



UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA

SEDE QUITO

CARRERA DE DISEÑO MULTIMEDIA

**DE LA NARRATIVA ORAL AL DISEÑO DIGITAL:
ADAPTACIÓN DE TRES SERES MITOLÓGICOS
REPRESENTATIVOS DE LA COSTA, SIERRA Y ORIENTE
ECUATORIANO A TRAVÉS DEL MODELADO 3D**

Trabajo de titulación previo a la obtención del

Título de Licenciado en Diseño Multimedia

AUTOR: Andrés Alejandro Gómez Alban

TUTOR: Ricardo Enrique Moreno Andrade

Quito-Ecuador

2025

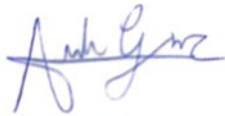
CERTIFICADO DE RESPONSABILIDAD Y AUTORÍA DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Andrés Alejandro Gómez Alban con documento de identificación N° 1726643172 manifiesto que:

Soy el autor y responsable del presente trabajo; y, autorizo a que sin fines de lucro la Universidad Politécnica Salesiana pueda usar, difundir, reproducir o publicar de manera total o parcial el presente trabajo de titulación.

Quito, 30 de junio del año 2025

Atentamente,



Andrés Alejandro Gomez Alban

1726643172

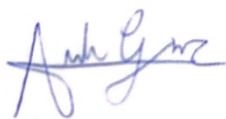
**CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN
A LA UNIVERSIDAD POLITÉCNICA SALESIANA**

Yo, Andrés Alejandro Gómez Alban con documento de identificación No. 1726643172 expreso mi voluntad y por medio del presente documento cedo a la Universidad Politécnica Salesiana la titularidad sobre los derechos patrimoniales en virtud de que soy autor del Proyecto integrador: De la narrativa oral al diseño digital: Adaptación de tres seres mitológicos representativos de la costa, sierra y oriente ecuatoriano a través del modelado 3D, el cual ha sido desarrollado para optar por el título de: Licenciado en Diseño Multimedia, en la Universidad Politécnica Salesiana, quedando la Universidad facultada para ejercer plenamente los derechos cedidos anteriormente.

En concordancia con lo manifestado, suscribo este documento en el momento que hago la entrega del trabajo final en formato digital a la Biblioteca de la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 28 de junio del año 2025

Atentamente,



Andrés Alejandro Gómez Alban
1726643172

CERTIFICADO DE DIRECCIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Yo, Ricardo Enrique Moreno Andrade con documento de identificación N° 1714353388, docente de la Universidad Politécnica Salesiana , declaro que bajo mi tutoría fue desarrollado el trabajo de titulación: DE LA NARRATIVA ORAL AL DISEÑO DIGITAL: ADAPTACIÓN DE TRES SERES MITOLÓGICOS REPRESENTATIVOS DE LA COSTA, SIERRA Y ORIENTE ECUATORIANO A TRAVÉS DEL MODELADO 3D, realizado por Andrés Alejandro Gómez Alban con documento de identificación N° 1726643172, obteniendo como resultado final el trabajo de titulación bajo la opción Licenciado en Diseño Multimedia que cumple con todos los requisitos determinados por la Universidad Politécnica Salesiana.

Quito, 30 de junio del año 2025

Atentamente,



Mgr. Ricardo Enrique Moreno Andrade
1714353388

DEDICATORIA

A mi hermana Vale por su ejemplo constante que me han servido de inspiración.

A mis padres por su amor y apoyo incondicional que han sido fundamentales en mi búsqueda del conocimiento.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi gratitud infinita a mi Tutor Ricardo Moreno, por su excelente dirección académica, su guía, apoyo y estímulo, lo que me ha permitido dar forma a mi trabajo de investigación y sobre todo un aporte invaluable para mi carrera profesional que empieza.

Agradezco a la Universidad, sus Directivos, el Cuerpo Docente, por haberme cobijado con sus conocimientos.

ÍNDICE

INTRODUCCIÓN	1
Objetivo General	1
Objetivos Específicos.....	1
Aproximación teórica.....	3
Identidad cultural	3
Mitología ecuatoriana	3
Cuentos infantiles asociados a la mitología ecuatoriana.....	4
La Diosa Umiña	5
El Carhunco	5
El Demonio Iwia	6
Diseño y modelado 3D como estrategias de conexión emocional.....	6
Realidad aumentada (RA) frente a la educación y divulgación cultural.....	6
Metodología	8
Resultados	13
Escenarios para el cuento	19
Escenarios del Iwia	21
Maquetación del cuento	22
Conclusiones	24
Referencias bibliográficas.....	25
ANEXOS	28
Anexo 1.- Encuesta para Niños.....	28
Anexo 2.- Resultados de la encuesta para niños	31
Anexo 3.- Encuesta para los padres	38
Anexo 4.- Resultados de la encuesta para Padres	42

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1	31
Figura 2	31
Figura 3	32
Figura 4	32
Figura 5	33
Figura 6	33
Figura 7	34
Figura 8	34
Figura 9	35
Figura 10	35
Figura 11	36
Figura 12	36
Figura 13	37
Figura 14	37
Figura 15	42
Figura 16	42
Figura 17	43
Figura 18	43
Figura 19	44
Figura 20	44
Figura 21	45
Figura 22	45
Figura 23	46
Figura 24	46
Figura 25	47
Figura 26	47
Figura 27	48
Figura 28	48
Figura 29	49
Figura 30	49
Figura 31	50
Figura 32	50
Figura 33	15
Figura 34	16
Figura 35	16
Ficha 36	17
Figura 37	17
Figura 38	18
Figura 39	18
Figura 40	19
Figura 41	19
Figura 42	20
Figura 43	20
Figura 43	21
Figura 44	21
Figura 45	22
Figura 46	22
Figura 47	23

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	4
Tabla 2	14
Tabla 3	14
Tabla 4	15

RESUMEN

Este trabajo de titulación se fundamenta en el rescate y revalorización de las criaturas mitológicas del Ecuador a través del diseño y modelado 3D, con el fin de despertar el interés de los jóvenes y fortalecer su identidad cultural. Desde una visión que combina la narrativa popular, con la tecnología digital y el arte, se seleccionaron tres personajes mitológicos que representen a las diferentes regiones del país: la Diosa Umiña, el Carbunco y el demonio Iwia, con el objetivo de elaborarlos mediante técnicas de ilustración y modelado tridimensional para crear un cuento infantil interactivo con criaturas en 3D que pueda ser visualizado desde dispositivos móviles mediante códigos QR.

El presente proyecto basa su implementación en la filosofía del diseño y la narrativa popular mitológica para generar una combinación visual y narrativa contemporánea que facilite la difusión entre el público joven y permita brindar estos contenidos de forma mucho más dinámica, educativa e inclusiva.

Las conclusiones del estudio destacan la efectividad del diseño multimedia como herramienta para revitalizar el patrimonio intangible del Ecuador. Si bien se abordaron únicamente tres criaturas mitológicas, el enfoque metodológico y creativo abre la puerta a futuras investigaciones más amplias que incluyan más personajes y recursos interactivos. Finalmente, se propone continuar desarrollando proyectos similares que integren la participación comunitaria y evalúen el impacto real en la percepción cultural de los usuarios.

PALABRAS CLAVE: Diseño multimedia, Modelado 3D, Patrimonio cultural, Mitología ecuatoriana, Narrativa cultural

ABSTRAC

This degree work is based on the rescue and revaluation of mythological creatures of Ecuador through design and 3D modeling, in order to awaken the interest of young people and strengthen their cultural identity. From a vision that combines popular narrative with digital technology and art, three mythological characters were selected to represent the different regions of the country: the goddess Umiña, the Carhunco and the demon Iwia, in order to elaborate them through illustration techniques and three-dimensional modeling to create an interactive children's story with 3D creatures that can be viewed from mobile devices using QR codes.

The project bases its implementation on the philosophy of design and popular mythology narrative to generate a visual and contemporary narrative combination that facilitates dissemination among young audiences and allows providing these contents in a much more dynamic, educational and inclusive way.

The conclusions of the study highlight the effectiveness of multimedia design as a tool to revitalize Ecuador's intangible heritage. Although only three creatures were addressed, the methodological and creative approach opens the door to future broader research that includes more characters and interactive resources. Finally, it is proposed to continue developing similar projects that integrate community participation and evaluate the real impact on the cultural perception of users.

KEY WORDS: Multimedia design, 3D modeling, Cultural heritage, Ecuadorian mythology, Cultural narrativ

INTRODUCCIÓN

La mitología ecuatoriana es un componente esencial del patrimonio cultural del país, representando las creencias, valores y cosmovisión de sus pueblos. Sin embargo, en la actualidad, estas narraciones han perdido relevancia entre las nuevas generaciones debido a la falta de difusión en formatos visualmente atractivos y adaptados a los medios digitales contemporáneos.

La generalización y difusión de narrativas extranjeras que desde la animación cada vez más innovadora ha captado la atención de las nuevas generaciones reduciendo la posibilidad de desarrollar el interés por las leyendas locales. Este problema se debe en esencia a la falta de expresiones visuales contemporáneas que faciliten la promoción cultural dirigida a un público más joven (Giménez, 2002).

Es por esto que el presente proyecto se basa en la selección de tres criaturas mitológicas ecuatorianas que representan cada región geográfica de nuestro país, costa, sierra y amazonia, para a través del diseño y modelado en 3D generar un enfoque visualmente atractivo cuya esencia cultural y narrativa sea mucho más accesible para las nuevas generaciones. La adaptación de mitos y leyendas a nuevas formas de comunicación y difusión es clave para conservarlos en la memoria colectiva (Fernández Rubio, 2018).

Objetivo General

Desarrollar un cuento mediante el uso de modelos 3D de criaturas mitológicas ecuatorianas representativas de las regiones Costa, Sierra y Amazonía, como una estrategia de documentación y difusión de mitos y leyendas locales enmarcadas en diseños digitales para promover su conocimiento y apreciación en las nuevas generaciones.

Objetivos Específicos

- Investigar la narrativa tradicional y representatividad visual de tres criaturas mitológicas propias de cada región natural del país con el fin de asegurar que su representación digital mantenga su autenticidad simbólica y cultural.
- Diagramar el cuento y modelar en 3D las criaturas mitológicas representantes de cada región, utilizando geometría poligonal que facilite su representación visual mientras que se conserva su esencia cultural.

- Crear herramientas lúdicas mediante el uso de la realidad aumentada para aumentar el interés en los mitos y leyendas locales en las nuevas generaciones.

Justificación

La importancia de este proyecto se fundamenta en la necesidad de preservar y difundir nuestro patrimonio mitológico en medio del creciente interés de niños y jóvenes por narrativas foráneas, lo que hace imprescindible la necesidad de documentar las características culturales y simbólicas de mitos y leyendas acerca de criaturas mitológicas autóctonas de cada región natural del país, para garantizar la preservación de toda la información relevante en un nuevo entorno digital.

Para el diseño y modelado de estas criaturas mitológicas en 3D se requiere un proceso estructurado de tal forma que asegure que el modelado 3D resultante respete la tradición gráfica y narrativa mientras que cumpla con los estándares gráficos actuales en medios digitales. Según Norman (2004), la interacción con elementos visuales bien diseñados genera una conexión emocional con el espectador, esto posibilita resaltar la importancia de mantener un enfoque visual en la reinterpretación de figuras mitológicas.

Finalmente, a través de este proyecto se busca mejorar los vínculos de niños y jóvenes con la identidad cultural de nuestro país mediante herramientas novedosas como la realidad aumentada. La difusión visual de la mitología local puede incentivar el interés y aprecio por estas criaturas propias del folclor nacional. Como señala (Zanipattini Mata, 2016), el interés de los jóvenes por la cultura local ha disminuido debido a la falta de representación en medios modernos, por lo que es fundamental crear propuestas visuales atractivas que revitalicen su conexión con la identidad ecuatoriana.

En consecuencia, la pregunta de investigación que se pretende responder es: ¿Cómo puede el modelado 3D de criaturas mitológicas ecuatorianas contribuir a la preservación y difusión del patrimonio cultural entre las nuevas generaciones?

Aproximación teórica

La mitología ecuatoriana es clave en la identidad cultural, pero corre riesgo de desaparecer sin difusión en formatos modernos. Para preservarla, es necesario adaptarla yendo más allá de las meras réplicas o copias fieles que sólo se diferencian del modelo por imperfecciones casuales (Ferrer Franquesa et al., 2012). Este proyecto usa diseño y modelado 3D para reinterpretar tres seres mitológicos de la Costa, la Sierra y la Amazonia. Para ello, se aplican estrategias visuales que conectan con el público juvenil.

Identidad cultural

La identidad cultural puede entenderse como el conjunto de rasgos materiales e inmateriales, espirituales, simbólicos y sociales que caracterizan a un grupo humano y le permiten reconocerse a sí mismo frente a otros. Esta identidad se manifiesta en la autoidentificación étnica y cultural, y está profundamente vinculada con elementos como la lengua, las creencias, las costumbres, los valores y las prácticas cotidianas. Estos componentes no solo reflejan una herencia colectiva, sino que también construyen un sentido de pertenencia y continuidad dentro de una comunidad (Instituto Nacional de Estadística y Censos, 2018).

