



**UNIVERSIDAD DE LAS AMÉRICAS**  
Laureate International Universities®

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN**

**“PROPUESTA DE UN LIBRO DIRIGIDO A ADULTOS Y JUEGOS WEB PARA  
NIÑOS Y NIÑAS DE 6 A 10 AÑOS PARA EL RESCATE DE LA MEMORIA  
HISTÓRICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE QUITO”**

**Trabajo de Titulación presentado en conformidad a los requisitos  
establecidos para optar por el título de Licenciada en  
Diseño Gráfico e Industrial**

**Profesora Guía:  
Ing. Gabriela Astudillo**

**Autora:  
Daniela Paola Borja Kaisin**

**Año  
2012**

## **DECLARACIÓN DEL PROFESOR GUÍA**

Declaro haber dirigido este trabajo a través de reuniones periódicas con el estudiante, orientando sus conocimientos para un adecuado desarrollo del tema escogido, y dando cumplimiento a todas las disposiciones vigentes que regulan los Trabajos de Titulación.

---

Ing. Gabriela Astudillo  
Ingeniera en Diseño Gráfico y Comunicación Visual  
C.I. 1713947947

## **DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE**

Declaro que este trabajo es original, de mi autoría, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.

---

Daniela Borja Kaisin

C.I. 172174226-8

### **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a la vida por la oportunidad de estudiar, de finalizar mi carrera y de disfrutar lo que hago día a día. Agradezco inmensamente a mi familia por el apoyo incondicional y desinteresado. Finalmente debo dar las gracias a todas las personas que regalaron su tiempo, esfuerzo y sonrisas para el desarrollo de este trabajo de titulación.

### **DEDICATORIA**

Dedico este trabajo de titulación a los jugadores, también a aquellas personas que siguen riendo y pensando en positivo incluso en las situaciones más adversas.

## RESUMEN

El presente trabajo de titulación propone la generación de un libro de anécdotas, historia y fotografías dirigido a público adulto y juegos digitales en línea para niños de 6 a 10 años sobre los juegos tradicionales de Quito.

Las nuevas generaciones, sobretodo aquellas que tienen más acceso a juegos sofisticados y al internet, conocen y juegan poco los juegos tradicionales de la ciudad donde viven. Los padres y abuelos poco a poco también pierden la memoria de estos juegos y el placer que les provocaba jugar. Las publicaciones impresas sobre juegos tradicionales de Quito no son dinámicas y la información en internet es escasa y no es interactiva.

Como conclusión de la investigación se propone un libro y una página web con juegos para niños con el fin de que los adultos aprecien y conozcan más sobre los juegos tradicionales y los niños los comprendan y sepan cómo replicarlos en su entorno.

## ABSTRACT

This thesis project proposes the creation of an anecdotic, historic and photographic book for adults and also digital games online for children between 6 to 10 years, both about the Quito traditional games.

New generations, most of all those that have access to sophisticated games and to internet, don't know neither practice the city traditional games. Parents and grandparents are forgetting how to play and the pleasure that playing brought to them. The printed publications about this theme aren't dynamic and the information on the internet is poor and isn't interactive.

As conclusion of this research, I propose a book and a web page with children games with the aim of making adults appreciate and know more about the traditional games and making children understand how to play them and how they can practice them in their social milieu.

## INDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b>	1
<b>1. CAPÍTULO I : Quito, lúdica desde siempre</b>	2
<b>1.1 La ciudad</b>	2
1.1.1 Origen de Quito	2
1.1.2 Patrimonio Cultural	4
1.1.3 Personalidad	5
1.1.4 Quito en la Actualidad	8
<b>1.2 Cultura</b>	11
1.2.1 Definición de Cultura	11
1.2.2 Rescate Cultural	12
<b>1.3 Juego</b>	13
1.3.1 Historia de la Lúdica	13
1.3.2 Juegos y Cultura	14
1.3.3 El juego tradicional	16
1.3.4 Juegos tradicionales de Quito	17
<b>2. CAPÍTULO II : Los jugadores</b>	27
<b>2.1 Los que volverán a jugar: los adultos.</b>	27
2.1.1 El recuerdo	27
2.1.2 El juego y el adulto	27
2.1.3 Inmigrantes Digitales	28
<b>2.2 Los que aman jugar: los niños.</b>	31
2.2.1 Desarrollo cognitivo y psicosocial 6 a 10 años	32
2.2.2 Rasgos de carácter e Intereses	34
2.2.3 Niños del nuevo milenio	36
2.2.4 Situación familiar general	36
2.2.5 Nativos Digitales	38
2.2.6 Beneficios y desventajas del uso de la computadora e internet en niños y niñas	40



### **3. CAPÍTULO III :**

<b>Jugando entre formas y colores: el diseño</b>	44
<b>3.1 Diseño Editorial y Empaques</b>	45
3.1.1 Semiótica de la Imagen	46
3.1.2 Reticula en el Diseño Editorial	47
3.1.3 Cromática	48
3.1.4 Tipografía	50
3.1.5 Fotografía	51
3.1.6 Infografía	53
3.1.7 Ilustración	54
3.1.8 Libros de Mesa	55
3.1.9 Procesos de impresión	57
3.1.10 Empaques para libros	62
<b>3.2 Diseño Audiovisual y Web</b>	63
3.2.1 Páginas Web	64
3.2.2 Formatos de una página web	65
3.2.3 Soportes para Web	68
3.2.4 Códigos QR	70
3.2.5 Etapas de una Página Web	70
3.2.2 Juegos en web para niños	74
3.3.1 Redes Sociales Virtuales o RSV	76
3.3.2 ¿RSV en niños?	83

### **4. CAPÍTULO IV:**

<b>Investigación y análisis de la situación actual de los juegos tradicionales de Quito, el proceso cognitivo de los niños y el proceso de diseño editorial y web.</b>	85
<b>4.1 Introducción</b>	85
<b>4.2 Objetivos de la Investigación</b>	85
4.2.1 Objetivo General	85

4.2.2	Objetivos Específicos	85
4.3.	Metodología de la Investigación	86
4.3.1	Enfoque	86
4.3.2	Técnicas de Investigación	86
<b>4.4</b>	<b>Análisis cualitativo de los sitios web para niños.</b>	<b>86</b>
4.4.1	Ficha de variables de páginas web para niños	87
4.4.2	Conclusiones de la ficha de variables de páginas web para niños	93
<b>4.5</b>	<b>Análisis cualitativo de las entrevistas a expertos</b>	<b>94</b>
4.5.1	Población y Muestra de las entrevistas	94
4.5.2.1	Conclusiones y Recomendaciones	99
4.5.3	Entrevistas: Métodos de aprendizaje infantil y situación de los juegos en los niños.	100
4.5.3.1	Conclusiones y Recomendaciones	106
4.5.4	Entrevistas: Diseño editorial para libros de mesa.	107
4.5.4.1	Conclusiones y Recomendaciones	111
4.5.5	Entrevistas: Diseño web dirigido a niños.	112
4.5.5.1	Conclusiones y Recomendaciones	116
4.5.6.	Entrevista: Descripción de juegos.	117
4.5.6.1	Conclusiones y Recomendaciones	121
<b>5.</b>	<b>CAPÍTULO V: Propuesta de diseño de libro y página web sobre juegos tradicionales de Quito.</b>	<b>122</b>
<b>5.1</b>	<b>Diseño de la Identidad Visual del Proyecto</b>	<b>122</b>
5.1.1	Diseño de Logosímbolo	122
5.1.1.1	Proceso de Diseño de Logosímbolo	123
5.1.1.2	Referencias gráficas para el logosímbolo	124
5.1.1.3	Definiciones de Proporciones del Logosímbolo	125
5.1.1.5	Área de Reserva	125
5.1.1.6	Tipografía corporativa	126
5.1.1.7	Tamaño mínimo	126
5.1.1.8	Porcentajes de Tamaño	126

5.1.1.7 Cromática Corporativa	127
5.1.1.8 Restricciones de Uso	128
5.1.2.1 Proceso de Simplificación.	130
5.1.2.2 Fichas descriptivas de los personajes	131
5.1.3 Aplicaciones de la Marca	131
5.1.3.1 Tarjeta de Presentación	132
5.1.3.2 Identificaciones Personales	132
5.1.3.3. Sobre Corporativo	133
5.1.3.4. Papel Corporativo	134
5.1.3.5 Carpeta	134
5.1.3.6 Disco Compacto	135
<b>5.2 Diseño del Libro de Juegos tradicionales de Quito dirigido a adultos</b>	135
5.2.1 Conformación general del libro	135
5.2.2 Secciones y subsecciones	136
5.2.3 Elementos representativos	137
5.2.4 Retícula	137
<b>5.2.5 Tipografía para el libro</b>	138
<b>5.2.6 Formatos Tipográficos</b>	138
5.2.7 Estilos gráficos	140
5.2.8 Estilos fotográficos	141
5.2.9 Empaque del trompo	141
<b>5.3 Desarrollo de la página web con juegos dirigida a niños y niñas de 6 a 10 años</b>	143
5.3.1 Mapa de navegación de la página web	143
5.3.2 Paleta cromática	144
5.3.3 Familias tipográficas	144
5.3.4 Locaciones	145
5.3.5 La pantalla principal y sus elementos	145
5.3.6 Desarrollo de los juegos interactivos	147
5.3.7 Pantallas de información para adultos	150
<b>5.4 Promoción del proyecto.</b>	151

5.4.1 Medios tradicionales impresos	151
5.4.2 Eventos lúdicos en espacios públicos.	152
5.4.2.1 Postales	152
5.4.2.2 Bolsos publicitarios	153
5.4.2.3 Caja de fósforos	153
5.4.2.4 Camisetas	154
5.4.2.5 Banners publicitarios	154
5.4.2.6 Toldo publicitario	155
5.4.3 Publicidad en medios digitales	155
5.4.3.1 Fan Page en Facebook	156
5.4.3.2 Publicidad en Facebook	157
5.4.3.3 Publicidad en la página web del diario El Comercio	157
<b>5.5 Presupuesto total</b>	<b>158</b>
<b>5.6 Conclusiones y Recomendaciones</b>	<b>160</b>
5.6.1 Conclusiones	160
5.6.2 Recomendaciones	160
<b>BIBLIOGRAFÍA</b>	<b>162</b>

Nota: En la mayor parte de este trabajo de titulación se utilizará el término “niño” para expresar “niño y niña”, “usuario” para “usuario y usuaria”, “jugador” para “jugador y jugadora”, entre otros, solamente para tener más fluidez en la lectura. Este uso del lenguaje no intenta hacer exclusión ni preferencia de géneros.

## INTRODUCCIÓN

El juego es pasión, es risa y es cultura común. También es recordar y es compartir. El juego tradicional es la herramienta social con la que se han transmitido valores y paradigmas a lo largo de los años, es un reflejo dinámico de la cultura.

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo general rescatar la memoria histórica de los juegos tradicionales de Quito tanto en adultos como en niños de 6 a 10 años.

En el desarrollo del trabajo se abordarán los aspectos englobados en el tema general, como por ejemplo la ciudad de Quito, la cultura, el juego tradicional, las características de adultos y de niños y las herramientas gráficas que servirán para el desarrollo del producto final.

Metodológicamente, en la investigación se utilizó un enfoque de investigación descriptivo ya que la información requerida en el proyecto es cualitativa. Para la recopilación de datos se utilizaron dos técnicas de investigación, las fichas cibergráficas y las entrevistas.

Los objetivos específicos del trabajo son:

- Diseñar un logotipo e imagen corporativa del proyecto.
- Generar un libro con historia de los juegos, cómo se juega, fotografías, anécdotas y alto contenido gráfico dirigido a adultos.
- Generar una página web con juegos interactivos en alusión a los juegos tradicionales para niños de 6 a 10 años de edad.
- Proponer estrategias de promoción del proyecto y diseñar las herramientas gráficas para ponerlas en práctica.
- Diseñar un manual del proceso creativo de los primeros cuatro objetivos.

# CAPÍTULO I

## Quito, lúdica desde siempre

### 1.1 La ciudad

#### 1.1.1 Origen de Quito

“Quito, alma del mundo”<sup>1</sup> fue como la denominó el alcalde quiteño Augusto Barrera. Quito ha sido tomado como contexto geográfico para esta investigación. Está situado a 22kms. al sur de la línea del equinoccio y a 2850 metros sobre el nivel del mar.

¿El origen de Quito? Existen varias hipótesis sobre raíces pre-incaicas. Una de ellas es que en el primer milenio d.C. se asentaron comunidades nómadas debido a la riqueza productiva. Es probable que este territorio haya sido escogido por su ubicación estratégica para la milicia.

Otros datos hablan de la cultura Cotocollao, al norte de Quito como el primer

Imagen 1.1 Museo La Florida.



Fuente: [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com) Consulta: Julio 15, 2011

<sup>1</sup> Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. “Ocho condecoraciones en la sesión solemne”. [www.noticiasquito.gob.ec](http://www.noticiasquito.gob.ec). Enero 26, 2011.

asentamiento en el callejón interandino (1500 – 500 a.c.), según el arqueólogo Eduardo Almeida Reyes.<sup>2</sup>

Recientemente (2004) se han hecho investigaciones en el barrio “La Florida”.

La Florida nos proporciona evidencia de varios períodos de ocupación, con una cronología que viene desde el 2.000 A.C. hasta la ocupación inca en el 1.470 D.C. aproximadamente. Esto quiere decir que cronológicamente aparece un período Formativo, de suma importancia para postular nuevas hipótesis sobre los primeros habitantes del valle de Quito.<sup>3</sup>

Es relevante esta información ya que como dice Juan Escorza, los quiteños no tienen mucha idea espacial, ni temporal ni cultural del pasado pre-incaico en la ciudad.

En el siglo XV los Incas conquistaron Quito para aumentar su vasto imperio, pero llegada la invasión española decidieron quemar la ciudad.

