que estos eran sus animales sagrados.

Entre otras criaturas míticas que tenían se encontraba el Catequil, el cual era temido y venerado por todos los andes. Según Costales, Costales y Peñaherrera (1996): “Catequil está representado por el tigre luna, dibujo de la luna en el cielo, a modo de garra de tigre. Más aún se trata de la ideografía del puma sembrando su fallo en la luna” (p.18). De esto se puede interpretar al Catequil como una criatura sagrada única la cual la han representado con la forma de un puma animal al cual las culturas andinas y amazónicas, temían y mostraban mucho respeto.

Esta criatura sería de las más importantes para los Quitus junto a la gran serpiente a la cual se le llamo Pini nombre que según Moreno (1991) significa: “Obsérvese las raíces de la palabra cayapa colorado piñi = serpiente. Puede descomponerse el vocablo en pi=agua y ni=fuego” (p.26). Con lo cual se podría decir que esta criatura dominaba esos elementos algo que es contado en el mito del diluvio, principal historia de este pueblo que relata su origen divino como cuenta Velazco (como fue citado en Lozano. 2016):

Los de Quito conservan aun la memoria de un antiquísimo general naufragio, del cual se salvaron sus progenitores en una casa de palo sobre la cumbre del Pichincha. Según las grandes fábulas que de ellos escribió Niza (Ritos y ceremonias de los indios de Quito), provino aquel naufragio de que los tres hijos de su Dios llamado

Pacha, no teniendo con quienes hacer la guerra, la mantuvieron con una gran serpiente: que herida con muchas flechas, se vengó vomitando tanta agua que anegó toda la tierra: que se salvó Pacha con sus tres hijos, y sus mujeres, fabricando una casa sobre la cumbre del Pichincha (p.53).

En este mito se puede observar como la cultura Quito topa el diluvio universal el cual es mencionado por otras culturas como los Cañarís, Shuar y los judíos en la Biblia. Un hecho que aún se discute si ocurrió en verdad, pero en este caso el causante sería la Serpiente Pini, la que lo provocaría como un castigo a los Hijos del dios Pacha por atreverse a pelear con ella. Este mito nos relata el inmenso poder que tendría esta criatura y su gran tamaño posicionándola entre las criaturas míticas más poderosas y grandes como la serpiente de la mitología nórdica el Jörmungander o la serpiente emplumada de la mitología maya kukulcan.

Este mito es considerado el de origen divino de los Quitus, pero también existe otro en el cual el cual complementaría la historia, como lo relatan Costales, Costales y Peñaherrera (1996):

El desplazamiento de Tumbe, navegando en balsas desde Caráquez, hasta Sumpa (Península de Santa Elena), según las crónicas coincide con la invasión de los gigantes. Pese a la furia de los elementos estos navegantes logran sobrevivir y dejan dos hijos sucesores: Ontoya, quien muere víctima del vicio de sodomía, aprendido de los gigantes y QUITUMBE, desposado por LLIRA, quien sale en busca de nuevas tierras y fundado el asiento humano de Túmbez para retornar a la isla Puná, en donde residió por algunos años.

El hermano de Tumbe, Guayanay, avanza hacia el sur, a los altos andes y da origen a los asentamientos poblacionales cuzqueños, germen de la gran civilización de los incas.

Debido al mal clima de la isla Puná, Quitumbe inicia de nuevo sus andanzas y trepa la cordillera de los andes a territorio de los quitu. Su llegada coincide con la presencia de Atarupanqui hijo de Pacha, sobreviviente del diluvio andino. Se produce enfrentamiento armado entre Quitumbe, sus hombres y Atarupanqui y sus gentes, en larga contienda por muchos años.

Al fin, el primero de estos logra conquistar en sangrientas guerras y unificados por la fuerza los quitus andinos y forasteros o cara quienes ascienden, desde la costa después de habitarla por siglos, se fusionan con los equinocciales y fundan el asiento humano de Quito (p.70).

De este mito se puede llegar a entender mejor el origen celestial e histórico de la cultura Quito, también nos revela la presencia de otras criaturas míticas como los gigantes mencionados en las leyendas de la provincia de Manabí y que incluso son mencionados por culturas de la Amazonia. El protagonista es el guerrero Quitumbe el cual se le conoce como el fundador de la ciudad de Quito y del cual proviene su nombre, también se nos da entender que hubo una guerra por el dominio por estas tierras y que el vencedor logro forjar una unión grande que daría inicio a la construcción de la gran nación Quito.

De lo anterior mencionado podemos concluir que la cultura Quito era una cultura con una mitología muy variada y extensa, en la cual existen desde dioses, hijos de dioses, criaturas legendarias y hasta héroes humanos que las han desafiado. Esto forma parte del legado ancestral que posee el Ecuador y la ciudad de Quito pues por medio de estas criaturas e historias mágicas nos es revelada la riqueza espiritual que tenían los primeros habitantes de Quito.

1.3.2 El arte plástico y las figuras de colección

El arte como lo menciona Lozano (2014): “Se entiende por arte el conjunto de reglas para hacer algo bien; hablando en un sentido general el arte es toda actividad humana que, basándose en ciertos conocimientos, el artista aplica para alcanzar un fin bello” (p.4). De esto se puede entender que el arte es una actividad la cual para ser ejecutada se rige con un conjunto de reglas y conocimientos mediante los cuales se crean obras hermosas. El arte ha existido desde que el humano quiso expresar su diario vivir en cuevas y se ha mantenido como una parte importante de la sociedad moderna.

El arte tiene muchas ramas que se desprenden entre las más importantes Lozano (2014) expresa: “El vocablo arte, entendido en una forma más restringida, implica a las artes plásticas y gráficas, como son la arquitectura, la escultura y la pintura” (p.4). De esto se puede interpretar que el arte puede restringirse en dos ramas importantes de las cuales se desprenderán diversas técnicas de representación artística. Estas dos ramas son de vital

importancia en la actualidad, ya que se las estudia a fondo y en algunos casos son tomadas como una carrera profesional o una especialidad.

De entre estas dos ramas se encuentra el arte plástico el cual Morriña y Jabrías (2001) expresan “Definiremos las artes plásticas como las manifestaciones como materia en el espacio y se perciben por nuestra vista, en virtud de la iluminación, como formas y colores” (p.25). Con lo cual podemos interpretar al arte plástico a toda materia que pueda ser percibida por nuestros sentidos. El arte plástico se caracteriza por el uso de elementos moldeables para su realización como acuarelas, arcillas entre otras, existen dos principales tipos de este arte: el planímetro que se desarrolla en superficies planas, o 2d como la pintura y el grabado, y el volumétrico que se realiza en tres dimensiones, entre estas se encuentran la escultura, la cerámica, la orfebrería, etc.

Una de las técnicas que más ha perdurado con el paso del tiempo es la escultura, según Lozano (2014):

La escultura existe en el espacio, tiene sus propios medios de expresión y los volúmenes y las masas están sometidos a la técnica y el ritmo. La obra escultórica se realiza en materia sólida y, por tanto, está sujeta a las leyes de la estática que rigen a los cuerpos (p.21).

De esto podemos interpretar que la escultura es un medio de interpretación artística en masa sólida que al ser terminado se sujetara a las leyes de los objetos rígidos y quedara estática para siempre o hasta cuando el tiempo las destruya. Este arte ha sido de los más importantes de la historia humana, ya que nuestros antepasados lo han usado desde el comienzo junto a la pintura como un medio de representación para contar historias o rendir tributo a un héroe o dios para ellos. La escultura, así como todas las demás ramas del arte ha tenido una evolución con el pasar de la historia humana como cuenta Lozano (2014):

Al principio del arte, el escultor dominó la masa bruta, no pretendió formar. Posteriormente, los volúmenes fueron cambiando a través de la expresión de los puntos clave y la anatomía apenas se perfilaba, o bien, se manifestaba mediante las formas prismáticas, como si una envoltura cubriese la figura revelando sólo los rasgos más generales. En una tercera etapa el volumen fue penetrado, se abrían cavidades, se buscaba una armonización de macizos y vacíos, se consideraba que el

vacío, los huecos, aunque negativos, son volúmenes, y así surge la combinación de llenos y vanos, masas y atmósfera, salientes y entrantes (p.21).

Como se puede ver el hombre empezó por dominar la masa bruta conformada por diversos materiales como la piedra o el barro para después lograr darle un mayor detalle, alivianar el material para de esta manera ser más fácil mover o unir piezas para la formación de una escultura u obra detallada. La escultura se divide en dos clases: la monumental, que está sujeta a la arquitectura y puede tener o no un fin constructivo como el de apoyar un muro o unir dos puentes, y la exenta la cual no está sujeta a la arquitectura y en su mayoría son grandes estatuas de un valor y detalle extraordinario. Para la elaboración de esculturas con el pasar de los años se han usado materiales como: piedra, arcilla, mármol, madera entre otros.

Desde que empezó el ser humano a moldear masa para hacer esculturas ha cambiado y mejorado su técnica como Lozano (2014) explica: “La mayoría de las técnicas fueron inventadas en la antigüedad y perfeccionadas en el Renacimiento; actualmente han sido industrializadas o llevadas a la producción en serie” (p.22). Esto nos da a entender cómo ha cambiado y evolucionado la forma de hacer esculturas, en especial en el último siglo con la implementación de técnicas industriales. Por lo cual ahora es más fácil poder realizar esculturas las cuales se han convertido en piezas de arte coleccionable y también se han podido diseñar objetos de uso diario con la ayuda de la escultura 3d.

La escultura o modelado 3D es una de las nuevas técnicas de representación artísticas y del diseño según Jorquera (2017) la define como:

Más específicamente, modelar es el proceso de creación de una representación matemática de superficies utilizando geometría. El resultado generado se conoce como un modelo 3D, este se puede representar de dos maneras: en pantalla como una imagen bidimensional a través de un proceso conocido como 3D rendering 7 o bien como objeto físico, a través de una impresora 3D o herramienta fabricación por control numérico. (p.16)

Esto nos da entender que es un proceso mediante la utilización de un software en 3D se diseña y crean piezas tridimensionales, las cuales pueden ser llevadas a lo físico con la ayuda de impresoras 3d. Esta nueva técnica tiene grandes ventajas en la representación de

objetos, animales, o personas como lo afirma Jorquera (2017): “El software 3D y los motores de render permiten crear representaciones que abarcan desde lo microscópico hasta planetas o sistemas solares enteros y todo ello con calidad fotográfica hiperrealista” (p.31).

Por este motivo este nuevo método de diseñar y esculpir en 3D ha revolucionado la forma de crear esculturas, pero como punto negativo solo es rentable si se hace una producción en masa ya que los precios por minuto de impresión son bastante elevados si se quisiera realizar un prototipo.

Mediante el uso de la escultura sea tradicional o la 3D muchos objetos han sido diseñados y fabricados, no solo artísticos, sino objetos de uso común del hombre desde artículos de oficina, hasta muebles para el hogar, de entre todos estos han sobresalido los juguetes que han existido a lo largo de la historia como explica Arango (2017):

Los juguetes son inventos ancestrales. Se presume que, durante la época de las cavernas, los niños y niñas jugaban con huesos y raíces. No obstante, en el antiguo imperio egipcio, cerca de 21 siglos antes de Cristo, en algunas excavaciones hechas desde el siglo XIX se han encontrado pequeñas estatuillas y animalitos con los que los niños jugaban. En la Roma antigua los arqueólogos también dan cuenta en sus excavaciones, de muñecas y estatuillas en marfil.

