



**ESPE**  
UNIVERSIDAD DE LAS FUERZAS ARMADAS  
INNOVACIÓN PARA LA EXCELENCIA

**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS**

**ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO**

**CARRERA INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**ARTÍCULO ACADÉMICO PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO  
DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**TEMA: NARRATIVA TRANSMEDIA DE LA INTERACCIÓN  
CEREBRO, MENTE Y CULTURA EN EL COMUNIDAD DE  
YUNGUILLA Y EL BOSQUE PROTECTOR JERUSALEM**

**AUTORES: ORTIZ GRANDA, JENNY MICHELLE; TIPAN TIPAN,  
ELIZETH ABIGAIL**

**DIRECTOR: PHD. OJEDA ESCOBAR, JORGE ANIBAL**

**SANGOLQUI**

**2019**



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO  
CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**CERTIFICACIÓN**

Certifico que el artículo académico, “*Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en la comunidad de Yunguilla y el Bosque Protector Jerusalem.*” fue realizado por las señoritas *Ortiz Granda, Jenny Michelle y Tipan Tipan, Elizeth Abigail* el mismo que ha sido revisado en su totalidad, analizado por la herramienta de verificación de similitud de contenido; por lo tanto cumple con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, razón por la cual me permito acreditar y autorizar para que lo sustente públicamente.

**Sangolquí, 14 de mayo de 2019**



.....  
**OJEDA ESCOBAR, JORGE ANIBAL**  
C.C.:171030652-1



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO  
CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD**

Yo, *Ortiz Granda, Jenny Michelle*, declaro que el contenido, ideas y criterios del artículo académico: *Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en la comunidad de Yunguilla y el Bosque Protector Jerusalem* es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

**Sangolquí, 14 de mayo de 2019**

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Jenny Michelle Ortiz Granda', is written over a horizontal dotted line.

**ORTIZ GRANDA, JENNY MICHELLE**

**C.C.:172734176-8**



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO  
CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**AUTORÍA DE RESPONSABILIDAD**

Yo, *Tipan Tipan, Elizeth Abigail*, declaro que el contenido, ideas y criterios del artículo académico: *Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en la comunidad de Yunguilla y el Bosque Protector Jerusalem* es de mi autoría y responsabilidad, cumpliendo con los requisitos teóricos, científicos, técnicos, metodológicos y legales establecidos por la Universidad de Fuerzas Armadas ESPE, respetando los derechos intelectuales de terceros y referenciando las citas bibliográficas.

Consecuentemente el contenido de la investigación mencionada es veraz.

**Sangolquí, 14 de mayo de 2019**

**TIPAN TIPAN, ELIZETH ABIGAIL**

**C.C.:172328059-8**



**DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO  
CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA**

**AUTORIZACIÓN**

Yo, *Ortiz Granda, Jenny Michelle* autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar en el Repositorio Institucional: el registro bibliográfico, el resumen y la dirección web indexada a la revista del artículo académico: *Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en la comunidad de Yunguilla y el Bosque Protector Jerusalem.*

**Sangolquí, 14 de mayo de 2019**



**ORTIZ GRANDA, JENNY MICHELLE**

**C.C.:172734176-8**



DEPARTAMENTO DE CIENCIAS ECONÓMICAS ADMINISTRATIVAS Y DE COMERCIO  
CARRERA DE INGENIERÍA EN MERCADOTECNIA

AUTORIZACIÓN

Yo *Tipan Tipan, Elizeth Abigail*, autorizo a la Universidad de las Fuerzas Armadas ESPE publicar en el Repositorio Institucional: el registro bibliográfico, el resumen y la dirección web indexada a la revista del artículo académico: *Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en la comunidad de Yunguilla y el Bosque Protector Jerusalem.*

Sangolquí, 14 de mayo de 2019

TIPAN TIPAN, ELIZETH ABIGAIL

C.C.:172328059-8

Narrativa transmedia de la interacción cerebro, mente y cultura en el comunidad de Yunguilla  
y el Bosque Protector Jerusalem

Ortiz Granda Jenny Michelle; Tipan Tipan Elizeth Abigail

Universidad de las Fuerzas Armadas “E.S.P.E”

org29enj@live.com; ely\_lfm95@hotmail.com

### ÍNDICE DE CONTENIDOS

|                               |      |
|-------------------------------|------|
| Índice de ilustraciones ..... | viii |
| Resumen .....                 | ix   |
| Palabras clave .....          | ix   |
| Abstract .....                | x    |
| Keywords .....                | x    |
| Introducción .....            | 1    |
| Materiales y Métodos .....    | 17   |
| Discusión .....               | 27   |
| Referencias .....             | 32   |

## Índice de ilustraciones

|  |    |
|--|----|
| <b>Ilustración 1</b> Funcionamiento psíquico humano.....                           | 6  |
| <b>Ilustración 2</b> Alimentos con beneficios. ....                                | 10 |
| <b>Ilustración 3</b> Conceptualización de la personalidad .....                    | 10 |
| <b>Ilustración 4</b> Modelo de aplicación de narrativa transmedia. ....            | 17 |
| <b>Ilustración 5</b> Podcast de la historia de don Paredes. ....                   | 20 |
| <b>Ilustración 6</b> Podcast de la historia del árbol “Quishuar”.....              | 21 |
| <b>Ilustración 7</b> Emoticono de un animal representante de Yunguilla. ....       | 22 |
| <b>Ilustración 8</b> Emoticono de árboles con una tienda de acampamento. ....      | 23 |
| <b>Ilustración 9</b> Sopa de letras de las características de Yunguilla. ....      | 24 |
| <b>Ilustración 10</b> sopa de letra de los animales que habitan en el bosque. .... | 25 |
| <b>Ilustración 11</b> Vídeo realizado de la experiencia en Yunguilla. ....         | 26 |
| <b>Ilustración 12</b> Atractivos del Bosque Jerusalem.....                         | 27 |



## Resumen

El cerebro es un órgano central del ser humano, compuesto por un hemisferio derecho e izquierdo; y de acuerdo a estudios realizados en la neurociencia han reconocido 3 cerebros; nuevo, medio y el reptil. Por su parte la mente acumula recuerdos y enseñanzas del pasado que se aprende a través de la cultura que existe en el medio en el cual se desarrolla una persona. Con el objetivo de elaborar una narrativa transmedia para un incremento de usuarios en el Bosque Nublado de Yunguilla simultáneamente con el Bosque Protector Jerusalem. Se implementó un modelo que tiene como base al cerebro, mente, cultura con revisión bibliográfica; con una variable mediadora que es la comunidad, la cual se relaciona con videos, redes sociales juegos, emoticonos, podcast; son elaborados bajo la implantación de la técnica de observación. El resultado es una narrativa que apuesta la belleza de la organización de la comunidad de Yunguilla, conjuntamente con la flora y fauna del Bosque Protector Jerusalem. Sobre las bases de las ideas expuestas, se puede concluir que el Bosque Nublado de Yunguilla posee una gestión sustentable en el tiempo, mientras que en el Bosque Protector Jerusalem existe un extenso camino por recorrer, debido a que ambos lugares son ricos en su naturaleza y están dentro del cantón de Quito.

### Palabras clave

**YUNGUILLA,**

**JERUSALEM,**

**COMUNIDAD,**

**NARRATIVA.**

### Abstract

The brain is a central organ of the human being, composed of a right and left hemisphere; The studies carried out in neuroscience have recognized 3 brains; New, medium and the reptile. For its part, the mind accumulates memories and teachings of the past that is learned through the culture that exists in the environment in which a person becomes. With the objective of developing a transmedia narrative for an increase of users in the Yunguilla Cloud Forest simultaneously with the Jerusalem Protected Forest. A model based on brain, mind, culture with bibliographic review was implemented; and a mediating variable that is the community, which is related to videos, social networks, games, emoticons, podcasts; and they are elaborated under the implementation of the observation technique. The result is a narrative that bets on the beauty of the organization of the Yunguilla community, with the flora and fauna of the Jerusalem Protected Forest. On the basis of the ideas presented, it can be concluded that the Yunguilla Cloud Forest has a sustainable management over time, while in the Protected Forest Jerusalem there is a long way to go, in the sense that both places are rich in nature and are within the canton of Quito.