Imagen 1.2 Pequeña galería en el Parque La Alameda.



Fuente: Quito Blomberg Calendario 2011 Consulta: Julio 15, 2011

La ciudad de San Francisco de Quito fue la primera en antigüedad fundada por la corona española entre todas las capitales de América en 1534. Veintiún años después de la fundación, el Rey Felipe II de España creó la Real Audiencia de Quito, que comprendía un territorio 5 veces más grande que la actual República del Ecuador.

En 1809, en esta ciudad se desató la primera guerra de independencia

<sup>2</sup> Fernando Rohn Bautista. “Quito Integral – y recuerdos de un Quiteño Amigo” Ecuador. Grupo Editorial Gráficas Amaranta. 2008.

<sup>3</sup> Juan López Escorza. “La Florida, Un sitio del Quito Pre-inca”. [www.revistas.arqueo-ecuatoriana.ec](http://www.revistas.arqueo-ecuatoriana.ec). Abril 14, 2011. 12h00.



colonial en América y a esto se debe la frase “Quito, Luz de América”. En 1822 se libró la Batalla de Pichincha y en 1830 se instaura la República del Ecuador. Quito fue en este sentido el centro político del país y núcleo de poder, por estas razones también se lo proclamó capital del país.

A más de los desarrollos tecnológicos que se implementaron en Quito, al igual que en Latinoamérica, el ferrocarril, los cambios en la enseñanza superior, el observatorio astronómico, la Casa de la Cultura, la Virgen del Panecillo fueron y son hitos que configuran a la ciudad dentro de los siglos XIX y XX.

A causa de este pasado, la ciudad colonial de Quito fue reconocida por su adelanto cultural, su arte y el amor a la libertad. Todas estas cualidades forman parte de la esencia del quiteño. <sup>4</sup>

### **1.1.2 Patrimonio Cultural**

El centro histórico de Quito, en 1978, fue el segundo en el mundo nombrado Patrimonio Cultural de la Humanidad por la Unesco después de Cracovia (Polonia). Es considerado el más grande y mejor conservado de América.

Según la organización de la Capital Americana de la Cultura, tiene alrededor de 130 edificaciones monumentales y cinco mil inmuebles registrados en el inventario municipal de bienes patrimoniales. El IBOCC (Bureau Internacional de Capitales Culturales) dentro de su programa “Capital Americana de la Cultura” ha escogido a la ciudad de San Francisco de Quito como capital cultural de América del año 2011.<sup>5</sup>

El programa “La Capital Americana de la Cultura” fue creado en 1998. La razón de ser del programa es “promover la integración interamericana desde el ambi-

---

<sup>4</sup> Simón Espinosa - Ilustre Municipio Metropolitano de Quito. “Quito Milenario y Equinoccial”. [www.quito.gov.ec](http://www.quito.gov.ec). Diciembre 4, 2010.

<sup>5</sup> IBOCC International Bureau Of Cultural Capitals. [www.ibocc.org](http://www.ibocc.org). Octubre 24, 2010. 17h52

to cultural, contribuir a un mejor conocimiento entre los pueblos del continente americano, respetando su diversidad nacional y regional, poniendo de relieve al mismo tiempo el patrimonio cultural común”.<sup>6</sup>

Estas características con las que está dotado el centro histórico, sin duda influyen en como se comportan los quiteños y también cómo juegan y a qué juegan, haciendo que estos pasatiempos sean parte del patrimonio intangible de la ciudad.

### 1.1.3 Personalidad

En los próximos capítulos se verá que lo que conforma una cultura es la gente, por tanto, en este apartado se destacará, en rasgos generales, la personalidad de los habitantes de Quito.

En los quiteños ha destacado su profunda religiosidad, su “irrenunciable amor a la libertad”<sup>7</sup>, su aptitud artística, su afán cultural.

Según Jorge Salvador Lara, la geografía de Quito permite a los habitantes tener una gran comprensión universalista, una percepción especial para los problemas mundiales. También los definen como optimistas frente a las adversidades, de buen humor, abiertos, cordiales y cosmopolitas con los visitantes.

Efraín Villacis, cita un cuento de Francisco Tobar García que dice que “Quito ha sido siempre ciudad para solitarios, a pesar de que se reúnan a compartir.”<sup>8</sup>

Imagen 1.3 Aptitud artística y afán cultural en Quito.



Fuente: “El esplendor del Barroco Quiteño ha recibido 13 mil visitantes en cinco días”. Agencia pública de noticias del Ecuador y Suramérica. [www.andes.info.ec](http://www.andes.info.ec), Publicado en junio 16, 2011. Consulta: Septiembre 20, 2011

6 Xavier Tudela. “Presentación”. Capital Americana de la Cultura. [www.cac-acc.org](http://www.cac-acc.org). Octubre 24, 2010. 17h59

7 Jorge Salvador Lara. “Historia de Quito, Luz de América”. Ecuador. Fonsal. 2009

8 Efraín Villacis. “Prólogo”. Los Quiteños. Ecuador. Ediciones La Palabra. 2005. Pág. 16

Resulta además que, desde una descripción española de los quiteños en el siglo XVII se conoce a los quiteños como grandes jugadores. “(...) divide su tiempo en la embriaguez, la disolución y el juego” <sup>9</sup> Este testimonio evidencia, tanto la visión peyorativa del español como la inclinación al juego de los ciudadanos. Existe otra evidencia de esta percepción:

“Quales pueden ser los que reynen en un País, donde la mayor parte de su Gentio no se ocupa en exercicio, ni trabajo, que los tenga empleados, y la imaginacion divertida! Ya queda visto, que la embriaguèz es uno; pero no tiene menos partidarios el del Juego, tan válido en aquella Ciudad, que aun llegan a caer en èl algunas de las Personas mas condecoradas, y respetables por su calidad, y estado; y à su imitacion toda la Gente Ordinaria, siempre que tiene con qué (...)” <sup>10</sup> (sic)

Imagen 1.4 Los espectadores disfrutaban tanto de los partidos que se jugaban en el Arbolito, que se subían al cerramiento de esta casa para ver mejor y se quedaban tan quietos que parecían estatuas. “Los Espectadores. Calle Tarqui, frente al estadio El Arbolito. 1949”



Fuente: Quito Blomberg Calendario 2011 Consulta: Julio 15, 2011

Se puede notar con el testimonio que el juego es un factor cultural aglutinante en las clases sociales quiteñas de esa época.

Existen ciertas características en el entretenimiento de los quiteños que los definen como grupo humano. Según algunos historiadores, hace algunos años, se caracterizaba a esta población como jugadora, bailarina y que gustaba mucho del alcohol. También decían

que los indígenas eran muy buenos para aprender artes mecánicas y que si tuvieran el mismo acceso a la educación que en Europa (escrito por Cicala en 1743) se notaría que su mente es muy aguda y profunda.

<sup>9</sup> Claudio Villamar Mena. El Quito Rebelde (1809 – 1912). P. 132. [www.books.google.com](http://www.books.google.com). Enero, 2010.

<sup>10</sup> Antonio de Ulloa (1736). “Quito en los ojos de los viajeros: El siglo de la Ilustración”. Recopilación de Ximena Romero. Ecuador. Abya – Yala. 2000. Pág. 84.

De los mestizos se decía que tienen buen ingenio y mucha capacidad intelectual, vivaz, astuta, sagaz y hábil en todo arte y oficio. Cicala atribuye al clima de la ciudad la agudeza y vivacidad del ingenio de los “americanos” haciéndolos muy aptos para las ciencias. Él no se olvida de citar a las mujeres, que sin importar su situación social “primero aprenden a leer y escribir antes que a cocinar (...) hacen resaltar maravillosamente su capacidad en las conversaciones, haciendo ostentación de palabras selectas y de erudición, mas con discreta sabiduría y sin afectación.”<sup>11</sup> El autor resalta la inclinación de la población a la poesía tanto para leerla como para escribirla.

El mismo escritor citado habla de una cualidad singular del quiteño: la liberalidad en servir, regalar y favorecer, aunque tengan poco. Destacan también la afabilidad, benevolencia y dulzura en el trato mezclada con tintes de gravedad y seriedad, la piedad con los viajeros.

Un común denominador de la culturas latinoamericanas, por tanto la quiteña, es la cohabitación de varios grupos con orígenes culturales diferentes, caracterizada por una cierta cordialidad y tolerancia pero con matices de exclusión entre estos diversos orígenes que generan conflictos.<sup>12</sup>

Eduardo Kingman menciona específicamente esta contraposición entre la élite mestiza - española y la clase baja mestiza - indígena en Quito, refiriéndose a la vida en la ciudad en la primera mitad del siglo XX:

“La propia elite había contribuido a reproducir elementos de una cultura en común, como parte de su proyecto hegemónico, sobre todo relacionado con la nación y con la religión, pero por otro lado esa misma elite desarrollaba criterios de distinción (en el sentido de Bordieu, 1991) basados en puntos de vista civilizatorios“ (sic)<sup>13</sup>

11 Mario Cicala (1743). “Quito en los ojos de los viajeros: El siglo de la Ilustración”. Recopilación de Ximena Romero. Ecuador. Abya – Yala. 2000. Pág. 97.

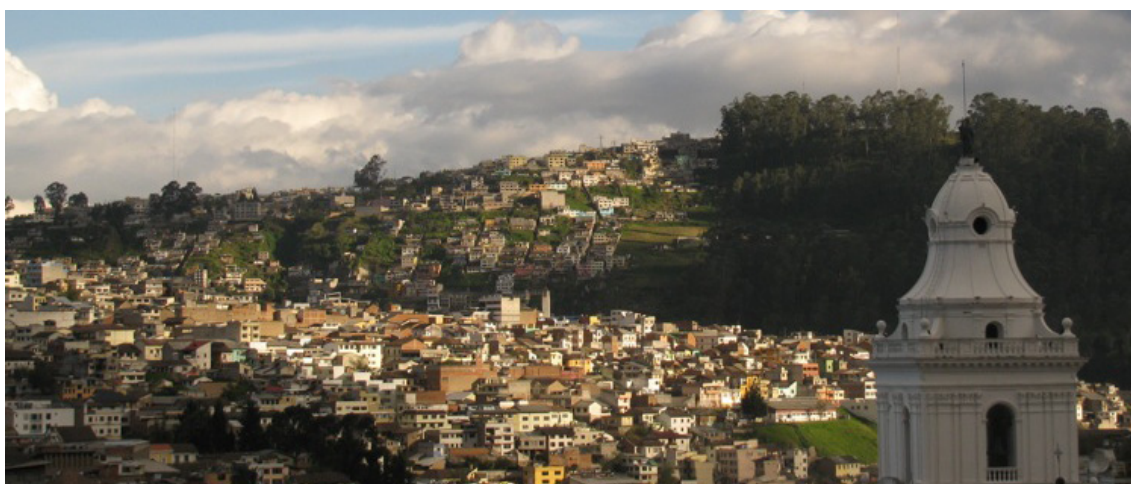
12 Luis Alberto Alvarado, Raimundo A. Dinello, Carlos Alberto Jiménez Vélez. “Dimensiones Culturales del Juego”. Recreación, lúdica y juego. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. 2004. Pág. 49

13 Nicolás Cuví, Eduardo Kingman Garcés. “La cultura popular en la modernidad temprana”. El molino y los panaderos. Ecuador. FONSA. 2009. Pág. 45.

Estos rasgos, por ser parte de la historia quiteña se mantienen en la dinámica cotidiana. Esta convivencia intercultural es este mismo espacio físico, la capital ecuatoriana, hace que el juego (como actividad de expresión, placer del movimiento psicofísico, manifestación de alegría compartida y espacio de creatividad) y el rescate de la memoria histórica del mismo adquieran validez y un aporte práctico para la confirmación de las culturas de origen de los individuos y la integración de culturas diversas.

#### 1.1.4 Quito en la Actualidad

Imagen 1.5 Ciudad de Quito



Fuente: Realizado por la autora

Quito es la segunda ciudad más poblada del país. El 20% de la población urbana nacional se asienta en la capital. Los espacios públicos de encuentro entre los ciudadanos son calles, plazas, jardines, equipamientos cívicos, centros culturales y deportivos. Al ser espacios de convivencia, aquí se desarrollaban los juegos sociales.

En el Quito hispánico, se contemplaron dos áreas verdes para la ciudad, llamados “Ejidos”, el uno en Turubamba y el otro en Iñaquito. Con la ampliación de la urbe, esta se fue quedando sin espacios verdes, sin embargo sobreviven algunos grandes como: La Alameda, El Ejido, la Carolina, el parque Itchimbia, parque Chaquiñán, parque de la Moya, parque Metropolitano del Sur, parque lineal Machángara y el parque Metropolitano Guangüiltagua.

Las plazas en el centro histórico quiteño abundan, y al alejarse de él ya no se encuentran en la misma cantidad. Hoy en día, a pesar de que puedan existir o no espacios dentro de la ciudad existen una serie de problemas urbanos que hacen casi desaparecer el juego del espacio público, por ejemplo la contaminación, la inseguridad, la movilidad pública, la contaminación auditiva, entre otros.

Socialmente Ecuador ha sufrido ultimamente de un gran fenómeno migratorio que por un lado a traído remesas económicas por parte de los migrantes pero por otro fenómenos sociales que afectan a la conformación familiar y el comportamiento social. Por ejemplo, los problemas son la desarticulación familiar, problemas psicológicos en los hijos de los migrantes y una brecha generacional amplia entre los abuelos y los nietos.

Entonces, los problemas urbanos que sufren los ciudadanos y los factores sociales han hecho que las dinámicas del juego cambien y este se desarrolle en otros espacios.

En cuanto al entretenimiento familiar, muchas veces padres e hijos pasan menos tiempo juntos por el trabajo diario y horarios de estudio.