Con esto se puede ver que los juguetes han existido desde el origen del hombre y han estado ligados a la escultura para su realización. Por ser construidos con materiales moldeables y muchos con forma humana, esto nos indica que tenían un gran valor artístico. Hoy en día los juguetes han cambiado se han modernizado e industrializado, pero siguen formando parte de nuestra sociedad incluso han adquirido importancia como señala Nari (2014):

Son considerados grandes aliados en el proceso de aprendizaje de los niños, ya que, a través del juego, el mismo desarrolla elementos fundamentales en la formación de la personalidad; aprende, organiza sus emociones, procesa informaciones, experimenta situaciones y construye autonomía de acción entre otros beneficios.

Como se puede interpretar los juguetes no solo sirven como un medio de entretenimiento, sino que ayudan al desarrollo de muchas facultades en los niños y a la enseñanza. Entre estos juguetes se encuentran las figuras de acción o colección, muñecos o esculturas que pueden tener forma humana o animal y son fabricados de diversos materiales. Estas figuras con el pasar del tiempo adquirieron popularidad y se volvieron un producto coleccionable el cual cada día va aumentando su valor como menciona Martínez (2015):

Cuando la turbulencia financiera azota los tradicionales instrumentos de inversión como los metales preciosos, las divisas, los fondos, o los derechos empresariales, una alternativa para obtener rendimientos en el largo plazo, son las colecciones. No obstante, ser un coleccionista de cómics o juguetes puede tomar mucho tiempo, 30 años o más.

Esto nos da a entender el valor que pueden adquirir los objetos coleccionables como las figuras de acción o colección, lo que hace que puedan convertirse en una buena inversión con el pasar del tiempo. En la actualidad muchos de estas figuras vienen acompañados por materiales extra como son los posters Vargas (2012) lo define: “El poster es un material gráfico que transmite un mensaje, está integrado en una unidad estética formada por imágenes que causan impacto y por textos breves”. Esto nos da a entender que los posters son un material por medio del cual se es más fácil transmitir un mensaje por esto es incluido intencionalmente en muchas figuras para promocionar nuevos productos.

El impacto que tienen los posters depende también de la imagen que se encuentre plasmada en ellos siendo las ilustraciones unas de las más usadas, Picó (2012) afirma:

La ilustración la podríamos definir como el arte de crear imágenes con la finalidad de apoyar un texto. Esta relación entre la imagen y la palabra escrita puede, como ya veremos, no ser equitativa. Nos encontraremos con tipos de ilustración, con un objetivo didáctico, que están creadas exclusivamente para clarificar un texto, por ejemplo, científico y otras como la ilustración infantil donde a pesar del texto, la ilustración asume casi todo el poder icónico del libro.

Esto nos da entender que la ilustración es importante para los posters ya que sirve para resaltar el mensaje publicitario que estos transmiten y los convierte en un material artístico

para acompañar al producto. Un elemento esencial para las figuras de colección es el packaging o empaque Gonzales (2016) lo define como:

El packaging es todo aquello que conlleva a la inclusión o protección de productos para la distribución, el almacenaje, la venta, y el empleo. En el sentido más estricto para el marketing, esta es la carta de presentación del producto, por lo que debe tener como objetivo primario atraer la atención de los clientes y ser la principal ventana de comunicación hacia el consumidor.

Esto nos revela la importancia que tiene el packaging en la comercialización de todo producto. En el caso de las figuras de colección el packaging hace que lleguen a ganar más valor con el paso del tiempo, al ser las figuras que conservan su empaque original y en buen estado las más valiosas y buscadas por los coleccionistas.

Todo esto nos lleva a concluir que las artes plásticas han existido desde los inicios de la humanidad y de entre sus ramas la escultura ha estado presente en cada etapa de la historia humana evolucionando a su lado y siendo aplicada en diversas áreas. De entre esas aplicadas en la elaboración de juguetes los cuales ya tenían formas humanas o animales desde épocas de los imperios, y podrían considerarse las primeras figuras de colección de la historia. Estos juguetes o figuras no desaparecieron con el paso del tiempo, siguieron formando parte de la infancia de muchos ayudándolos en el aprendizaje y en los últimos años se han convertido en objetos coleccionables que acompañados de posters y su empaque llegan a convertirse en bienes de gran valor para muchas personas.

CAPÍTULO II

Marco metodológico y diagnóstico de necesidades

2.1. Enfoque metodológico

El enfoque metodológico que se aplicó en la presente investigación es el mixto, Hernández (2014) afirma que:

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (p.534).

De esto podemos entender que este enfoque consiste en el uso de técnicas de recolección de datos tanto cualitativa como cuantitativa. Para la presente investigación se usó técnicas variadas como la encuesta, la entrevista y la observación, las cuales contuvieron preguntas de carácter cerrado, de opinión y crítica. Todo esto con la finalidad de obtener la mayor cantidad de información posible que arroje no solo datos de cantidad sino también de opinión y conocimientos de los participantes los cuales serán necesarios para un mejor diagnóstico del problema y solución al mismo.

Otro motivo por el cual se eligió este enfoque es por su meta como lo afirma Hernández (2014): “La meta de la investigación mixta no es reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación, combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales” (p.532). Con esto se da entender que al usar este enfoque se pudo sacar lo mejor de la investigación cualitativa y cuantitativa. Por lo cual también se pudo cubrir las debilidades que estas pudieran tener por separado y se dio una mejor recolección de datos y resultados.

2.2. Población, unidades de estudio y muestra

La población de la presente investigación estuvo conformada por todos los alumnos de sexto y séptimo año de educación básica de la Escuela Fiscal Jorge Escudero Moscoso, ubicada en la parroquia Chimbacalle al sur la ciudad de Quito. Los cuales rondan de entre

10 a 13 años. Además, por todos los profesores encargados de cada paralelo que son en total 4.

Las unidades de estudio para el presente trabajo fueron las siguientes: los alumnos de los dos paralelos de sexto y los dos paralelos de séptimo año de educación básica, y todos los docentes encargados de cada paralelo.

La muestra escogida fue la siguiente:

1. Se eligieron a todos los profesores encargados de los sextos y séptimos años de educación básica de la Escuela. Los cuales han trabajado años en la institución y son los responsables de impartir casi todas las materias de la malla curricular entre las cuales se incluye la materia de historia. Esto los hace conocedores del tema, las carencias que se tienen con respecto a la cultura Quito, sus seres mitológicos y cuáles son los recursos que se tienen para poder difundir estos conocimientos en los alumnos.

2. Se eligió al azar un paralelo de estudiantes de sexto de educación básica y otro paralelo de séptimo de educación básica de la Escuela. Al ser estos los beneficiarios directos del trabajo de investigación y de quienes se debe obtener datos sobre el nivel de información que poseen acerca del tema, sus falencias y opiniones que pueden nutrir de manera positiva en el desarrollo del producto y encaminarlo a que logre satisfacer todas las necesidades que tengan los niños.

2.3. Indicadores a diagnosticar

- Tratamiento curricular de la cultura Quito
- Existencia de materiales didácticos visuales sobre la cultura Quito.
- Conocimiento de los niños sobre los seres mitológicos Quitus.
- Nivel de interés en los niños con las figuras de colección.
- Preferencias en cuanto a diseño, y accesorios en las figuras de colección.

2.4 Métodos empíricos y técnicas empleadas para la recolección de la información

Las técnicas que se aplicaron para recolección de datos fueron las siguientes:

- La entrevista, la cual fue aplicada a todos los profesores encargados de cada curso, por ser quienes imparten la malla académica y conocen el estado actual del tema en la educación. Con el objetivo de obtener información sobre cómo es tratada la información sobre la cultura Quito y si existen materiales didácticos con los cuales puedan apoyarse.
- La encuesta de preguntas cerradas, la cual fue aplicada a los estudiantes de un paralelo de sexto y otro de séptimo año de educación básico, por ser a quienes va dirigido el producto a desarrollar. Con el objetivo de obtener información sobre su nivel de conocimiento respecto al tema de la cultura Quito y su nivel de interés en las figuras de colección que es el producto final a obtener de esta investigación.
- La observación, la cual fue aplicada a una muestra de 10 alumnos de un paralelo de sexto y 10 de séptimo año de educación básica durante un momento de interacción con diferentes tipos de figuras de colección y sus accesorios. Todo esto con el objetivo de observar sus reacciones y obtener información sobre el tipo de diseños que más despiertan su interés y preferencias.

2.5 Análisis resultados

Resultados de la encuesta

La encuesta fue aplicada a un paralelo de sexto y uno de séptimo de año de educación básica dando un total de 59 alumnos encuestados. La encuesta constó de 9 preguntas y se centró en obtener datos acerca de cuántos alumnos conocían a la cultura Quito, sus seres míticos y su interés por las figuras de colección, con lo cual se obtuvieron los siguientes resultados (Anexo 1):

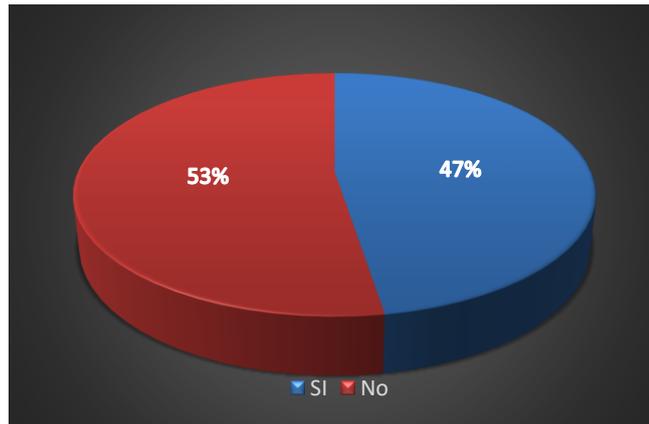


Figura 1: Pregunta 1.- ¿Sabes quiénes fueron los Quitus?

De la pregunta 1 se obtuvo que un 47% de los encuestados saben acerca de quiénes fueron los Quitus, mientras el 53% no lo saben. Esto nos da a entender que existe un desconocimiento de un poco más de la mitad de los alumnos, pero también existe una gran cantidad de alumnos que si conocen acerca de la existencia de esta cultura o han oído hablar de ella.

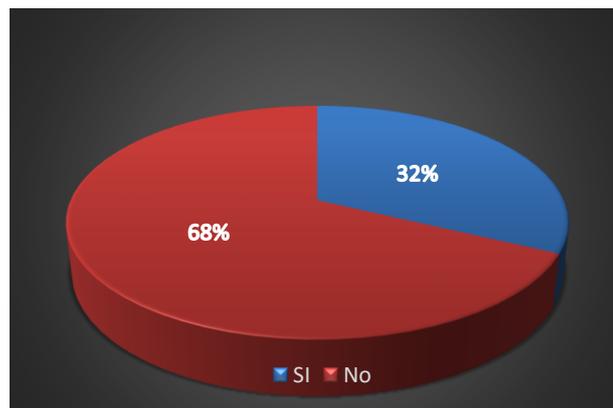


Figura 2: Pregunta 2.- ¿Sabes dónde vivían?

De la pregunta 2 se obtuvo que tan solo un 32% de los encuestados conoce donde vivió esta cultura, mientras el 68% no conoce donde vivían. Esto nos da a entender que existe un gran número de alumnos que desconocen la información básica de esta cultura y los que conocen a esta cultura tan solo poseen información limitada o superficial de esta.