Por su parte, la Ley Orgánica de Cultura define la identidad cultural como el derecho de todas las personas a construir y mantener su propia identidad, así como a decidir libremente su pertenencia a una o varias comunidades culturales. Esta identidad no es estática, sino que se transforma y se enriquece constantemente a través del intercambio con otras culturas y del contexto social en el que se desarrolla (Ley Orgánica de Cultura, 2016).

Mitología ecuatoriana

La expresión cultural viva, dinámica y colectiva, en la que las historias, mitos, leyendas, canciones, cuentos y relatos se transmiten a través de la palabra hablada a la siguiente generación, generalmente en contextos comunitarios y familiares. Es una tradición que sirve de pilar para la literatura popular y es propia de sociedades en la que la transmisión de saberes y valores se realiza principalmente de manera verbal (Pedrosa Bartolomé, 2005).

Esta es una manifestación cultural de carácter anónimo, que forma parte de la identidad de un pueblo y que se adapta con el tiempo a nuevas realidades y contextos sociales sin perder su esencia. Tal como señala Jiménez (2016) se caracteriza por ser el producto de un contexto cultural

y por ser un vehículo para preservar la memoria histórica y cultural y construir la identidad de los pueblos.

La tradición oral está llena de personajes que reflejan la diversidad cultural y simbólica de la comunidad que los narra, en los que sus miembros se reconocen, y cuyas acciones transmiten valores, normas y conocimientos ancestrales. Así, además de ser una forma de entretenimiento, cumple funciones educativas, morales y de cohesión social. El uso de distintos recursos expresivos, así como la espontaneidad y creatividad del narrador permite causar mayor impacto emocional y arraigar los relatos en la memoria de los oyentes (Ramírez Poloche, 2012).

Estas narraciones provenientes de la tradición oral y parte de las creencias religiosas de los pueblos ancestrales, con el tiempo se van convirtiendo en seres folclóricos que forman parte de la mitología (Encalada Vásquez, 2024). La mitología ecuatoriana está compuesta por relatos, leyendas y creencias ancestrales transmitidas oralmente, que reflejan la cosmovisión, valores y temores de los pueblos originarios y mestizos del país. La tabla a continuación lista algunos de los seres que pertenecen a esta mitología.

Tabla 1

Seres de mitos y leyendas ecuatorianas por región

Región	Personajes fantásticos
Costa	El Duende, La Tunda, El Tintín, La Dama Tapada, Posorja
Sierra	Aya Uma, Juan Osito, Sacha Runa, Guagua Auca/Huiñagüilli, Chuzalongo
Oriente	Etsa, Nantu, Jempe, Kuillur y Duciro, Nunkui

Nota. Información tomada de: Conde (2012); Encalada Vásquez (2024); Instituto

Nacional de Patrimonio Cultural (2013); Mena Vásquez et al. (2009); Ministerio de Educación (2018a, 2018b, 2018c, 2018d).

Cuentos infantiles asociados a la mitología ecuatoriana

La tradición oral ha ido paulatinamente sentando las bases de la literatura popular. Muchos de los mitos ancestrales se han puesto por escrito y algunos se han adecuado para ser asimilados por niños, niñas y adolescentes, con la finalidad de fortalecer su identidad cultural y transmitir los preciados valores de los pueblos originarios.

Así, se han hecho disponibles ciertas adaptaciones de las leyendas ecuatorianas a manera de cuentos o relatos cortos. Entre ellos, se encuentran: *Espuma de mar*, que narra el mito de Posorja; *La Tunda*; *El árbol de la abundancia*, que incorpora dos personajes protagonistas de varias leyendas amazónicas (Kuillur y Duciru); *La madre de la chacra* y *Nunkui*, que hacen referencia a un mito amazónico; *Las guacamayas* y *Los hijos de la guacamaya*, que abordan la leyenda del origen del pueblo cañari; *Etsa y el Gigante*, que adapta la leyenda de Etsa y el demonio Iwia; *Cuentos del Yasuní*; y *Juan Osito* (Alberdi, 2018).

A continuación, se describirán brevemente tres seres de la mitología ecuatoriana que serán representados en este proyecto. Cada uno proviene de una región del Ecuador continental y han tenido poca o ninguna interpretación gráfica en los espacios culturales de nuestro país. Estos son: la Diosa Umiña (Costa), el Carbunco (Sierra) y el Demonio Iwia (Oriente).

La Diosa Umiña

Se cuenta que Umiña, la hija de un cacique manteño fue condenada a muerte por su propio padre bajo la influencia de su madrastra, que era una hechicera y estaba celosa del cariño que el pueblo sentía por ella. Cuando murió, el corazón de Umiña se convirtió en una esmeralda del tamaño de un huevo de ganso que fue adorada desde entonces por los manteños (DIGIOFI, 2025).

Este pueblo creía que Umiña residía bajo el mar y emergía en las noches de luna llena para otorgar a los pescadores y navegantes un regreso seguro a sus hogares. La gente le ofrecía gemas de menor tamaño para evitar que se enojara y desatara tormentas. También se le consideraba la diosa de la salud, por lo que personas de muchas regiones acudían a Jocay para adorarle y entregarle sacrificios cuando estaban enfermos (Lucas Anchundia et al., 2024).

El Carbunco

Encalada Vásquez (2024) recoge brevemente tres versiones de la leyenda de “El Carbunco”. Este ser mítico se asocia a la figura de un gato o lobo negro, con ojos cegadores, brillantes como gemas. La tradición azuaya narra que ronda las casas de los moribundos esperando su final. Si la persona ha llevado “mala vida”, es arrastrada por el Carbunco al infierno. También es un símbolo del castigo a los ambiciosos.

El Demonio Iwia

En la tradición shuar, Iwia se representa como un demonio o un gigante que come personas. Según el mito, este ser se alimentaba de pájaros, con tanta avidez que terminó dejando la selva sin estos animales. Un niño llamado Etsa, que Iwia secuestró y crio, sopló las plumas de las aves a través de su cerbatana y la selva volvió a llenarse de sonido y color. Desde entonces, Iwia y Etsa son enemigos (Karakrás Ipiák et al., 1979).

Diseño y modelado 3D como estrategias de conexión emocional

El diseño y el modelado 3D han emergido como disciplinas transformadoras que trascienden las limitaciones del diseño bidimensional tradicional, pues ofrecen nuevas posibilidades para la expresión creativa y la comunicación visual (Meena et al., 2024).

El modelado 3D es una herramienta que permite a diseñadores y creadores acercar el contenido digital a mayores audiencias haciendo de esta una experiencia más enriquecedora (Huang et al., 2024).

El desarrollo tecnológico ha permitido un mejor acceso al diseño tridimensional, permitiendo a productores y creadores independientes producir contenido de alta calidad gracias a la aplicación de Inteligencia Artificial (IA) en modelado y sus algoritmos de aprendizaje profundo, así como también el renderizado en tiempo real. Dichas innovaciones han proporcionado entornos de trabajo dinámicos y realistas en menor tiempo (Meena et al., 2024).

De acuerdo a este contexto, el diseño 3D facilita la narración interactiva transformando conceptos abstractos en formas visualmente tangibles y comprensibles para el público en general, esta capacidad única de transformación convierte al diseño y modelado 3D en una herramienta dinámica y un recurso transformador para comunicar y difundir ideas complejas de manera accesible (Sabirova et al., 2024).

Realidad aumentada (RA) frente a la educación y divulgación cultural

La técnica de realidad aumentada (RA) permite superponer elementos visuales sobre un entorno físico creando una percepción mixta factor que enriquece la experiencia visual (Pérez Castelló et al., 2021). El desarrollo y evolución de dispositivos móviles con mayor capacidad de procesamiento y almacenamiento y la implementación de software especializado ha facilitado su aplicación en el ámbito educativo y cultural (Cózar Gutiérrez et al., 2019). Por lo tanto, la realidad aumentada logra crear vivencias que transforman la enseñanza y aprendizaje, así como la divulgación de diversas disciplinas especialmente las que requieren de la visualización de

escenarios históricos o de conceptos abstractos (Piqueras Casado et al., 2018).

A través de los estudios de (Pérez Castelló et al., 2021) se ha determinado que implementar RA en el aula y en los procesos de enseñanza mejora y motiva el rendimiento académico de los estudiantes en su proceso de aprendizaje y evaluación.

En el contexto educativo, estas tecnologías han demostrado ser especialmente valiosas para hacer accesible el patrimonio inmaterial a las nuevas generaciones, ya que se adaptan a sus preferencias de consumo visual, estimulando el valor educativo del contenido cultural (Bracho Mosquera, 2024).

Esta realidad se evidencia en el trabajo de Barraón Lara et al. (2023), que analiza la efectividad de la RA para acercar las tradiciones culturales de las narraciones orales a las nuevas generaciones y adaptarse a las necesidades de consumo visual de las audiencias contemporáneas. Las aplicaciones desarrolladas con este enfoque fomentan el interés y la creatividad de los más jóvenes al proporcionar apoyo visual a las prácticas culturales tradicionales.

Metodología

Este proyecto se enmarca en la línea de investigación Filosofía del Diseño, la cual integra arte, ciencia y tecnología para desarrollar nuevas formas de representación visual y digital de la cultura. A partir de esta visión se implementa el concepto de Arqueología de los medios, que permite desde la utilización de tecnologías actuales recuperar y reinterpretar elementos del pasado de acuerdo con lo expuesto en el documento Listado de propuestas de temáticas grupales e individuales, de esta forma el modelado 3D de criaturas mitológicas ecuatorianas es una combinación de tradición y modernidad, enfocada en la preservación de dichos relatos dentro de entornos digitales.

El patrimonio se define como “el conjunto de bienes que caracterizan la creatividad de un pueblo y que distinguen a las sociedades y grupos sociales unos de otros, dándoles su sentido de identidad” (Ministerio Coordinador de Patrimonio, 2012) como parte de este patrimonio encontramos elementos inmateriales ligados a la memoria y catalogados en el patrimonio inmaterial del país, siendo que las tradiciones orales y leyendas son parte de este grupo patrimonial. es por esto que resulta indispensable conservar la tradición oral reflejada en mitos y leyendas que han pasado de generación en generación.

Hoy en día este patrimonio enfrenta serias amenazas por procesos de pérdida de identidad fruto del mercantilismo y el consumismo como parte de la globalización que superpone el interés en culturas foráneas por sobre las propias, es así como muchas expresiones culturales están en riesgo de desaparecer produciendo una ruptura intergeneracional en la transmisión de conocimiento y saberes ancestrales (Herrera Montero, 2013). En este contexto, resulta significativo establecer estrategias de representación digital de estas leyendas y sus personajes a través del diseño 3D que permitan visibilizar y proteger nuestra memoria cultural y patrimonial.

La presente investigación integra enfoques cualitativos y cuantitativos para la obtención de datos que determinen una comprensión más profunda en el desarrollo del fenómeno estudiado. Así determinamos integrar investigación documental a través de datos provenientes de encuestas determinadas desde una base muestral que nos permita obtener información relevante, así como también procesos creativos y artísticos vinculados al modelado y diseño digital. Esta combinación metodológica nos permite contrastar los datos empíricos e información teórica vinculados a elementos prácticos y visuales. Esta investigación mixta permite analizar fenómenos complejos desde varias dimensiones facilitando la exploración de significados culturales y su percepción como la validación de preferencias y tendencias en público específico como la juventud actual.

Los estudios revisados confirman la importancia de aplicar herramientas digitales que puedan generar una conexión emocional desde las narraciones orales de mitos y leyendas populares (Buñay Guisñan et al., 2024) es importante destacar el potencial del modelado tridimensional especialmente cuando está dirigido a público joven cuya asimilación puede revitalizar el contenido cultural en especial por estar habituados al consumo de información desde formatos digitales visualmente interactivos (Capilla Piñeros et al., 2019).

Para responder a la pregunta de la presente investigación: ¿Cómo puede el modelado 3D de criaturas mitológicas ecuatorianas contribuir a la preservación y difusión del patrimonio cultural entre las nuevas generaciones?, se propone la creación de un cuento infantil que convine modelado 3D y realidad aumentada. Esta propuesta se enmarca en la necesidad de incorporar tecnologías digitales en los ámbitos cultural y educativo, práctica que viene desde finales del siglo XX, donde comenzó a utilizarse los primeros recursos digitales en la enseñanza tradicional (Carrillo Ríos et al., 2021). Con la generalización del uso de Internet y procesos de digitalización de la información, las instituciones educativas y culturales iniciaron la incorporación de nuevas formas de comunicación y aprendizaje (Gallardo García, 2024).