Sin embargo, la oferta de entretenimiento para niños entre los 7 y 12 años es variada. En esta edad los niños y niñas “buscan distracción y diversión, generalmente gustan de actividades de moda como los bolos, el cine, el patinaje, parques de diversión...”<sup>14</sup> Según este artículo, a más de estas actividades, los niños también se pueden interesar en leer un libro, navegar junto con sus padres en internet (recomiendan hacerlo máximo por una hora), cocinar en casa, jugar ajedrez o monopolio y realizar algún deporte.

La lectura ha sido un punto de interés para las autoridades quiteñas por ejemplo

---

<sup>14</sup> Redacción Sociedad. “Una amplia agenda para niños y padres”. Ecuador. El Comercio. [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com). Febrero 06, 2010.

intentan renovar los hábitos de lectura con la campaña “Quito Lee”, la Feria Internacional del Libro, entre otras.<sup>15</sup> La población ecuatoriana lee en promedio tres horas semanales, cifra alta considerando “el nivel de analfabetismo y analfabetismo funcional, y el hecho de que somos una cultura de tradición oral, y que la lectura fue una actividad elitista”.<sup>16</sup>

Pero al mismo tiempo la oralidad hoy por hoy no es el medio de transmisión de información más utilizado. “La producción artística es incalculable en la ciudad, la edición y publicación de libros es vasta, Quito produce el 80% de los libros que se editan en el país.”<sup>17</sup> Esto refleja de alguna manera también el consumo de los mismos.

Imagen 1.6 Logotipo Quito Lee a la izquierda y desarrollo del programa Quito Lee a la derecha.



Fuente: [www.marabrilas.blogspot.com](http://www.marabrilas.blogspot.com). Septiembre 15, 2011.



Fuente: “35000 libros al mes para impulsar la lectura”. [www.conatel.gob.ec](http://www.conatel.gob.ec). Septiembre 15, 2011.

Actualmente Quito es una ciudad cosmopolita que va a la par de las tendencias mundiales. El acceso a internet es cada vez más masificado. Según el diario Hoy, el uso de internet en la zona urbana del país creció del 34% en el 2008 al 37,7% en el 2010. El 35.5% de los usuarios ecuatorianos tiene acceso desde su hogar.<sup>18</sup>

<sup>15</sup> Ibid. Municipio de Quito

<sup>16</sup> Erika Sylva Charvet. “Esperan 150 000 visitantes en la Feria del Libro de Quito”. Cuenca, Ecuador. [www.eltiempo.com.ec](http://www.eltiempo.com.ec). Abril 18, 2011. 19h00.

<sup>17</sup> Ibid. Jorge Salvador Lara.

<sup>18</sup> “En tres años el acceso a Internet creció un 3.3%”. Diario Hoy. Sección Sociedad. [www.ecuadorinmediato.com](http://www.ecuadorinmediato.com). Abril 06, 2011. 8h10.

Dentro de Quito se ha comprobado mayor aceptación de medios digitales e internet. Se puede poner el ejemplo de que la mayoría de medios impresos, en el siglo XXI ya publican en el ciberespacio y algunos incluyen muchos elementos audiovisuales e interactivos (ejm: El Comercio).<sup>19</sup>

Todos estos aspectos de la ciudad están contemplados y bajo la planificación del Ilustre Municipio de Quito. Esta entidad, dentro de sus objetivos a futuro tiene como aspiración promover “un sentimiento de orgullo de ser quiteños y residentes de ésta (ciudad).”<sup>20</sup>

## 1.2 Cultura

Imagen 1.7 Diversidad Cultural



Fuente: [www.culturasdelmundo.com](http://www.culturasdelmundo.com). Septiembre 15, 2011.

### 1.2.1 Definición de Cultura

Como en cualquier otra población, lo que une a los quiteños entre si y lo que los caracteriza es su cultura. “La cultura es el conjunto de valores, costumbres, creencias y prácticas que constituyen la forma de vida de un grupo específico.”<sup>21</sup> Este bien intangible tiene dos funciones específicas. La primera función es proveer un contexto que nos conecta unos a otros en el lenguaje (con valores y creencias implícitos), en los aspectos físicos que generan un ambiente de actividades y en lo psicológico. La segunda función es dar estructura, estabilidad y seguridad al grupo de personas pertenecientes.<sup>22</sup>

<sup>19</sup> Op. Cit. Jorge Salvador Lara.

<sup>20</sup> Op. Cit. Jorge Salvador Lara.

<sup>21</sup> Terry Eagleton. La idea de cultura. Paidós. Barcelona. 2001. p.58

<sup>22</sup> Tesis de Licenciatura en Relaciones Internacionales. Universidad de las Américas, Puebla. Mexico. 2001- 2003. [www.catarina.udlap.mx](http://www.catarina.udlap.mx). Enero 10, 2011.



De esta manera, la cultura conjuga la necesidad de expresión humana tanto como la necesidad de identificación con el otro.

Lo cultural en el ser humano nace de la necesidad de integrar en su vida comportamientos que le permitan la adaptación al medio en el que se desenvuelve y también, al mismo tiempo la evolución en la búsqueda de vivir con un margen de libertad frente a las condicionantes.

A pesar de su importancia, muchas de las manifestaciones culturales de una sociedad son devoradas por el tiempo. Además del tiempo, existen otros factores que impiden la reproducción de formas culturales en una sociedad. Por ejemplo, Eunice Ribeiro, antropóloga mexicana plantea que “La producción cultural de las clases pobres no se archiva y por lo tanto, una vez producida, puede perderse rápidamente. En el patrimonio histórico ocurren dos cosas. En primer lugar, la historia que se conserva tiende a ser la historia de las clases dominantes.”<sup>23</sup>

### **1.2.2 Rescate Cultural**

Existen huellas del pasado que vienen al presente en dos maneras principales, aquella experiencia individual que se mantiene en la estructura física de los individuos vivos, en el caso de esta investigación, un ejemplo sería la experiencia de haber jugado un juego tradicional directamente. También entraría en este tipo de huella la oralidad, que permite tener al individuo una experiencia directa del relato de otra experiencia.

El otro tipo de huellas son aquellas que “quedan en el mundo como consecuencia de las acciones de las fuerzas de la naturaleza, y entre ellas de los individuos y grupos humanos”.<sup>24</sup> Este tipo de huellas son físicas y podríamos citar los libros

---

23 Eunice Ribeiro Durham. “Cultura, patrimonio, preservación”. Alteridades. México. Universidad Autónoma Metropolitana. 1998. Págs.131-136.

24 Alberto Rosa, Guglielmo Bellelli, David Bakhurst. “Representaciones del pasado, cultura personal e identidad nacional”. Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. [www.scielo.br](http://www.scielo.br) . Abril 28, 2011.

y elementos físicos que no desaparecen si la persona muere.

Estos recuerdos nos permiten conocer el pasado. ¿Por qué es relevante? Rosa, Bellelli y Bakhurst aportan el significado del pasado dentro de la actualidad.

Nuestro presente es lo que el pasado nos ha legado para construir el futuro con los recursos que el propio pasado nos dejó. En este sentido, el pasado nos resulta relevante en tanto que susceptible de hacérsenos presente ahora. De este modo, aunque nuestro mundo está restringido a experiencias presentes, algunas de las experiencias actuales que el entorno nos produce son susceptibles de actuar como significantes de acontecimientos del pasado.<sup>25</sup>

Entonces se puede decir que el recuerdo del pasado incide en la actuación presente. Este recuerdo permite “que un individuo acceda a la experiencia acumulada por el grupo. En otras palabras, hacen posible la cultura.”<sup>26</sup>

Según Barclay y Smith, el recuerdo implica: “acceder a la información disponible como resultado de actividad cerebral, reconstruir el pasado con un propósito psicológico y social particular, y co-(re)construir el pasado con del recuerdo colectivo de acontecimientos personales e históricos y del relato de historias.”<sup>27</sup>

### 1.3 Juego

“Sólo en el juego el hombre puede ser libre para crear (...)”

#### 1.3.1 Historia de la Lúdica

El juego es inherente al ser humano. Desde pequeños, las personas se valen del juego como mediador de la interioridad y la socialización externa. Cuando un bebé juega conecta una situación imaginaria para suplir las demandas que en ese momento no ha podido satisfacer por su dependencia. Por ejemplo, la pre-

---

25 Ibid. Alberto Rosa, Guglielmo Bellelli, David Bakhurst.

26 Ibid. Alberto Rosa, Guglielmo Bellelli, David Bakhurst.

27 Ibid. Alberto Rosa, Guglielmo Bellelli, David Bakhurst.

sencia de un manto con olor a la madre hace que no la extrañe por un momento. Al crecer, las situaciones irrealizables pueden ser llevadas a cabo mediante el juego.<sup>28</sup>

“La lúdica es más bien una actitud, una predisposición del ser frente a la vida, frente a la cotidianidad. (...) La lúdica no como un medio, sino como un fin (...) El juego no es un estado, es toda la existencia humana.”<sup>29</sup>

### 1.3.2 Juegos y Cultura

El juego, al ser un esbozo de realidad, permite establecer ciertos parámetros de adaptación. “(la cultura) ...es organización del patrimonio histórico y es la evolución existencial. Las actividades lúdicas son una vía de operar sus transformaciones.”<sup>30</sup>

El juego es parte de la cultura porque cumple con sus dos funciones específicas y construye cosmovisiones. Algunos criterios comparten que la lúdica está muy presente en la configuración de comunidades e identidades. Aquí la opinión de Luis Alberto Alvarado quien dice que “el juego, que es un despertar inteligente para introducirnos en la creación de nuevas formas culturales (...)”<sup>31</sup> y de la enciclopedia de Salud y Mente, “(...) los juegos favoritos y un sinfín de detalles de la vida cotidiana son hábitos que puede compartir una comunidad y ayudan a afianzar la identidad cultural”. (sic)<sup>32</sup>

La lúdica está íntimamente ligada al aprendizaje y a la cultura. Al ser un “estado

Imagen 1.8 “El dado más antiguo descubierto hasta la fecha pertenece a un set de backgammon descubierto en Persia (ahora Irán) y tiene 5,000 años de antigüedad. Los dados se hacían originalmente de hueso.”



Fuente: Andrés Borbón. “Inventos que cambiaron el mundo”. [www.tecnoculto.com](http://www.tecnoculto.com). Enero 7, 2009.

28 Ibid. Carlos Alberto Jimenez Gomez.

29 Ibid. Carlos Alberto Jimenez Gomez

30 Op. Cit. Pág. 37-38. Luis Alberto Alvarado

31 Op. Cit. Pág. 39 Luis Alberto Alvarado.

32 Plaza & Janés Editores. “La salud y la mente I”. Gran Colección de la Salud. Perú. 2004. Página 49.

transitorio entre la realidad psíquica interna y externa” las neuronas interactúan libremente, ya sea si la persona juega sola y modula la recreación o si está en contacto con otros jugadores. En esta interacción se producen circuitos neuronales que no se han usado anteriormente.<sup>33</sup>

De esta forma se genera un proceso de aprendizaje ligado a la libertad, curiosidad, placer y pasión que en su conjunto son conceptos básicos para comprender cómo una persona construye conocimiento y cultura. “A través del juego los niños y los adultos participan en la cultura; en la medida que los actos de creación producidos por éstos puedan transformar la cultura y, en consecuencia, dotarla de sentido y de significación.”<sup>34</sup>

El tiempo de juego tiene también sus características y es muy importante el uso de este tiempo para desarrollar o ejercitar las capacidades que se ha adquirido a lo largo del tiempo.

“el ocio es un tiempo extraordinariamente productivo, aunque no se trata de producir nada excesivamente tangible, sino de producción cultural; hablamos de creatividad, hablamos de habilidades, hablamos de relaciones, hablamos de emociones. Además, el tiempo de ocio de la producción cultural, cuando es libremente elegido por los adolescentes, y mejor si puede ser desafiando ligeramente la mirada adulta, también es funcional en el sentido que la mayor parte de las cosas que se aprenden, se aprenden jugando.”<sup>35</sup>

Imagen 1.9 “Juego de Pelota Nacional. El Ejido. 1949”.



Fuente: Quito Blomberg Calendario 2011 Consulta: Julio 15, 2011

A pesar de los beneficios del juego y su importancia, en una sociedad en la cual los espacios públicos han sido privatizados y los puntos de encuentro se han reducido a los centros comercia-

33 Ibid. Carlos Alberto Jimenez Gomez.

34 Carlos Alberto Jimenez Gomez. “Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano”. Colombia. Fundación Funlibre. [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org). Abril 18, 2011. 17h17

35 Joel Feliu et Al. “¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital”. Octubre, 2003. [www.uoc.edu](http://www.uoc.edu).

les, el consumo y el entretenimiento están ligados.

Las generaciones actuales, debido a estos fenómenos sociales encuentran nuevos espacios para jugar, por ejemplo el internet. Al relacionar creatividad, habilidades, relaciones y emociones habría que cuestionar si el internet llega a ser un reemplazo del juego como producción cultural o hasta que punto desarrolla otro tipo de habilidades y emociones. Lo que es difícilmente cuestionable es que el internet hoy por hoy es un buen medio de comunicación y que cada vez está más expandido en el mundo.

### 1.3.3 El juego tradicional

Los juegos tradicionales según Carmen Cervantes Trigueros son aquellos que se traspasan de generación en generación y no necesariamente son originarios de una población en especial. La misma autora dice que por el contrario los juegos populares son originarios de un lugar específico.<sup>36</sup>

Los juegos tradicionales y populares tienen características que los hacen importantes:

- No se necesita mucho material ni capital para jugarlos.
- Pueden ser practicados en cualquier momento y lugar.
- Favorecen el acercamiento entre generaciones.
- Facilitan el reconocimiento de datos o elementos culturales propios de la comunidad.
- Responden a necesidades básicas de los niños.
- Son jugados por los niños por el mismo placer de jugar.
- Son los mismos niños quienes deciden cuándo, dónde y cómo se juegan.
- Tienen reglas de fácil comprensión, memorización y acatamiento.
- Las reglas son negociables.<sup>37</sup>

---

<sup>36</sup> María Lourdes García, María Lourdes Leal Sánchez, Miguel Ángel López. Juegos Populares y Tradicionales. [www.doslourdes.net](http://www.doslourdes.net). Octubre 24, 2010. 17h30.