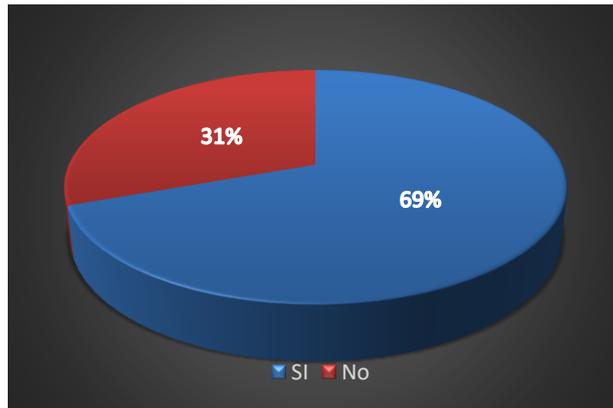


Figura 3: Pregunta 3.- ¿Te gustan los dioses o criaturas mitológicas?

De la pregunta 3 se obtuvo que un 69% de los encuestados tienen un gusto e interés por los dioses o criaturas mitológicas, mientras que un 31% no posee este gusto. Esto nos da a entender que existe una gran mayoría que tienen interés acerca de estos seres, esto puede ser debido a los programas de televisión o mercancía basada en estos seres que tiene dominado el mercado de entretenimiento hoy en día.

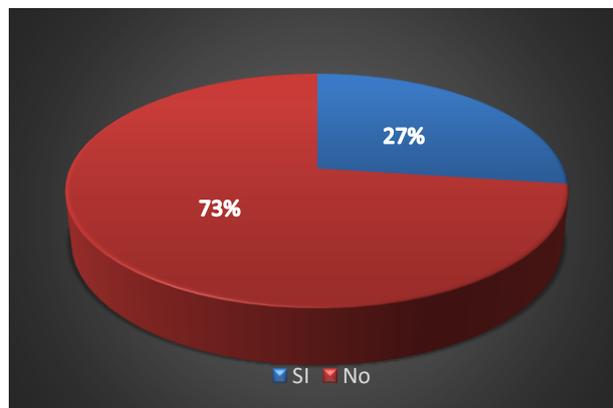


Figura 4: Pregunta 4.- ¿Conoces algún dios o criatura mitológica de los Quitus?

De la pregunta 4 se obtuvo que tan solo un 27% de los encuestados tiene conocimiento acerca de algún dios o criatura mitológica de los Quitus, mientras existe un 73% que desconoce de la existencia de estos seres. Esto nos revela que existe una gran mayoría de estudiantes que no saben de este tema, esto puede ser debido a la poca información que existe acerca de estos en libros y en la web.

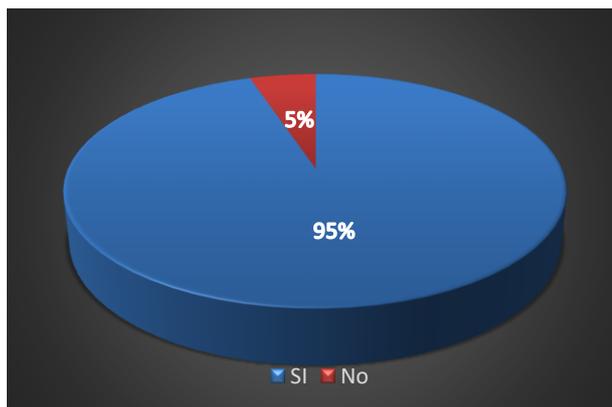


Figura 5: Pregunta 5.- ¿Te gustaría saber más sobre los dioses y criaturas mitológicas de los Quitus?

De la pregunta 5 se obtuvo que un 95% de los encuestados tiene interés por saber y conocer más sobre los seres mitológicos de los Quitus, mientras tan solo un 5% no les interesa saber acerca de ellos. De esto se puede interpretar que existe casi una mayoría total interesada en conocer más acerca de estos seres, esto puede ser por que poseen una gran curiosidad y al no tener el conocimiento que esta cultura tenia seres míticos desean poder satisfacer esa curiosidad.

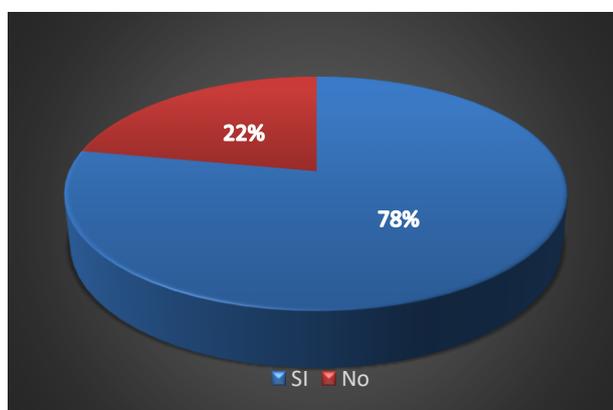


Figura 6: Pregunta 6.- ¿Te gustan las figuras de acción, colección o muñecos?

De la pregunta 6 se obtuvo que un 78% de los encuestados tiene un gusto por las figuras de colección, acción o muñecos mientras que un 22% no les gusta estas figuras. De esto se puede entender que existe un número elevado de encuestados que tienen un gusto por todo tipo de figuras, esto puede deberse al gran mercado que existe actualmente y la gran variedad de figuras que tienen a su alcance para adquirir e interactuar con ellas.

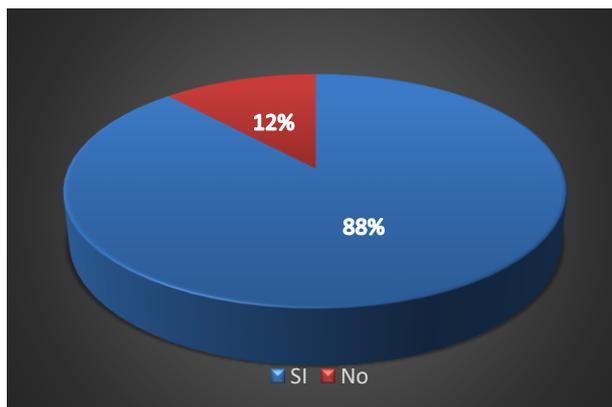


Figura 7: Pregunta 7.- ¿Te gustaría que en las figuras que compras vinieran materiales extra como accesorios, posters y tarjetas?

De la pregunta 7 se obtuvo que un 88% de los encuestados desearían o les gustaría que en las figuras que compran vinieran materiales extra como tarjetas, accesorios y posters, mientras que al 12% no les interesa que las figuras tengan materiales extra. Esto nos da a entender que existe una gran mayoría que prefieren y les gustan más las figuras que tienen materiales extra, esto puede ser debido a que muy pocas figuras en el mercado vienen con estos accesorios. De esta pregunta también se obtiene que se debe incluir estos accesorios en nuestro producto final como un valor agregado para satisfacer las necesidades de la gran mayoría.

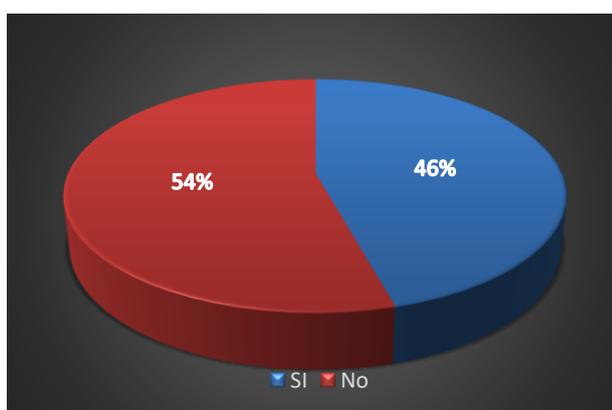


Figura 8: Pregunta 8.- ¿Guardas los paquetes de las figuras o cualquier muñeco que compras?

De la pregunta 8 se obtuvo que un 46% de los encuestados guardan los paquetes de las figuras o cualquier muñeco que compran, mientras que el 54% no lo hacen. Esto nos da a entender que existe un poco más de la mitad que prefieren desechar los paquetes, esto podría ser debido a que muchos paquetes poseen un diseño poco llamativo o están hechos

para ser desechables, con lo cual afectan a los paquetes que son hechos con la finalidad de servir de mostrador y proteger a la figura del paso del tiempo. De esta pregunta también se obtiene que es necesario la realización de un empaque llamativo y que sirva como un complemento útil para las figuras finales con la finalidad de complacer al número de personas que si guardan estos.

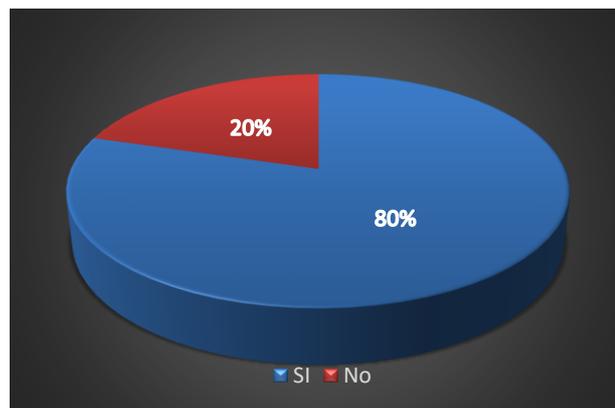


Figura 9: Pregunta 9.- ¿Te gustaría que existieran figuras de acción o colección de los dioses y criaturas mitológicas de los Quitus?

De la pregunta 9 se obtuvo que un 80% de los encuestados desean que existan figuras de acción o colección de dioses y criaturas mitológicas de los Quitus, mientras que un 20% no les interesa que existan. Esto nos da a entender que existe una gran mayoría de personas ansiosas por la elaboración de estas figuras, esto debido a que no existe ninguna en el mercado actual ni como material didáctico de enseñanza. Con este resultado se justifica la realización de este producto ya que cumple con los intereses del público objetivo y a su vez sirve como un material para dar a conocer a esta cultura y su mitología.

Resultados de la entrevista

La entrevista fue aplicada a los cuatro profesores encargados de cada uno de los paralelos de sexto y séptimo año de educación básica. La entrevista constó de 7 preguntas, se centró en conocer el tratamiento que le dan a la mitología Quito en la malla curricular, la existencia de materiales de apoyo para impartir este tema y conocer la opinión de los docentes respecto a esta mitología

Ver (Anexo2).

Pregunta#1: ¿Se enseña a los estudiantes acerca de la cultura Quito y sus seres míticos?

Todos los entrevistados comentaron que no se imparte nada de información acerca de la cultura Quito y mucho menos de sus seres mitológicos esto debido al cambio en la malla curricular que elimino a esta cultura y a las demás del Ecuador de sus libros de historia. Esto nos revela que existe un abandono por parte del Ministerio de Educación hacia las culturas ancestrales del Ecuador, y también nos da a entender que, si algún alumno posee conocimiento de esta cultura, no lo obtuvo en la escuela.

Pregunta#2: ¿Cree importante que los estudiantes conozcan sobre esta cultura y sus seres míticos?

Todos los entrevistados afirmaron que es importante que los alumnos conozcan a esta cultura y su mitología, ya que forma parte de la identidad nacional del Ecuador. Y que al dejarla en el olvido se está acabando con parte de nuestra historia, dejando un vacío en los alumnos, el cual llenan adoptando a otras culturas ajenas a la nuestra.