### Keywords

**YUNGUILLA,**

**JERUSALEM,**

**COMMUNITY,**

**NARRATIVE.**

## Introducción

### **CEREBRO**

El cerebro es un órgano central del ser humano, que de acuerdo a Sanchez (2005) afirmó. “Anatómicamente el cerebro ocupa casi en su totalidad la caja craneal. Se puede medir, tocar y observar. En su conformación exterior presenta unos pliegues o circunvoluciones entre las cuales se observan una serie de hendiduras llamadas surcos y cisuras” (p.27). De acuerdo a Teresa, Gerald, y Bruce (2008) “El cerebro está compuesto por dos hemisferios izquierdo y derecho. En general, el hemisferio izquierdo domina el habla, la lectura, la escritura, la comprensión del lenguaje, la capacidad matemática y la resolución de problemas por lógica”. (p.793). El hemisferio derecho se especializa en reconocer rostros y relaciones espaciales, desarrollar capacidades artísticas y musicales, así como en reconocer y expresar emociones.

Existe gran diferencia biológica entre hombres y mujeres, por lo tanto, cada persona realiza sus actividades de acuerdo a su naturaleza, y a continuación algunos detalles específicos.

- (...) El cerebro de la mujer tiene ambos hemisferios mucho más interconectados. Por eso son más aptas para realizar multitareas.
- (...) El cerebro de la mujer es mucho más pedagógico que científico.
- (...) El cerebro de la mujer compra cámaras, el del hombre colecciona música y billetes.
- (...) El cerebro de la mujer es 6% más pequeño, sin embargo, es mucho más hábil para multitareas.
- (...) La mujer usa casi el triple de palabras que el hombre.
- (...) La mujer gusta de la saturación de elementos el hombre no.

(Klaric, 2012, p. 120)

De acuerdo a Dawkins, (1976) los cerebros pueden ser considerados, según sus funciones, análogos a las computadoras. En realidad, la principal forma en que los cerebros contribuyen al éxito de las máquinas de supervivencia es el control y coordinación de la contracción muscular. Para lograr este objetivo necesitan cables que lleguen hasta los músculos, y éstos reciben el nombre de nervios motores. De tal manera que los genes son conservados a través de los músculos conforme transcurre los hechos en el entorno

En relación al cerebro en el campo de la neurociencia se ha demostrado que el cerebro anatómicamente tiene un hemisferio izquierdo y un hemisferio derecho; sin embargo la neurociencia afirmó que el cerebro se divide en tres partes diferentes que actúan como órganos separados con diferentes estructuras celulares y naturalmente funciones diferentes, pero se comunican entre sí, los cuales se denominan el cerebro nuevo es el que piensa, el cerebro medio el cual procesa la parte emocional de una persona y por último el cerebro primitivo el cual se encarga de reconocer la información proporcionada por los dos anteriores y controla las decisiones (Morin P. R., 2006). En consecuencia, se han realizado estudios como es el Proyecto Brain que de acuerdo a Salinas (2015) el proyecto: “Dará a los científicos las herramientas necesarias para obtener una imagen del cerebro en acción y permitir comprender cómo pensamos, aprendemos o memorizamos, y ayudará a descubrir los secretos que esconden las enfermedades degenerativas del cerebro” (p.1-2). Brindándoles la oportunidad de investigar a mayor profundidad las funciones del cerebro, para dar soluciones a problemas existentes en el mundo.

Siendo así que la década del cerebro, es un proyecto que fue creado para evaluar los cambios que se ha tenido en diferentes ámbitos, sociales, políticos, científicos; de tal forma que (Juan,

Norberto, Valerico, y JM, 1990-2000). La revolución de la genética y tecnológica del ADN ha llevado al estudio de los genes que controlan el desarrollo y funciones del sistema nervioso, así como los genes cuyas mutaciones provocan disfunción cerebral. En el control de la epilepsia, se han localizado más de 40 genes asociados con está tanto en el ratón como en el ser humano. Los genes mutantes encontrados en extrañas formas de epilepsia codifican proteína relacionadas con una diversidad de canales iónicos.

Se ha refinado y ampliado el mapa del gen de la epilepsia con una nueva información respecto a las convulsiones neonatales familiares benignas, la enfermedad de Unverricht-Lundborg con retraso mental progresivo y epilepsia miooclónica juvenil. Esta información promete prever nuevos objetivos moleculares para los fármacos antiepilépticos.

## **MENTE**

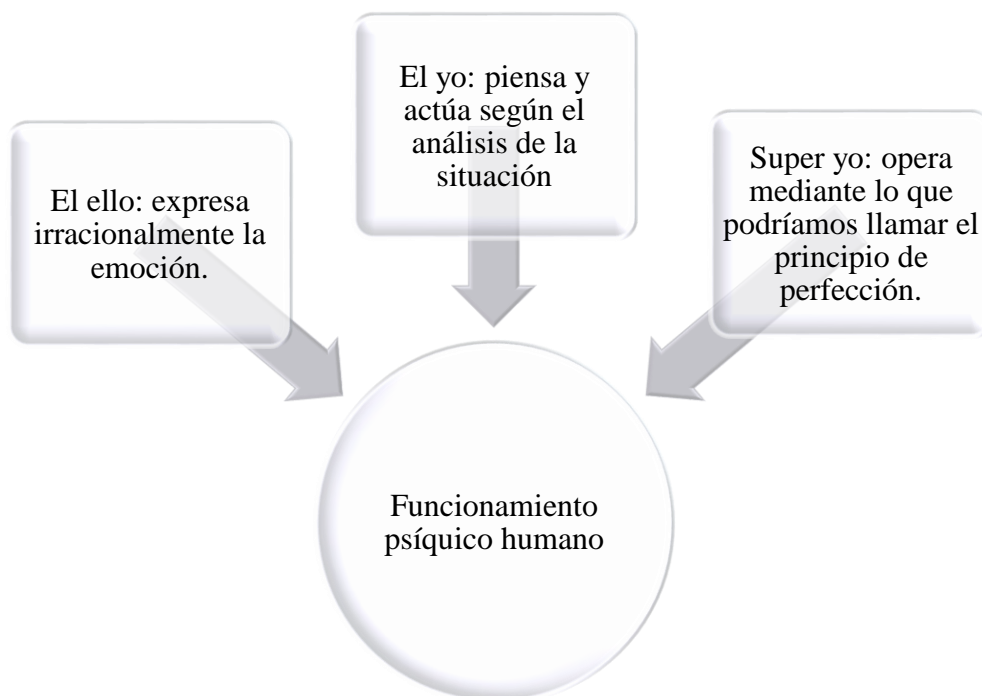
“La mente es un sistema de comunicación y control entre el etéreo el ser espiritual y el entorno, establece sistemas de control para seguir haciendo funcionar un cuerpo, compuesto por cuadros de imagen mental de experiencias pasadas” (Hubbard, 2014, p.8). Los individuos usan la mente para plantear y resolver problemas relacionados con la supervivencia, es decir la mente es considerada como un modo de control entre ella y el universo. Se diferente al cerebro, ya que este es considerado como un conducto que al igual que una cuerda lleva mensajes, mientras recibe y almacena, pensamientos, conclusiones, determinaciones, advertencias e impresiones de un espíritu. No es únicamente el asiento de la parte cognitiva (pensamiento, percepción, memoria, inteligencia), sino también de la parte afectiva; es decir, el conjunto de deseos, sentimientos, motivaciones, creencias, intenciones, emociones.

Está dividida en tres partes, la primera es la mente analítica la cual combina percepciones del entorno presente, pasado y futuro logrando conclusiones basadas en situaciones reales. La mente reactiva es un mecanismo de estímulo el cual no está bajo el control voluntario de las personas ejerciendo poder sobre la conciencia, pensamientos y acciones y la mente somática encargada de mantener funcionando el organismo. (Hubbard, 2014, p. 8). Hay personas que piensan que la mente es el cerebro o alguna otra parte o función del cuerpo, pero esta suposición es incorrecta debido a que el cerebro es un objeto físico el cual se puede ver tocar, por lo tanto la mente no es lo mismo que el cerebro. No hay nada en nuestro cuerpo que pueda identificarse con nuestra mente porque son entidades diferentes.