En sus inicios, se enfocaron preponderantemente en la digitalización de contenidos y la creación de recursos multimedia básicos (Navossat, 2024). Con el paso del tiempo, su uso ha mejorado la propuesta didáctica generando mayor atracción a las propuestas educativas. De esta manera, la utilización de realidad aumentada RA y modelado 3D aporta valor visual e interactivo a niños y jóvenes.

Para la presente propuesta se estructuró una metodología definida en tres fases: preproducción, producción y posproducción. Lo que permite mantener una ejecución ordenada y eficiente, garantizando la calidad del contenido y la efectiva integración de los recursos tecnológicos en la narrativa.

En la fase de preproducción se definieron las bases conceptuales y teóricas del proyecto desde la investigación documental basada en tres criaturas mitológicas ecuatorianas que representan a cada una de las regiones continentales de nuestro país y han sido escasamente representadas en medios digitales: la diosa Umiña (Costa), el Carbunco (Sierra) y el demonio Iwia (amazonia). Como señala Fernández Rubio (2018), los mitos pueden adaptarse a nuevos contextos si se respeta su esencia, lo que respalda la viabilidad de su relectura digital.

De esta manera al elegir estas figuras se busca rescatar su valor simbólico y cultural desde su representación a través de tecnologías emergentes, que han transformado de forma significativa

los procesos de enseñanza-aprendizaje y la divulgación del patrimonio cultural ecuatoriano (Alvarado et al., 2024).

Desde el desarrollo y evolución de video juegos hasta el uso de herramientas como la realidad aumentada, el modelado 3D y nuevas aplicaciones educativas se ha consolidado como una estrategia básica para la difusión del conocimiento y la preservación del patrimonio cultural, ya que permiten crear interacción que facilitan la comprensión de conceptos y postulados educativos y culturales (Piqueras Casado et al., 2018). De esta manera no solo se enriquece la narrativa visual y simbólica, sino que también se abren nuevas posibilidades para revitalizar y reinterpretar tradiciones del pasado en formatos accesibles y atractivos para el público en general.

Es así como se puede afirmar que el desarrollo tecnológico ha dado lugar a nuevos paradigmas en la forma de percibir, comprender y valorar el patrimonio histórico y cultural. La incorporación de tecnologías emergentes en la difusión cultural no solo democratiza el acceso a este conocimiento, sino que también permite generar experiencias significativas de aprendizaje para públicos diversos, especialmente las nuevas generaciones, acostumbradas a interactuar con medios digitales (Ceballos Uribe, 2023).

Posteriormente, en la fase de producción, se establecieron criterios para evaluar la viabilidad del producto mediante la aplicación de dos encuestas de opción múltiple: una dirigida a los estudiantes de la escuela Pío Jaramillo Alvarado y otra a sus padres. Estas encuestas permitieron recopilar percepciones tanto sobre la problemática cultural relacionada con la pérdida de tradiciones orales, como sobre la eficacia del cuento como herramienta para la difusión del patrimonio. En total, se aplicaron 61 encuestas al público infantil objetivo (niños de entre 6 y 12 años) y 69 encuestas al grupo de padres.

Ambas encuestas iniciaron con tres preguntas básicas para recopilar datos generales de los participantes. Posteriormente, se incluyeron preguntas específicas sobre el interés en cuentos que promuevan el patrimonio cultural. En el caso de los niños (ver Anexo 1), el 77 % manifestó estar interesado en conocer más sobre criaturas mágicas del Ecuador, mientras que el 21 % indicó no tener interés y el 2 % expresó no estar seguro. Estos resultados se visualizan en la Figura 10. Por su parte, los datos recogidos en la encuesta dirigida a los padres (ver Anexo 3) revelaron que el 78 % considera muy importante que sus hijos conozcan leyendas y mitos nacionales, el 17 % lo considera algo importante, y solo el 5 % no lo considera relevante.

Estos resultados confirman la pertinencia del proyecto y evidencian un alto grado de interés y aceptación tanto por parte de los niños como de sus familias.

Una de las preguntas más relevantes en ambas encuestas estuvo orientada a identificar cuál sería el estilo visual de personajes en 3D más atractivo para el público objetivo. Para ello, se presentaron tres ejemplos con diferentes estilos de diseño: Low Poly, Minimalismo y Pixel Art. En la encuesta dirigida a los niños (ver Anexo 1), el 57 % manifestó preferencia por el estilo Low Poly, el 38 % se inclinó por el Pixel Art, y solo el 5 % eligió el Minimalismo, como se muestra en la Figura 11. Por su parte, los resultados de la encuesta aplicada a los padres (ver Anexo 3) reflejaron que el 42 % consideró más adecuado el estilo Low Poly, el 30 % mostró preferencia por el Minimalismo, y el 28 % optó por el Pixel Art, como se indica en la Figura 29.

A partir de estos datos, se concluye que, tanto para los niños como para sus padres, el estilo Low Poly resulta ser el más atractivo y apropiado. Por esta razón, se decidió emplear dicho estilo en el diseño de los personajes y escenarios del cuento, con el fin de asegurar una mayor conexión visual y emocional con el público objetivo.

Asimismo, en ambas encuestas se incluyeron preguntas para indagar el nivel de conocimiento y experiencia previa con la realidad aumentada. En la encuesta dirigida a los niños (ver Anexo 1), el 59 % indicó saber qué es la realidad aumentada, mientras que el 16 % afirmó no conocerla y el 25 % no estuvo seguro, como se muestra en la Figura 12. En cuanto al uso de esta tecnología, el 49 % señaló haber utilizado un libro con realidad aumentada, el 28 % respondió que no lo ha hecho y el 23 % no está seguro.

Por su parte, en la encuesta aplicada a los padres (ver Anexo 3), el 79 % indicó conocer qué es la realidad aumentada, mientras que el 21 % dijo no saberlo, tal como se observa en la Figura 30. En relación con su uso, el 17 % manifestó haber utilizado esta tecnología en varias ocasiones, el 36 % dijo haberla usado una o dos veces, el 30 % señaló no usarla, pero entender cómo funciona, y el 16 % afirmó no estar familiarizado con ella en absoluto.

Estos resultados permiten identificar que tanto niños como padres tienen un nivel considerable de familiaridad con la realidad aumentada, lo cual refuerza la pertinencia de incluir esta tecnología en el diseño del cuento como una herramienta innovadora y accesible para fortalecer la experiencia de aprendizaje y el vínculo con el patrimonio cultural.

Finalmente, se incluyó una pregunta en ambas encuestas con el objetivo de conocer el nivel de interés en adquirir el cuento infantil que incorpora modelado 3D y realidad aumentada. En la encuesta dirigida a los niños (ver Anexo 1), el 58 % manifestó estar interesado en obtener el cuento, el 39 % respondió "tal vez", y solo el 3 % indicó no estar interesado, como se muestra en la Figura 14.

En cuanto a la encuesta aplicada a los padres (ver Anexo 3), el 71 % consideró que la propuesta es una excelente idea, el 25 % señaló que podría interesarles, y apenas el 4 % expresó no tener interés, tal como se indica en la Figura 32.

Estos resultados evidencian una alta aceptación general del proyecto, lo que respalda su viabilidad como producto cultural y educativo. Además, determinan un interés significativo tanto en niños como en sus familiares por acceder a contenidos que combinan mitos y leyendas propios del patrimonio cultural ecuatoriano con la innovación tecnológica propuesta.

Resultados

El propósito de este trabajo de titulación fue la elaboración de un relato interactivo fundamentado en la digitalización de criaturas mitológicas del Ecuador, utilizando herramientas de realidad aumentada y modelado 3D como medios para acercar estas narrativas tradicionales al público infantil y juvenil. Mediante una propuesta educativa innovadora, se buscó responder a la pregunta de investigación: ¿Cómo puede el modelado 3D de criaturas mitológicas ecuatorianas contribuir a la preservación y difusión del patrimonio cultural entre las nuevas generaciones?

La metodología adoptada fue de carácter descriptiva, lo que permitió analizar y evaluar el papel que desempeña el modelado tridimensional y la tecnología multimedia en la construcción de personajes mitológicos. Esto facilitó la representación visual desde el arte creativo de los seres legendarios, promoviendo su valoración y comprensión para una mejor apropiación cultural por parte de la niñez.

El creciente desinterés de las nuevas generaciones hacia mitos y leyendas propios de la cultura nacional evidencia una escasa presencia en los ámbitos educativos de los nuevos formatos digitales que sean visualmente atractivos, por esta razón se desarrolló en formato 3D los personajes mitológicos seleccionados: la diosa Umiña, el Carbunco y el demonio Iwia. La elaboración de estas figuras mitológicas se realizó considerando principios éticos y estéticos básicos para la representación de contenidos culturales sensibles, de acuerdo con esto se tomaron en cuenta las siguientes directrices:

- **Respeto y responsabilidad:** Se evitó la banalización de símbolos que contienen importante valor identitario para las comunidades, así como una indebida apropiación cultural.
- **Inclusión y diversidad:** Se procuró que las representaciones no perpetuaran estereotipos ni excluyeran a ningún grupo social.
- **Autenticidad y consulta:** Cuando fue posible, se consideró la importancia de colaborar con portadores de la tradición o expertos culturales que pudieran validar las interpretaciones iconográficas.
- **Ética profesional:** Se reflexionó sobre el impacto social del diseño, asumiendo la responsabilidad que conlleva la creación de imágenes capaces de influir en la percepción, la memoria colectiva y la identidad cultural (Anaya Wittman, 2022).

Esta base ética y conceptual permitió construir un producto culturalmente significativo, con un enfoque educativo que integra tecnología y tradición, y que contribuye activamente a la preservación del patrimonio inmaterial ecuatoriano.

Con base en estas ideas iniciales, se determinaron los elementos característicos de cada personaje mediante una tabla comparativa, en la que se analizaron sus atributos físicos, simbólicos y culturales extraídos de las distintas versiones de las leyendas tradicionales. Esta información sirvió como guía para la etapa de diseño visual:

Tabla 2

Características de la Diosa Umiña

Nombre	Umiña (Diosa de la Salud)
Origen	Leyenda ecuatoriana, asociada a la cultura Manteña.
Apariencia Física	Rostro sereno con ojos verdes profundos y piel cobriza.
Vestimenta	Ropaje ceremonial manteño de tejidos naturales con detalles de hojas de plátano, plumas y conchas marinas. Incluye posibles ornamentos de oro o plata y un tocado divino.

Nota. Observan las características que se le atribuye a la diosa Umiña.

Siguiendo el mismo proceso metodológico, se determinaron los elementos característicos del personaje **el Carbunco** a partir de una tabla de análisis.

Tabla 3

Características del Carbunco

Nombre	El Carbunco
Forma Animal	Predominantemente similar a un perro grande , aunque existen variaciones que lo asemejan a un zorro o un lobo . Su tamaño suele ser imponente, generando una sensación de temor.
Rasgo Principal	Lucero frontal: Posee una gema brillante e intensa incrustada en la mitad de su frente.
Hábitos y Aparición	Nocturno: Se manifiesta principalmente durante la noche , con preferencia por las horas más oscuras y silenciosas.

Nota. Observan las características que se le atribuye al Carbunco

Finalmente, se aplicó el mismo procedimiento utilizado en los personajes anteriores para desarrollar la representación del demonio **Iwia**. Se definieron sus elementos característicos basada

en diversas fuentes documentales que describen esta figura mitológica originaria del Oriente ecuatoriano:

Tabla 4

Características del Demonio Iwia

Nombre	Demonio Iwia
Apariencia General	Alto y delgado , su figura le permite mezclarse con la vegetación. Su cuerpo parece estar formado por la propia selva.
Rostro	Alargado, casi humano pero distorsionado. Posee ojos grandes, brillantes y de color amarillo que resplandecen en la oscuridad de la selva.
Piel/Textura	Cubierto de piel con textura de corteza de árbol, lo que le permite un camuflaje excepcional entre la vegetación.

Nota. Observan las características que se le atribuye al Demonio Iwia

Diseño de personajes

A partir de dicha caracterización, se elaboraron los primeros bocetos utilizando técnicas de dibujo a mano alzada con papel y lápiz. Estos bocetos permitieron visualizar las posibles formas y características físicas de los personajes.