Pregunta#3: ¿Qué opina de los materiales de apoyo o didácticos que tienen los alumnos en la actualidad para aprender de este tema?

La mayoría de entrevistados comentaron que los únicos materiales existentes como apoyo para este tema son el Internet y las láminas escolares, no existe ningún otro material con el cual los alumnos puedan aprender más de esta cultura ni de las demás. También agregaron que las láminas de los últimos años han salido menos detalladas y se han convertido en un material pobre tanto en diseño como en información que no cumple las expectativas deseadas.

Pregunta#4: ¿Piensa que existe un interés por parte de los alumnos en conocer sobre los seres míticos de esta cultura?

La mayoría de entrevistados comentaron que existe un gran interés por parte de los alumnos en descubrir más acerca de los temas relacionados a culturas y mitología. Todo esto por la gran curiosidad que estos poseen, también recalcaron que muchos buscan información por si mismos cuando algo les llama la atención de los temas que no pueden

ser dados en clases. Por lo cual si se impartiera algo de esta cultura en clases generaría un interés por parte de los alumnos.

Pregunta#5: ¿Cree usted que los alumnos prefieren conocer sobre los seres míticos de culturas extranjeras?

La mayoría de entrevistados comentaron que existe una preferencia repartida en partes iguales tanto por lo extranjero como por lo nacional, afirmaron que los alumnos juegan e interactúan con figuras y juguetes basados en una cultura extranjera pero también gustan de conocer e interactuar con objetos de nuestra cultura. Pero recalcaron que no existe mucho material por parte de nuestra cultura y mitología como si lo hay de la extranjera.

Pregunta#6: ¿Cómo piensa que se podría mejorar y aumentar el interés en conocer más sobre estos seres?

Los entrevistados entregan distintas respuestas, unos comentaron que la mejor forma de mejorar el interés de los alumnos sería que se incluyan de nuevo los temas de culturas en la malla curricular y que se amplíe la información incluyendo la mitología no solo Quito sino de todas las demás culturas del Ecuador. Otros comentaron que sería mejor que existieran actividades extras que fomenten aspectos de la cultura Quito, así como de las demás culturas y también se creasen más materiales de apoyo visuales y físicos para los alumnos, entre los cuales están incluidas las figuras de colección.

Pregunta#7: ¿Qué problemas cree que podrían existir al olvidar a esta cultura y su mitología?

Todos los encuestados comentaron que existirían varios problemas si se llegara a olvidar a esta cultura y su mitología, ya que se estaría perdiendo una parte de la identidad nacional, lo que generaría con el tiempo que los jóvenes adoptaran la cultura externa como propia y esta dominara a la nuestra dejando sepultada parte de la historia Quiteña para siempre. De esto se puede entender que es necesario que se rescate la información de esta cultura y de su mitología el bien de nuestra identidad.

Resultados de la observación

La observación fue participante y fue aplicada a un grupo de 10 alumnos de cada paralelo en un momento de interacción con figuras de acción o colección, paquetes, accesorios como tarjetas, armas y posters. Tuvo una duración de 15 a 20 minutos por cada grupo, fue realizada con base en una guía de observación previamente establecida y se centró en obtener datos acerca de las preferencias de diseño que poseían los estudiantes, de esta observación se obtuvieron los siguientes resultados (Anexo3):

Antes de iniciar con cada observación se procedió a dirigir a cada grupo a un espacio amplio y calmado con el cual pudieran ser libres de interactuar de mejor manera con las figuras y los demás materiales. Se procedió a dejar todos estos en el centro del lugar para que cada alumno fuera libre de tomar los que más les llamaran la atención. Durante cada observación se pudo ver que los estudiantes tenían una preferencia por jugar e interactuar con las figuras de colección sobre los demás materiales, además de entre estas las que más llamaron la atención fueron las de tamaño mediano de colores vivos y cálidos, las cuales a su vez eran la que mejor diseño tenían.

En cuanto a los accesorios se obtuvo que la gran mayoría disfruto de poder tener armas que complementen a las figuras y estas pudieran ser intercambiadas con otras. Más adelante se pudo notar que en cuanto a las tarjetas existió una preferencia por aquellas que tenían un diseño más elaborado casi llegando al realismo. Esto también se repitió en cuanto a los posters en el cual el que más llamo la atención fue el de un diseño e ilustración más elaborada que combinada una cromática de colores fríos y cálidos. Al finalizar de entre los empaques existió una preferencia por los más grandes, que poseían un diseño más llamativo, además que se adaptaban mejor para transportar y guardar la figura de mejor manera.

2.6. Regularidades del diagnóstico

Tomando en cuanto los indicadores se obtuvieron las siguientes regularidades:

- En cuanto al tratamiento curricular de la cultura Quito, se pudo descubrir que esta fue eliminada de la malla curricular de todas las escuelas por parte del Ministerio de Educación. Esto ha provocado que los docentes no puedan impartir ningún

conocimiento de esta cultura durante sus clases por lo cual los alumnos no pueden obtener información de los Quitus y mucho menos de los seres mitológicos de estos en la escuela.

- En cuanto a la existencia de materiales didácticos visuales que traten o contengan información sobre la cultura Quito, se pudo identificar que solo existe uno el cual es las láminas escolares que se venden en todas las papelerías nacionales. Estas tienen un diseño pobre e información limitada con lo cual no pueden cumplir con las necesidades que puedan tener los alumnos. Aparte de este no existen otros materiales visuales que puedan retratar aspectos físicos y míticos de esta cultura como lo harían ilustraciones, cómics, cuentos, figuras de colección, etc.
- Se pudo identificar que poco menos de la mitad de los niños encuestados poseían un conocimiento básico sobre la cultura Quito, o al menos habían oído hablar de ella. En cuanto a los seres mitológicos de esta cultura la gran mayoría los desconoce o no saben que existen, aunque se pudo conocer que tienen un gran interés por saber más acerca de estos y conocer su apariencia. Esto nos permite identificar que existe un alto número de personas que desconocen esta información, y sienten la necesidad de conocerla.
- Se conoció que la gran mayoría de alumnos tienen interés por las figuras de colección, teniendo más preferencia por aquellas que tienen materiales extra como: accesorios, armas, posters, tarjetas, etc. Además, se identificó que un gran número está interesado en que existen figuras de colección de las criaturas mitológicas Quito. Esto nos revela que en el producto final es necesario y está apegado a los gustos de los niños, además que deben ser agregados materiales extra para cumplir con las expectativas de la gran mayoría.
- En cuanto a las preferencias de diseño y accesorios de las figuras de colección se pudo identificar que los niños tienen más interés por aquellas que son de un tamaño mediano, ligeras, de colores cálidos y vivos con las cuales tienen una mayor facilidad de interactuar con sus manos. Los accesorios que más llaman su atención son las armas intercambiables, las tarjetas y posters de un género de fantasía con una calidad de ilustración más apegada al realismo. Además, que los empaques solo

son interesantes para ellos si poseen un buen diseño y mejor funcionalidad para poder guardar las figuras. Esto nos permite identificar que el producto final debe tener estas características tanto en las figuras, accesorios y empaques para que lograr ser de la preferencia del público objetivo.

CAPÍTULO III

Elaboración de las figuras de los seres mitológicos Quito

3.1 Propuesta y conceptualización

En base a los resultados obtenidos en el capítulo dos, se pudo concluir que existe un desconocimiento en la mayor parte de los alumnos de sexto y séptimo año de educación básica de la escuela Jorge Escudero Moscoso en cuanto los seres mitológicos Quito.

De estos resultados se obtuvo información por parte de los docentes coordinadores de cada curso que revelo la falta de materiales de apoyo didácticos por medio del cuales los alumnos puedan obtener información y una representación visual acerca de los seres míticos Quito. Además, también se pudo revelar que la mayor parte de encuestados tiene la curiosidad de saber cómo eran estos seres y están interesados en que existan representaciones en forma de figuras de colección para poder interactuar con ellas.

Por este motivo la propuesta está basada en aplicar las características del arte plástico y el diseño gráfico para desarrollar figuras de colección sobre los seres mitológicos Quito. Estas deben incluir accesorios como: armas, manos intercambiables, posters ilustrados y un empaque el cual cuente con un diseño funcional. Todo esto con el fin de acoplarse a la preferencia del público objetivo y puedan servir como un material didáctico de apoyo eficiente y funcional para la educación.

Las figuras de colección contaron con una estructura rígida fabricada a base de alambre y estuvieron modeladas de un material hecho personalmente a base de mazapán, fécula de maíz, cola blanca, glicerina y conservantes que da como resultado una masa moldeable más resistente que la arcilla, todo esto con el fin que pueda resistir golpes y caídas.

Los accesorios como armas y manos intercambiables fueron elaborados con la misma masa usada en la figura, los posters fueron hechos digitalmente y el empaque fue elaborado con un diseño monocromático funcional con el fin de no opacar a la figura. Esto permitirá que los niños puedan interactuar de una manera dinámica con las figuras y despertar su interés por los seres míticos Quito.

3.1.2 Procesos de realización

Para la realización de las figuras, se procedió con los siguientes puntos:

- Se investigó acerca de las principales leyendas o mitos de la cultura Quito, de las cuales se obtuvo que existen once seres mitológicos que forman parte de la cosmovisión y creencias Quito recopilados todos en el libro Mitos Quito-Cara de Alfredo Costales, Jaime Costales y Piedad Peñaherrera.
- De los 11 seres mitológicos y tomando en cuenta el largo tiempo de elaboración por cada figura se decidió elegir a dos seres representativos, para ser reproducidos. Estos fueron: Quitumbe, por ser el personaje mítico al que se le atribuye la fundación de Quito en la mayoría de las leyendas y Pini la gran serpiente que se le atribuye como la principal responsable del diluvio universal según la mitología Quito
- Se realizó el diseño a lápiz de los seres míticos basado en las características detalladas en las leyendas Quito, y los comentarios obtenidos durante la observación por parte de los alumnos de la escuela Jorge Escudero Moscoso.
- Se eligió un tamaño mediano y una estructura rígida contando con una base que acompañe a la figura, para acoplarse mejor a las preferencias de los niños obtenidas durante la observación
- Ya que realizar la reproducción de los once seres míticos no fue posible se decidió realizar ilustraciones de cada uno de ellos para posters, con el fin de dar a conocer gráficamente y sean reconocidos por los niños y puedan ser incluidos junto a las figuras físicas como material adicional.
- Se optó por elaborar un empaque para resguardar la figura realizando un diseño sencillo para que este no opaque a la figura y sirva para incluir información detallada del ser mítico representado

3.2 Desarrollo

3.2.1 Bocetaje de personajes

Previo al desarrollo de las figuras e ilustraciones de cada ser mitológico se procedió a realizar el diseño de estos partiendo de bocetos con la técnica de lápiz suave Hb. Para Su diseño se tomó en cuenta las descripciones de cada ser mítico tomadas de los mitos además de características reales e históricas como en el caso de los seres de apariencia animal, se tomó como referencia a animales que habitan los andes del Ecuador. En el caso de los seres humanoides se tomó como base la fisionomía y vestimenta indígena de la cultura Quito la cual es explicada y tiene una recreación en los murales del parque arqueológico Rumipamba.



Figura 10: Fotografía de la recreación sobre el aspecto y vestimenta de los Quitus

Fuente: Parque arqueológico Rumipamba, (2018).