Por ejemplo, aunque nuestro cuerpo esté quieto y tranquilo, nuestra mente puede estar ocupada con diversos pensamientos, lo que indica que nuestro cuerpo y nuestra mente no son una misma entidad. En las escrituras budistas se compara al cuerpo con un hotel y a la mente con un huésped. En el momento de la muerte, la mente abandona el cuerpo y viaja a la vida siguiente, al igual que el huésped deja el hotel y se traslada a otro lugar. Según Gueshe Kelsang (2017) la mente es un continuo inmaterial cuya función es percibir y comprender objetos. Debido a que la mente no es un fenómeno físico y carece de forma, los objetos materiales no pueden obstruirla. Para que nuestro cuerpo llegue a la luna tiene que viajar en una nave espacial, mientras que la mente puede desplazarse a ese lugar en un instante solo con el pensamiento. El conocimiento y la percepción de los objetos es función exclusiva de la mente. Aunque decimos "Yo sé esto o aquello", en realidad es nuestra mente la que aprehende los objetos (Kelsang, 2017, p. 16).

Para comprender el funcionamiento de la mente Sigmund Freud creó la teoría del psicoanálisis en la cual explica que la mente está formada por tres componentes denominados ello,

yo y súper yo, el ello está presente ya al nacer, constituido por necesidades tan básicas como el hambre, la sed y la sexualidad, a las cuales Freud llamó instintos de vida. El instinto de vida es denominado Eros, de igual manera contiene el instinto de muerte (llamado Thanatos), responsable de la agresividad y la destrucción. (Barros, 2011, p. 17) Los instintos de vida y muerte son el pilar fundamental para el comportamiento humano a lo largo de toda la vida. El yo o ego se desarrolla después del nacimiento cuando un niño se da cuenta que todo lo que necesita debe buscar la manera de conseguirlo. “Opera mediante el principio de la realidad, por el cual una persona, idea un plan y lleva a cabo algún tipo de acción con el fin de ensayar ese plan”, mientras que el super yo es consecuencia de la socialización aprendida a través, es la instancia psíquica que vela por el cumplimiento de las reglas morales, el cual presiona para realizar grandes sacrificios y esfuerzos con tal de hacer que la personalidad de uno mismo se acerque lo máximo posible a la idea de la perfección y del bien de los padres (Kelsang, 2017, p. 16).



**Ilustración 1** Funcionamiento psíquico humano.

Fuente: (Kelsang, 2017, p. 16).

Las tres caras de la psique, el ello el ego y el super ego, se hayan en estado de equilibrio unas con otras, su interacción es dinámica, pero cuando estas fuerzas están desequilibradas, surge la ansiedad en el individuo por tal razón para aliviar la presión, el yo a menudo pone en marcha uno o más mecanismos de defensa. Por otro lado, Dennett plantea que los sueños son puro ruido cerebral, o sea, mera activación espontánea de diferentes zonas cerebrales sin coherencia alguna. Sin embargo, Freud, opina que los sueños esconden un deseo inconsciente reprimido y disfrazado por el censor para que su contenido perturbador no despierte al durmiente. (Milán, 2017, p. 4).

Sñar por lo tanto es un proceso mental involuntario, donde aparecen emociones relacionadas con experiencias vividas o almacenadas en nuestra memoria, los sueños no revelan el futuro más



bien son la identificación de nuestro estado de ánimo como la ansiedad, el estrés y los problemas de nuestro entorno, los sueños también se pueden considerar como realizaciones disfrazadas de deseos reprimidos.

## **CULTURA**

La cultura es un conjunto de vivencias que tiene el ser humano en el transcurso de su vida, como es la educación académica en escuela, colegio, estudios superiores; sin embargo la enseñanza no se limita a la académica más bien se amplía con el aprendizaje diario y el entorno en el cual se lo rodea según Dawkins (1976) “El hombre es, entre los animales, el único dominado por la cultura, por influencias aprendidas y transmitidas de una generación a otra” (p.51). Ciertamente, la asimilación de información por parte de la audiencia se encuentra evolucionando en una cultura convergente por lo tanto, miembros del gremio de la comunicación se han visto en la necesidad de adoptar nuevos conceptos efectivos “Convergencia es una palabra que logra describir los cambios tecnológicos, industriales, culturales y sociales en función de quienes hablen y de aquello a lo que crean estar refiriéndose”. (Jenkins, 2008, p.14).

Por otro lado, los tipos de climas son de vital importancia para el comportamiento y personalidad de los habitantes de cada región, por tal motivo se detalla los principales tipos de climas que se encuentran presentes en Ecuador.

### **Región costa**

Clima tropical megatérmico árido a semiárido reina en la península de Santa Elena, el cabo San Lorenzo y la franja litoral meridional. Las temperaturas las máximas rara vez superan 32°C. Clima tropical megatérmico seco a semi-húmedo. La vegetación está constituida principalmente de un bosque seco en donde predominan los ceibos. Clima tropical megatérmico húmedo se inicia cerca de Esmeraldas para desaparecer a nivel del golfo de Guayaquil. (Pourrut, 1995)

### **Región sierra**

Clima ecuatorial mesotérmico semi-húmedo a húmedo es el clima más característico de la zona interandina pues, salvo en los valles abrigados y las zonas situadas por encima de los 3.200 m.s.n.m., ocupa la mayor extensión. Las temperaturas medias anuales están comprendidas generalmente entre 12 y 20° C. Clima ecuatorial mesotérmico está asociado a los valles interandinos abrigados y de menor altura. Las temperaturas medias anuales fluctúan entre 12 y 20° C con muy poca diferencia entre los meses de verano e invierno. Clima ecuatorial frío de alta montaña se sitúa siempre por encima de los 3.000 m.s.n.m Las temperaturas máximas rara vez sobrepasan los 20° C. (Pourrut, 1995). Estos tipos de clima contribuyen para que los ecuatorianos que viven en la costa se alimenten de una manera distinta

### **Región amazónica**

“Cuenca amazónica, abarca igualmente parte de la región septentrional de la provincia costanera de Esmeraldas, la distribución de las lluvias es notablemente regular a todo lo largo del año. La humedad relativa es evidentemente muy elevada y el cielo está a menudo cubierto de nubes” (Pourrut, 1995).

## **Región insular**

“El clima insular es de tipo ecuatorial. En los bordes litorales, hasta los 100 m.s.n.m., las temperaturas medias fluctúan alrededor de los 23°C y el clima varía de árido a muy seco; pasa poco a poco a semihúmedo y luego a húmedo a medida que aumenta la altura”. (Pourrut, 1995)

## **Alimentación a través de generaciones**

De acuerdo a el transcurso de la vida se han dividido en generaciones, que han sido determinados por ciertos comportamientos que se clasifican de la siguiente manera “Generación Z (15-20 años), Millennials (21 a 34), Generación X (35-49), Baby Boomers (50- 64) y la Generación Silenciosa (65 y más)” (Nielsen, 2015). La generación baby boomers en general tienen una vida activa, que inició después de la segunda guerra mundial, por lo cual “Ellos anhelan alimentos más nutritivos que sean de alta calidad, considerando cuidadosamente la necesidad de desarrollar una variedad especial de productos de alto valor nutritivo y con el adecuado encubrimiento del sabor de los nutrientes añadidos u otros componentes” (Chaudhari, 2008). Sin embargo, la generación millennial gasta más dinero en su alimentación, que las demás generaciones incluye comidas fuera de casa, y un incremento en el consumo de caféina, en productos orgánicos a través de comercio justo debido a que han tomado más conciencia de los procesos comerciales de los productos que están consumiendo, siendo más responsables de los alimentos que ingieren y de donde son producidos.