Figura 33

Boceto a lápiz de la Diosa Uniña

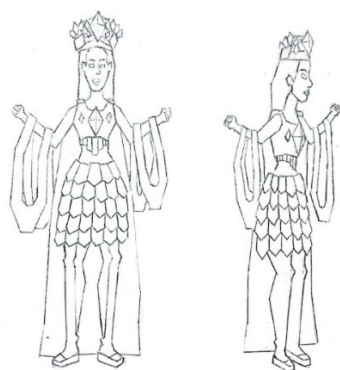


Figura 34

Boceto a lápiz del Carbunco

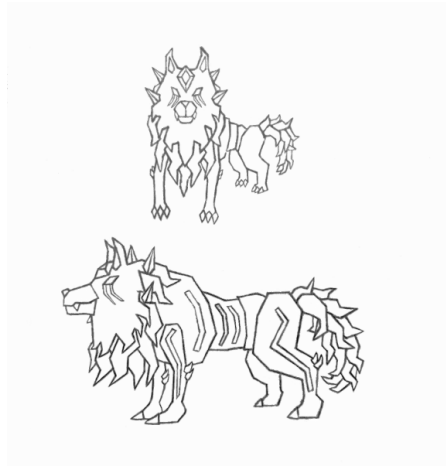
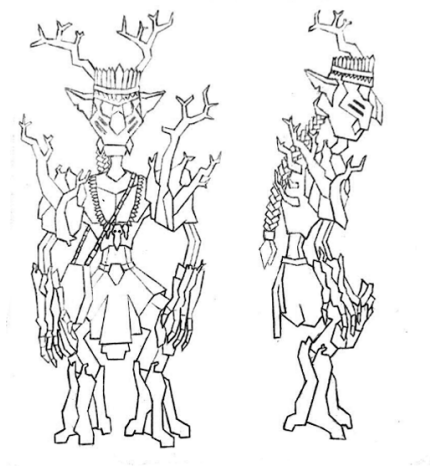


Figura 35

Boceto a lápiz de Iwia



Modelado

Una vez definidos los diseños preliminares, se procedió al modelado tridimensional en el software Autodesk Maya, donde se construyeron las figuras en 3D con base en los bocetos originales. Con base en la técnica de box modeling en la que se usó formas básicas en este caso cubos para ser modificadas progresivamente agregando detalles a partir del uso de operaciones como extrusión subdivisión, movimiento de vértices, aristas y caras.

Ficha 36

Modelado de la Diosa Umiña

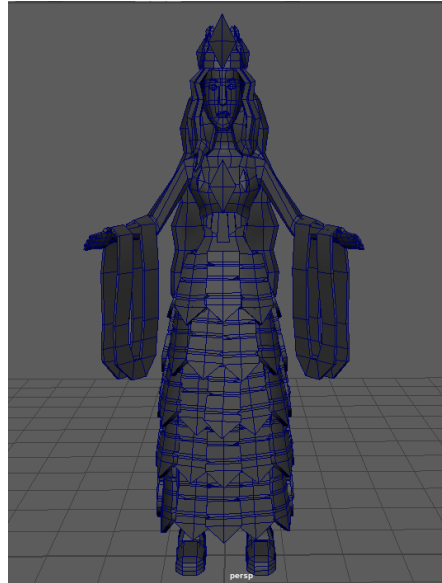


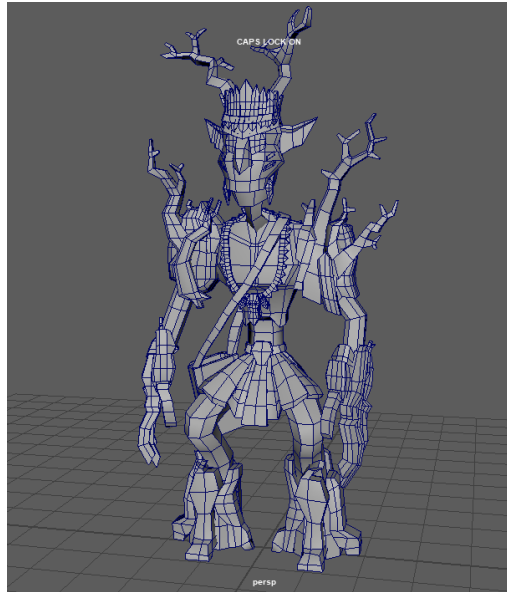
Figura 37

Modelado 3D del Carhunco



Figura 38

Modelado 3D de Iwia



Coloreado y texturizado

Finalmente, se aplicaron texturas, colores y materiales para pintar cada modelo, lo que otorgó una apariencia visual completa y coherente con el estilo gráfico del proyecto

Figura 39

Render de la Diosa Umiña

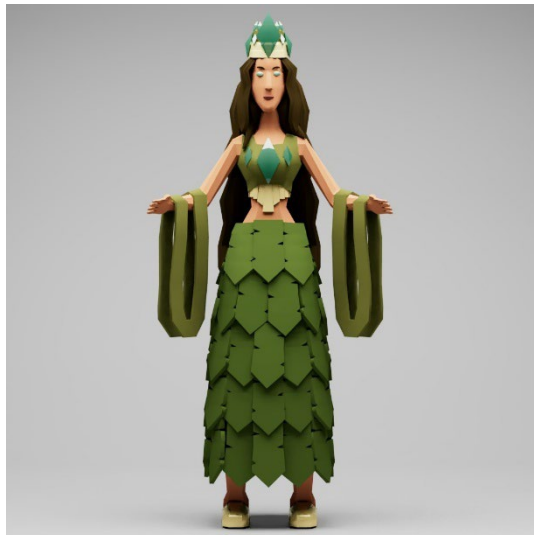


Figura 40

Render del carbunco



Figura 41

Render de Iwia



Escenarios para el cuento

Para complementar visualmente el cuento, se desarrollaron dos escenarios distintos por cada personaje, los cuales fueron incorporados como ilustraciones en la narrativa. Estos escenarios fueron diseñados con el propósito de reforzar el contexto cultural y ambiental en el que se desarrollan las leyendas.

En los escenarios de la Diosa Umiña se crearon dos bocetos vectoriales como base para facilitar el proceso de modelado tridimensional. El primer escenario representa una playa, en alusión al entorno costero donde habita la Diosa Umiña.

Figura 42

Bocetos escenarios Diosa Umiña



El segundo escenario recrea una aldea inspirada en las descripciones presentes en la leyenda. Ambos fueron modelados y renderizados para ser integrados al cuento como parte de la ambientación visual.

Figura 43

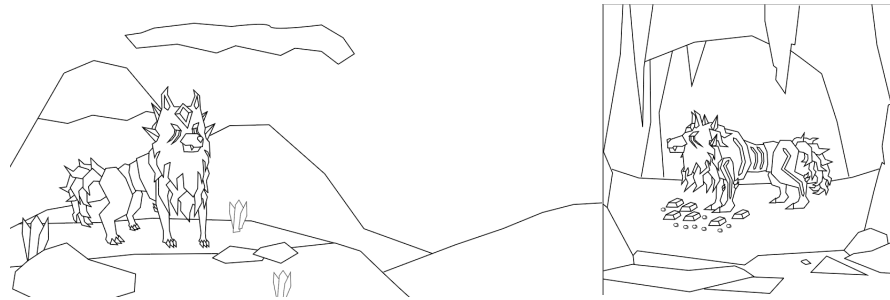
Render escenarios Diosa Umiña



Para los escenarios del Carbunco, se diseñaron dos escenarios que evocan el paisaje andino. El primero representa las montañas de los Andes mientras que el segundo se inspira en una cueva misteriosa, acorde al carácter enigmático de la criatura.

Figura 43

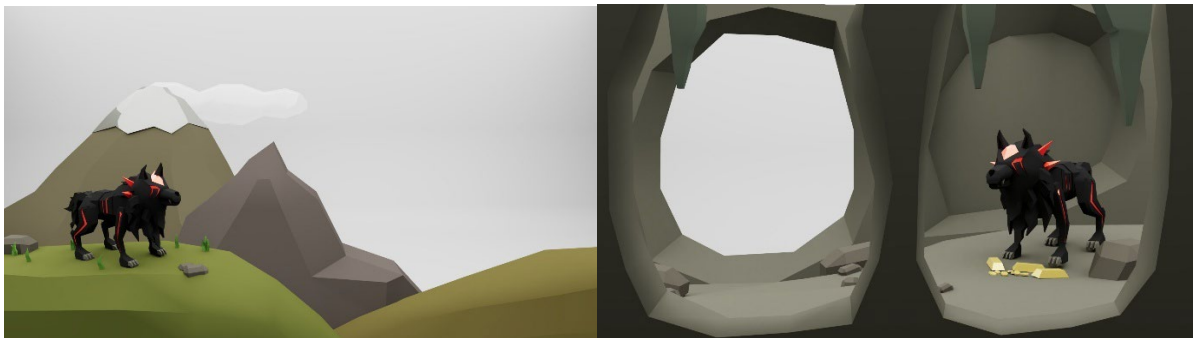
Bocetos escenarios del Carbunco



Ambos entornos fueron modelados en 3D y posteriormente renderizados para su inclusión en el proyecto.

Figura 44

Render escenarios del Carbunco



Escenarios del Iwia

En el caso del demonio Iwia, se optó por representar un pequeño bosque amazónico como primer escenario, haciendo referencia a su origen en la selva ecuatoriana. El segundo escenario mantiene la ambientación selvática, pero con variaciones en los elementos visuales para ofrecer una nueva perspectiva del mismo entorno.

Figura 45

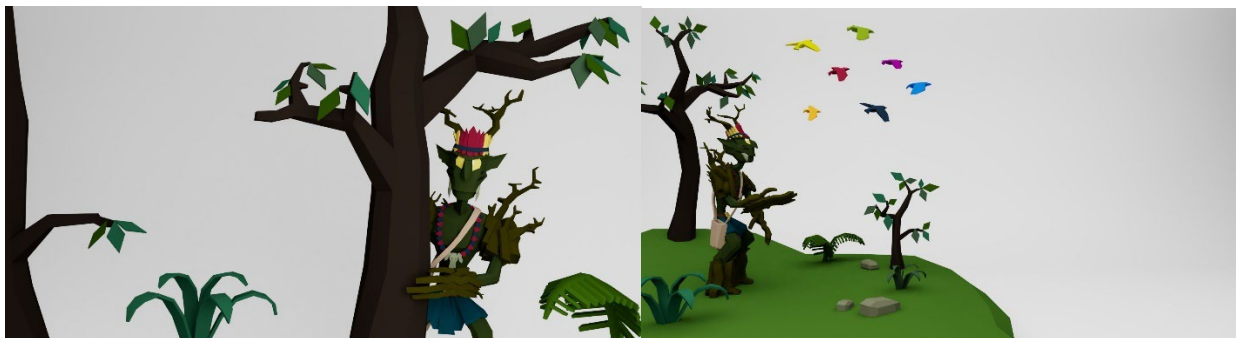
Bocetos escenarios del Demonio Iwia



Finalmente, ambos escenarios fueron modelados y renderizados para integrarse al cuento de forma atractiva y coherente.

Figura 46

Render escenarios del Demonio Iwia

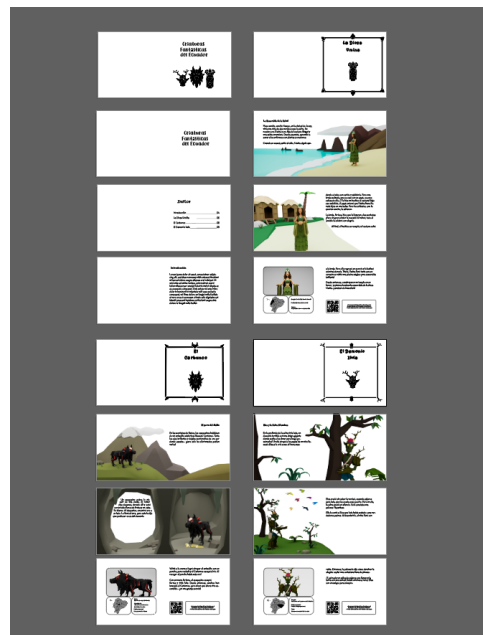


Maquetación del cuento

Para finalizar el proceso de diseño, se procede a la maquetación del cuento utilizando el programa Adobe Illustrator. Esta herramienta se eligió por su versatilidad en el diseño gráfico, lo que permitió integrar de forma exacta las ilustraciones de los escenarios modelados previamente, así como también distribuir correctamente los textos narrativos y los elementos visuales en cada página.

Figura 47

Maquetación del cuento infantil



Gracias a esta herramienta, se logró estructurar el cuento de forma ordenada, coherentemente estética, y respetando la línea narrativa al igual que la identidad gráfica del proyecto. La maquetación permitió organizar el contenido, así como también aplicar estilos visuales y tipografías adecuadas para un público infantil que represente una composición atractiva que facilite la lectura y genere mayor interés visual.