Se trató de conservar la esencia indígena y de animales ecuatorianos lo más posible en cada uno de los seres míticos, pero también se agregó elementos fantásticos acorde a las preferencias del público objetivo como son la incorporación de poderes representativos para cada personaje, accesorios de oro y plata en la vestimenta y armas para cada uno. Se realizaron distintas versiones de cuerpo, vestimenta, rostro y accesorios para cada personaje todo esto hasta llegar al diseño final.



Figura 11: Boceto preliminar Quitumbe

3.2.2 Personajes elegidos para la elaboración de figuras

Una vez obtenido los bocetos finales de los once seres míticos Quitus, se decidió elegir dos para ser llevados a figuras: Quitumbe el fundador de la nación Quito, personaje mítico que cuenta con edificaciones, colegios y plazas con su nombre en el actual Quito y Pini la gran serpiente que fue causante del diluvio universal según la mitología Quito. Esta elección también fue considerada debido a las reacciones de los niños durante la observación que evidencio que tenían una preferencia por guerreros míticos con poderes especiales y criaturas animales gigantescas (Anexo 4).

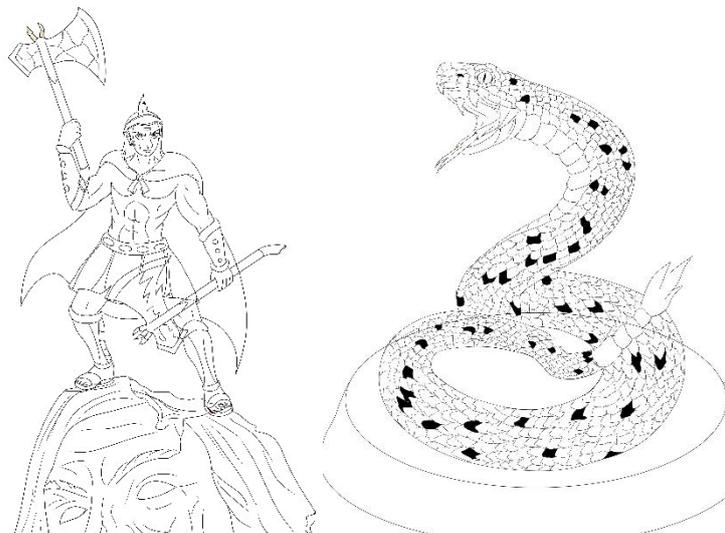


Figura 12: Bocetos finales seres míticos Quitumbe y Pini

3.2.3 Estructura, accesorios y tamaño de las figuras

Se decidió elaborar las figuras con una estructura rígida de una sola pieza todo esto con el fin de mantener un acabado artístico más realista sin dejar líneas de corte como poseen las figuras que son de varias piezas armables. Se resolvió que ambas figuras tuvieran una base con estética de diorama que complemente y enriquezca aún más el valor artístico de las figuras. Para los accesorios se dispuso la creación de dos hachas para Quitumbe tomando en cuenta los restos de armas Quito encontrados en los parques arqueológicos de Rumipamba y la florida en Quito para su diseño. En cuanto al tamaño se optó por uno mediano para Quitumbe de 19x10 cm y para Pini un tamaño grande de 28X30 cm para lograr ofrecer una fácil manipulación e interacción con cada una.

3.2.4. Modelado de las figuras

Antes de proceder con la elaboración de las figuras se eligió y analizó un artista en el área de modelado de figuras que sirvió como ejemplo para mejorar el estilo de modelado final para el producto, este fue:

Tabla 1: Análisis y referente artístico de modelado de figuras

Escultura	Datos generales y análisis
	<p>Autor: Diego Gonzales</p> <p>País: Argentina</p> <p>Obra: Fan art Batman 57 cm</p> <p>Apreciación de la obra: Se puede observar que es una escultura rígida de una sola pieza, está hecha con la técnica de modelado tradicional a base de un esqueleto de alambre y utilizando un material creado por el propio artista llamado plasticera, el personaje cuenta con rasgos sobre exagerados en musculatura y facciones del rostro todo esto para acoplarse de mejor manera al estilo comic original del personaje. Se puede observar como acopla bien la pintura y le da un difuminado en los</p>

	músculos para darle así más volumen, al final uso tela para elaborar la capa a diferencia de otros artistas que modelan la ropa con el mismo material del cuerpo.
--	---

Una vez analizado al referente se procedió con la elaboración de las figuras, primero se construyó un esqueleto usando alambre galvanizado de calibre 12, con este alambre se elaboró el esqueleto de las figuras. Más adelante se procedió a cubrir el abdomen y el pecho con papel aluminio con el objetivo de darle volumen a las figuras y así generar una base firme para proceder con el proceso de modelado.

En el modelado de los cuerpos se utilizó una masa propia hecha a base de mazapán, fécula de maíz, glicerina, cola blanca y conservantes, la cual posee una textura fácil de manejar y al secarse forma un cuerpo más resistente a golpes y caídas superando a otros materiales de modelado como la arcilla o la masa para figuras marca sculpey. Se respeta el tamaño mínimo de 7 cabezas y media en la figura humana, exagerando un poco en cuanto a la musculatura para acoplarse mejor al estilo comic semi realista del diseño final del personaje. En cuanto a la serpiente se le da un volumen de 5cm de ancho por 50cm de largo para lograr interpretar de una mejor manera el tamaño de una boa gigante sobre exagerando de igual manera sus escamas y cuernos en el acabado final.

En las armas se aplicó la misma técnica de armar un esqueleto de alambre y modelar alrededor de este con la misma masa usada en el cuerpo, lo que dio como resultado un acabado más realista y resistente. Las bases fueron hechas en madera y en la parte superior se modelo usando una mezcla de masa de modelar Jovi en conjunto con la masa propia para lograr crear una textura similar a piedra y tierra arenosa. Al momento de modelar los ambientes siguiendo el estilo de un diorama se logró obtener la textura deseada de piedra y tierra con lo cual quedo un acabado más artístico.



Figura 13: Modelado preliminar de Quitumbe y Pini

3.2.4. Vestimenta y cromática

En cuanto a la vestimenta se eligió elaborarla con tela y no con la misma masa usada en el modelado del cuerpo con el fin de lograr un acabado más estético y funcional además de darle un valor artesanal que lo diferencie de las demás figuras en el mercado. La vestimenta fue elaborada solo para Quitumbe, esta consta de una capa, una banda y un anaco corto para la parte inferior del cuerpo para generar un estilo cómodo, ligero, acorde de una persona que vivió la mayor parte de su vida en la costa y diferenciarlo de la vestimenta de los seres míticos de los andes la cual era más abrigada. Se decidió añadirle protectores en los brazos y piernas a madera de armadura todo esto para dar un aspecto de guerrero, pero además hacerlos de oro, plata y adornados con esmeraldas, gema común en las costas ecuatorianas en la época precolombina para resaltar la realeza a la que pertenecía el personaje.

La cromática estuvo compuesta de colores cálidos y fríos los cuales fueron los más atractivos para el público objetivo. Se decidió usar el amarillo, rojo, azul y verde para la ropa de Quitumbe, colores usados en los pueblos de centro américa en especial en la cultura Maya usados en su famosa Cruz Maya Pedroni (2002) afirma:

El pensamiento cosmogónico y filosófico de los pueblos mayenses mesoamericanos, explica los cuatro ángulos del universo relacionándolos con colores específicos. El oriente, o zona donde sale el sol, es rojo [kaq, en Quiché] y significa el inicio de toda actividad, en el tiempo y el espacio, y la sangre. Es la luz y la iluminación del mundo para la existencia. El oeste, en cambio, es el negro [q'eq], y se identifica con el

descanso, puesto que es el punto donde se oculta el sol, con el tiempo para reparar fuerzas y, por lo tanto, con la esperanza. El norte es el blanco [saq], y constituye el pilar del camino y de la sabiduría. Es lo espiritual. El lugar de reposo del nawal de los abuelos y de los que ya partieron. El camino por donde sale el aire, donde está la respiración y la transpiración que alimenta y fortalece a los seres vivos. Las cosas que no podemos ver ni tocar, la energía del hombre y la naturaleza. El sur es el amarillo [q'an]. El espacio donde reposan los bienes materiales, necesarios para la existencia útil del ser. El amarillo simboliza las cosechas. (pp. 70-71).

Esto nos da a entender lo importante que eran estos colores para aquella cultura que los considero sagrados y fueron usados en su vestimenta, esculturas y pinturas. Se toma esta cromática para Quitumbe debido a que según el mito llegó junto a su familia a las costas ecuatorianas desde el norte con lo cual pudieron tener contacto con la cultura Maya o hasta formar parte de ella como en el caso de la cultura Awa que se la considera descendiente directo de esa cultura. Para la gran serpiente Pini se eligió una paleta de colores Fríos tomando como referencia a los de la culebra boba o *Liophisepinephelus* la cual es la serpiente más común en la ciudad.



Figura 14: Paleta de colores Quitumbe

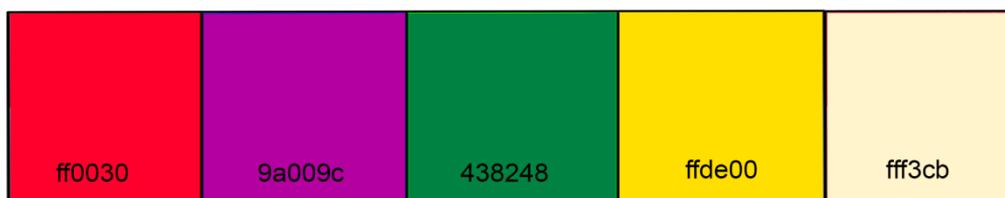


Figura 15: Paleta de colores Pini

En la última etapa del proceso se pintó a los personajes con las paletas de color elegidas para esto se usó pinturas acrílicas mate para el cuerpo y acrílicos metalizados para los

adornos de oro y plata, las gemas fueron complementadas con bisutería y al finalizar se consiguió un acabado entre artesanal e industrial (Anexo 5)

3.2.5. Ilustraciones

Como material extra se decidió elaborar ilustraciones de todos los seres míticos para ofrecer una representación fantástica de cada uno de ellos y poder dar a conocer el aspecto de cada uno al no poder ser llevados todos a figuras. Se tomó como base los bocetos finales realizados de cada uno de los seres míticos para después redibujarlos en un estilo semi realista conservando su estética de comic exagerado con rasgos anime en los ojos. Para la creación de este estilo fue necesario elegir referentes artísticos.