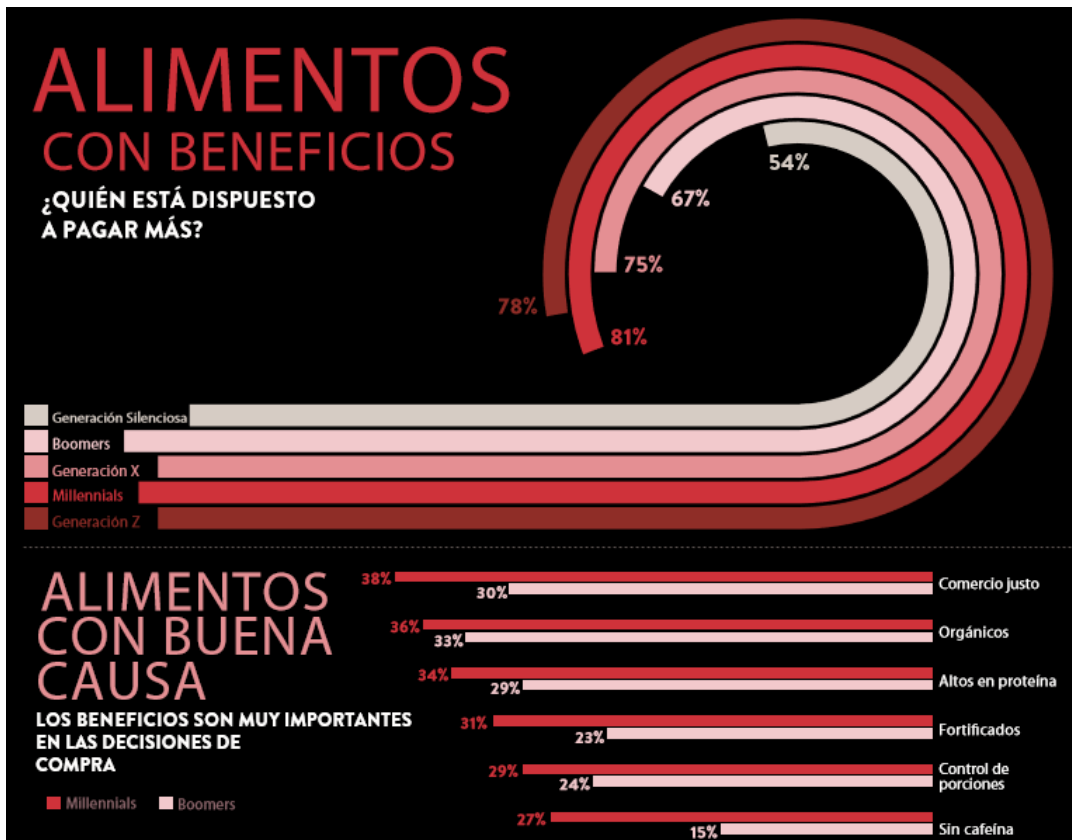


Ilustración 2. Alimentos con beneficios.

Fuente: (Nielsen, 2015)

Tipos de personalidad

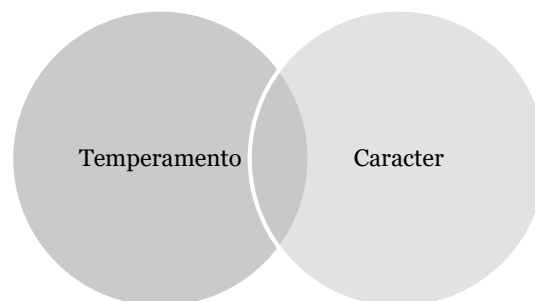


Ilustración 3 Conceptualización de la personalidad

Desde el nacimiento de cada persona tiene su propia personalidad, conforme pasa el tiempo y la influencia de ciertos factores se va modificando, existen algunas teorías como la herencia o la influencia del medio. Carl Jung propone 8 tipos de personalidad la primera es pensamiento introvertido las personas con este tipo de personalidad no les importa el resto de la gente cuidan tan poco todo lo externo que puede ser terco al momento de defender sus ideas sin tomar en cuenta las intenciones ajenas. La personalidad sentimental introvertido se trata de personas reservadas suelen ser amorosas, pero no lo demuestran dan la apariencia de ser personas caladas y melancólicas. El tercer tipo de personalidad es de intuición introvertido son aquellas que se interesan más por sus posibilidades y sueños que por la realidad inmediata. Sensación introvertida viven a través de sus impresiones sensoriales e internas. Suelen ser músicos y artistas. Los de pensamiento extrovertido reprimen sus emociones y sentimientos. Los de sentimientos extrovertidos Es una personalidad que sabe ajustarse al ambiente social. Se interesa en las relaciones humanas y su actividad intelectual está restringida a lo que sienten. La séptima personalidad es sensación extrovertida tienden a buscar el placer y necesita cambiar de estímulos constantemente y los de intuición-extrovertido se plantean objetivos y no para hasta conseguirlos. (Giraldo, 2016, p. 4)

## **CULTURA TRANSMEDIA**

La narración es una forma de comunicación entre personas en las diferentes culturas, que refleja una estructura fundamental de la mente. Se habla de narrativa a la forma clásica de recolección de una serie de hechos, explicados o presentados por un narrador, que suceden a uno o más personajes; también se usa narrativas para comunicar hechos cotidianos, historias personales, familiares o sociales que permite a la sociedad ser artífices de su historia y explicar los cambios

que se han ido produciendo en la misma; de igual manera le permiten a cada individuo relatar su crecimiento personal desde su propia mirada y desde su propia verdad subjetiva (Caamaño, 2015, p.2). La narrativa permite que los niños reciban una explicación del mundo que los rodea, sobre la historia de la humanidad descritos en poemas, leyendas, mitos, canciones, teatro, danzas, refranes, dichos populares, adivinanzas, cuentos.

En síntesis las historias se desarrollan en múltiples plataformas mediáticas, en las que cada una de ellas contribuye de distinta forma a nuestra comprensión del universo; es la técnica de contar historias a través de diferentes pantallas, cuyos relatos conforman un todo que guardan relación entre ellos, representa un proceso en el que los elementos integrales de una ficción se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con el fin de crear una experiencia de entretenimiento unificada y coordinada (Sanchez y Galan, 2016, p. 508).

La narrativa transmedia van más allá de simples combinaciones de idiomas y formatos, se fundamenta en el desarrollo de la historia a través de diferentes medios y unidades de interpretación del usuario. No se trata de una estructura episódica clásica a lo largo de una línea de tiempo, sino que se expande radialmente alrededor de una línea de tiempo o núcleo de la narración, que forman líneas de tiempo autónomas, (Sanchez y Galan, 2016, p. 508). Se trata de aportar historias de valor, que sean interesantes para los usuarios, logrando así emociones y vínculos con los usuarios a través de una narración que perdure a largo plazo en su memoria. Para Rodríguez (2012) el contenido de las narrativas transmedia "nace y evoluciona insembrado ya en múltiples soportes y plataformas, alimentado por creadores profesionales y por fans amateurs, en ocasiones extraordinariamente activos y competentes" (p 66). Representando un proceso en donde todas las ideas se dispersan sistemáticamente a través de múltiples canales de distribución con la finalidad de crear una

experiencia de entretenimiento unificada y coordinada. La narrativa transmedia es la forma estética ideal para una era de inteligencia colectiva. Pierre Levy acuñó el término inteligencia colectiva para referirse a las nuevas estructuras sociales que permiten la producción y circulación del conocimiento dentro de una sociedad en red. (Jenkins, 2007). De tal manera que los participantes agrupan información y aprovechan la experiencia de los demás mientras trabajan juntos para resolver los diferentes problemas.

“La narrativa transmedia apoya en los procesos enseñanza-aprendizaje y comunicativos en el ámbito de la educación” (Gutiérrez, Luis, Orcasitas, y Luis, 2018) convirtiéndole permanente en una fórmula que puede potenciar un mensaje incentivando el aprendizaje individual y colectivo convirtiéndose en un camino para seguir avanzando y con la ayuda de una potente herramienta global y sin límites como es el internet, permitirá comunicar, conversar, interactuar, hacer, crecer y expandir una historia, sumando las piezas única de la narrativa expresadas en cada medio, revolucionando la forma de aprendizaje ya que estamos ante una sociedad que aprende y piensa de manera distinta comparada con la de hace años. Para considerar una narración como transmedia es necesario que presente las siguientes características:

- (...) Las historias se deben difundir por múltiples canales.
- (...) Todos los canales ofrecen una historia propia que en conjunto con las otras forman un universo de significado mayor que la suma de las partes.
- (...) Cada canal o cada medio aporta un contenido, el cual puede ser disfrutado de forma autónoma sin necesidad de conocer el resto de los soportes.
- (...) Los usuarios crean contenidos propios que hacen que se amplíen los relatos. (Sanchez y Galan, 2016, p. 508).