<sup>37</sup> Inmaculada Casero Carrillo. "La escuela infantil con los juegos tradicionales". Revista Enfoques Educativos. Enfoques Educativos. Número 28. Octubre de 2008. [www.enfoqueseducativos.es](http://www.enfoqueseducativos.es)

### 1.3.4 Juegos tradicionales de Quito

Ya sean adoptados o generados dentro de la ciudad, existen una gran variedad de juegos para grandes y chicos que en algunos casos, aún se juegan y en otros, su desaparecimiento es ya palpable. Dentro de ellos se encuentran los juegos tradicionales y los populares.

Imagen 1.10 "Rayuela".



Fuente: Juegos tradicionales en el Parque. Mario Vásconez. [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com). Septiembre 15, 2011

En Quito se encuentran juegos de toda clase. Fausto Segovia B. ha hecho una recopilación en un libro publicado por el Ministerio de Educación de juegos infantiles del Ecuador. Otros autores como Marcia Stacey nombran otros juegos.<sup>38</sup>

Ciertos juegos dentro de los citados son seguramente más conocidos como rocotín rocotán, pares o nones o la rayuela, pero muchos otros son desconocidos y no han sido practicados. También, unos han sido jugados solo cuando se era niño/a, pero otros tienen aficionados adultos reducidos con la mayoría de la población ignorante de cómo jugarlos. Aquí una lista en orden alfabético de los juegos recopilados:

<sup>38</sup> Redacción Cultura. "Un día dedicado a juegos tradicionales". Diario Hoy. Quito. Diciembre 6, 2007. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec). Redacción País. "Los juegos tradicionales están de moda". Diario Hoy. Quito. Julio 27, 2007. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec)

## Juegos

Las 4 esquinas  
Alza la pata pavito  
Aserrín, aserrán  
Los billuzos  
Las bolas  
El burro  
Carrera de tres pies  
Carrera de la pata coja  
Carrera de ensacados  
Chullas y bandidos  
Chupillita  
Cinco huecos (como los huevos de gato pero en línea)  
Las Cintas  
Los cocos  
Las cojidas  
Las cuartas  
Las cucas  
Ecuavoley  
Escondidas  
Espejo  
Estatuas  
El florón  
Las frutas  
Gallina ciega  
Guaraca  
Huevos de gato  
Macateta  
Los Marros  
Medio limón  
Oa  
Las ollitas  
La perinola  
Perros y venados  
Pescar  
Pan quemado

Pares o nones  
Pasa el rey (comiendo maní)  
Pase el rey (que ha de pasar)  
Pelea de gallos  
Pelota de mano  
Pin ocho  
Pin pin serafín  
Pisotón  
Pito, pito  
La plancha  
Préndalo prendalo  
El primo  
Las quitadas (el burro)  
El raton y el gato  
La raya (con monedas)  
Rayuela "La semana"  
Rayuela "El reloj"  
Rayuela de "los números"  
Reina coja  
Rocotín rocotán  
Saltar la soga  
San Benito  
San pirulero  
Sapo  
Siete loco  
Las sillas  
La silla de oro  
Sin que te roce  
Tanda cuchi  
Tienda  
Tillos  
El titiritero  
Las topadas  
Tres en raya  
Trompos

Zancos  
La zorra y las uvas  
Zumbambico

## Rondas

Arroz con leche  
La china  
Don pirulero  
La estatua  
La gallina francolina  
El lobo  
Matantirutirulan  
La pájara pinta  
El patio de mi casa  
Pobre hierbecita  
Los pollos de mi cazuela  
El reloj  
Santa teresa<sup>1 2</sup>

1 Marcia Stacey Ch. "Los juegos de antes en Chaupicruz" Chaupicruz Osorio – Una hacienda mestiza. Quito – Ecuador. [www.scribd.com](http://www.scribd.com). Enero 03, 2011. 19h10

2 Fausto Segovia Baus. "Juegos Infantiles del Ecuador". Ecuador. Ministerio de Educación y Cultura. 1982. Colección "Tiempo Libre".

Imagen 1.11 De izquierda a derecha. "Ula-ula" y "Trompo"



Fuente: Juegos tradicionales en el Parque. Mario Vásconez. [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com). Septiembre 15, 2011

## Ejemplo: La Pelota Nacional

Imagen 1.12 Juego de la Pelota Nacional en La Carolina.



Fuente: Realizado por la autora.

En el parque de La Carolina se reúnen más de 20 hombres todos los fines de semana a jugar la pelota nacional. A veces se ve un par de jóvenes que han aprendido este juego y dan la esperanza a los demás jugadores de evitar la extinción de esta actividad.

Es un deporte con más de 300 años de existencia que amenaza con desaparecer. El origen del juego es incierto, aunque algunas personas lo atribuyen a la influencia española, otras dicen que los indígenas ya lo practicaban. Actualmente, la normalización y representación del juego la hace la Federación Ecuatoriana de Pelota Nacional.<sup>39</sup>

Se puede jugar en una de tres modalidades, de cerda (pelota pesada), de viento (pelota liviana) o de mano (sin tabla ni guante). Para jugar se eligen dos equipos, juegan 5 personas por cada uno. Cada grupo escoge un “sacador”. Los dos sacadores de ambos equipos deben tener una fuerza de saque mas o menos parecida para que no haya desventajas. Además de un sacador por equipo (que generalmente se convierte en volvedor cuando se invierten de lado los equipos), por la posición y la función de cada cual se designan al “torna”, el “medio” y dos “cuerdas” que son quienes juegan cerca del otro equipo y reciben las pelotas más cortas.

El juez, quien anota los puntos y guarda el dinero de las apuestas en cada partido (en La Carolina, \$10 dólares por jugador) es quien tiene la mayor autoridad

<sup>39</sup> Ministerio del Deporte. “La pelota nacional”. Juegos autóctonos y Deportes del Ecuador. Ecuador. 2010



en decidir durante el partido. Institucionalmente, las reglas son estrictas y las funciones mucho más definidas que cuando los grupos de amigos juegan.

El equipo que juega primero se decide por sorteo. El primero es el sacador, y el otro el volvedor. El lado de saque se denomina “abajo de la cancha” y el contrario “arriba”. El juego consiste en hacer un bote de la pelota con la tabla y pasarla por el aire hasta donde se encuentra el volvedor del otro equipo, en la “tranqui-lla” (una línea donde se encuentra el volvedor, puede ser mínimo a 25 metros y máximo a 50 de la línea de saque). Alternándose, los equipos se devuelven la bola hasta que uno de los dos falle si la pelota sale de la cancha, de más de dos botes, no pase la línea imaginaria marcada por la chaza o la pelota ruede por el suelo.

Los puntos se cuentan igual que el tenis, primero 15, después 30, 40 y finalmente 5 que definen un juego. Si se hacen tres juegos se consigue una “chica” que en el tenis se denomina set. Con dos chicas se gana el “coto” es decir, el partido.

Se puede jugar con guantes o tablas. El guante es de madera forrado con cuero y con tachuelas de cabeza plana. Puede medir entre 32 a 37 cms. de diámetro y pesar entre 5 a 7 kilogramos. La tabla es rectangular o ovalada con un mango largo. Mide más o menos 30cms. de ancho y 70 de largo. Ambas tienen pupos de caucho. Antes se jugaba con unas tablas lisas cubiertas de cuero que parecían garrotes, y también, cuando se hacían con pupos estos eran de metal.

En el caso de los jugadores del parque La Carolina, el carpintero que hace las tablas se llama Manuel Guerrero, conocido como “El Guaylla”. Él arregla y hace tablas de Quito, Puembo, Ibarra, Guayllabamba, entre otros y juega sábados y domingos en el parque. Se realizó una entrevista a Manuel para que relatara el proceso de confección de las tablas. Aquí se detalla la transcripción:

**ENTREVISTA****JUGADOR Y CARPINTERO: MANUEL GUERRERO.****LUGAR: TALLER DEL ENTREVISTADO****FECHA: SEPTIEMBRE 3, 2011.****DBK: ¿De qué madera hace las tablas?**

MG: Depende del cliente, si es para gente madura, que juega duro se hacen de eucalipto. Ponemos eucalipto en la parte del medio y en los laterales otra madera siempre que sea durita. La que hice con eucalipto pesa 10 libras y media.

**DPK: ¿Cuál es la más pesada que tiene aquí?**

MG: Esta es de los grandes, pesa 12 libras.

**DPK: ¿Cuánto es lo máximo que puede pesar una tabla?**

MG: Máximo 12 libras y media. Mínimo depende del puesto en el que se juegue en la cancha. Los “volvedores” necesitan tablas más pesadas. Los que estamos de “cuerdas” usamos tablas más livianas para poder reaccionar rápidamente. Las tablas para niños son livianas también.

**DPK: ¿Hace cuántos años hace las tablas?**

MG: Hace unos 10 años no más, antes hacía un señor en Quito, pero el señor murió, entonces las hago yo. Estoy super ocupado en esto, y como ve, yo mismo hago los cauchos.

**DPK: ¿Cuál es la materia prima de los cauchos?**

MG: De las llantas grandes, de camiones, de tractores. Se requiere mucha habilidad de uno. La parte más gruesa de la llanta es la que sirve. Primero se corta la llanta en pedazos. Si un pedazo no alcanza para el pupo se pegan dos pedazos con una goma flexible que traigo de Colombia. Después se le da la forma con un cuchillo y luego se la esmerila. Hay que tener habilidad, yo mido con estas tablitas los pupos para que queden todos iguales.

Cada tabla tiene 26 pupos, una tabla se hace en un día. De 6 de la mañana a 6 de la tarde, sin pintar la tabla. Cada pupo cuesta un dólar cincuenta (pequeño que se pone alrededor para que no pese mucho la tabla) o dos dólares (los grandes que van en el centro). Si se pone caucho malo no rebota bien la bola, es un

caucho muerto. Hay que conseguir buenas llantas. Hay que tener paciencia y gusto, caso contrario mejor no se meta a hacer.

### **DPK: ¿Cuánto cuesta una tabla?**

Una tabla con cauchos de baja calidad podría valer unos \$30 dólares, éstas valen de \$80 a \$100 dólares.

### **(FIN DE LA ENTREVISTA)**

Actualmente las pelotas se importan de Colombia. Las pelotas de cerda son de cuero o correa pero ya no se usan tanto como las de caucho con aire en su interior. Pueden pesar de 800 gramos a 1000 gramos.

Las canchas miden 9 metros de ancho por un largo de aproximadamente 100 metros. Estos límites laterales se llaman “cuerdas”.<sup>40</sup>

### **Ejemplo: Los cocos**

Un ejemplo claro son los “cocos” muy conocidos del parque El Ejido. Los jugadores que tienen las bolas (rulimanes sacados de camiones o de aviones) para jugar y que conocen las reglas son muy pocos. Para arriesgarse a entrar en el juego hay que tener una excelente puntería y dinero para apostar.

Imagen 1.13 Juego de los cocos



Fuente: Realizado por la autora.

Cada rulimán cuesta alrededor de \$15 dólares. Hay gente que va a ofrecerlos en El Ejido. Según los jugadores hay que saber escoger el rulimán y cerciorarse de que sea lo más esférico posible para poder controlarlo en la cancha. Para reconocer en el campo de juego las bolas de cada uno, hacen unas marcas talladas.

<sup>40</sup> Ibid. Juegos autóctonos y Deportes del Ecuador

El juego se desarrolla casi todas las tardes (excepto cuando llueve) en el parque El Ejido, al lado de las canchas de ecuavoley y de los puestos de fritada y ceviches. Generalmente, el ecuavoley tiene muchos más espectadores que los cocos. Una de las razones puede ser que este juego es más pausado, no tan dinámico y el trajin actual de los quiteños no se adapta al ritmo de los cocos.

### **Ejemplo: Alza la Pata Pavito**

Este juego está ya casi extinto, pocos niños lo conocen aunque probablemente han jugado alguna variación o juego parecido. Se trata de hacer un círculo entre los participantes y hacer que uno se ponga en el medio de este. Todos cantan “Alza la pata pavito, manos arriba pavito, manos cadera pavito, manos abajo pavito” y obedecen a los movimientos que dice la canción. Al terminarla, los niños deben formar parejas y el que se queda sin pareja es el nuevo “pavito”.<sup>41</sup>

### **Ejemplo: Los billuzos**

A los papeles de cigarrillos se les ponía valores en sures (5, 10, 20, 50, 100). Con ellos se apostaba, se intercambiaba o se jugaba. La manera de jugar era ponerlos en el centro de un círculo dibujado en el suelo. Con fichas, los jugadores trataban de sacar la mayor cantidad de billuzos para ganarlos. Prácticamente, era la moneda intercambiable de los niños. Las marcas más populares y demandadas fueron Chesterfield, King, Full, Camel o Lucky Strike.<sup>42</sup>

### **Ejemplo: El cuarenta**

El cuarenta ha sido adoptado como “el juego oficial de la ciudad”, así lo plantea Malau Egas. Se dice que nació de un juego español llamado Tute. Este es un

---

41 “Guía Didáctica 1. Juegos, rondas y canciones”. Ministerio de Educación. Convenio Ecuatoriano – Alemán. 1994. Consulta: Julio 15, 2011

42 “Los divertidos billusos”. Diario El Universo. Publicado el 12 de julio del 2011. Consultado: Septiembre 21, 2011.

juego de memoria y estrategia.<sup>43</sup> Es uno de los más conocidos y más prácticos, sobretodo en las fiestas de la ciudad.