Tabla 2: Análisis y referentes artísticos de ilustración

Ilustración	Datos generales y análisis
	<p>Autor: Chris Bjors</p> <p>Pais: Estados Unidos</p> <p>Obra: Gold skin for Rama de Smite</p> <p>Apreciación de la obra: Se puede observar que es una ilustración con un estilo casi realista, pero conservando aspectos sobre exagerados en los músculos y vestimenta, se puede ver que no existe línea base, todo el volumen y detalles fueron detallados por pinceladas digitalmente. En cuanto a cromática usa colores vivos sobresaturados en ciertos puntos, el fondo se encuentra poco detallado y nublado para no opacar al personaje principal.</p>
	<p>Autor: Gonzales Ordoñez Arias</p> <p>Pais: Chile</p> <p>Obra: Gabriel</p> <p>Apreciación de la obra: Se puede observar una ilustración fantástica muy inspirada en el estilo</p>

	<p>comic por la exageración de los músculos y rasgos manga en el cabello y ojos. Pose un mínimo uso de línea todo el volumen y sombras lo hace usando pinceles suaves y fuertes dando un resultado semi realista. Posee una cromática saturada y brillos muy incandescentes, el fondo es sencillo, pero cumple bastante bien como complemento para hacer brillar al personaje.</p>
---	--

Seres Mitológicos

Una vez analizada la técnica de cada artista de referencia se procedió a realizar la ilustración de los once seres míticos usando métodos y técnicas digitales. Al final se logró plasmar la esencia de cada personaje dotándola de una identidad propia. Los seres míticos de los Quitus se clasificaron de la siguiente manera:

Tabla 3: Diseño y descripción Seres Mitológicos

Dioses	
Ilustración	Descripción
	<p>Pacha: también conocido como Pachacamac o la voz del trueno, es el dios creador de todos los humanos se hizo hombre y creó una mujer llamada Eacha a la cual le dio poder divino para tomarla como su esposa y tener tres hijos.</p> <p>Al ser el dios supremo para la cultura Quitu, se lo caracterizó con una musculatura sobre exagerada, adornos de plata y cobre, además de poderes de relámpago. Su vestimenta y cromática está basada en la del pueblo Quitu recreada en el parque arqueológico Rumipamba.</p>



Eacha: su nombre proviene de Chanu, el amanecer del día, esposa de Pacha mujer nacida humana pero convertida en diosa por su esposo se la considero madre de luz y luz materna. Al igual que Pacha ella abandono el mundo terrenal y fue al reino espiritual junto a él.

Se la caracterizo con un cuerpo delgado y sobre exageración en brazos y piernas, se agregó adornos de cobre y plata, además se le dio poderes de energía y luz por siguiendo a las descripciones en la leyenda. Su vestimenta está basada en la del pueblo Quito recreada en el parque arqueológico Rumipamba.



Rucu: Su nombre significa padre antiguo o viejo es el actual volcán inactivo Rucu Pichincha, para la cultura Quito al igual que los demás volcanes de la cordillera era considerado su dios y padre de la tierra por eso en sus ritos funerarios enterraban a sus muertos con la vista hacia este volcán.

Se lo caracterizo con una apariencia humanoide como la de un titán gigante de tierra, nevados, rocas, bosques y agua en todo su cuerpo dando la apariencia de un volcán viviente.

Semi dioses

Atarupanqui: hijo de Pacha y Eacha su nombre significa Venado que arde, hombre Grande, hombre antiguo considerado un semi dios y conductor de su pueblo, logro herir a la serpiente Pini junto con sus hermanos, pero tuvo que ser rescatado por su padre. Lucho con Quitumbe por



el dominio de la tierra de la mitad del mundo.
Se lo caracterizo con poderes de energía y luz como su madre, un cuerpo robusto como el de su padre, adornos de cobre, plata y bronce. La vestimenta conserva el mismo estilo y cromática que la de su padre.



Cucicayo: segundo hijo de Pacha y Eacha su nombre significa hombre alegre, voz de los frutos solares, un semi dios. También hirió a la sirviente Pini, despues del diluvio abandono estas tierras buscando expandir su legado.
Se lo caracterizo con poderes de fuego, un cuerpo más delgado que el de su padre Pacha, adornos de oro, plata y cobre en sus brazos y piernas. La vestimenta siguió el estilo y cromática que la de sus padres

Guerreros legendarios



Quitumbe: se le considera el fundador de Quito, aunque según el mito el verdadero fundador seria Pacha. Enfrento la furia de los gigantes en la costa del actual Ecuador y tras derrotarlo enfrenta a Atarupanqui por el dominio de las tierras de Quito.
Se lo caracterizo con un cuerpo robusto, sobre exagerado en los músculos, poderes de fuego como se le describe usarlos en algunas leyendas, vestimenta ligera y elegante para resaltar su

	<p>estatus de líder y monarca, toma los colores rojo, azul, amarillo y verde usados por la cultura Maya de quienes posiblemente descendió.</p>
	<p>Guayanay: hijo de Quitumbe, creció apartado de su padre y su madre Llira intento matarlo, pero fue salvado por un ave gigante, su nombre significa golondrina, se dice que fue capturado por una tribu hostil en las costas, pero la hija del jefe lo ayudo a escapar dándole un hacha de plata. Ambos huirán hasta los territorios del actual Cuzco, según la leyenda el nieto de Guayanay seria Manco Capac por lo cual se lo considera padre de los Incas.</p> <p>Se lo caracterizo con un cuerpo robusto y rostro hermoso, ropas ligeras, añadiéndole alas para resaltar su capacidad de volar, además poniéndole como arma un hacha de plata que es nombrada en muchos mitos como su arma.</p>
<p>Criaturas fantásticas</p>	
	<p>Pini-Queaanu o PINI: serpiente semilla, serpiente de fuego, serpiente de raza, asociada como criatura sagrada de la fertilidad y la vida, es capaz de dominar los elementos del Agua y del fuego. Es la criatura que inunda el mundo con agua como castigo a los hijos de Pacha por atreverse a desafiarla.</p> <p>Se la caracterizo como una serpiente gigante con adornos de oro en la cabeza basados en el kukulcan la serpiente voladora Maya, y una cromática de colores basados en la serpiente Boba de Quito.</p>



Catequill: el tigre Luna o puma, creador o hacedor de vida, se lo considera el ser más temido y respetado desde el Cuzco tierra de los Incas, hasta Quito en donde se lo asociaba con las fases de la luna.

Se lo caracterizo tomando como referencia al puma andino exagerando sus rasgos faciales, musculatura y pelaje. Además se le añadió simbología Quitu en su pelaje a manera de tatuajes y una pulsera de oro y esmeralda para diferenciarlo de sus representaciones Incas, las que en su mayoría lo caracterizan como un dios Humanoide.

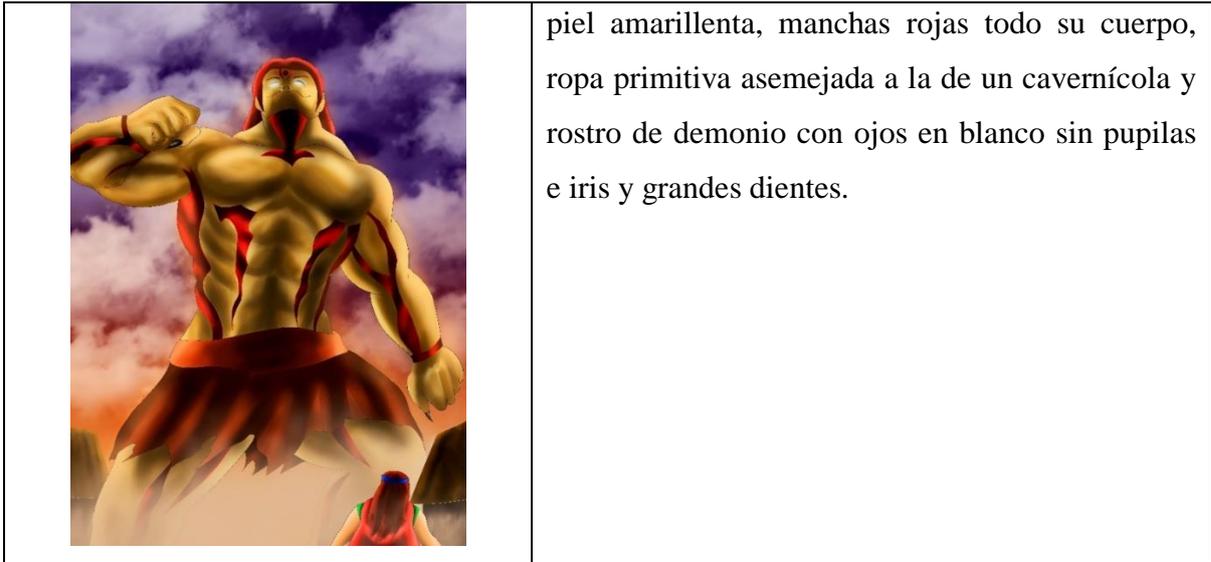


Pillallau: según los aborígenes, tenía características ornito zoomorfas, de la cintura para arriba es Cuntur (cóndor) y de la cintura para abajo es puma. Según la tradición es el señor del relámpago, del trueno y la granizada al cual ellos rogaban para calmar su lluvia y alejar las tormentas de la tierra.

Se lo caracterizo tomando como referencia al Grifo criatura mítica de Europa que es mitad águila y mitad león. Pero en este caso mitad cóndor y mitad puma sobre exagerando sus rasgos faciales, pelaje y alas.

Gigantes: seres humanoide de gran tamaño que arribaron a las costas ecuatorianas en balsas, cometieron asesinatos y violaciones en los pueblos que encontraban, encontrarían su fin al enfrentarse a Quitumbe.

Se los caracterizo con forma de humanos con una musculatura sobre exagerada, cabello rojizo largo,



Marcos

Como último elemento para acompañar a las ilustraciones se realizó un marco el cual sirva para poner el nombre de cada ser mítico y así se pueda facilitar la diferenciación de cada uno en el espectador.

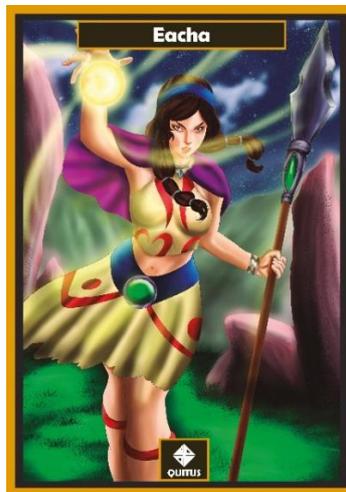


Figura 16: Diseño Final de marco e ilustración

3.2.6 El empaque

El empaque de las figuras de colección al igual que toda la imagen del producto mantiene la misma conceptualización de diseño de la marca: usa el isologotipo de la marca, los colores corporativos y los símbolos característicos de cada personaje. El diseño industrial del empaque es sencillo en cuanto a la función práctica, porque cubre las

necesidades de manipulación, transporte, almacenaje y exhibición de cada figura. Ambos empaques tienen la forma cubico-rectangular y armarlos es muy sencillo. La estética que se manejó para su diseño mantiene un estilo minimalista y el uso de formas básicas geométricas como recurso del estilo propio de la marca.

La estructura de diseño es la misma para todos los empaques de los personajes: en el frente se usa un fotomontaje de un paisaje que tiene referencia con el personaje, como ejemplo, el empaque de Pini trabaja con el concepto de tormenta y lluvia y el de Quitumbe el cielo sideral con un meteorito cayendo. La sección de atrás contiene la ilustración principal del personaje con su nombre, un marco con líneas rectangulares basadas en la simbología Quito y su nombre junto con un subtítulo detallando la clase de ser mítico que es. La primera sección lateral contiene los demás personajes de la colección con su respectiva ilustración, nombre y símbolo clasificados según la categoría de dioses, semidioses, héroes y criaturas míticas.

La segunda sección lateral contiene la descripción de cada personaje de acuerdo a la leyenda o historia mítica de cual se tomó. Además, contiene la publicidad para guiar a los usuarios hacia la aplicación complementaria del producto, donde encontrarán más información acerca de la cultura Quito: la historia, leyendas y demás personajes.