Hoy en día el mundo de la tecnología evoluciona constantemente y con ello la visualización y percepción de las cosas va cambiando, de tal manera que una canal para llegar a la nueva audiencia de acuerdo a la Asociación AE-IC (2014) “Transmedia es el movimiento del contenido o del mensaje en las diversas plataformas de medios” (p 56). El contenido se puede producir en diferentes formatos sin un límite; debido a la acogida que tiene la audiencia genera más contenido. Por otra parte la narrativa transmedia se divide en dos momentos primero es la producción de contenidos en diferentes plataformas y el otro momento es cuando la audiencia participa de los contenidos (Baltar Moreno, 2016). Por consiguiente, se expanden y difunden de una manera incalculable, haciendo partícipes a la audiencia de la creación de nuevos contenidos en base a los originales; lo que llama la atención porque se sigue expandiendo la popularidad he interacción con la audiencia.

El mensaje dentro del contenido debe ser tan contundente de tal manera que se pueda insertar en una o varias historias que captan la atención de la audiencia. Además de captador de atención, las historias se pueden utilizar como explicación de las piezas para construir un buen mensaje (Morin P. R., 2006, p. 167). Al respecto las historias son un camino que se va extendiendo a medida de la acogida y participación que los espectadores muestren ante la trama, argumentos he información que impacte al público. En este contexto dentro de este ámbito, existen diferentes tipos de narrativas AE-IC (2014) Afirmó que “Las categorías reconocidas por la literatura científica internacional son: Transmedia Storytelling (narrativa transmedia), Transmedia Branding, Transmedia Play, Transmedia Learning e Transmedia Activism”,lo cual nos muestra una amplia variedad en el cual los productores de contenido pueden optar por adoptar y generar una experiencia en el consumidor de sus contenidos en las diferentes plataformas de difusión. En relación con las implicaciones de las narrativas, se realizó hincapié en la categoría narrativa transmedia la cual está compuesta por varias subcategorías que describen el proceso de creación de contenidos en sus



diferentes etapas. Ojamaa (2014) nombró: “Crossmedia, multiplataformas, medios híbridos, bienes intertextuales, mundos transmediales, interacciones transmediales, multimodalidad y transficcionalidad se encuentran orbitando en la misma galaxia semántica” (p.2283–2300). Dichas subcategorías son utilizadas para el proceso de producción de contenido. Por consiguiente, la interacción cerebro mente y cultura es una trinidad que debe ser analizada con cautela. Jenkins (2013) afirmó. “Cultura transmedia analiza un modelo híbrido de circulación, en el cual una mezcla de fuerzas verticales (de arriba abajo y de abajo a arriba) determina cómo se comparte el material a través de las culturas –así como entre ellas- de forma mucho más participativa (y desordenada)”. Sobre todo, la absorción de información por parte de la audiencia no es tradicional, sin embargo:

Este cambio (de la distribución a la circulación) supone un movimiento hacia un modelo de cultura más participativo que considera al público no solo como consumidores de mensajes pre construidos sino como personas que están dando forma, compartiendo, re-enmarcando y remezclando el contenido de los medios de una manera que antes era quizás inimaginable. (Henry Jenkins, 2013, p. 23)

La interacción entre cerebro mente y cultura es la esencia misma del ser humano, debido a que no se puede excluir a la mente del cerebro y viceversa al mismo tiempo no se puede dejar aún lado a la cultura ya que es el conjunto de tradiciones, costumbres, patrimonio heredado por los antepasados; con el cual las familias crecen y conviven entre sí. El espíritu, que depende del cerebro, depende de otra forma, aunque no necesariamente, de la cultura. Es preciso que los códigos lingüísticos y simbólicos sean engramados y transmitidos en una cultura para que haya emergencia del espíritu. la cultura es indispensable para la emergencia del espíritu y para el pleno desarrollo del cerebro, los cuales son ellos mismo indispensables para la cultura y para la sociedad humana

las cuales no adquieren existencia y consistencia más que en y por las interacciones entre los espíritus/ cerebros de los individuos. (Morin, El método III, 1977, p. 84)

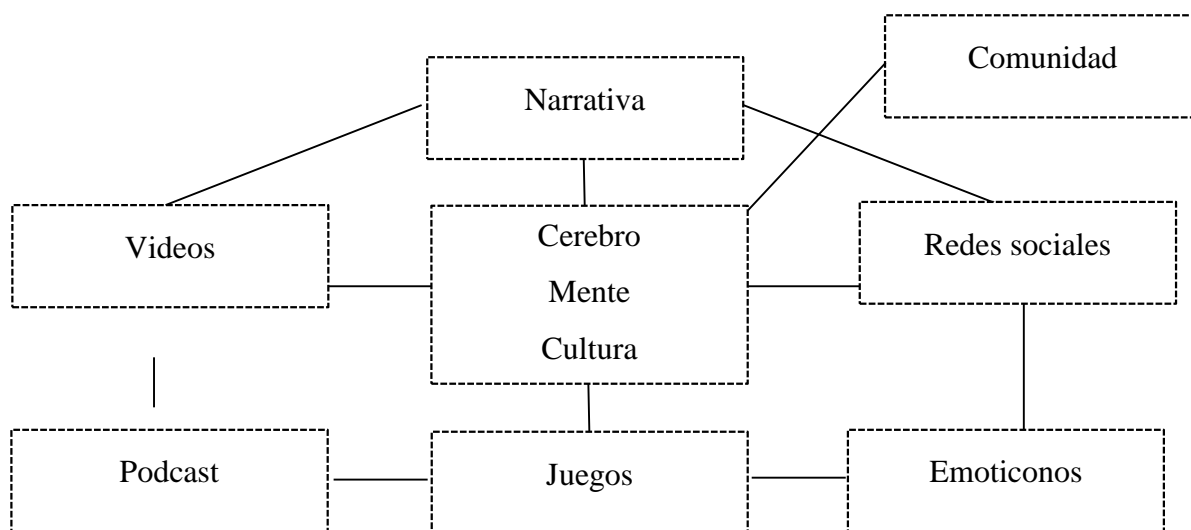
En consecuencia, la interacción de esta trinidad se presenta desde la infancia de una persona, la convivencia con sus seres más cercanos en diferentes ámbitos como pueden ser escolares, familiares, social. Desde el siglo XVII, se consumó el cisma entre materialismo y espiritualismo, obligando a considerar como verdadera solo una de las dos opciones. Por lo cual Morín propone la «unidualidad cerebro W espíritu», es decir “Lo que afecta al espíritu afecta al cerebro y, vía el cerebro, al organismo entero” Ni el cerebro ni la mente se explican adecuadamente uno al otro, pero tampoco se explican uno sin el otro. Conformando una unidualidad compleja: ni pueden reducirse uno a otro, ni pueden separarse uno del otro. (Morin, 2017)

Cerebro y espíritu o mente, por lo demás, deben comprenderse en sus relaciones con la cultura, junto con la cual forman una trinidad. Sin el lenguaje el espíritu apenas habría despertado y el cerebro permanecería infradesarrollado. La mente es una entidad que comanda al cerebro, expresándose a través del mismo. Esta discusión involucra contiendas científicas y religiosas con respecto a la relación entre la materia y el espíritu. La mayoría de personas está de acuerdo en que la cultura puede tener una gran influencia en nuestra vida diaria en la manera de vestir, hablar, o en lo que encontramos divertido. Por tal motivo la cultura incluso podría influir en cómo nuestro cerebro responde a distintos estímulos.

Para la relación cerebro mente se establece una analogía mediante un computador, el cerebro actúa como hardware y nodo central encargado del control y buen funcionamiento del cuerpo, en cambio la mente sería el software y unidad central que se encarga de procesar y almacenar la cantidad de información que ingresa al cerebro. La cultura es un todo complejo que incluye

conocimientos, creencias, arte, ley, moral, costumbres y otras capacidades adquiridos por el hombre como parte de una sociedad, la cultura es producto de la mente humana, y la mente humana es producida por la cultura, la mente del individuo puede generar hábitos y formas culturales, de tal manera que el comportamiento de las personas en cada individuo es muy variable.