Conclusiones

- El propósito principal del presente proyecto ha sido revalorizar la cultura tradicional ecuatoriana desde la selección de algunas criaturas mitológicas para fortalecer y mejorar la apreciación cultural entre los jóvenes. Para lograrlo, se utilizó el modelado 3D desde un diseño visual atractivo para el público en general y niños y jóvenes en particular. Las tres figuras míticas representativas seleccionadas: la Diosa Umiña, el Carhunco y el demonio Iwia, se desarrollaron bajo diseños conceptuales y tridimensionales, los cuales se aplicaron como un producto editorial infantil. La investigación estadística reveló un mínimo conocimiento de los jóvenes sobre el patrimonio mitológico ecuatoriano, debido a la falta de producción visual moderna y accesible los formatos actuales y de amplia utilización. Ante este particular, el modelado 3D y la realidad aumentada desde el diseño multimedia, demuestra ser una herramienta eficaz y eficiente para acercar estos relatos mitológicos a las nuevas generaciones de forma lúdica, atractiva y educativa.
- El resultado del presente proyecto culminó en la elaboración de un cuento ilustrado que integra modelos 3D accesibles vía código QR, es así como el potencial del diseño multimedia ha servido para enriquecer la educación cultural, demostrando su importancia y trascendencia determinando como este recurso puede ser utilizado en contextos educativos, aulas virtuales, bibliotecas, proyectos turísticos que estén enfocados en la difusión del patrimonio cultural e inmaterial de nuestro país, ofreciendo una experiencia innovadora al alcance de todos. Independientemente de su éxito, el estudio cuenta con limitaciones como por ejemplo la cantidad limitada de criaturas mitológicas exploradas y un nivel de interacción 3D básico, lo que deja la posibilidad de realizar nuevas investigaciones y producciones con mayores y mejores funciones multimedia más avanzadas.
- Para futuras investigaciones, se recomienda ampliar el espectro de personajes mitológicos, incluyendo e involucrando a comunidades locales en la exposición y conocimiento de nuevos relatos y personajes. Igualmente es indispensable explorar plataformas digitales más complejas e innovadoras para su difusión y conocimiento, así como también evaluar el impacto en el aprendizaje y la percepción cultural de los jóvenes a través de estudios que validen esta alternativa. Finalmente, este proyecto ha demostrado que el diseño y modelado 3D puede ser una herramienta digital válida para revalorizar el imaginario

mitológico ecuatoriano, fomentando el conocimiento de nuestra herencia cultural en las nuevas generaciones.

Referencias bibliográficas

- Alberdi, Y. S. (2018). *Mitos y leyendas de Ecuador* (1ra. ed.). Andarele. www.andarele.com
- Alvarado, C., & Fonseca, M. E. (2024). Educación 4.0 y transición digital: educación en ingeniería y análisis de brecha digital. *2024: Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería ACOFI 2024*, 1–12. <https://doi.org/10.26507/paper.3690>
- Anaya Wittman, S. (2022). Diseño gráfico, transmedialidad e identidad: Frida Kahlo en los objetos de consumo popular. *Zincografía*, 6(11), 169–183. <https://doi.org/10.32870/ZCR.V6I11.129>
- Barrajón Lara, I., García Vega, A., Martínez Borda, R., & De la Fuente Prieto, J. (2023). ContAR: la realidad aumentada como soporte de representación visual en el arte de contar historias. *adComunica: Revista Científica de Estrategias, Tendencias e Innovación en Comunicación*, 26, 77–96. <https://doi.org/10.6035/ADCOMUNICA.7329>
- Bracho Mosquera, S. A. (2024). Aplicaciones de la realidad aumentada en los museos, impacto en el patrimonio cultural. *Gamification and Augmented Reality*, 2. <https://doi.org/10.56294/GR202434>
- Buñay Guisñan, P. A., Herrera Mancero, F. J., Mazón Fierro, G. J., & Mazón Fierro, M. del R. (2024). Evaluación de un Prototipo de Videojuego para Representar Mitos y Leyendas del Ecuador Mediante la Razón Matemática de Eficiencia y Eficacia. *Dominio de las Ciencias*, 10(3), 786–799. <https://doi.org/10.23857/dc.v10i3.3954>
- Capilla Piñeros, J. A., & Fonseca Poveda, A. E. (2019). *Elaboración de un cortometraje en 3D sobre criaturas mitológicas de leyendas de diferentes partes del Ecuador* [Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/11094>
- Carrillo Ríos, S. L., Cargua Suarez, S. R., Tigre Ortega, F. G., Tubón Nuñez, E. E., & Tamayo Rodríguez, A. P. (2021). *Educación Universitaria Virtual: Realidad o ficción en tiempos de pandemia* (1ra. ed.). Mawil Publicaciones de Ecuador. <https://doi.org/10.26820978-9942-826-85-5>
- Ceballos Uribe, S. (2023). La realidad aumentada en el arte: una apuesta para la reactivación de zonas de posconflicto. *Encuentro Internacional de Educación en Ingeniería*, 1–8. <https://doi.org/10.26507/PAPER.3232>
- Conde, M. (2012). *Veinte leyendas ecuatorianas y un fantasma* (1ra. ed.). Abracadabra Editores.
- Cózar Gutiérrez, R., González-Calero Somoza, J. A., Villena Taranilla, R., & Merino Armero, J. M. (2019). Análisis de la motivación ante el uso de la realidad virtual en la enseñanza de la historia en futuros maestros. *EduTec Revista Electrónica de Tecnología Educativa*, 68, 1–14. <https://doi.org/10.21556/edutec.2019.68.1315>
- DIGIOFI. (2025). *Leyenda de la Diosa Umiña. Una leyenda pre-incásica*.

- <https://leyendasdeecuador.com/la-diosa-umina/>
- Encalada Vásquez, O. (2024). *Mitología Azuayo-Cañari* (Universidad del Azuay, Ed.; 1ra. ed.). Universidad del Azuay.
- Fernández Rubio, F. (2018). El origen de los seres míticos y su impacto sobre la mente humana. *Argutorio: Revista de la Asociación Cultural Monte Irago*, 20(39), 82–93. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6270245>
- Ferrer Franquesa, A., & Gómez Fontanills, D. (2012). *Imagen y comunicación visual* (1ra. ed.). Universidad Oberta de Catalunya.
- Gallardo García, M. (2024). La educación digital: nueva realidad de impartir y recibir clases en las instituciones de educación superior. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1), 3006–3030. <https://doi.org/10.56712/LATAM.V5I1.1813>
- Giménez, G. (2002). Globalización y cultura. *Estudios Sociológicos*, XX(1), 23–46. <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=59805802>
- Herrera Montero, L. (2013). Patrimonio cultural inmaterial en el cantón Mera: una experiencia etnográfica. *ÁNFORA*, 20(35), 65–91. <https://doi.org/10.30854/ANF.V20.N35.2013.44>
- Huang, Y., Qin, Y., Lu, S., Wang, X., Huang, R., Shan, Y., & Zhang, R. (2024). *Story3D-Agent: Exploring 3D Storytelling Visualization with Large Language Models*. <https://arxiv.org/pdf/2408.11801>
- Instituto Nacional de Estadística y Censos. (2018). Autoidentificación Étnica en Ecuador. *PostData*, 3, 16–16. https://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/web-inec/Revistas/revista_postdata_n3_inec/files/assets/basic-html/page16.html
- Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2013). *Mitos y leyendas del Azuay, Cañar y Morona Santiago* (1ra. ed.). Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.
- Jiménez, M. (2016). La tradición oral como parte de la cultura. *ARJÉ*, 11(20), 299–306.
- Karakrás Ipiák, A., Movsichoff Zavala, P., & Alamo, T. (1979). *Etsa y el Gigante* (1ra. ed.). Ediciones del Sol Cía. Ltda.
- Ley Orgánica de Cultura (2016). www.lexis.com.ec
- Lucas Anchundia, J. J., & Lucas Palma, V. D. (2024). *Patrimonio Cultural Como Desarrollo Local en Manta, año 2023*. [Universidad Laica Eloy Alfaro de Manabí]. <https://repositorio.uleam.edu.ec/handle/123456789/5516>
- Meena, P. K., & Soni, P. (2024). SHAPING THE FUTURE OF ANIMATION: A DESIGNER’S DIVE INTO 3D MODELING, EXPRESSIVE CHARACTERS, AND VISUAL STORYTELLING (2021-2024). *ShodhKosh: Journal of Visual and Performing Arts*, 5(ICETDA24), 437-444–437–444. <https://doi.org/10.29121/SHODHKOSH.V5.IICETDA24.2024.3098>
- Mena Vásquez, P., Arreaza, H., Calle, T., Llambí, L. D., López, G., Ruggiero, M. S., & Vásquez, A. (Eds.). (2009). *Entre Nieblas. Mitos, Leyendas e Historias del Páramo* (1ra. ed.). Editorial Abya-Yala. <https://biblio.flacsoandes.edu.ec/libros/118732-opac>

- Ministerio Coordinador de Patrimonio. (2012). *Introducción al Patrimonio Cultural. Manual introductorio para personal municipal* (1ra. ed.). Ministerio Coordinador de Patrimonio.
- Ministerio de Educación. (2018a). *Nuestras propias historias. Leyendas y tradiciones I* (1ra. ed.). Medios Públicos - EP.
- Ministerio de Educación. (2018b). *Nuestras propias historias. Leyendas y tradiciones II* (1ra. ed.). Medios Públicos - EP.
- Ministerio de Educación. (2018c). *Nuestras propias historias. Leyendas y tradiciones III* (1ra. ed.). Medios Públicos - EP.
- Ministerio de Educación. (2018d). *Nuestras propias historias. Leyendas y tradiciones IV* (1ra. ed.). Medios Públicos - EP.
- Navosat, P. (2024). CONSTITUIÇÃO DOS NÚCLEOS EDUCATIVOS EM MUSEUS NO BRASIL: CASO MUSEU DE HISTÓRIA JÚLIO DE CASTILHOS. *Revista ft*, 29(140), 18–19.
<https://doi.org/10.69849/revistaft/ra10202411241018>
- Norman, D. A. (2004). *Why we love (or hate) everyday things* (1ra. ed.). Basic Books.
- Pedrosa Bartolomé, J. M. (2005). *Literatura oral, literatura popular, literatura tradicional* (1ra. ed.). Liceus.
- Pérez Castelló, T. D., & Moreno Vera, J. R. (2021). Concepciones sobre la realidad aumentada en el profesorado de Infantil y Primaria. *Clío & Asociados. La historia enseñada*, 33.
<https://doi.org/10.14409/CYA.V0I33.10513>
- Piqueras Casado, E. M., Cózar Gutiérrez, R., & González-Calero Somoza, J. A. (2018). Incidencia de la realidad aumentada en la enseñanza de la historia. Una experiencia en tercer curso de educación primaria. *Enseñanza & Teaching: Revista Interuniversitaria de Didáctica*, 36(1), 23–39.
<https://doi.org/10.14201/ET20183612339>
- Ramírez Poloche, N. (2012). La importancia de la tradición oral: El grupo Coyaima - Colombia. *Revista Científica Guillermo de Ockham*, 10(2), 129–143.
- Sabirova, D., Inoyatov, M., Aripova, K., & Alimova, D. (2024). Algorithms and 3D visualization tools to bring geometric data to life, facilitating immersive experiences and interactive storytelling. *E3S Web of Conferences*, 548. <https://doi.org/10.1051/E3SCONF/202454803011>
- Zanipattini Mata, A. P. (2016). *Mitos y leyendas de Quito: prevalencia de la memoria histórica en el barrio La Tola Alta* [Universidad de las Américas]. <http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/6062>

ANEXOS

Anexo 1.- Encuesta para Niños

¡Hola! Nos gustaría conocer tu opinión sobre los cuentos que de seres mágicos de Ecuador. Tus respuestas nos ayudarán a crear un cuento más entretenido para niños como tú. ¡Gracias por tu ayuda!

1. ¿Cuántos años tienes?

- a) 6 a 7
- b) 8 a 9
- c) 10 a 11
- d) 12 o mas

2. ¿Eres niño o niña?

- a) Niño
- b) Niña

3. ¿Con quién vives?

- a) Papa y/o Mama
- b) Abuelos
- c) Tíos
- d) Con otras personas

4. ¿Cuántos cuentos conoces?

- a) Uno
- b) Pocos
- c) Varios
- d) Muchos

5. ¿Qué es lo que te gusta más de un cuento?

- a) La historia
- b) Los dibujos
- c) Si tienen algún Juego
- d) Historietas para colorear

6. ¿Qué tipo de historias te gustan más en los cuentos?

- a) Fantásticas (con magia y criaturas mágicas)
- b) Graciosas (que te hacen reír)

- c) De miedo (con monstruos o fantasmas)
- d) Con enseñanzas (que dejan una lección o valor)

7. ¿Conoces alguna Leyenda del Ecuador?

- a) Si
- b) No
- c) No estoy seguro/a

8. ¿Cómo te resultan estas leyendas?

- a) Divertido
- b) Confusas
- c) Curiosas
- d) Aburrido

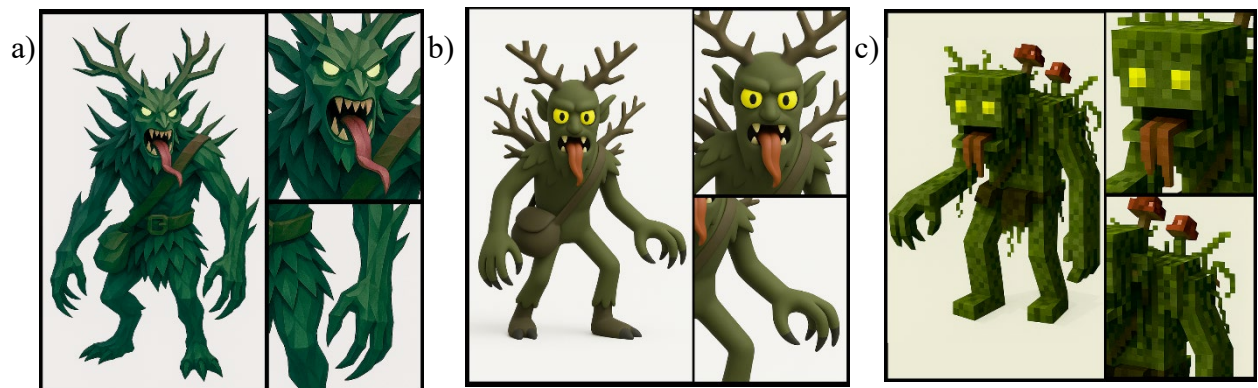
9. ¿Has escuchado cuentos sobre criaturas extranjeras como dragones o unicornios?