Por último, en cuanto a la función simbólica siempre se trata de resaltar el Isotipo principal de la marca. Esta está ubicada en lugares estratégicos para la darla a conocer al usuario y con esta constante repetición, se pretende exista una recordación de la misma. La cromática es la misma que se escogió para toda imagen visual cuyos colores principales se explican a continuación.

Gris oscuro y negro: Tomado de la obsidiana que era una piedra que resultaba de las erupciones volcánicas. Aunque existen diferentes tonos de colores, el negro y gris son las obsidianas más comunes que se han encontrado en estudios arqueológicos.

Rojo (Pigmentos naturales): Los Quitus al igual que otras culturas andinas obtenían los colores de los pigmentos vegetales resultantes de la ebullición de las plantas. Los matices del rojo usados para la cromática de la imagen se los obtiene del shanshi.

Blanco: Este color representa el día para los Quitus, que connota el mundo de arriba: el mundo espiritual, la luz y la vida.

Oro: Este color es tomado del metal que representa. Aunque en Quito no existían minas de oro, este metal como para la mayoría de culturas precolombinas es muy valioso por la maleabilidad y ductilidad que hacen que sea un metal fácil de manipular.

Todos estos elementos han sido usados dando un conjunto visual práctico, sencillo y marcando un estilo propio; haciendo que, la función práctica, estética y simbólica del diseño de empaques logre su propósito. Todos estos elementos logran comunicar al usuario el estilo propio de la marca y así, el deseo de coleccionar las figuras, conocer más de los personajes y con esto, conocer de las leyendas, mitología e historia de la cultura Quito.



Figura 17: Diseños finales de los empaques

3.2.8 Propuesta pre-liminar

Como propuesta pre-liminar se propuso que el producto este conformado por 2 figuras de colección con accesorios de armas y manos intercambiables para Quitumbe, y una corona para Pini, además de dos empaques, uno para cada figura y 11 posters de tamaño A3 de todos los seres mitológicos, estos vendrán incluidos en el interior de los empaques junto a las figuras.

3.2.9 Materiales y tecnologías

Para la ejecución de las figuras, accesorios posters y empaques fue requerido distintos materiales partiendo por etapas de ejecución:

Tabla 4: Materiales y tecnologías

En el Bocetaje	
Lápiz Hb	Usado para realizar los dibujos de los personajes con trazos suaves que no dañen la hoja y sean fáciles de borrar.
Borrador	Utilizado para borrar errores producidos durante cada boceto.
Bocetero de papel bond	Utilizado como base en la cual se dibujó a cada personaje.
En las figuras	
Masa para figuras hecha a mano	Usado como la masa principal en el modelado de todos los personajes y sus accesorios como las armas y manos intercambiables.
Masa de modelar Jovi	Utilizado para modelar una base de tierra y rocas a manera de diorama para colocar cada figura.
Alambre Galvanizado	Utilizado para realizar un esqueleto de alambre para cada figura.
Acrílicos de diversos colores	Usados para pintar las figuras modeladas con diversas tonalidades.
Tela Satin	Utilizada para realizar la ropa de Quitumbe.

En las ilustraciones para posters	
Tableta de dibujo Wacon	Usada para dibujar digitalmente en el software de dibujo Manga Studio 5 cada personaje.
Software Manga Studio 5	Programa usado para dibujar digitalmente cada personaje utilizando su herramienta de pluma manual para lograr un trazo orgánico que no se lograría con la pluma tradicional del programa Adobe Photoshop
Software Adobe Photoshop CS6	Programa usado para aplicar color en cada personaje utilizando la variedad de pinceles que posee, siendo los más usados el pincel suave y fuerte.
En el empaque	
Software Adobe Illustrator Cs6	Utilizado para realizar el diseño y troquelado del empaque.
Software Adobe Photoshop CS6	Utilizado para realizar las ilustraciones que van colocadas en la parte exterior del empaque.

3.2.10 Modelos pre-eliminares

Se elaboraron los primeros prototipos de las figuras previos a ser valoradas por especialistas.



Figura 18: Fotografías de los modelos preliminares de las figuras

3.3 Valoración del producto

Para valorar la propuesta se utilizó el criterio de especialistas y para determinar a estos especialistas se establecieron los siguientes indicadores:

1. Ser graduado de la de las especialidades en: Diseño, Arte y Educación.
2. Tener al menos 5 años de experiencia en el ejercicio de la profesión

La propuesta fue valorada por 3 especialistas en arte, y diseño además de un especialista en educación, a los cuales se les indico la propuesta del producto y una guía para su valoración. (Anexo 6).

Los indicadores de la guía fueron los siguientes:

1. Valor educativo
2. Diseño y empaque
3. Funcionalidad
4. Cromática
5. Calidad de ilustración

Estos indicadores debían ser evaluados en: excelente, muy bueno, bueno y regular, además de realizar observaciones en cada uno de ellos.

Además, se les pidió a los evaluadores que hicieran recomendaciones para mejorar el producto.

El análisis de los resultados de las valoraciones de los especialistas es el siguiente:

- *Valor educativo:* tres especialistas indicaron que el valor educativo es excelente y uno que es muy bueno
- *Diseño y empaque:* tres especialistas indicaron que el diseño del empaque es excelente y uno que es muy bueno.
- *Funcionalidad:* tres de los especialistas indicaron que la funcionabilidad de las figuras era excelente y uno que era buena.

- *Cromática:* tres de los especialistas indicaron que la cromática elegida para las figuras es excelente y uno que es muy buena.
- *Calidad de ilustración:* tres de los especialistas recalcaron que las ilustraciones de los seres mitológicos son excelentes mientras que uno que es muy buena.

Las sugerencias de los especialistas fueron: tener más cuidado con las manos y accesorios de las figuras además de pulir de mejor manera los rasgos faciales en la figura humana además se recomendó dar más capas de pintura y poner sombreado en ambas figuras para darles más realismo como último se recomienda poner una placa en las bases de las figuras con el nombre del respectivo ser mitológico. En cuanto al empaque la única recomendación que se hizo fue que se realizara un troquelado redondo u ovalado en vez de romboide, todo con el fin que se conserve mejor unidad en el diseño. Como última recomendación se recomendó proporcionar el aporte que ofrece el producto para el diseño gráfico.

Al finalizar el análisis de las valoraciones se pudo determinar que la gran mayoría de especialistas califican al producto como excelente o muy bueno, recalcando el gran valor educativo que este puede ofrecer. Al final se proporcionó pocas recomendaciones que se enfocaron más en pulir y mejorar detalles de escultura y el empaque.

3.4 Propuesta final

Como propuesta final y tomando en cuenta las recomendaciones ofrecidas por los expertos durante la valoración el producto estuvo conformado por 2 figuras de colección con piezas intercambiables como manos extra para Quitumbe y una corona de oro para Pini. Además de poseer una base rígida con temática de diorama con una placa de metal en el centro en la cual se escribió el nombre del personaje de la figura. Se incluirán 11 posters con un marco en el cual ira escrito el nombre de todos los seres míticos Quito y dos paquetes que sirven para resguardar y exhibir las figuras.



Figura 19: Propuesta final

El presupuesto estimado de producción del producto es el siguiente:

Tabla 5: Presupuesto

Valor Prototipo			
Materiales	Cantidad	Valor unitario	Total
Alambre galvanizado	1 m	\$ 0.80	\$0.80
Masa de modelar Jovi	1 lb	\$ 2.50	\$2.50
Masa De modelar personal	1 lb	\$ 3.00	\$3.00
Base de madera	1 u	\$ 2.50	\$2.50
Tela Satín	1 m	\$ 2.50	\$2.50
Acrílicos	6 u	\$ 3.00	\$18.00
Imanes de neodimio	6 u	\$ 2.00	\$12.00
Placas de metal	1u	\$3.00	\$3.00
Subtotal 1			\$44.30
Mano de obra			
Confección de ropa	3 u	\$3.00	\$9.00
Esculpido de figura	1u	\$20.00	\$20.00
Pintado de figura	1u	\$15.00	\$15.00
Subtotal 2			\$ 44.00
Impresiones			
Poster	1 u	\$2.00	\$2.00
Empaque	1 u	\$10.00	\$10.00
Subtotal 3			\$12.00
Total			\$ 100.30
Valor Producción en Serie (100 unidades)			
Material	Cantidad	V. unitario (reducido)	Total
Alambre	100 m	\$ 0,50	\$50.00
Masa de modelar Jovi	100 lb	\$ 1.50	\$150.00
Masa De modelar personal	100 lb	\$ 1.50	\$150.00
Base de madera	100 u	\$ 1,00	\$100.00
Tela Satín	100 m	\$ 1.00	\$100.00
Acrílicos	100 u	\$ 2.00	\$200.00
Imanes de neodimio	600 u	\$ 1.00	\$600.00
Placas de metal	100 u	\$ 1.00	\$100.00

Moldes para reproducción	100 u	\$ 5.00	\$500.00
Subtotal 1		\$19.50	\$1,950.00
Mano de obra			
Confección de ropa	100 u	\$2.00	\$200.00
Pintado de figuras	100 u	\$10.00	\$1,000.00
Reproducción en moldes	100 u	\$ 5.00	\$500.00
Subtotal 2		\$17.00	\$ 1,700.00
Impresiones			
Poster	100 u	\$0.50	\$50.00
Empaque	100 u	\$6.00	\$600.00
Subtotal 3		\$6.50	\$650.00
Total		\$43.00 c/u	\$4,300.00

Valor a la de venta	
Producción	\$43.00
Mantenimiento y transporte (10%)	\$4.30
Administración (5%)	\$2.15
Ventas (20%)	\$8.60
COSTO TOTAL:	\$58.05
Porcentaje de utilidad 25%	\$14.50
P.V.P.	\$72.55

Conclusiones

El diagnóstico sobre el manejo de la mitología Quito en la escuela Jorge Escudero Moscoso reveló que este tema no se encuentra en la malla académica además que no existen materiales de apoyo dentro de la institución por medio de los cuales se pueda dar a conocer seres de la mitología Quito. Esto conlleva a que exista un desconocimiento casi total en los niños a pesar de que muchos tengan interés de conocer más acerca de estos seres.

Los mitos de la cultura Quito y sus seres al ser transmitidos de manera oral cuentan con pocos libros que los han documentado y tampoco cuentan con muchas representaciones visuales de ellos, por lo cual pueden perderse con el pasar del tiempo. Por este motivo, las figuras de colección además de ser un material de apoyo para el aprendizaje y al ser un producto gráfico y visual aporta a la ciudad representaciones físicas de los seres míticos Quito de esta manera puedan ayudar a para mantener viva la mitología de esta cultura que es parte de la historia Quiteña.

Los resultados obtenidos durante la observación revelaron que los alumnos tienen una preferencia por los seres mitológicos con poderes fantásticos y rasgos sobre exagerados. Por lo cual se tomó esos datos junto con la información recopilada de libros y sitios arqueológicos para la realización del diseño final de cada ser mitológico. Esto dio como resultado la creación de diseños novedosos que combinan la fantasía y la realidad de la que están basados cada ser mítico, así se pueden ajustar a las preferencias actuales del público objetivo.

La valoración de la propuesta por parte de varios especialistas en las ramas del arte, diseño y educación revelaron que el producto era factible tanto como un aporte para el diseño gráfico como para a educación. Se tomaron en cuenta todas las recomendaciones ofrecidas por cada uno de ellos con el propósito de mejorar el producto final y hacerlo más llamativo para el público objetivo.