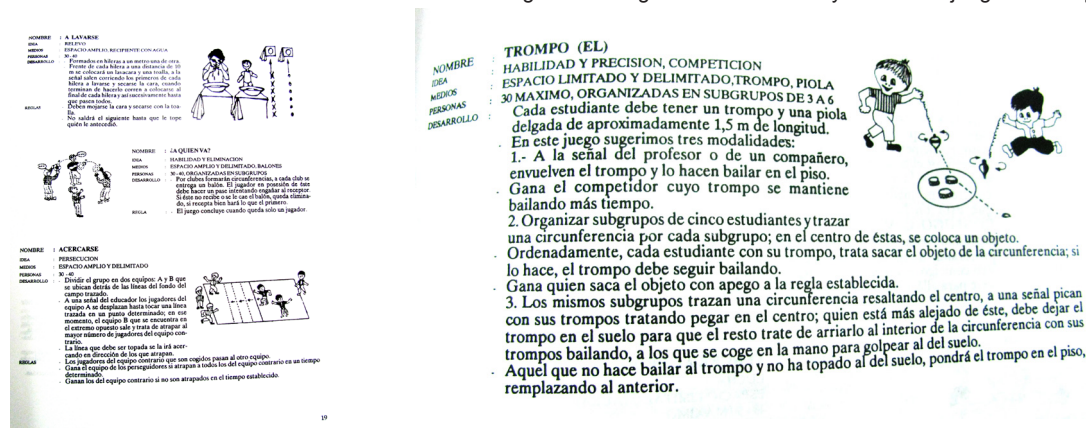
## Publicaciones de Juegos Tradicionales de Quito

### Guía Didáctica: Juegos, rondas y canciones.

Recopilaciones bibliográficas de los juegos existen pocas. En la biblioteca del Ministerio de Educación se encontró una publicación de 1994 dirigida a los profesores como guía didáctica. Debido a que esta publicación nace de un convenio ecuatoriano – alemán, los juegos citados son originarios de ambos países. No se especifica qué juegos son alemanes, cuáles ecuatorianos y tampoco cuáles puntualmente son quiteños.

Como se podrá ver en el siguiente gráfico, el libro carece de color. Cada juego enunciado lleva una gráfica simple consigo.

Imagen 1.14 Página entera del libro y detalle del juego “El trompo”.



Fuente: “Guía Didáctica 1. Juegos, rondas y canciones”. Ministerio de Educación. Convenio Ecuatoriano – Alemán. 1994. Consulta: Julio 15, 2011

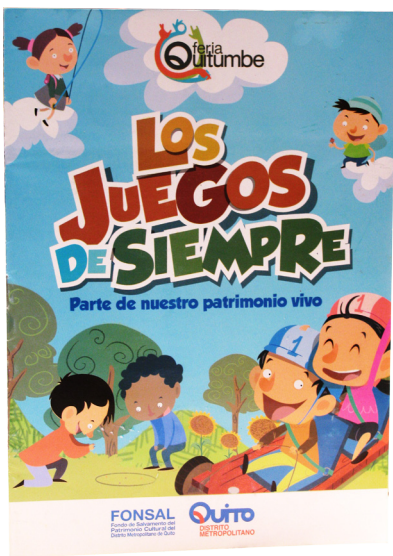
Como acotación interesante, es que los dibujos son bastante inclusivos, es decir que muestran niños de varias etnias, con diferentes colores de piel y vestimentas, respetando así la diversidad.

43 Malau Egas. “El cuarenta es el juego de tradición quiteña”. El Imperdible, Periódico Digital de la Facultad de Comunicación PUCE. www. elimperdible.ec. Abril 21, 2011.

### Folleto Los Juegos de Siempre, Feria Quitumbe.

En el marco de las fiestas de Quito, el año pasado se realizó la Feria Quitumbe. Feria que contó con conciertos, venta de artesanías, venta de comida típica quiteña, shows artísticos y un espacio para el desarrollo de los juegos tradicionales de la ciudad. Fueron pocos (cerca de 4 o 5) los juegos que se montaron. Se repartió un folleto informativo de 8 páginas a color sobre estos juegos.

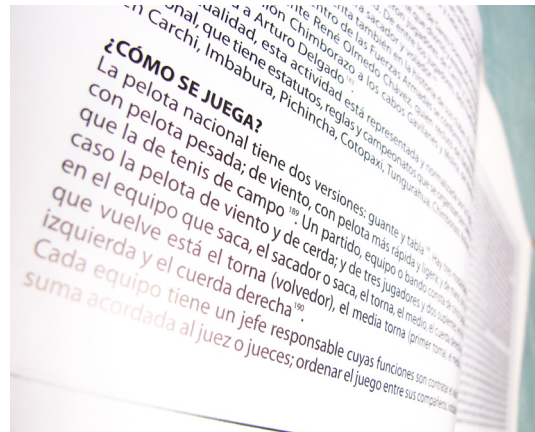
Imagen 1.15 Portada y páginas internas del Folleto Los Juegos de Siempre.



Fuente: FONSAI y Municipio de Quito. 2010.

### Programa Quito Juega, Ministerio de Deporte.

Imagen 1.16 Portada y páginas internas del libro "Juegos autóctonos y deportes del Ecuador"



Fuente: Ministerio del Deporte. 2010.

El Ministerio de Deporte desarrolla un concurso interbarrial usando los juegos traadicionales del Ecuador, sobretodo de Quito. También hace una publicación sobre estos juegos. Como se puede apreciar en los gráficos, el libro contiene básicamente texto con pequeñas fotos en algunas páginas.

## CAPÍTULO II

### Los jugadores

#### 2.1 Los que volverán a jugar: los adultos.

Con esta introducción sobre la cultura, el rescate y el juego se ve una razón social por la cual documentar la memoria histórica de los juegos en Quito. Se identificó la importancia de la transmisión oral y el rescate que se transmite de generación en generación. A pesar de que todas las personas los han practicado, hay muchos juegos que escapan a la memoria y por eso no se transmiten. De ahí la razón de generar un documento que inmortalice esta información.

Pero al mismo tiempo, existen razones en cada individuo perteneciente a una sociedad por las cuales este proyecto toma validez. Se ha identificado dos razones principales: el placer de recordar y el placer de jugar.

##### 2.1.1 El recuerdo

El placer de recordar, de ver fotografías, de escuchar canciones de la infancia, ¿a qué se debe? Esta información puede ser un gran legado. Es una forma de relación con los cambios sociales o en uno mismo, afirmación de identidad, reconocerse como participantes de la vida actual del grupo al que se pertenece.

<sup>44</sup> Recordar produce placer, pero también transmitir, que como se expuso en el capítulo anterior, es sumamente importante en la sociedad.

##### 2.1.2 El juego y el adulto

En los niños, el tiempo destinado a jugar es asimilado como normal en la mayoría de los casos. Según Stuart Brown, siquiatra estadounidense, los adultos dejan

---

<sup>44</sup> Olga Rodríguez de Moraes von Simson, Zula García Giglio. "El arte de Recrear el Pasado: Historia Oral y Vejez Productiva". Traducción del portugués por Reina del Pilar Sánchez. Rhela. Vol.6. 2004. pag. 266



de jugar porque el juego pierde relevancia y existe un estigma, creyendo que es una pérdida de tiempo. Jugar en la adultez muchas veces genera culpabilidad.

Pero en los adultos, los juegos no solo presentan los beneficios generales del mismo sino que extienden sus cualidades. Algunos expertos aseguran que jugar es una experiencia que “ayuda a enfrentar escenarios diversos, encontrar soluciones creativas y deprimirse menos.”<sup>45</sup> El juego es parte de explorar las posibilidades, dice Brown. “Los niños juegan porque necesitan aprender mucho. Sin embargo, los adultos también deben seguir haciéndolo.”<sup>46</sup>

“El juego no se limita a la niñez. El juego continúa en la adultez y son precisamente aquellos que continúan jugando en la vida quienes tienden a alcanzar grandes logros y grandes satisfacciones en todos los aspectos de su vida.”<sup>47</sup> En una investigación a un grupo de premios Nobel, se descubrió que todos ellos tenían pasatiempos.

Por otro lado, el juego infantil no requiere validaciones ni concientización de su utilidad.

### 2.1.3 Inmigrantes Digitales

Imagen 2.1 Comic Ana y Milena.



Fuente: Patinho. Periódico El Comercio. Sección “El pasatiempo”. Pág.37. Consulta: Julio 20, 2011

45 Andrea Buccioni L. “Jugar en la adultez ayuda a adaptarse y estimula la creatividad”. Chile. Diario La Tercera. Abril 05, 2009. [www.latercera.com](http://www.latercera.com).

46 Ibid. Andrea Buccioni L.

47 Antonio E. Amador. “Jugando es que aprenden”. Educación Sudbury. [www.casasudbury.edublogs.org](http://www.casasudbury.edublogs.org) . Mayo 03, 2011.

Vi esta tira cómica en el periódico, tuve que releerla para entender de lo que se trataba. En mis primeras dos lecturas, “las cadenas” de las que habla la primera mujer evidentemente eran las cadenas y spam del e-mail, no se me ocurrió ningún otro significado. Una evidencia más de que soy una nativa digital, y por cálculos de fechas, Fabián Patinho, su autor, es un inmigrante digital.

El estadounidense Mark Prensky se define como orador, escritor, consultor, visionario, inventor, diseñador de educación y de juegos y es el creador del término “nativos digitales e inmigrantes digitales”.

Prensky lanza esta última denominación para aquellas personas que no nacieron en la era digital pero que en algún momento aprenden sobre los objetos tecnológicos. A pesar de aprender lenta o rápidamente, el modo de pensar tiene ciertos rasgos que evidencian la falta de costumbre todavía. Por ejemplo, la necesidad de materializar lo digital como imprimir un mail para leerlo en el papel, grabar un cd para transportar datos que se pueden enviar vía web, entre otros.<sup>48</sup>

Otros estudios del mismo autor señalan que biológicamente los cerebros de los nativos digitales son diferentes a los de los inmigrantes, por ejemplo, en que los nativos piensan paralelamente, como con hipertextos, y los inmigrantes piensan secuencialmente. Sin embargo, también Prensky destaca que el cerebro es sumamente maleable durante toda su vida, por lo tanto es posible una adaptación de los inmigrantes al pensamiento digital.<sup>49</sup>

Algunos de los comportamientos de los inmigrantes digitales son:

- Preferir el despliegue lento y controlado de la información de fuentes limitadas.
- Preferir el texto antes que las imágenes, los sonidos y el video.
- Preferir la información lineal, lógica y secuencial.<sup>50</sup>

48 Marc Prensky. “Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales”. Estados Unidos. On the Orizon, MCB University Press. 2001. [www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com). Traducción de Julia Molano. Mayo 6, 2011.

49 Marc Prensky. “Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?”. On the Horizon NCB University Press, Vo 6, 2001.

50 Cheri A. Toledo. “Digital Culture: Immigrants and Tourists Responding to the Natives’ Drumbeat.” International Journal

Sin embargo, otros analistas defienden que en el mundo no existe solamente estas dos categorías: nativos e inmigrantes, sino también otros matices de relación con el mundo digital. Feeney en su artículo “Digital Denizens” defiende 7 categorías: el recluso digital, el refugiado digital, el inmigrante digital, el nativo digital, el explorador digital, el innovador digital y el adicto digital. Coburn sugiere solamente la adición de la categoría “análogos”, quienes se alejan voluntariamente de la tecnología y esta les asusta.<sup>51</sup>

En la realidad quiteña cabe recalcar estas posturas con más variables a que como se vió en el capítulo de actualidad quiteña, una parte considerable de la población no hace uso del internet y la computadora. Entonces se puede inferir que hay quiteños interesados en actualizarse en el mundo digital y muchos otros que no, pero la característica común de estos dos grupos, adultos mayores de 35 años, es que el lenguaje con el que están más familiarizados y cómodos es el análogo.

## Los adultos y la lectura

Al ser emigrantes digitales, análogos, reclusos o refugiados, seguramente los adultos se sienten cómodos con los libros. Ellos han sido su mayor fuente de conocimiento desde la infancia y hasta ahora siguen siendo una fuente certera de información.

Sin embargo, los medios como la televisión y el internet hacen que las personas lean textos cada vez menos largos y que practiquen el escaneo rápido,

Imagen 2.2 Gráfico interactivo



Fuente: Diario El Comercio. [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com). Septiembre 22, 2011.

no solo dentro de estos medios sino también en los tradicionales como revistas y periódicos. Se puede constatar que los periódicos y revistas internacionales y nacionales (El Comercio, El Hoy, El Universo, revista Cosas) tienen sus páginas web siempre actualizadas y son cada vez más visitadas.

## **2.2 Los que aman jugar: los niños.**

El placer por el juego en el niño se genera ya desde dentro del vientre. “El niño empieza a sentir satisfacción - no satisfacción; goce, porque empieza a jugar con sus cuerpo, y tiene respuesta en el sistema límbico, siendo ésta la fase inicial del origen de un ambiente biolúdico”. (sic)<sup>52</sup>

En el siguiente apartado se citarán las capacidades de los niños a la edad de 6 a 10 años, su interés en el juego y las nuevas tendencias familiares lúdicas en las que están inmersos.

### **¿Por qué niños?**

Son quienes al crecer, transmitirán los recuerdos a las siguientes generaciones afianzando la cultura y el sentimiento de identidad.

### **¿Por qué de 6 a 10 años?**

Los niños más pequeños (de 3 a 5 años) no separan todavía totalmente la fantasía de la realidad, su memoria para tareas que han aprendido tiene el lapso de un día y su tiempo de atención varía en un rango de 8 a 15 minutos.<sup>53</sup> Entonces, los niños a partir de los 6 años tienen aptitudes para captar mejor cómo se jugaban los juegos tradicionales y memorizarlos para llevarlos a cabo físicamente. Además, son más perceptivos para imitar a los adultos y seguir sus reglas, facilitando el aprendizaje y la transmisión cultural como se verá en el próximo apartado.