### Materiales y Métodos



**Ilustración 4** Modelo de aplicación de narrativa transmedia.

### **Redes sociales**

En los últimos 25 años, los medios tradicionales de comunicación han sufrido importantes cambios, especialmente tecnológicos. Pero por encima de todo destaca la eclosión de Internet a finales del siglo XX y principios del XXI, distinguiéndose como el medio usado con mayor frecuencia y, en corto tiempo, percibido como uno más, de los tradicionales (García, Herrero,

Álvarez, y López, 2008, p.3). Las redes sociales son una estructura social que se puede representar en forma de uno o varios grafos en los cuales, los nodos representan a individuos (a veces denominados actores) y las aristas, relaciones entre ellos. Por tal razón, facilitan en gran medida esta interacción, pueden clasificarse en redes sociales personales, que agrupan a un conjunto de contactos y amigos con intereses en común. (Dans, 2010 p. 286). Las redes sociales son comunidades virtuales que permite la interacción de los usuarios con personas de todo el mundo, funcionando como plataformas de comunicación que permite conectar a personas que desean conocerse o ya se conocen.

### **Podcast**

El podcast o podcasting consiste en crear archivos de sonido y / o video y distribuirlos mediante un archivo RSS de manera que permita suscribirse y usar un programa que lo descargue cuando lo deseamos o automáticamente para que el usuario lo escuche en el momento que quiera, generalmente en un reproductor portátil. Siendo una publicación web periódica en serie, puede ser en varios formatos como vídeo o audio, de contenido descargable que se puede escuchar o visualizar en cualquier momento. Un podcast es un programa de radio o vídeo descargable que pueden incorporar las páginas web o blog para mejorar la experiencia del usuario. (Santiago y Bárcena, 2016, p. 4)

### **Emoticonos**

Los emoticonos son representaciones esquemáticas de expresiones faciales que se añaden a los intercambios que tienen lugar en soportes digitales. Tradicionalmente los emoticonos se componían de secuencias de signos de puntuación, pero en la actualidad hay una gran variedad de pequeñas imágenes prediseñadas. (Sampietro, 2016, p.43). Los emoticones han ido evolucionando

conforme pasa el tiempo, fueron diseñados principalmente para imitar emociones y expresiones todo esto con la finalidad de evitar la comunicación mediante texto.

## **Juegos**

El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente. (Rios, 2017, p. 3). Considerado como una actividad que permite usar la imaginación con el fin de lograr entretenimiento y diversión.

## **Videos**

Sistema de grabación y reproducción de imágenes, que pueden estar acompañadas de sonidos y que se realiza a través de una cinta magnética. Conocido en la actualidad por casi todo el mundo, consiste en la captura de una serie de fotografías que luego se muestran en secuencia y a gran velocidad para reconstruir la escena original. (Perez y Gardey, 2009).

## [Resultados](#)

### **Podcast Bosque Nublado Yunguilla**

Yunguilla conserva su riqueza natural gracias al cuidado y protección de los habitantes, una maravillosa comunidad que día a día trabajan unidos por el bien común; sin embargo, no son exentos de calamidades que le ocurren a cualquier persona en su diario vivir. Por lo que en el podcast de Yunguilla se revive una historia de la vida real que ocurrió hace muchos años atrás en la comunidad, “la historia de Don Paredes” en donde se comenta la actividad económica

que tenía la comunidad, la cual era la elaboración de carbón con un toque personal de Don Paredes.



**Ilustración 5** Podcast de la historia de don Paredes.

### **Podcast Bosque protector Jerusalem**

En el bosque de Jerusalem uno de los atractivos turísticos es el árbol de Quishuar, considerado como un árbol sagrado, este árbol crece en Perú, Ecuador y Bolivia alcanzo fama en el periodo incaico al ser considerado como sagrado, se lo cultivaba para obtener combustible, fabricar cucharas, keros y para la talla de figurines que utilizaban en rituales religiosos. Existe la creencia que este árbol protege de las heladas, por tal razón sus habitantes no se atreven a cortarlo ya que si lo hacen se producen heladas intensas que pueden acabar con los sembríos. La tradición también cuenta que este árbol muere cuando se le acercan curiosos y mujeres en su periodo de menstruación.



**Ilustración 6** Podcast de la historia del árbol “Quishuar”.

### **Emoticonos Bosque Nublado Yunguilla**

La comunidad de Yunguilla es conocida por su bosque nublado, por lo cual es representado con el emoticono de 3 árboles frondosos de fondo y en la parte frontal se encuentra ubicada una tienda de acampamento que describe que en Yunguilla se puede acampar y vivir una experiencia única en medio del bosque además de su naturaleza. Por otra parte, Yunguilla es conocido por la protección que brinda a unos particulares seres vivos que son los ojos de anteojos; exactamente se encuentran registrados 46 osos de esta especie con sus diversas variaciones.



**Ilustración 7** Emoticono de un animal representante de Yunguilla.

### **Emoticonos Bosque protector Jerusalem**

El Bosque Jerusalem permite a los turistas tanto nacionales como extranjeros realizar ecoturismo, es decir, turismo de naturaleza, proporcionando diversión y entretenimiento, además de compartir tiempo entre familia. Proporciona el recorrido en el tren turístico el cual tiene como objetivo visitar todos los senderos que existen, mientras se recorre cada uno de los senderos el guía turístico proporciona información acerca de la flora y fauna que se puede encontrar. A su vez los recorridos se los pueden realizar a pie, los senderos también están dirigidos para personas con capacidades diferentes el bosque cuenta con un sistema de lectura braille.





**Ilustración 8** Emoticono de árboles con una tienda de acampamento.

### **Juegos Bosque Nublado Yunguilla**

El turismo comunitario de Yunguilla genera un gran beneficio para la comunidad, por lo cual es de vital importancia que la audiencia conozca de las maravillas que poseen a través de un juego interactivo como es sopa de letras, descubriendo y enterándose en poco tiempo de las peculiares características de Yunguilla; es así como la elaboración de mermeladas de una fruta silvestre del lugar llamada Chigualcan. Otra característica de vital importancia es que en Yunguilla poseen un bosque nublado; así también como osos de anteojos, pumas que son captados por cámaras trampa entre otras maravillas naturales y exóticas.



**Ilustración 9** Sopa de letras de las características de Yunguilla.

### **Juegos Bosque protector Jerusalem**

22

Es importante destacar flora y fauna de Yunguilla como del Bosque Jerusalem, dicho bosque consta de treinta y cuatro especies tanto aéreas como terrestres, se pueden encontrar ratones, murciélagos, halcones, búhos, tórtolas entre otras especies El tipo de suelo arenoso que prevalece en el bosque ha permitido el crecimiento de diversas clases de flora como arbustos, captus, purga y la chamana.



**Ilustración 10** sopa de letra de los animales que habitan en el bosque.

### Vídeo Bosque Nublado Yunguilla

En Yunguilla se pueden apreciar 45 tipos de osos de anteojos en un extenso terreno ubicado a 20 minutos de Calacalí – Quito. Yunguilla es el hogar de un sin número de tipos de orquídeas, las cuales florecen en invierno bajo torrenciales lluvias y la neblina que caracteriza al bosque; además su comunidad es un ejemplo de solidaridad debido a que trabajan en equipo en diferentes actividades sostenibles en el tiempo; la elaboración de mermeladas de frutas típicas del lugar tales como uvilla, chigualcan y frutilla que son vendidas en la tienda de la comunidad y también en el norte de Quito.

Otra actividad de la comunidad de Yunguilla es el turismo comunitario; poseen diferentes actividades que pueden durar un día o varios días, existen senderos cortos de aves, de los Yumbos, y una caminata de 7 horas en medio del bosque con guías que viven en el lugar. La comunidad de

Yunguilla ha implementado desde 1995 esta forma de modelo de gestión creando nuevas actividades que generen comercio en la comunidad, otra de las actividades es la elaboración de quesos y artesanías las cuales son hechas por los niños y jóvenes de la comunidad en sus tiempos libres