- a) Si
- b) No
- c) No recuerdo

10. ¿Te gustaría conocer más sobre las criaturas mágicas de nuestro país con la ayuda de un cuento?

- a) Si
- b) No
- c) No estoy seguro/a

11. Este es Iwia, un ser mitológico que vive en la Amazonía de nuestro país. ¿Cuál de estos estilos te gusta más? (Marca o elige el que más te llame la atención)



12. **¿Sabes qué es la realidad aumentada?** (Es una tecnología que permite ver cosas como personajes u objetos sobre el mundo real usando un celular.)

- a) Si
- b) No
- c) No se

13. **¿Alguna vez has usado un libro o una aplicación donde los personajes o cosas aparecen en 3D como si salieran de la pantalla?**

- a) Si
- b) No
- c) No estoy seguro/a

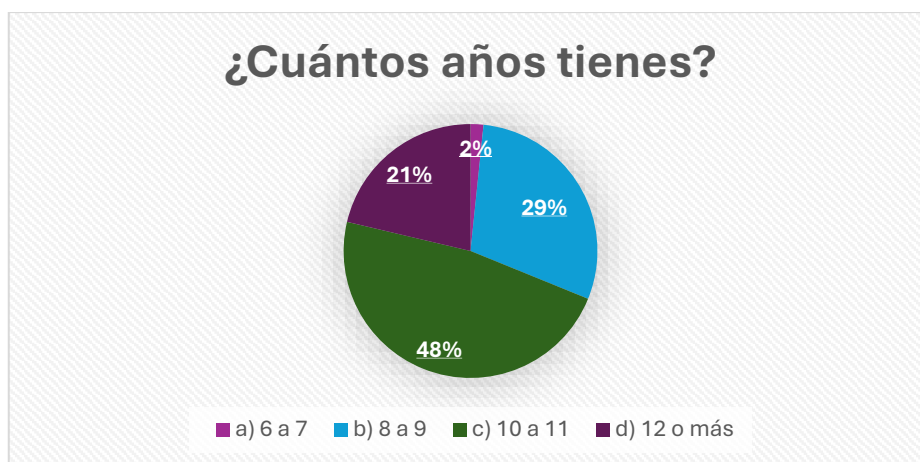
14. **¿Te gustaría que, usando tu cuento y un celular, puedas ver a los personajes del cuento en 3D, como si salieran del libro?**

- a) Si
- b) Tal vez
- c) No

Anexo 2.- Resultados de la encuesta para niños

Figura 1

Resultados de la pregunta N° 1 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel de las edades promedio de los niños encuestados.

Figura 2

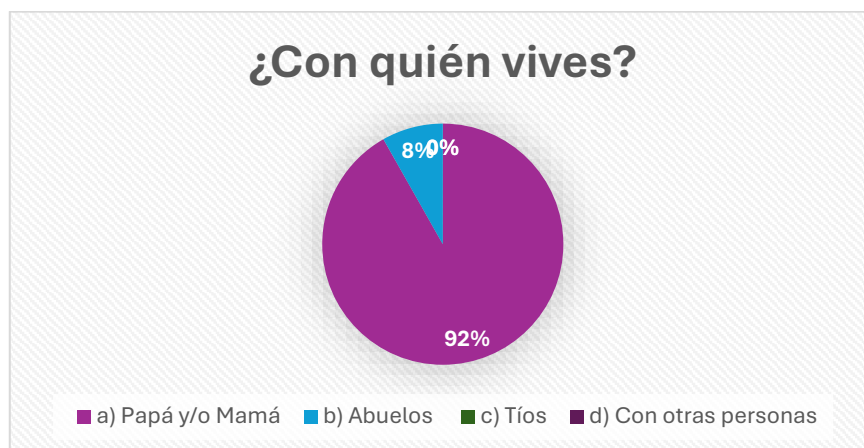
Resultados de la pregunta N° 2 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el género de los niños entrevistados.

Figura 3

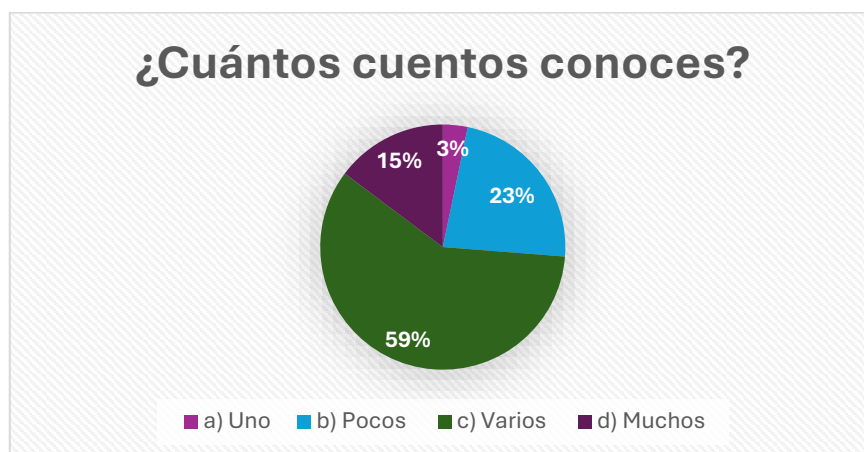
Resultados de la pregunta N° 3 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre los tutores de los niños.

Figura 4

Resultados de la pregunta N° 4 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel el conocimiento de los niños sobre los cuentos.

Figura 5

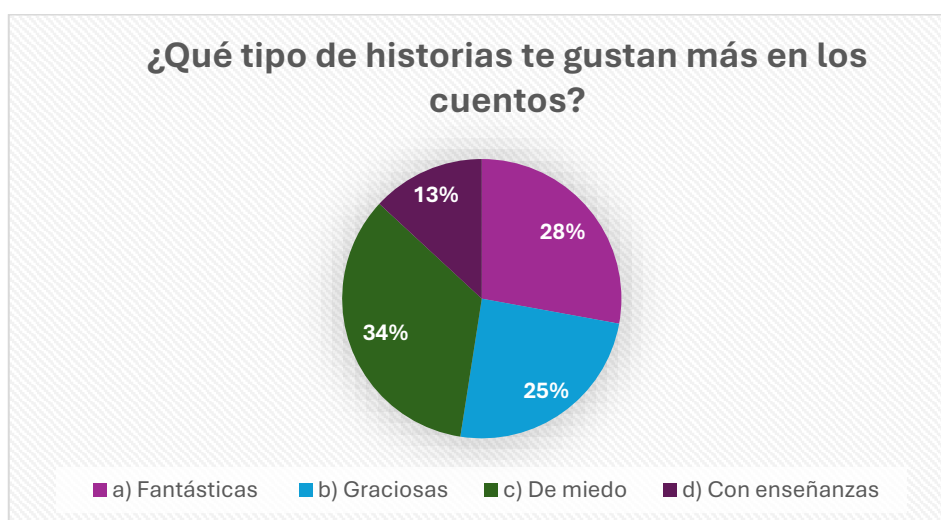
Resultados de la pregunta N° 5 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre los gustos que prefieren en los cuentos.

Figura 6

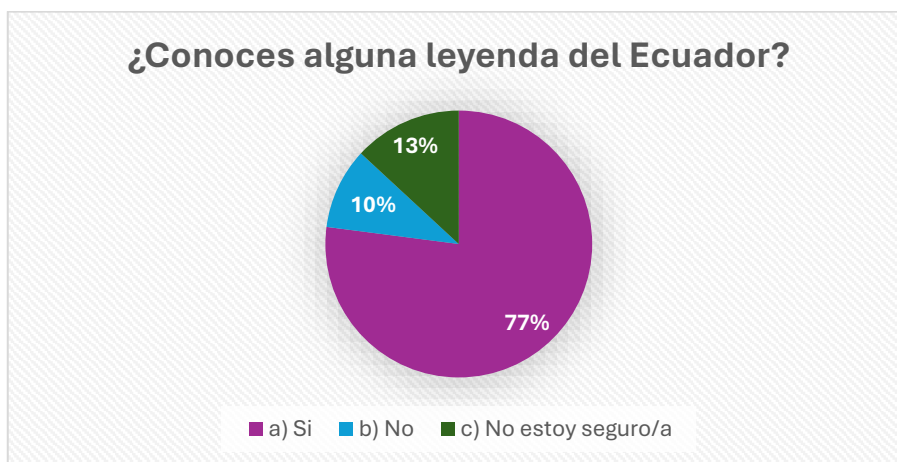
Resultados de la pregunta N° 6 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel los tipos de cuentos que le gustan.

Figura 7

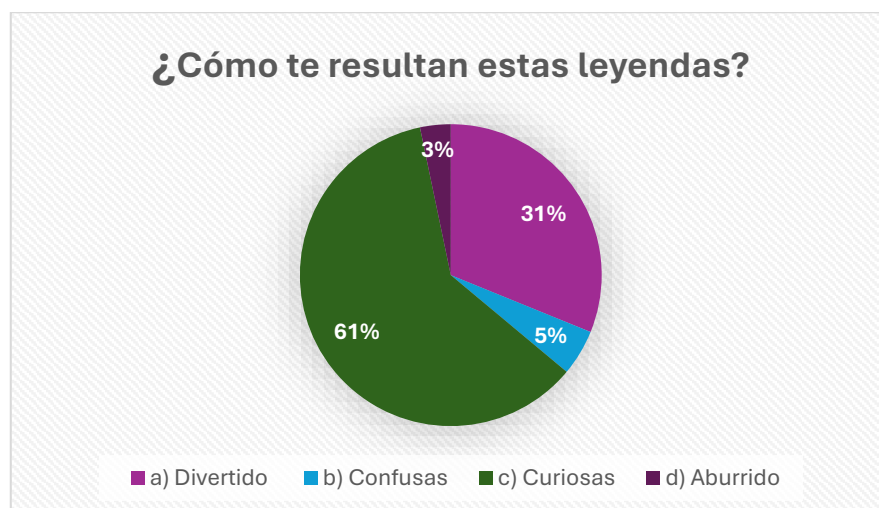
Resultados de la pregunta N° 7 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre conocimiento acerca de las leyendas.

Figura 8

Resultados de la pregunta N° 8 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el pensamiento acerca de las leyendas.

Figura 9

Resultados de la pregunta N° 9 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel el conocimiento de los niños en criaturas mitológicas de orígenes internacionales.

Figura 10

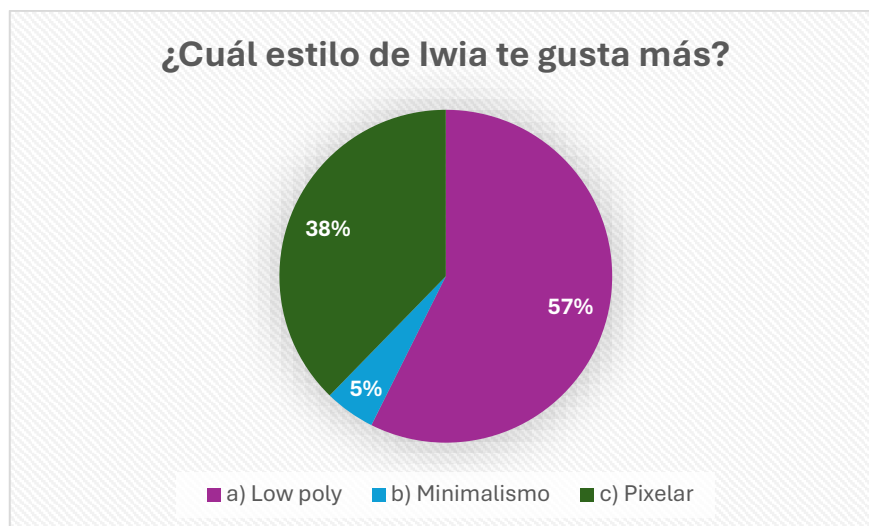
Resultados de la pregunta N°10 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el gusto de los niños por productos más culturales.