---

<sup>52</sup> Op. Cit. Boris Chicoma

<sup>53</sup> M. González et Ai. “Aplicación de métodos de evaluación en la infancia para el diseño de páginas web interactivas”. España. Universidad de Lleida. www.udl.cat. Enero 20, 2011.

## 2.2.1 Desarrollo cognitivo y psicosocial 6 a 10 años

Imagen 2.3 Ismael, niño quiteño de 6 años de edad.



Fuente: Realizado por la autora.

Entre los 6-7 años el pensamiento metafórico del ser humano es reemplazado por un pensamiento más concreto según Piaget. Esta nueva etapa se denomina período de operaciones concretas, después de haber pasado el período preoperacional. Esto significa que los niños de edad entre 6 y 10 años comienzan a ser menos egocéntricos y más lógicos para resolver sus problemas en el presente, pero aún les es difícil plantearse problemas hipotéticos.

Aquí se enumeran algunas de las capacidades adquiridas por los niños y niñas a partir de los 6 – 7 años, definidos dentro del período de operaciones concretas según Piaget:

- Comprenden conceptos como el tiempo y el espacio.
- Son completamente capaces de agrupar los objetos según su categoría y

distinguen la realidad de la fantasía.

- Entienden la conservación, con la cual pueden reconocer que algo tiene la misma cantidad de materia aún si cambia su forma.
- Comprenden la seriación, es decir la capacidad de organizar los objetos de acuerdo con una variable como color, tamaño o peso.
- La clasificación y capacidad de organizar surge pronto en esta etapa.
- Evoluciona la capacidad para las matemáticas.<sup>54</sup>
- Pueden hacer operaciones mentales pero solo con objetos, eventos o situaciones reales y concretas.
- No confunden la realidad con la ficción.
- Entienden razones lógicas.<sup>55</sup>

Imagen 2.4 Niña de seis años frente al computador.

A partir de los 8 años, aunque no exista mucha diferencia con los niños de 7 años, los mayores adquieren tres características importantes: velocidad, expansividad y valoratividad. Velocidad se refiere a la madurez física y en motricidad fina, que será mucho más exacta que antes.



"Little Miss Techie: Motivated Learner and Independent Googler!".  
www.techsavvymama.com. Septiembre 22, 2011.

La expansividad lo aleja de una etapa de seriedad, reflexión e introspección que pasó a los 7 años y se mira a si mismo como parte de la sociedad. La valoratividad se refiere a que tienen la capacidad de identificar qué situaciones dependen de sus acciones. Es muy receptivo a las conversaciones, gestos e indicaciones de las personas adultas.<sup>56</sup>

<sup>54</sup> Op. Cit. Boris Chicoma.

<sup>55</sup> Frank S. Oreovicz; Phillip C. Wankat. "Models of Cognitive Development: Piaget and Perry". Teaching Engineering. Estados Unidos. 1993 Capítulo 14. Página 264.

<sup>56</sup> Mónica Reyes Vidal, Verónica Vorher Morales. "Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiero en radio para niños y bases para su producción. Tesis Licenciatura." Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla. Mayo 2003. www.catarina.udlap.mx . Capítulo 1.

En el caso de la memoria de los niños influyen varios factores como su capacidad de comunicarse, la interacción social en el momento de aprendizaje, las actividades inusuales y la participación. Algunos efectos de familiaridad y exposición repetida influyen directamente en la retención de los datos que se presentan.<sup>5758</sup>

Según Enrique Velásquez:

En el período comprendido entre los 7 a los 12 años de la vida individual, el placer del juego consiste en someterse a la norma. La última prima sobre lo imaginario, sin que éste desaparezca. A través de la experiencia de aceptar libremente la norma, reformarla o formularla para que el juego pueda ocurrir, los niños aprenden a comportarse en relación con la realidad de las instituciones. Aprender a usar la regla a través del juego es muy distinto a someterse a ella mediante la presión adulta y la represión.<sup>59</sup>

### **2.2.2 Rasgos de carácter e Intereses**

A partir de los 6 años, muestra de esta investigación, los niños y niñas están ansiosos de aprender rápidamente y sienten mucha curiosidad. Sus intereses en esta etapa son las conversaciones, las reuniones con sus amigos, las lecturas, la escuela, conocer la mecánica de las cosas, como se encuentran construidas.

En la edad de 8 el niño prefiere adaptarse a las reglas construidas para él en la sociedad, así se enriquece con aptitudes establecidas y reconoce autoridades sociales. Comienza a tener mejores amigos y centra mucho su atención en ellos, tanto que serán la verdadera razón para ir a la escuela. Existe un afán por coleccionar toda clase de objetos y hacer un trueque con sus compañeros.

Hay que tomar en cuenta que el niño es muy impaciente a esta edad, pero la competencia con otros niños le ayuda a permanecer más tiempo concentrado en una actividad. Es más responsable de sus actos y emocionalmente es sensible a las críticas adultas.

57 "Desarrollo de la Memoria" Cepvi. Web de Psicología y medicina. [www.cepvi.com](http://www.cepvi.com). Enero 10, 2010.

58 M.J. Blasco, C. Vilar, C. Hernandez Blasi. "Memoria Implícita en Niños: Efectos de la familiaridad y la exposición repetida". Universitat Jaume. [www.uji.es](http://www.uji.es). Enero 10, 2011

59 Op.Cit. Carlos Alberto Jimenez Gomez.

El niño o niña de 9 años se caracteriza por automotivarse. “Le complace poner a prueba su habilidad, llenar su amor propio y sentirse orgulloso de si mismo, por lo tanto está interesado en perfeccionar sus habilidades repitiéndolas una y otra vez, así como planear sus actividades anticipadamente”.<sup>60</sup>

Imagen 2.5 Camila, de 9 años, se concentra en la burbuja.



Fuente: Realizado por la autora

A los nueve años tienen un gran interés por la realización de listas y clasificaciones, las categorías y sucesiones, también le gustan las historias con contenido informativo. En cuanto a rasgos de carácter en general, el infante es sincero, responsable y es capaz de aceptar su culpa, reconocer y razonar los castigos y privilegios. En general, a esta edad evita acercarse al sexo opuesto durante el juego.

Se interesan por la explicación de sus errores, son abiertos a las instrucciones y les interesa conocer

razones lógicas aunque también pueden creer en la suerte. En cuanto a intereses temáticos, los niños a esta edad se sienten atraídos por los animales, los clásicos infantiles, biografías y novelas policiales.

A los diez años la perseverancia, la ambición y preocupación disminuyen pero aumenta la variedad de gustos e intereses. Pregunta sus dudas. Le importa más qué opinan los demás de él que cómo se ve a si mismo. Tiene un alto interés en los juegos fuera de casa que demanden esfuerzo físico y la relación familiar.

<sup>60</sup> Ibid. Mónica Reyes, Verónica Vorther.



A esta edad tienen un gusto especial por aprender y memorizar, identificar hechos e investigarlos. Le gusta sentirse parte del mundo adulto.<sup>61</sup>

### 2.2.3 Niños del nuevo milenio

Desaparecida la calle como espacio de encuentro, las ciudades se han convertido en un lugar inadecuado para los niños, y los parques a partir de cierta edad resultan poco interesantes para jugar. Eso hace que el juego libre en espacios abiertos sea misión imposible. Si a eso unimos las largas jornadas escolares, las actividades extraescolares, lo reducido de las familias, y la invasión de los productos de ocio “de consumo”, lo cierto es que jugar, lo que se dice jugar, hoy en día se juega poco. (...) Esto también está repercutiendo en los juegos tradicionales que están corriendo el riesgo de desaparecer especialmente en las grandes ciudades y en zonas más industrializadas.<sup>62</sup>

### 2.2.4 Situación familiar general

Aunque existen características generales sobre la personalidad y gustos preferenciales de los niños, el entorno cultural influye en su comportamiento. Para esto se necesita identificar ciertas tendencias que afectan el entorno del infante.

Por ejemplo, uno de esos factores es la familia. Actualmente las familias ya no son extensas y pasan por ciertos fenómenos. Algunos de ellos hacen que los niños reaccionen de una otra manera, y con ellos sus actividades y maneras de aprendizaje.<sup>63</sup>

Imagen 2.6 Muchos niños actualmente se crían con sus abuelos.



Fuente: Noticias Médicas. “Los niños necesitan a sus abuelos”. [www.intramed.net](http://www.intramed.net). Foto: Carlos Espeso. Septiembre 26, 2011

61 Ibid. Mónica Reyes, Verónica Vorther.

62 bid. Inmaculada Casero Carrillo.

63 Carlos Díaz. “La familia actual”. España. Revista Mounier. [www.mounier.es](http://www.mounier.es). Enero 10, 2011.

Con respecto a los fenómenos familiares se presentan:

- La reducción de la estabilidad de los matrimonios: Según estadísticas hay cada vez menos bodas y más divorcios, existen tendencias a ver el matrimonio como una empresa o asociación y el tiempo de duración de las relaciones de pareja ha disminuido.
- La reducción de sus componentes: Las familias actuales son inextensas, cada vez aumentan las parejas sin hijos y también la edad media del matrimonio con lo que también se disminuye la cantidad de hijos por pareja. Junto a estos datos, ha desaparecido la familia parental, es decir la relación con tíos, primos y familiares un poco más distantes del núcleo familiar. Por tanto, niños con un único hermano o hijos únicos tienen una percepción diferente de las relaciones y del aprendizaje social.
- La reducción de los espacios domésticos: Los recintos familiares son cada vez más angostos debido en gran parte a la carestía de la vida. Muchas familias viven junto con otras generaciones. En ciertos sectores, el papel de los abuelos se revaloriza por dos razones, su aporte económico (por la seguridad social) y la capacidad de suplir a los padres trabajadores. Por otro lado, los niños que no tienen mucho contacto con sus abuelos sufren de importantes consecuencias relativas a la afectividad y la perspectiva generacional.
- La reducción de tiempos de relación: Hay menos presencia física entre padres e hijos debido al trabajo. Esto se traduce en soledad infantil que hace una sociedad más fría, burocratizada y apática frente a otra persona.
- La reducción de la normatividad axiológica: No existe profundidad en la formación moral de los niños desde los padres, así los medios pueden “formar” a la infancia, normalizando la opinión social, entre ella la de los más pequeños. Esto se produce en desigualdad y distanciamiento social porque la comunidad se divide en dos, aquella que lee prensa nacional, internacional o especializada y pertenecen a una “sociedad del conocimiento” y la otra que es observadora de otros medios basura o “sociedad del desconocimiento”.<sup>64</sup>
- Migración: En el Ecuador se produce este fenómeno haciendo que los niños

---

64 Op. Cit. Carlos Díaz

vivan con sus hermanos o abuelos, esto conlleva a algunas de las consecuencias ya citadas.<sup>65</sup>

Por otro lado, los cambios sociales y hechos que hacen que las familias se comporten diferente también permiten un cambio en las actividades de los niños. Carlos Díaz plantea que “en la actualidad, con el predominio de los juegos basados en la tecnología, los niños aprenden menos de la interacción. Los juegos de ordenador requieren pocas destrezas sociales.”<sup>66</sup>

No solo a causa de la falta de transmisión oral actual, sino también por la falta de documentación que se ha defendido anteriormente, se han perdido juegos populares y tradicionales como “el juego de las cañas”.<sup>67</sup>

### 2.2.5 Nativos Digitales

Imagen 2.7 Los niños están más familiarizados con la tecnología que antes.



Fuente: “El 37% de los niños explora la Internet sin control de sus padres”. [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com). Septiembre 26, 2011.

65 “Emigración deja marcas”. Diario Hoy. Publicado en febrero 27, 2009. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec). Mayo 9, 2011.

66 Op. Cit. Carlos Díaz

67 José María Vargas. “Juegos Populares”. El arte ecuatoriano. Editorial El Cardo. Biblioteca Virtual Universal. Pág. 319

Prensky, nombrado en este capítulo, muestra que las nuevas generaciones que nacieron rodeadas de tecnología tienen un patrón de pensamiento diferente a aquellas anteriores. Esta nueva generación es “hablante nativa” del lenguaje de las computadoras, el internet y los videojuegos. Por tanto, los denomina “nativos digitales”.<sup>68</sup>

Prensky destaca ciertas características en los nativos digitales. Entre ellas:

- Están acostumbrados a recibir información rápidamente.
- Les gusta procesar en paralelo y la multi-tarea.
- Prefieren sus gráficos antes que su texto y no lo contrario.
- Prefieren el acceso aleatorio (como el hipertexto). (...)
- Tienen poca paciencia para las conferencias, la lógica del paso a paso, y el método de enseñanza “explicar – examinar”.<sup>69</sup>

Hay que tomar en cuenta que esta teoría nace en Estados Unidos, donde la realidad infantil es diferente a la realidad local. Sin embargo, la clase económica media a alta tiene más acceso a la tecnología y está dentro de una comunidad mundial globalizada, es por esto que esta teoría se aplica a esta ciudad.

Así como Prensky reclama un cambio en la educación por parte de los inmigrantes digitales, Fabiola Cabra y Gloria Marciales también escriben que se ha comprobado que aunque los nativos digitales son buenos para buscar temas en la web, sus habilidades disminuyen cuando se trata de recoger, organizar y evaluar la información, por eso destacan la importancia de la escuela tradicional y la enseñanza de los padres.<sup>70</sup>

Estas capacidades y requerimientos de los niños actuales hacen que los métodos de enseñanza se cuestionen. En teoría, según Prensky, los educadores deberían intentar ir a la par con estas necesidades. Esta inquietud se manifiesta en Ecuador y Quito por parte de los gobernantes.

<sup>68</sup> Op.cit. Marc Prensky.

<sup>69</sup> Op.cit. Marc Prensky.