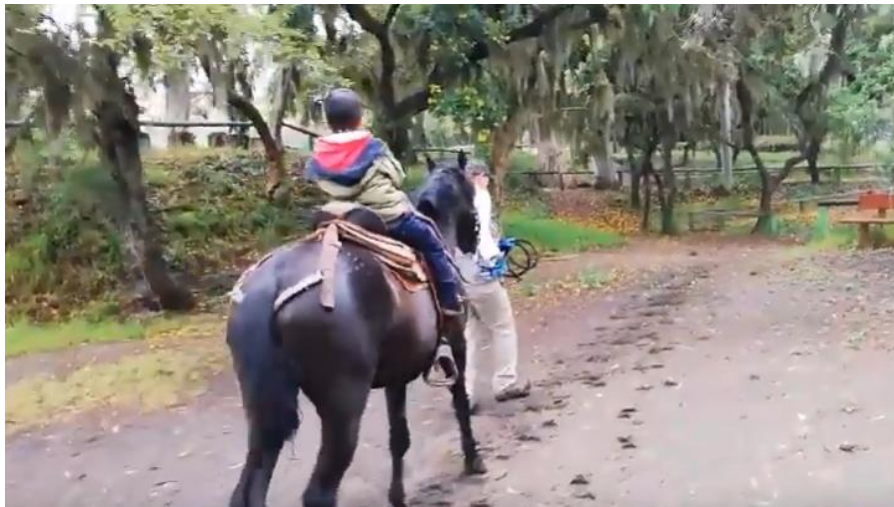


**Ilustración 11** Vídeo realizado de la experiencia en Yunguilla.

### **Vídeo Bosque protector Jerusalem**

Dentro del Bosque Protector Jerusalem se puede encontrar algunos tipos de senderos, el sendero seco rareza de los Andes permite conocer plantar y árboles que dan vida a este ecosistema, el sendero de la Sabiduría Andina donde se puede apreciar el famoso árbol quishuar, considerado como sagrado por los antepasados, además de llenarse de buenas energías en el sendero. En la casa de las aves se puede escuchar el trinar de ellas cuando sale el sol, en el sendero del sol se puede encontrar las maravillosas orquídeas además de respirar aire puro y estar en una ambiente de

tranquilidad. Existe un mirador en el cual se puede observar en la noche en los meses de junio, julio y agosto la lluvia de estrellas, volcanes e incluso se puede divisar algunos planetas. 24



**Ilustración 12** Atractivos del Bosque Jerusalem.

## Discusión

### **Bosque Nublado Yunguilla**

El pensamiento actual sobre la asociación de cerebro en la comunidad de Yunguilla acerca de las tareas que se desarrollan en la misma es fascinante, debido a que las personas son un todo; en consecuencia, se realiza reuniones para tomar decisiones necesarias y por democracia se decide. Siendo así que la comunidad de Yunguilla tiene diferentes actividades que contribuyen a una gestión sostenible y sustentable en el tiempo para todos en la comunidad, esto ayuda a que varios miembros de la comunidad tengan trabajo a diario para generar ingresos; una de sus actividades es

el turismo comunitario el cual consiste en que los turistas van a la comunidad de Yunguilla y los miembros de la comunidad se turnan para realizar paseos turísticos en el bosque nublado en el cual se encuentran alojados 46 osos de anteojos que son cuidados por los comuneros y monitoreados a través de cámaras trampa para poder conocer más a fondo de esta especie y de muchas más como son también pumas, de igual manera se realizan caminatas en los senderos de los Jumbos los cuales pueden durar 8 hasta horas dependiendo del grupo.

Al mismo tiempo la comunidad de Yunguilla considera importante que tener una sola actividad no es adecuado para el desarrollo de su gestión, por lo tanto poseen otras actividades complementarias para cuando exista una baja en el turismo comunitario, la gente realiza otras actividades que generen ingresos para todo el año, otra de sus actividades es la elaboración de mermeladas de frutas autóctonas de Yunguilla como son las uvillas, frutillas y una fruta especial que se llama chigualcan <sup>1</sup>que es una fruta silvestre del lugar; hoy en día los comuneros realizan pruebas empíricas en viveros, para determinar cuándo dicha fruta chigualcan es fértil para la producción de frutos y de esta manera estar seguros de que la elaboración de la mermelada no se vea afectada; estos productos son vendidos en una tienda comunitaria de Yunguilla en la cual se turnan dos personas para atender el lugar, de modo similar una persona se encarga de abrir mercado al norte de Quito para ampliar su zona de venta y que la producción de dichos productos incremente.

Algo semejante ocurre con otra actividad de la comunidad que es la elaboración de productos lácteos, que consiste en que las personas de la comunidad que posean ganado entreguen litros de leche a la fábrica todos los días, y al final del mes realizan una revisión de cada persona

---

<sup>1</sup> El desarrollo del artículo se puede encontrar en la siguiente página web:  
<https://org29enj.wixsite.com/yunguilla1jerusalem>

que aportó con litros de leche y naturalmente les pagan por cada litro. Entre sus diversas actividades se encuentran también la atención de un restaurante que es administrado por jóvenes que estudian gastronomía, y este restaurante está dirigido a turistas de lunes a viernes bajo reservación y abierto al público en fines de semana. Finalmente, desde el año 2018 han implementado una caja de ahorro que funciona como una entidad bancaria, y cuando un miembro de la comunidad necesita dinero recurre a esta caja para acceder a un crédito a intereses muy bajos y de esta forma el dinero se queda dentro de la comunidad.

A diferencia de la interacción de la mente, la comunidad de Yunguilla antes de su inauguración en 1995, se dedicaban a la elaboración de carbón una actividad que requería de mucho esfuerzo mental y físico, con ingresos que sacrificaban los recursos naturales del bosque. Una historia muy conocida de la comunidad es la historia de don Paredes en la que los antepasados de Yunguilla construían chozas junto a los hornos de carbón, pues debían cuidar el carbón durante toda la noche para que no se haga cenizas; la historia de don Paredes inicia con don Collaguazo que tenía un vecino de apellido Paredes, solían ser muy buenos amigos y compadres que cuidaban de sus pertenencias entre sí; un día don Collaguazo salió de compras y le encargó el horno a don Paredes quien vivía con su esposa y su hijo. “Decían los vecinos que don Paredes tenía fama de ser mujeriego”, y finalmente la historia involucra fantasmas y hechos sobrenaturales que viven en las memorias de la comunidad de Yunguilla.

Dentro de este orden de ideas, la cultura de enseñanza que existe dentro de la comunidad hacia los turistas, es netamente la convivencia con los mismos, cuando un turista se queda una noche o varias noches aprenden con la experiencia, puesto que las casas de los miembros de la comunidad se encuentran adecuadas para recibir a los visitantes, a tal punto que los turistas se

sienten en un ambiente cálido y hogareño junto a las familias que los acogen como si fueran de su propia familia, proporcionándoles desayuno, almuerzo, merienda, una tarde junto a la chimenea contada de historias de sus antepasados, y una noche cálida observando fotografías inéditas de los animales que habitan alrededor de Yunguilla.

### **Bosque protector Jerusalem**

El Consejo Nacional de Pichincha con el fin de conservar y precautelar la integridad de la flora y fauna solicito al Ministerio de Agricultura y Ganadería se declare al bosque Jerusalem, como un bosque protegido, se desarrolla una sola actividad la cual es el turismo tanto para personas extranjeras y nacionales. Actividades locales como cabalgatas, la realización de varias actividades deportivas como básquet, vóley, futbol, juegos infantiles, parrilladas, camping.

En el Bosque existe una extensa variedad de flora y fauna, se pueden encontrar algarrobos, bromelias, huaycundos y el árbol quishuar uno de los grandes atractivos. Existe también un vivero en el cual se encuentran plantas frutales, forestales y ornamentales, en cuanto a la fauna existe alrededor de 34 especies de animales donde el pájaro brujo es el principal atractivo ya que existe la leyenda que, si se le ve a los ojos, este pájaro concede un deseo.

El cantón Malchinguí es el cantón más cercano al Bosque de Jerusalem, no existe participación alguna de sus pobladores para incentivar el turismo, ni para ellos constituye una fuente de ingresos. Por la presencia de árboles que no tienen comparación con ningún otro (epifitas), el 6 de julio de 1989, el Ministerio de Agricultura, Ganadería, Acuacultura y Pesca (MAGAP) lo declaró Bosque Protector, con la finalidad que personas aledañas talen los árboles, además se encuentra en medio de importantes zonas arqueológicas que muestran la existencia del territorio Quito-Cara. Una de las principales herramientas que utiliza la Prefectura de Pichincha



para inculcar los conocimientos sobre el bosque son recorridos en tren, llamados así por sus visitantes, el cual es un tractor adecuado para máximo 30 personas por recorrido, Este tren realiza los recorridos por todos los senderos del bosque hasta llegar al mirador, en donde se encuentra el guía turístico. La principal función del guía es indicar todo lo que se encuentra en el bosque, los senderos que especies de flora y fauna se pueden encontrar, creando conciencia para la conservación de ciertas especies que se encuentra en peligro de extinción. Al momento que se recorre a pie los senderos se pueden encontrar letreros con la descripción de flora y fauna que se puede encontrar en el camino.