Figura 11

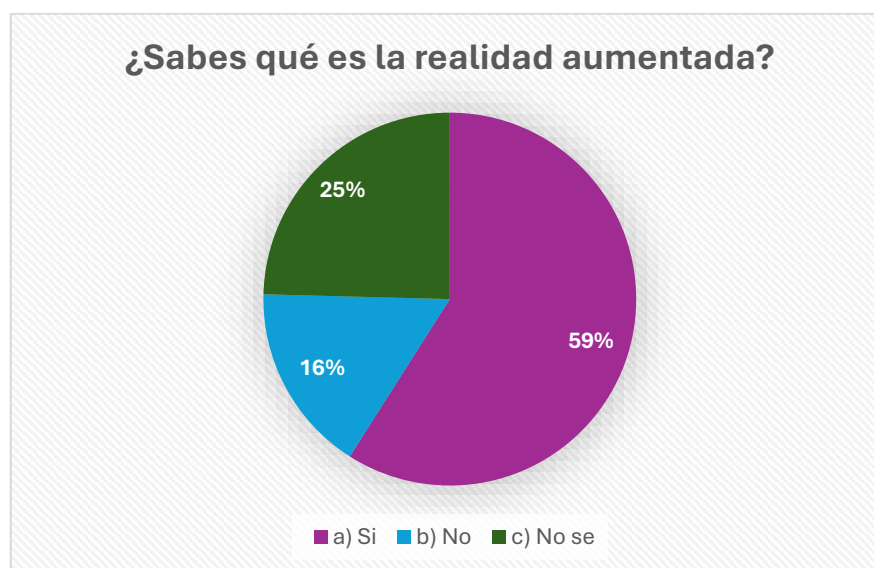
Resultados de la pregunta N° 11 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el estilo de personajes que mas les llama la atención.

Figura 12

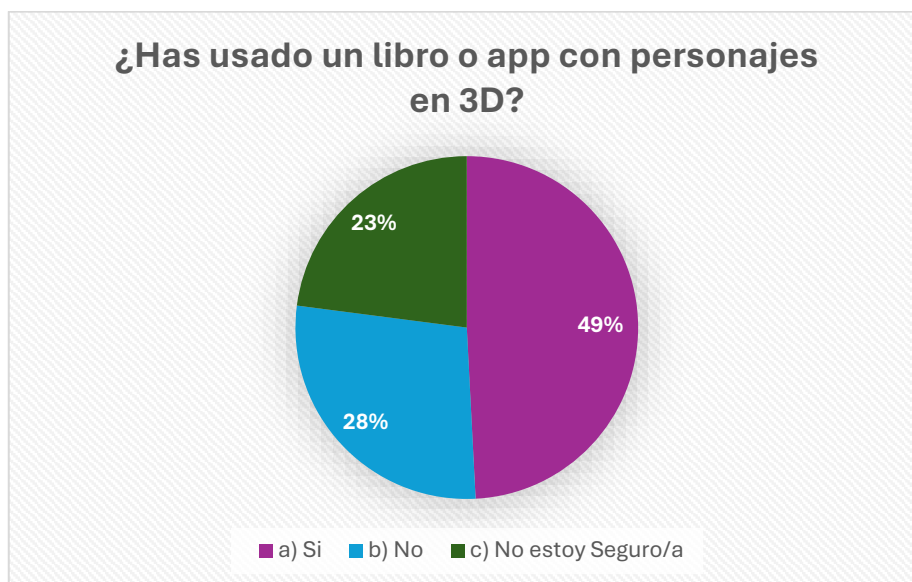
Resultados de la pregunta N° 12 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el conocimiento de la realidad aumentada.

Figura 13

Resultados de la pregunta N° 13 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el uso de herramientas en realidad aumentada.

Figura 14

Resultados de la pregunta N°14 de la encuesta (Ver Anexo 1)



Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el interés en la realidad aumentada aplicada a personajes mitológicos del Ecuador.

Anexo 3.- Encuesta para los padres

Estimado/a padre, madre o tutor:

Esta encuesta tiene como objetivo conocer su opinión sobre un cuento que busca acercar a los niños a las criaturas mitológicas del Ecuador a través de unas historias entretenidas y educativas. Su respuesta nos ayudará a mejorar el contenido y adaptarlo a las necesidades e intereses de los niños.

1. ¿Cuál es su relación con el niño o niña?

- a) Madre
- b) Padre
- c) Tutor/a legal
- d) otro

2. ¿Cuántos hijos tienes?

- a) 1
- b) 2
- c) 3
- d) 4 o mas

3. ¿Cuántos años tiene tu hijo?

- a) 6 a 7
- b) 8 a 9
- c) 10 a 11
- d) 12 o mas

4. ¿Alguna vez le ha leído cuentos a su hijo o hija?

- a) Si Muchos
- b) Si algunos
- c) No muchos
- d) No

5. ¿Cuántos cuentos cree usted que su hijo o hija conoce actualmente?

- a) Menos de 5 cuentos
- b) Entre 5 y 10 cuentos
- c) Entre 11 y 20 cuentos
- d) No estoy seguro/a

6. ¿Alguna vez le ha comprado un cuento físico e impreso a su hijo o hija?

- a) Sí, con frecuencia
- b) Sí, algunas veces
- c) No, pero me gustaría hacerlo
- d) No, nunca lo he hecho

7. ¿Qué tipo de Cuento prefieres que lea o vea tu hijo/a?

- a) Historias de fantasía
- b) Historias graciosas
- c) Historias de miedo
- d) Fabulas

8. En los cuentos que ha compartido con su hijo o hija, ¿los personajes que recuerda provienen más de una cultura nacional o extranjera?

- a) Mayormente de una cultura extranjera (superhéroes, princesas, dragones, etc.)
- b) Mayormente de una cultura nacional (leyendas, mitos o personajes del Ecuador)
- c) De ambas por igual
- d) No estoy seguro/a

9. ¿Qué tan importante considera usted que es que su hijo o hija conozca más sobre leyendas que forman parte de nuestra cultura nacional?

- a) Sí, es muy importante
- b) Es algo importante
- c) No lo considero importante

10. ¿Su hijo/a suele mostrar interés por aprender de la cultura del país

- a) Si
- b) A veces
- c) No

11. ¿Cree que las nuevas generaciones están perdiendo el interés sobre la cultura local y sus leyendas?

- a) Si
- b) No
- c) No estoy seguro/a

12. ¿Siente que hay poco material infantil que difunda la cultura ecuatoriana de forma atractiva?

- a) Si
- b) No
- c) No lo se

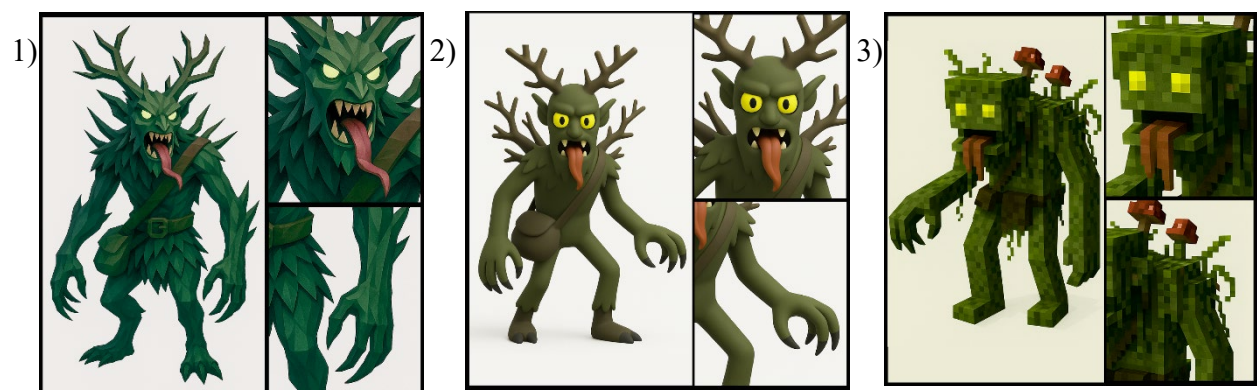
13. ¿Cuál sería un factor decisivo para que usted invierta en un cuento para su hijo o hija?

- a) El precio
- b) Que el contenido sea educativo
- c) Que tenga ilustraciones atractivas
- d) Todas las anteriores

14. ¿Qué tan dispuesto estaría usted a comprarle a su hijo o hija un cuento basado en la cultura nacional, específicamente sobre criaturas mitológicas del Ecuador?

- a) Muy dispuesto/a
- b) Tal vez
- c) Poco dispuesto/a

15. Este es Iwia, un ser mitológico que, según la tradición, se camufla entre los árboles de la Amazonía en la provincia de Pastaza. ¿Cuál de estas ilustraciones le parece más atractiva o adecuada para captar la atención de su hijo o hija?



16. ¿Sabes lo que es la realidad aumentada?

- a) Si
- b) No

17. ¿Ha interactuado usted alguna vez con tecnología de realidad virtual?

- a) Sí, varias veces
- b) Si, una o dos veces
- c) No, pero sé lo que es
- d) No, y no estoy familiarizado/a

18. ¿Qué opina de la elaboración de un cuento basado en la cultura nacional que utilice realidad aumentada para que los niños puedan explorar y aprender de forma interactiva?

- a) Me parece una excelente idea
- b) Podría ser útil
- c) No me interesa esa opción para mi hijo/a

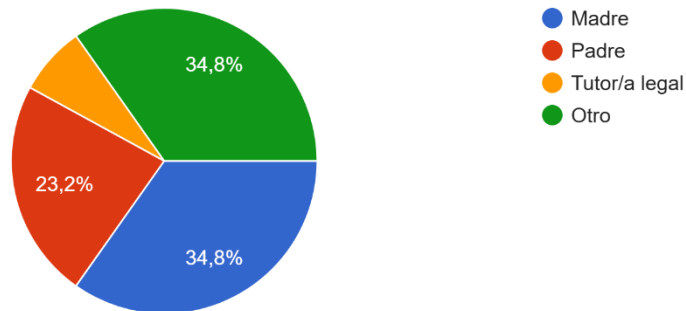
Anexo 4.- Resultados de la encuesta para Padres

Figura 15

Resultados de la pregunta N° 1 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cuál es su relación con el niño o niña?

69 respuestas



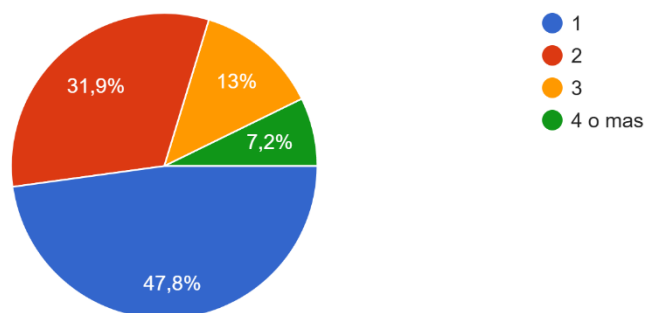
Nota: Representación en gráfico de pastel sobre la relación del padre con el niño.

Figura 16

Resultados de la pregunta N° 2 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cuántos hijos tienes?

69 respuestas



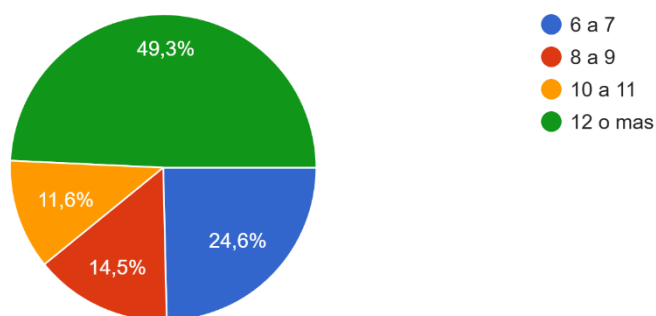
Nota: Representación en gráfico de pastel de la cantidad de hijos.

Figura 17

Resultados de la pregunta N° 3 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cuántos años tiene su hijo?

69 respuestas



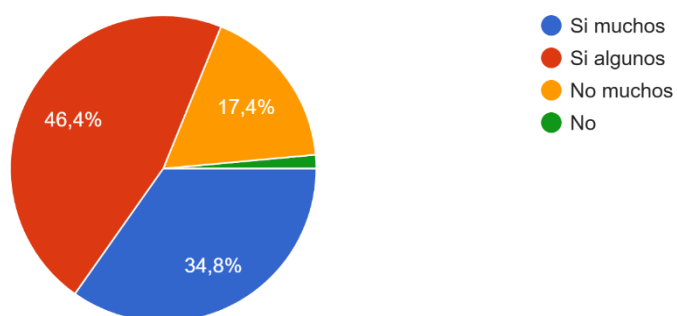
Nota: Representación en gráfico de pastel de las edades de sus hijos.

Figura 18

Resultados de la pregunta N° 4 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Alguna vez le ha leído cuentos a su hijo o hija?

69 respuestas



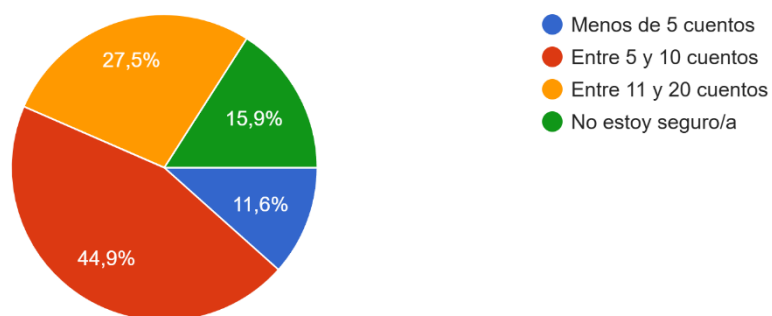
Nota: Representación en gráfico de pastel si les lee cuentos a sus hijos.