Recomendaciones

- Se recomienda incorporar en la escuela Jorge Escudero Moscoso las figuras de colección de los seres mitológicos Quitu como material de apoyo en el área de las ciencias sociales y educación artística. Todo con el fin de que los niños puedan interactuar con estas y aprendan a valorar la gran riqueza ancestral de la ciudad de Quito.

- Se propone realizar talleres que capaciten a los docentes de la escuela sobre el correcto uso de las figuras, para que de esta manera puedan supervisar a sus alumnos durante el proceso de interacción con las figuras y estas puedan durar años sin ser deterioradas.

- Se recomienda a la facultad de Artes y Humanidades de la Universidad Tecnológica Israel apoyar la realización de más proyectos enfocados en el arte plástico ya que rescatan el proceso de elaboración manual de un producto que se ha estado perdiendo en el área de diseño al ser reemplazado por procesos digitales.

- Se sugiere presentar este proyecto al Ministerio de Educación para que ellos puedan difundirlo y apoyar investigaciones futuras que tomen a la mitología Quitu y de las demás culturas del país para rescatar a sus seres mitológicos que posee el Ecuador y puedan ser conocidos por los alumnos de todo el país.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Almeida, L. (2007). *Antología*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com/lib/uisraelsp/detail.action?docID=3222791>
- Albarracín, C. (2015). *Diseño de un libro ilustrado 3D para aportar a la conservación de la mitología ecuatoriana en adolescentes* (Tesis de pregrado). Universidad del Azuay, Ecuador.
- Aquiles, R. (1960). *Quitús y Caras*. Quito: LLACTA.
- Arango, R. (26 de diciembre, 2017). Historia de los juguetes. El colombiano. Recuperado de <http://www.elcolombiano.com/opinion/columnistas/historia-de-los-juguetes-DK7914500>
- Costales, A., Costales, J. y Peñaherrera, P. (1996). *Mitos Quitú-Cara*. Quito: ABYA-AYALA.
- Eliade, M. (1991). *Mito y Realidad*. Barcelona: EDITORIAL LABOR. S.A.
- Gonzales, M. (17 de junio del 2016). ¿Qué es el packaging? Recuperado de <https://www.informabtl.com/que-es-el-packaging/>
- Hernández, R. (2014). *Metodología de la Investigación*. México: MCGRAW-HILL / INTERAMERICANA EDITORES, S.A.
- Izurieta, N (2017). *Construcción de una figura representativa de una leyenda de Quito, incluida su guía de procesos* (Tesis de pregrado). Universidad Tecnológica Israel, Ecuador
- Jarrin, P. (2017). *La ilustración y su aporte en la consolidación de personajes referentes a mitos y leyendas para niños de entre 9 y 11 años del Cantón Salcedo* (Tesis de pregrado). Universidad Técnica de Ambato, Ecuador.
- Jorquera, O. (2017). *Fabricación digital: introducción al modelado e impresión 3d*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Lozano, F. (2014). *Historia del arte*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Martínez, E. (5 de marzo del 2015). Coleccionar juguetes, ¿es una inversión rentable? El Financiero. Recuperado de <http://www.elfinanciero.com.mx/mis-finanzas/coleccionar-juguetes-es-una-inversion-rentable>
- Moreno, J. (1991). *Quito Profundo*. Quito: IADAP.
- Morriña, O. y Jubrias, M. (2001). *Ver Y Comprender Las Artes Plásticas*. Recuperado de <http://www.ebooksbrasil.org/adobeebook/artes.pdf>

- Nari, G. (16 de octubre de 2014). Importancia de los juguetes en el desarrollo infantil. Recuperado de <http://suhijo.com/2014/10/importancia-de-los-juguetes-en-el-desarrollo-infantil/>
- Pedroni, A. (2002). *El mundo como imagen. Guatemala: EDICIONES DE LA ANORMALIDAD*
- Picó, S. (20 de junio del 2012). ¿Qué es la ilustración? Recuperado de <https://estudiosimonpico.wordpress.com/2012/06/20/que-es-la-ilustracion/>
- Qhapac, J. (2012). *Cosmovisión Andina*. Lima: PACHAYACHACHIQ
- Rubio, O. (2013). *Los indios ecuatorianos: evolución histórica y políticas indigenistas*. Recuperado de <http://ebookcentral.proquest.com>
- Silva, E. (2004). *Identidad Nacional Y Poder*. Quito: ABYA-AYALA.
- Unesco. (s/f). Proteger el patrimonio y fomentar la creatividad. Recuperado de <https://es.unesco.org/themes/proteger-patrimonio-y-fomentar-creatividad>
- Vargas, M. (10 de junio del 2014). El poster científico. Recuperado de <https://sites.google.com/site/itt2012cursoelaborarponencias/7-el-poster-cientifico>
- Vásquez, J. (2016). *Reimaginar el mito de las guacamayas ilustraciones 3d, Transición de las guacamayas de seres mágicos a mujeres* (Tesis de pregrado). Universidad de Cuenca, Ecuador.

ANEXOS

Anexo # 1

Formato de la Entrevista

Entrevista Individual:

Escuela Fiscal Jorge Escudero Moscoso:

Docente:

¿Se enseña a los estudiantes acerca de la cultura Quito y sus seres míticos?

¿Cree importante que los estudiantes conozcan sobre esta cultura y sus seres míticos?

¿Qué opina de los materiales de apoyo o didácticos que tienen los alumnos en la actualidad para aprender de este tema?

¿Piensa que existe un interés por parte de los alumnos en conocer sobre los seres míticos de esta cultura?

¿Cree usted que los alumnos prefieren conocer sobre los seres míticos de culturas extranjeras

¿Cómo piensa que se podría mejorar y aumentar el interés en conocer más sobre estos seres?

¿Qué problemas cree que podrían existir al olvidar a esta cultura y su mitología?

Anexo # 2

Formato de la Encuesta

UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA ISRAEL

ENCUESTA A ESTUDIANTES DE LA ESCUELA JORGE ESCUDERO MOSCOSO

DATOS PERSONALES:

NIÑA _____ NIÑO _____

EDAD _____

CURSO _____

PREGUNTAS

Ponga una X en su respuesta.

- | | | |
|---|-----------------------------|-----------------------------|
| 1. ¿Sabes quiénes fueron los Quitus? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 2. ¿Sabes dónde Vivian? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 3. ¿Te gustan los dioses o criaturas mitológicas? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 4. ¿Conoces algún dios o criatura mitológica de los Quitus? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 5. ¿Te gustaría saber sobre los dioses y criaturas mitológicas de los Quitus? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 6. ¿Te gustan las figuras de acción, colección o muñecos? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 7. ¿Te gustaría que en las figuras que compras vinieran materiales extra como accesorios, posters y tarjetas? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 8. ¿Guardas los paquetes de las figuras o cualquier muñeco que compras? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |
| 9. ¿Te gustaría que existieran figuras de acción o colección de los dioses y criaturas mitológicas de los Quitus? | SI <input type="checkbox"/> | NO <input type="checkbox"/> |

Anexo # 3

Formato de la guía de observación

GUÍA DE OBSERVACIÓN

Objetivo: Identificar las preferencias en cuanto a Diseño y accesorios en las figuras de colección.

Asunto : Observar las reacciones de los sujetos por cada una de los materiales con los cuales interaccionan (figuras y accesorios).

Fecha : 04-06-2018

Duración : 30min.

Momento : _____

Lugar : Escuela Fiscal Jorge Escudero Moscoso

Sujetos observados: Alumnos sexto y séptimo año de educación básica

Observador : Roger Pilicita Gordon

Puntos a observar	Pocos	Muchos	Interpretación y curiosidades observadas
1) Los alumnos muestran interés en todas las figuras de colección.			
2) Interés por las figuras con colores fríos y oscuros.			
3) Interés por las figuras con colores vivos y cálidos.			
4) Interés en interactuar con accesorios (armas).			

5) Interés en interactuar con tarjetas de colección de ilustración simple.			
6) Interés en interactuar con tarjetas de colección de ilustración compleja.			
7) Interés en los posters con cromática de colores cálidos y diseño infantil.			
8) Interés en los posters con cromática de colores fríos y diseño elaborado.			
9) Interés con los paquetes simples y menos complejos.			
10) Interés en los paquetes más complejos y funcionales			
11) Interés en los diseños preliminares de los personajes.			

Anexo # 4

Ilustraciones preliminares usadas durante la observación



Anexo # 5

Proceso de elaboración de las figuras

			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
			
Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8

			
Semana 1	Semana 2	Semana 3	Semana 4
			
Semana 5	Semana 6	Semana 7	Semana 8

Anexo # 6

Valoraciones Criterio de especialistas

Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Nombre: Pablo Jaramillo

Profesión: Ing. Multimedia

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

Indicador	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Observaciones
Valor educativo	X				
Diseño y Packaging	X				
Funcionalidad	X				
Cromática	X				
Calidad de ilustración	X				

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Tener más cuidado en el detalle de las manos y en los rasgos del personaje. Incorporar una placa de etiquetas que permita identificar al personaje y tenerlo como un elemento expuesto.


Firma,

Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Nombre: Andrea Morales

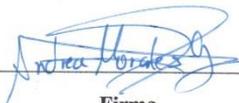
Profesión: Artes y Humanidades (Diseño)

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

Indicador	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Observaciones
Valor educativo	X				
Diseño y Packaging		X			(Cambiar diseño de Sarcófago para mantener la unidad en el diseño)
Funcionalidad	X				
Cromática	X				
Calidad de ilustración	X				

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

⇒ Proporcionar un curso al respecto a la profesión del Diseño.


Firma

Guía para la valoración de la propuesta mediante criterio de especialistas

Nombre: Bonela Ramiro V.

Profesión: Artsite y Diseñador

I. Valore la guía atendiendo a los siguientes indicadores:

Indicador	Excelente	Muy buena	Buena	Regular	Observaciones
Valor educativo		X			
Diseño y Packaging	X				
Funcionalidad			X		
Cromática		X			
Calidad de ilustración		X			

II. Ofrezca las recomendaciones que considere oportunas para mejorar la propuesta:

Las ilustraciones están muy buenas, sin embargo algunas no están terminadas. La escultura está increíble por tener algunos talentos: inclinación hacia artes, quehacer en el material, cromática de piel; pinturas de rostro. Relacionar entre pocas historias y mitologías.


Firma

Anexo # 7

Solicitud a la Escuela Jorge Escudero Moscoso

Quito, Martes 8 de Mayo del 2018

Lic. Wilson Campaña
RECTOR DE LA ESCUELA JORGE ESCUDERO MOSCOSO

De mis consideraciones reciba un cordial saludo:

Yo, **Roger Alfonso Pilicita Gordon**, con número de Cédula de identidad **171800363-3**. Estudiante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico, de la Universidad Tecnológica Israel. Solicito de la manera más cordial se me permita realizar unas encuestas y entrevistas a los docentes y estudiantes de sexto y séptimo de básica por un periodo de 4 semanas, para la elaboración de mi plan de titulación, también se me permita el acceso a las instalaciones en el horario que los docentes crean pertinente para elaborar las actividades mencionadas.

Por la atención brindada le anticipo mis agradecimientos.

Roger Pilicita

Roger Pilicita G.

Número telefónico: 0991009445
Correo electrónico: rogerp.gordon@yahoo.es

Recibido
08-05-2018