<sup>70</sup> Fabiola Cabra Torres, Gloria Patricia Marciales Vivas. “Nativos digitales: ¿ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?” REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. N.º 50 (2009), pp. 113-130

El gobierno actual de Rafael Correa tiene un proyecto para otorgar más acceso a la computadora para fomentar una educación más interactiva. “El objetivo del proyecto “BIBLIOTECAS DIGITALES” es incentivar en la niñez quiteña el uso y manejo de las nuevas tecnologías; como son las computadoras portátiles y el acceso libre a Internet para una educación del milenio.”<sup>71</sup> Este proyecto se lleva a cabo a cargo del Municipio de Quito y algunas empresas privadas.<sup>72</sup>

### 2.2.6 Beneficios y desventajas del uso de la computadora e internet en niños y niñas

Existen algunas posturas sobre el uso del ordenador en los niños. Es importante tomar en cuenta el punto de vista tanto a favor como en contra para potencializar positivamente el uso de los juegos para niños.

Imagen 2.8 La motricidad fina mejora con el uso de la computadora



Fuente: Realizado por la autora.

Susan Haughland tiene una perspectiva positiva del computador en la infancia (siempre con niños mayores de 3 años). Ella demuestra los logros cognitivos de los niños cuando lo usan.

El provecho potencial para los niños de jardín y primaria es tremendo, incluyendo aumento en las destrezas motrices, aumento en el razonamiento matemático, aumento de creatividad, altas calificaciones en cuestionarios de pensamientos críticos y resolución de problemas, altos niveles en lo que Nastasi y Clements (1994) llaman efecto motivacional (la creencia de que ellos pueden cambiar o afectar su medio ambiente), e incremento en los resultados de evaluaciones de lenguaje estandarizado.<sup>73</sup>

71 Redacción Expresiones. “Porta y el Municipio de Quito hicieron donación”. Quito, Ecuador. Diario Expreso. Noviembre 26 de 2010

72 Redacción Vida Moderna. “La escuela virtual”. Quito, Ecuador. Revista Vistazo. Noviembre 18, 2010. [www.vistazo.com](http://www.vistazo.com)

73 Susan W. Haughland. “Computadoras y niños pequeños (Computers and Young Children)”. ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL. [www.ericdigests.org](http://www.ericdigests.org). Mayo 09, 2011.

Según la investigación de la misma autora, ella coincide con que los niños y niñas que usan frecuentemente la computadora presentan un alza de autoestima y mejores niveles de comunicación hablada y cooperación.

Otras investigaciones y experiencias personales también acotan que los niños con experiencia temprana en videojuegos o juegos en computadora tienen más desarrollo en su motricidad fina y que muchos de los juegos pueden hacer que el aprendizaje sea más práctico y divertido que teórico.<sup>74</sup>

El uso positivo del ordenador hace que este último sea una gran herramienta educativa y de entretenimiento sano, sobretodo si se inculca en el niño la capacidad crítica que se forma acompañándolo y comentando sus actividades frente a la computadora. Un programa de uso de la computadora en Uruguay revela resultados de mejoría en el desempeño escolar de los niños.<sup>75</sup>

En cuanto al internet, este tiene ventajas educativas interesantes ya que hace más fácil el acceso a la información, proporciona recursos como bibliotecas, enciclopedias, noticieros que sacían fácilmente la curiosidad.

Una característica especial de este medio es la facilidad para contactar a profesionales e información de cualquier lugar del mundo sin desplazamientos. Por otra parte, la interacción y posibilidad de dar su punto de vista, hace que el niño adopte un papel más activo dentro de la comunicación y no sea solo receptor.<sup>76</sup>

Por otro lado, el uso de esta tecnología también conlleva riesgos y desventajas en su uso con respecto a los niños.

Una gran desventaja de la computadora y el internet con los niños es la falta de

---

74 Sharon Miller Cindrich. "Los retos que representan los juegos electrónicos en un mundo tecnológico: Ventajas, desventajas y jugar para aprender". [www.bnetsavvy.org](http://www.bnetsavvy.org). Mayo 10, 2011.

75 Plaza & Janés Editores. "Etapas de la Vida I". Gran Colección de la Salud. Perú. 2004. Pág.157.

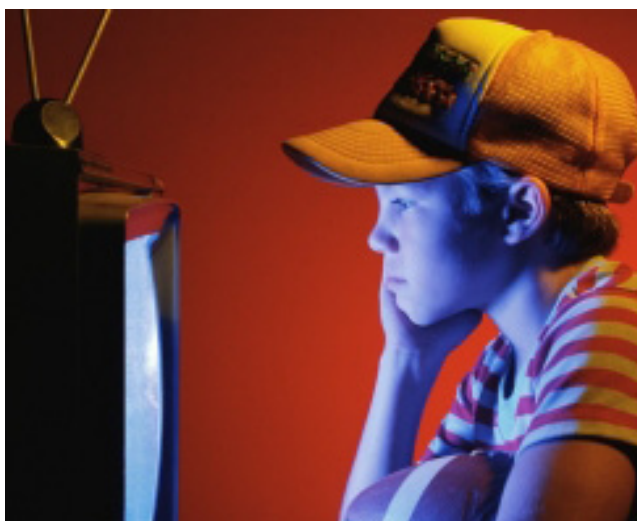
76 Edgar Jordí. "Desventajas de internet para los niños". [www.educacioninfantil.info](http://www.educacioninfantil.info). Mayo 10, 2011.

control de contenidos. Existe una amplia variedad de juegos violentos que podrían perjudicar al desarrollo de un niño. Se comprueba que el comportamiento de los infantes que pasan más tiempo jugando violentamente en computadora cambia, se vuelven más irritables y malhumorados.

Más allá de los juegos, existe información que no es apta para niños. Con esto, existe el riesgo de que los niños interactúen con personas que tengan una mala influencia en ellos.

Imagen 2.9. Exceso de uso de Tv

También es un riesgo la adicción a este tipo de juegos. Que los niños se centren en una sola actividad les impide crecer sanamente. A los padres les ayuda establecer un tiempo límite de juego en computadora.<sup>77</sup>



Fuente: "Mucha TV, videojuegos e internet daña la salud mental infantil, según estudio". [www.bligoo.com](http://www.bligoo.com). Septiembre 26, 2011.

Edgar Jordí defiende que el internet, en su lado negativo puede generar en los niños una curiosidad "casi compulsiva". La información que quieren obtener debe llegarles rápidamente y con una retroalimentación casi inmediata, eso puede provocar ansiedad y nerviosismo.

### **Caso de Estudio: Proyecto Primartis del Gobierno de España y Ministerio de Educación Español.**

Este proyecto busca enseñar arte y música de una manera interactiva. Es atractivo para los niños y al mismo tiempo es educativo. Desarrolla las capacidades cognitivas y las capacidades motrices innatas de los juegos de computadora.

<sup>77</sup> Ibid. Sharon Miller Cindrich.

Imagen 2.10. Pantallas Internas en Flash del Proyecto Primartis.



Fuente: Ministerio de Educación Español. [www.recursostic.educacion.es/primaria/primartis](http://www.recursostic.educacion.es/primaria/primartis). Septiembre 26, 2011.

De acuerdo a las recomendaciones para hacer páginas web para niños, esta es un buen ejemplo de aplicación siendo fácil de comprender y navegar. Tiene sonido y movimiento.

Imagen 2.11. Pantallas Internas en Flash del Proyecto Primartis.



Fuente: Ministerio de Educación Español. [www.recursostic.educacion.es/primaria/primartis](http://www.recursostic.educacion.es/primaria/primartis). Septiembre 26, 2011.



## CAPÍTULO III

### Jugando entre formas y colores: el diseño

Imagen 3.1 A pesar de que este gráfico puede ser agradable para el mundo occidental, su mensaje es muy diferente si se lo presenta en su país de origen, China, debido a que responde a la cosmovisión de esa cultura.



Fuente: "Shadow Play is Fun!" illustration by Qian Qian. New Graphic Design in China. www. pingmag.jp. Septiembre 26, 2011.

Una herramienta que conjuga las variables citadas en este texto es el diseño. Según Peter Martin, el diseño y la cultura se encuentran en un ciclo en el cual ambos se autosustentan. El diseño depende de la participación local y responde a un rango más amplio de requerimientos de diseño demandados por el contexto cultural.<sup>78</sup>

La definición de diseño gráfico es "disciplina creativa de las artes visuales que engloba, entre otros ámbitos, la dirección artística, la tipografía, la composición de textos y las tecnologías de la información."<sup>79</sup>

El diseño es social porque a más de la disposición y orden de los elementos gráficos, interviene en la percepción del mensaje la mente del receptor. En esta percepción actúan múltiples factores como los componentes psicosomáticos del sistema nervioso, los componentes culturales del receptor y las experiencias compartidas con el entorno.<sup>80</sup>

78 Peter Martin. "A Step Ahead of Praxis: The Role of Design Problem Definition in Cultural Ownership of Design". Design Studies, Theory and research in graphic design. Canada. Princeton Architectural Press. 2006. Pág. 261.

79 Gavin Ambrose – Paul Harris. "El diseño gráfico como disciplina". Fundamentos del diseño gráfico. España. Parramón Ediciones. 2009. Pág. 10.

80 Milko A. García Torres. "Composición y ubicación de los elementos del diseño". Curso práctico de diseño gráfico. España. Ediciones Génesis S.A.

### 3.1 Diseño Editorial y Empaques

La era digital que se vive en el siglo XXI cuestiona la existencia futura de los libros. Ciertos criterios defienden que la información otorgada por el libro impreso es difícil de transgredir o modificar, es de una autoría única y no es desglosable por otras personas, por eso adquiere validez.

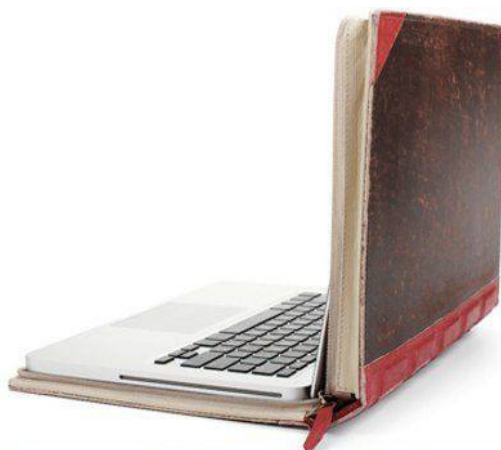
“Con la escritura depositada en el libro nace un concepto de obra plena, redonda, fijada en el tiempo y las formas (por más que revisiones, traducciones o adaptaciones vayan poco a poco transformándola)”<sup>81</sup> El libro, por lo tanto permite esta compilación completa de los datos.

Por otro lado, Juan Miguel Lorite plantea una perspectiva más positiva de la digitalización de la información. Él fundamenta su posición, trayendo a la memoria como se traspasaba la información cuando no existían los libros, y esta era de manera oral. Los medios digitales se asemejarían más a la oralidad que los medios impresos justamente por la capacidad que tienen los usuarios de interpretar datos y publicarlos a su manera, es decir la maleabilidad de la información, la comunicación multilateral.

Debido a estas dos perspectivas, en defensa del libro y de la información digital, se desarrollan este capítulo y uno próximo sobre medios digitales.

Como medios impresos podemos encontrar principalmente periódicos, revistas y libros. En lo que concierne a este proyecto, se destacan los libros. Para

Imagen 3.2. Este estuche para computadora es atractivo por la analogía de su uso.



Fuente: “Ingenioso camuflaje para Laptop”. [www.taller-decomputocancun.com](http://www.taller-decomputocancun.com). Septiembre 26, 2011.

<sup>81</sup> Juan Miguel Lorite Fonta. “Tradición oral y Cultura digital”. Madrid, España. [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org). Abril 21, 2011.

que un libro sea considerado como tal debe tener un mínimo de 49 páginas, sin contar las de la cubierta y no es periódico.<sup>82</sup>

### 3.1.1 Semiótica de la Imagen

La semiótica estudia el “signo icónico y los procesos de sentido-significación a partir de la imagen.”<sup>83</sup> Estudia cómo las imágenes se convierten en signos y llevan en si un significado. Este significado (que es lo que connota el significante) se establece mediante acuerdos y convenciones de grupos humanos para desarrollar la vida en común.

Imagen 3.3 En este ejemplo se puede ver las diferencias semióticas entre denotación y connotación. Aquí se denota una copa y un martillo roto al topar la copa, connota la resistencia de la copa, o bien, la debilidad del martillo.



Fuente: Publicidad de Birm. [www.laotraescuela.com](http://www.laotraescuela.com). Septiembre 26, 2011.

Si bien cada signo tiene su significado independiente, los signos se agrupan en conjuntos formando un sistema, el cual debe ser analizado como un todo. Según Barthes, para analizar la semiótica, es necesario analizar por sintagmas o partes. En el caso de los textos, se podrían dividir en líneas o párrafos.

Para el análisis de las imágenes se pueden plantear las siguientes interrogantes:

- Dónde se encuentra el centro de atención, que significante pesa más que otros.
- Cómo es la secuencia de los contenidos, si hay saltos de tiempo o obedece a un orden lógico.
- Cómo es la disposición de las imágenes o el arreglo espacial. La posición o tamaño de los objetos tienen un significado semántico.
- Qué aspectos remiten directamente a alguna época, autor, estilo, tema.