Figura 19

Resultados de la pregunta N° 5 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cuántos cuentos cree usted que su hijo o hija conoce actualmente?

69 respuestas



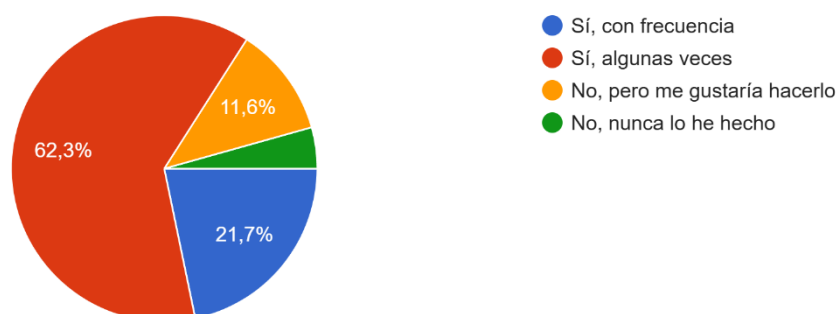
Nota: Representación en gráfico de pastel el conocimiento de cuentos de sus hijos.

Figura 20

Resultados de la pregunta N° 6 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Alguna vez le ha comprado un cuento físico e impreso a su hijo o hija?

69 respuestas



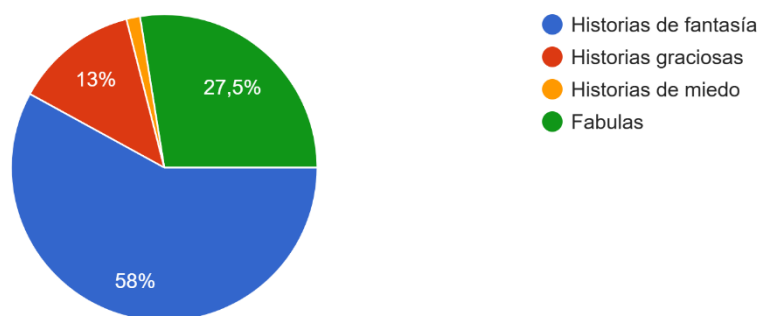
Nota: Representación en gráfico de pastel sobre los cuentos físicos.

Figura 21

Resultados de la pregunta N° 7 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Qué tipo de Cuento prefieres que lea o vea tu hijo/a?

69 respuestas



Nota: Representación en gráfico de pastel el tipo de cuentos que le gusta a su hijo.

Figura 22

Resultados de la pregunta N° 8 de la encuesta (Ver Anexo 3)

En los cuentos que ha compartido con su hijo o hija, ¿los personajes que recuerda provienen más de una cultura nacional o extranjera?

69 respuestas



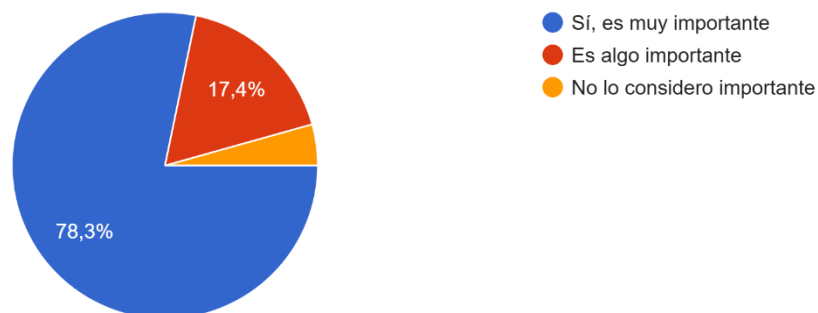
Nota: Representación en gráfico de pastel para saber si conocen más personajes extranjeros o nacionales.

Figura 23

Resultados de la pregunta N° 9 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Qué tan importante considera usted que es que su hijo o hija conozca más sobre leyendas que forman parte de nuestra cultura nacional?

69 respuestas



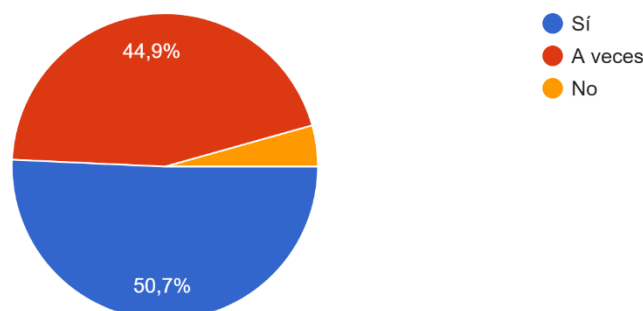
Nota: Representación en gráfico de pastel sobre la importancia de que sus hijos sepan sobre leyendas Nacionales.

Figura 24

Resultados de la pregunta N° 10 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Su hijo/a suele mostrar interés por aprender de la cultura del país?

69 respuestas

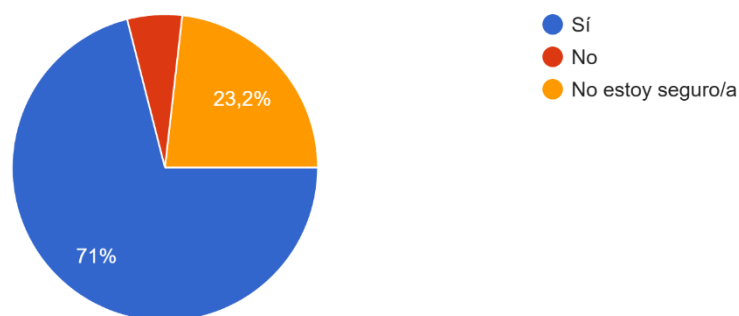


Nota: Representación en gráfico de pastel el interés de sus hijos a la cultura nacional.

Figura 25

Resultados de la pregunta N° 11 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cree que las nuevas generaciones están perdiendo el interés sobre la cultura local y sus leyendas?
69 respuestas

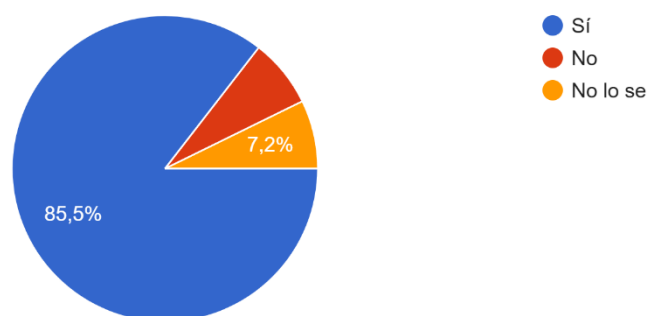


Nota: Representación en gráfico de pastel sobre la falta de interés por las leyendas en las nuevas generaciones.

Figura 26

Resultados de la pregunta N° 12 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Siente que hay poco material infantil que difunda la cultura ecuatoriana de forma atractiva?
69 respuestas



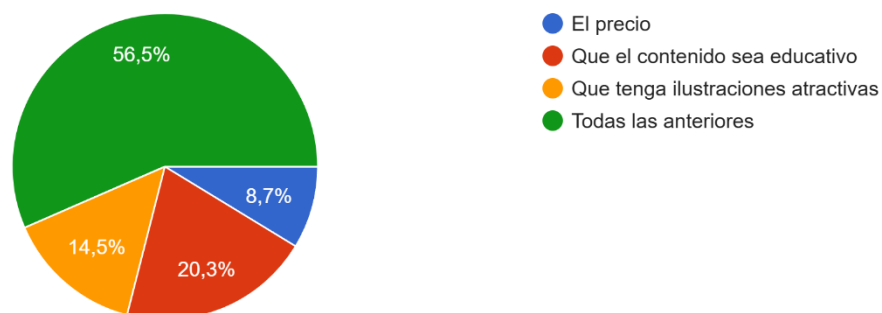
Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el material de difusión cultural infantil.

Figura 27

Resultados de la pregunta N° 13 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Cuál sería un factor decisivo para que usted invierta en un cuento para su hijo o hija?

69 respuestas



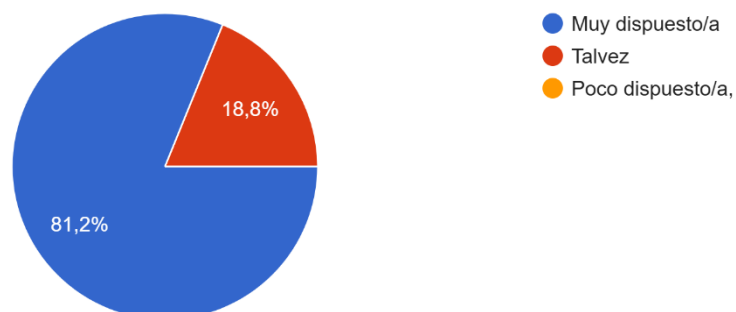
Nota: Representación en gráfico de pastel ver el principal problema en una inversión de un cuento.

Figura 28

Resultados de la pregunta N° 14 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Qué tan dispuesto estaría usted a comprarle a su hijo o hija un cuento basado en la cultura nacional, específicamente sobre criaturas mitológicas del Ecuador?

69 respuestas

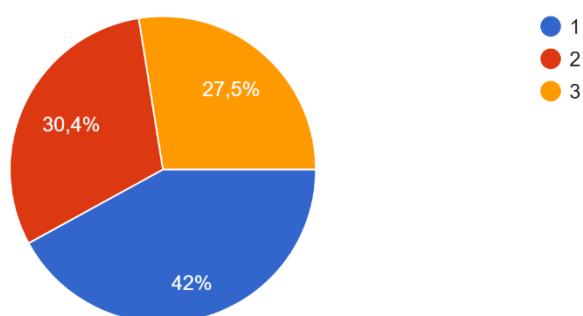


Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el interés por tener un cuento de criaturas mitológicas ecuatorianas.

Figura 29

Resultados de la pregunta N° 15 de la encuesta (Ver Anexo 3)

Este es Iwia, un ser mitológico que, según la tradición, se camufla entre los árboles de la Amazonía en la provincia de Pastaza. ¿Cuál de estas ilustraci...decuada para captar la atención de su hijo o hija?
69 respuestas

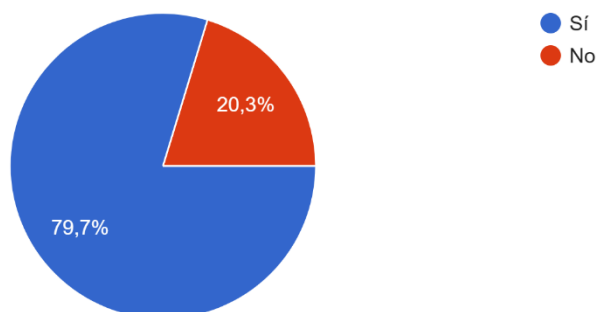


Nota: Representación en gráfico de pastel el estilo de personajes que mas les gusta para sus hijos.

Figura 30

Resultados de la pregunta N° 16 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Sabes lo que es la realidad aumentada?
69 respuestas



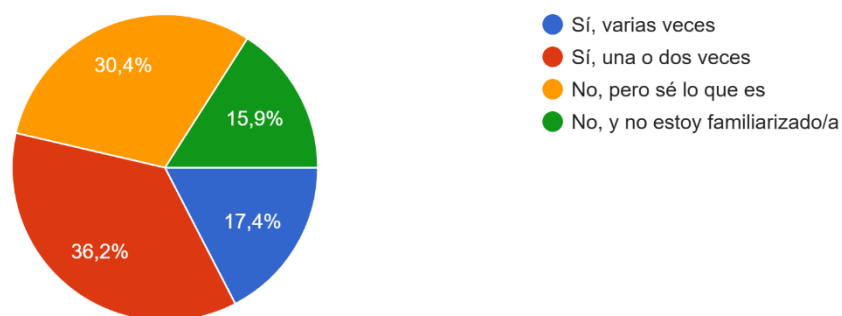
Nota: Representación en gráfico de pastel sobre el conocimiento en los padres en herramientas de realidad aumentada.

Figura 31

Resultados de la pregunta N° 17 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Ha interactuado usted alguna vez con tecnología de realidad virtual?

69 respuestas



Nota: Representación en gráfico de pastel Para saber si han usado herramientas de realidad virtual.

Figura 32

Resultados de la pregunta N° 18 de la encuesta (Ver Anexo 3)

¿Qué opina de la elaboración de un cuento basado en la cultura nacional que utilice realidad aumentada para que los niños puedan explorar y aprender de forma interactiva?

69 respuestas



Nota: Representación en gráfico de pastel para ver el interés de los padres.