Cabe mencionar que el Bosque Nublado de Yunguilla tiene un clima nublado, mientras que en el Bosque Protector Jerusalem poseen un clima seco que favorece las caminatas a caballo. En cuanto a la administración del Bosque Nublado de Yunguilla es protegida por la comunidad de Yunguilla que se encuentra muy bien preparada incluso poseen un guardia de seguridad que es miembro de la comunidad y por su puesto es pagado por toda la comunidad de Yunguilla; a diferencia del Bosque Protector Jerusalem cuya administración Consejo Nacional de Pichincha. Finalmente, en el Bosque Nublado de Yunguilla poseen varias actividades durante todo el año para que genere ingresos y no depender únicamente del turismo, por el contrario, en el Bosque Protector Jerusalem que tiene una sola actividad que es el turismo. Es muy importante que los habitantes de la provincia de Malchingui se involucren para generar ingresos tanto para ellos como para sacar el potencial turístico del Bosque de Jerusalem ya que al ser manejado por un ente del Estado no ha podido ser explotado como se debe ser, entre los habitantes de esta provincia y el Gobierno se podría mejorar los atractivos turísticos, presentar artesanías, platos típicos, con la finalidad de que las personas conozcan más sobre este bosque.

## Referencias

AE-IC, A. E. (2014). *COMUNICACIONES*. Bilbao, España: Itxaso Fernández-Astobiza.

Baltar Moreno, A. y. (2016). El relato de viajes como narrativa transmedia . *Dialnet*, 186.

Castillo, S. S. (2016). *Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo*.

Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1107/27es.html>

Dawkins, R. (1976). *El gen egoísta*. Reino Unido: Grupo Anaya Comercial.

Erlandsen, M. (2011). ¿Qué es un podcast y cómo funciona? Recuperado de

<https://www.guioteca.com/internet/%C2%BFque-es-un-podcast-y-como-funciona/>

Erlandsen, M. (2011). *¿Qué es un podcast y cómo funciona?* Recuperado de

<https://www.guioteca.com/internet/%C2%BFque-es-un-podcast-y-como-funciona/>

García, F. y., Herrero, F., Álvarez, A., & López, M. (2008). Revista Latina de Comunicación Social, en la red. *Revista Latina de Comunicación Social* , 24.

Henry Jenkins, S. F. (2013). *Cultura transmedia*. Barcelona, España: Gedisa S.A.

Hubbard, R. (2014). *UNA DESCRIPCIÓN DE Scientology*. Recuperado de

<http://quees.cienciologia.org.mx/to/part02/chp04/pg0152.html>

Instituto Internacional Español de Marketing Digital. (2008). *QUE ES FACEBOOK:*

*DEFINICION*. Recuperado de <https://iiemd.com/articulo/facebook/que-es-como-funciona-facebook-entrar-2>

Morin, E. (2017). *El metodo V*. Recuperado de <http://files.doctorado-en-educacion-2-cohorte.webnode.es/200000084-f2d90f3d66/El-Metodo-V.pdf>

- Morin, P. R. (2006). *Patrick Renvoisé Christophe Morin*. Barcelona: UOC.
- Ojamaa, I. I. (2014). What Is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? *International Journal of Communication* (págs. 2283–2300). Estonia: University of Southern California.
- Ojeda, J., Jiménez, P., Quintana, A., Crespo, G., & Viteri, M. (2015). Protocolo de investigación. (U. d. ESPE, Ed.) *Yura: Relaciones internacionales*, 5(1), 1 - 20.
- Perez, J., & Gardey, A. (2009). video.
- Ramirez, M. (2016). YOUTUBE´S EDUCATIONAL POSSIBILITIES USES. 11.
- Rios, M. (2017). *El juego como estrategia de aprendizaje*. Recuperado de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1)
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil .
- Salinas, D. (2015). El Proyecto BRAIN: ¿Sólo se estudia en computadoras? *Revista médica de Chile*, 1-2.
- Sampietro, A. (2016). *Emoticonos y emojis. Análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*.
- Sanchez, A. M. (2005). *La mente y el cerebro*. Barcelona: Libros en red.

- SCIENTOLOGY. (2017). *QUÉ ES LA MENTE*. Recuperado de <https://www.scientology.es/faq/background-and-basic-principles/what-is-the-mind.html>
- Tipan, E. (03 de 2019). Bosque Jerusalem. Quito, Pichincha.
- AE-IC, . (2014). *COMUNICACIONES*. Bilbao, España: Itxaso Fernández-Astobiza.
- Baltar Moreno, A. y. (2016). El relato de viajes como narrativa transmedia . *Dialnet*, 186.
- Castillo, S. S. (2016). *Narrativa transmedia y percepción cognitiva en El Ministerio del Tiempo*. Recuperado de <http://www.revistalatinacs.org/071/paper/1107/27es.html>
- Dawkins, R. (1976). *El gen egoísta*. Reino Unido: Grupo Anaya Comercial.
- Erlandsen, M. (2011). ¿Qué es un podcast y cómo funciona? Recuperado de <https://www.guioteca.com/internet/%C2%BFque-es-un-podcast-y-como-funciona/>
- Erlandsen, M. (2011). *¿Qué es un podcast y cómo funciona?* Recuperado de <https://www.guioteca.com/internet/%C2%BFque-es-un-podcast-y-como-funciona/>
- Garcia, F. y., Herrero, F., Álvarez, A., & López, M. (2008). Revista Latina de Comunicación Social, en la red. *Revista Latina de Comunicación Social* , 24.
- Henry Jenkins, S. F. (2013). *Cultura transmedia*. Barcelona, España: Gedisa S.A.
- Hubbard, R. (2014). *UNA DESCRIPCIÓN DE Scientology*. Recuperado de <http://quees.cienciologia.org.mx/to/part02/chp04/pg0152.html>

- Instituto Internacional Español de Marketing Digital. (2008). *QUE ES FACEBOOK: DEFINICION*. Recuperado de <https://iiemd.com/articulo/facebook/que-es-como-funciona-facebook-entrar-2>
- Morin, E. (2017). *El metodo V*. Recuperado de <http://files.doctorado-en-educacion-2-cohorte.webnode.es/200000084-f2d90f3d66/El-Metodo-V.pdf>
- Morin, P. R. (2006). *Patrick Renvoisé Christophe Morin*. Barcelona: UOC.
- Ojamaa, I. I. (2014). What Is the Cultural Function and Value of European Transmedia Independents? *International Journal of Communication* (págs. 2283–2300). Estonia: University of Southern California.
- Ojeda, J., Jiménez, P., Quintana, A., Crespo, G., & Viteri, M. (2015). Protocolo de investigación. (U. d. ESPE, Ed.) *Yura: Relaciones internacionales*, 5(1), 1 - 20.
- Perez, J., & Gardey, A. (2009). video.
- Ramirez, M. (2016). YOUTUBE´S EDUCATIONAL POSSIBILITIES USES. 11.
- Rios, M. (2017). *El juego como estrategia de aprendizaje*. Recuperado de [https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013\\_01\\_31\\_TFM\\_ESTUDIO\\_DEL\\_TRABAJO.pdf?sequence=1](https://reunir.unir.net/bitstream/handle/123456789/1910/2013_01_31_TFM_ESTUDIO_DEL_TRABAJO.pdf?sequence=1)
- Ruiz, M. (2017). *El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil*.
- Ruiz, M. (2017). El juego: Una herramienta importante para el desarrollo integral del niño en Educación Infantil .

Salinas, D. (2015). El Proyecto BRAIN: ¿Sólo se estudia en computadoras? *Revista médica de Chile*, 1-2.

Sampietro, A. (2016). *Emoticonos y emojis. Análisis de su historia, difusión y uso en la comunicación digital actual*.

Sanchez, A. M. (2005). *La mente y el cerebro*. Barcelona: Libros en red.

SCIENTOLOGY. (2017). *QUÉ ES LA MENTE*. Recuperado de <https://www.scientology.es/faq/background-and-basic-principles/what-is-the-mind.html>

Tipan, E. (03 de 2019). Bosque Jerusalem. Quito, Pichincha.