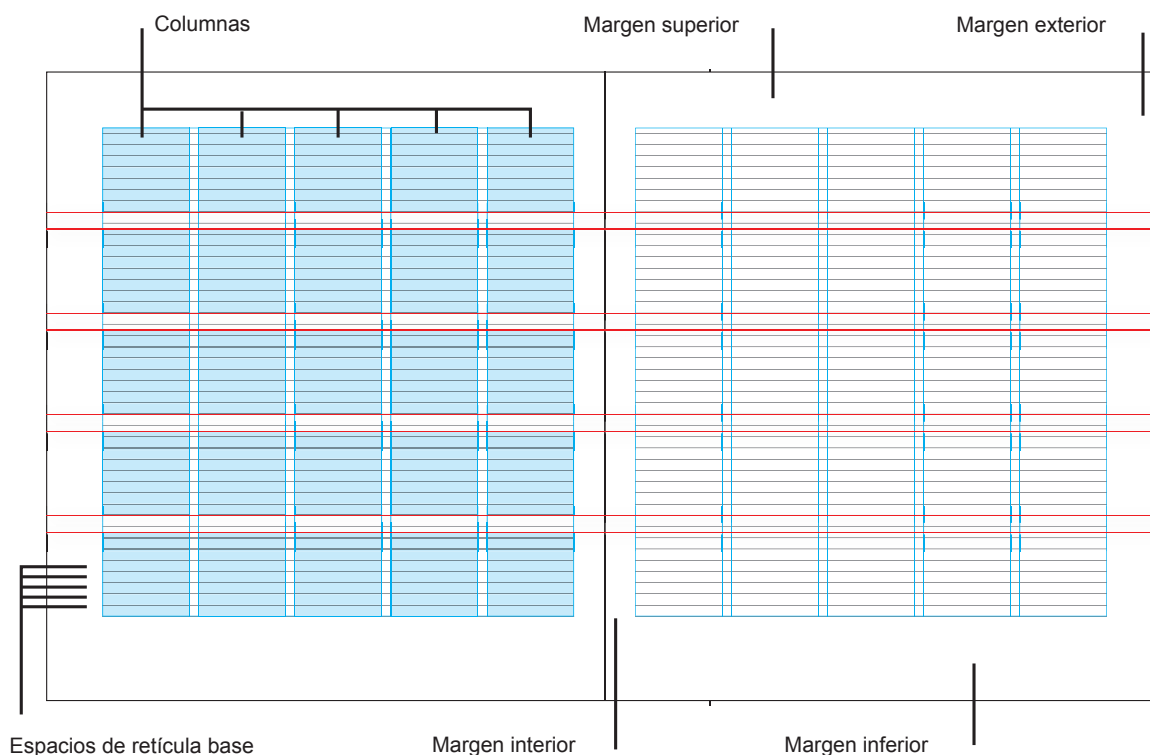
82 Universidad Técnica Particular de Loja. “Tutoría Primer Bimestre, Medios Impresos”. Presentación Powerpoint. Ecuador. [www.slideshare.com](http://www.slideshare.com). Abril 18, 2011

83 Tanius Karam. “Introducción a la semiótica de la imagen”. [www.portalcomunicacion.com](http://www.portalcomunicacion.com) Septiembre 20, 2011.

“Analizar las connotaciones de una serie de signos es estudiar los códigos culturales que justamente condicionan dichos significados”.<sup>84</sup>

### 3.1.2 Retícula en el Diseño Editorial

Imagen 3.4 Retícula



Retícula tomada de los tutoriales públicos de la Editorial Gustavo Gili. [www.ggili.com](http://www.ggili.com). Septiembre 15, 2011. Acotaciones del gráfico en base al texto del tutorial: Daniela Borja Kaisin

A pesar de que “reticulación” puede sonar a un diseño cuadrado, es un conjunto de líneas que tiene ventajas psicológicas, funcionales y estéticas. La retícula “subdivide la página vertical y horizontalmente en márgenes, columnas, espacios entre columnas, líneas de texto, y espacios entre bloques de texto e imágenes”.<sup>85</sup>

El rectángulo áureo y la secuencia de Fibonacci han sido clásicamente utilizados

<sup>84</sup> Ibid. Taniun Karam

<sup>85</sup> Editorial Gustavo Gili. “Introducción”. Retículas: Soluciones creativas para el diseñador gráfico. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2008.

para definir la proporción de la página pero actualmente existe una libertad infinita para realizar las retículas.

Al diseñar una red que garantice la proporción, el orden y la unidad entre todas las páginas de una publicación se debe tener en cuenta la definición del tamaño de la página, el margen superior, inferior, exterior e interior, el número de columnas, la distancia entre columnas y los espacios de la retícula base.

### **3.1.3 Cromática**

Desde una perspectiva antropocéntrica, el color es una “sensación visual producida al incidir en la retina los rayos luminosos difundidos o reflejados por los cuerpos”<sup>86</sup>. Por tanto, su percepción es subjetiva.

Al ser subjetivo, el color influye en el entorno, refleja asociaciones y simbolismos, emite mensajes. No solo se percibe con el ojo sino con la mente.

El significado de los colores varía entre culturas y religiones pero existen algunas asociaciones que son comunes en todo el mundo.

El color en las publicaciones impresas puede ser un elemento vendedor y ordenador. Dentro de las ediciones puede ayudar a dar jerarquía y destacar información. Según el libro “Color, la guía más completa”, la portada de un libro debe mostrar y expresar algo de su contenido por medio del color.<sup>87</sup>

---

<sup>86</sup> “Color”. La Enciclopedia. España. Editorial Salvat. 2004. Volumen 5. Pág. 3509

<sup>87</sup> Adam Banks, Tom Fraser. “El color en la edición”. Color, la guía más completa. Editorial Taschen. Colección Evergreen. 2004.

Imagen 3.5 Significaciones del color.

## Propiedades psicológicas de los colores



### Rojo: Físico.

Positivo: Coraje físico, fuerza, calidez, energía, sobrevivencia, arriesgarse, estimulación, masculinidad, excitación.

Negativo: Agresión, impacto visual, tensión, desafío.



### Azul: Intelectual

Positivo: Inteligencia, comunicación, confianza, eficiencia, serenidad, lógica, frescura, reflexión, calma, deber.

Negativo: Frío, carente de emociones, distancia, no amigabilidad.



### Amarillo: Emocional

Positivo: Optimismo, confianza, autoestima, extroversión, fuerza emocional, amigabilidad, creatividad.

Negativo: Irracionalidad, miedo, fragilidad emocional, depresión, ansiedad, suicidio.



### Verde: Balance

Positivo: Armonía, balance, frescura, amor universal, descanso, restauración, consuelo, conciencia ambiental, equilibrio, paz.

Negativo: Aburrimiento, estancamiento, enervamiento.



### Violeta: Espiritual

Positivo: Conciencia espiritual, visión, lujo, autenticidad, verdad, calidad, contención.

Negativo: Introversión, decadencia, supresión, inferioridad.



### Naranja

Positivo: Comfort físico, comida, calidez, seguridad, pasión, sensualidad, abundancia, diversión.

Negativo: Frustración, frivolidad, inmadurez, privación.



### Rosa

Positivo: Tranquilidad física, calidez, feminidad, amor, sexualidad, sobrevivencia de la especie.

Negativo: Inhibición, claustrofobia emocional, debilidad física



### Gris

Positivo: Neutralidad psicológica.

Negativo: Falta de confianza, depresión, hibernación, falta de energía, humedad.



### Negro

Positivo: Sofisticación, glamour, seguridad, seguridad emocional, eficiencia, sustancia.

Negativo: Opresión, frialdad, amenaza, pesadez.



### Blanco

Positivo: Higiene, esterilidad, claridad, pureza, limpieza, simplicidad, sofisticación, eficiencia.

Negativo: Esterilidad, frialdad, barrera, no amigable, elitismo.



### Café

Positivo: Seriedad, calidez, naturaleza, fiabilidad, soporte.

Negativo: Falta de humor, pesadez y falta de sofisticación.

### 3.1.4 Tipografía

El texto, al ser un grafismo, también es un elemento del diseño. “La tipografía es el arte de diseñar letras y componer textos de tal modo que puedan leerse de un modo fácil, eficaz y agradable.”<sup>88</sup> A más de tener estas cualidades, según Karen Cheng, la tipografía “matiza, incluso altera, el propósito inicial de un mensaje. Los caracteres tipográficos pueden estar cargados de un poder simbólico.”<sup>89</sup>

Para escoger una tipografía se deben tener en cuenta los siguientes aspectos:

- ¿De qué se trata el libro?
- ¿Quién es su autor?
- ¿Cuándo lo escribió?
- ¿Para quién está escrito; quién lo va a leer?
- ¿Se va a publicar en varios idiomas?
- ¿Es un texto individual o existen varias voces?
- ¿La obra incluye historias paralelas concretas?
- ¿Cómo son las leyendas de las ilustraciones?
- ¿Hay muchas citas?
- ¿Hay notas de referencia, al pie, de fuentes o acotaciones?
- ¿Cuál es la jerarquía de los capítulos, folios explicativos, secciones, etc.?
- ¿Incluye un prólogo o introducción?
- ¿Incluye apéndices extensos?
- ¿Hay tablas o cuadros cronológicos?
- ¿Hay un glosario de vocabulario técnico?
- ¿Qué criterios sigue el índice?
- ¿Cuáles son los criterios de producción, impresión, sobre el tipo de papel o de encuadernación?
- ¿Qué cualidades tonales tiene el tipo?
- ¿En qué color se van a producir los tipos?
- ¿Cuál es el precio de venta al público previsto?<sup>90</sup>

Como se puede ver, estas preguntas no solo ayudan a definir una fuente de letras sino también a definir el carácter del diseño general en todos los otros aspectos.

A modo de recomendación general se sugiere escoger una familia tipográfica con varios grosores. En general, en las novelas para adultos se utilizan tamaños entre 8.5 a 10 puntos. A partir de este legible tamaño, Andrew Haslam, creador de libros infantiles apunta a jerarquizar mediante el tamaño de la letra basándose

<sup>88</sup> Willi Kunz. “Tipografía. Macro y micro estética”. Editorial Gustavo Gili. [www.2gmagazine.com](http://www.2gmagazine.com). Enero 20, 2011.

<sup>89</sup> Karen Cheng. “Diseñar Tipografía”. Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2006. Pág. 7

<sup>90</sup> Andrew Haslam. “Tipo e Imagen”. Creación, diseño y producción de libros. Editorial Blume. 2007.

en la escala sucesiva de Fibonacci, o una escala y una media escala. Normalmente se usa el tamaño y el grosor para marcar las diferencias pero también se puede usar una tipografía diferente.

En el caso de los niños y la web, se ha hecho un estudio publicado en Usability News sobre la tipografía preferida entre los niños (de 9 a 11 años con vista perfecta) para la lectura on-line. Las comparaciones fueron hechas entre las fuentes Times New Roman, Courier New, Arial y Comic Sans, en 12 puntos y en 14 puntos.

Los resultados fueron que la tipografía en 14 puntos era más fácil y rápida de leer. La más atractiva para los niños fue Comic Sans y es la que quisieran que se use en los libros de escuela. Después de esta le sigue la fuente Arial.<sup>91</sup>

Imagen 3.6 Cuadro de ejemplificación

<p>1. Times New Roman, 14 pts.: Los niños preferimos tipografía grande y amigable.</p>	<p>2. Courier New, 12 pts: Los niños preferimos tipografía grande y amigable.</p>
<p>3. Arial, 14 pts: Los niños preferimos tipografía grande y amigable.</p>	<p>4. Comic Sans, 12 pts: Los niños preferimos tipografía grande y amigable.</p>

Fuente: Realizado por la autora.

### 3.1.5 Fotografía

Actualmente los observadores tienen una vasta experiencia visual debido al bombardeo de imágenes bien logradas que se presentan en todos los medios.

<sup>91</sup> Michael Bernard, Melissa Mills, Talissa Frank, & Jan McKown. "Which Fonts Do Children Prefer to Read Online?". Usability News, Software Usability Research Laboratory (SURL).Wichita State University. 2001. www.surl.org. Septiembre 15, 2011.



Para Jay Kinghorn y Jay Dickman, una fotografía se compone de tres elementos clave: la composición, la iluminación y un gran momento.

La magia de la fotografía nace cuando ella es capaz de transportar al espectador al lugar o situación de la imagen. Esta herramienta es muy usada cuando se trata de hacer presentes momentos históricos. El objetivo de muchos fotógrafos es contar historias con sus fotos, hacer una narración.

Imagen 3.7 “El macizo” hace trucos con los trompos.



Fuente: Realizado por la autora.

Para los autores ya citados, es importante preparar la escena de la narración, introducir al espectador con planos de situación para que sepa en qué lugar se encuentra. Después, presentar detalles de la historia hace que el espectador se sumerja en ella. El siguiente paso recomendado es fotografiar personas de ese lugar o actividad para que el observador sienta empatía. Buscar los momentos clave hace que una fotografía sea interesante. Una imagen final cierra la historia y deja satisfecho al espectador.

Fotografiar personas al principio puede ser intimidante pero las claves están en abordar con confianza a personas desconocidas y poner interés en ellas y en lo que hacen. Como “tips” para abordar a personas se plantea:

- No ir en grupo, es mejor ir solo o acompañado por una sola persona para que el sujeto no se sienta intimidado.
- Establecer contacto visual.

- Demostrar interés por lo que la persona hace.
- Pedir permiso antes de tomar la foto.

Cuando es necesario fotografiar niños es indispensable pedir el permiso de sus padres para hacerlo. Las mejores fotos nacen cuando los niños se aburren de la presencia del fotógrafo y vuelven a su actividad anterior. Como consejos se exponen los siguientes:

- Pedir permiso a sus padres.
- Agacharse a la altura del niño para que no se sienta superioridad.
- Enseñar la foto al niño (y a sus padres)
- Enviar una copia impresa de la foto al sujeto.
- Tomarse tiempo y trabajar la situación. No darse por satisfecho/a.<sup>92</sup>

### 3.1.6 Infografía

Una parte importante en el diseño editorial es la infografía. Los infográficos son conjuntos de texto y gráficos que “son tremendamente útiles para presentar la información que es complicada de entender a través del puro texto.”<sup>93</sup>

Los infográficos son muy útiles cuando hay que exponer información numérica, una situación geográfica o el lugar de los hechos o cuando existe información que se piensa visualmente. Básicamente, en la infografía hay que combinar la ilustración con el periodismo para transmitir correctamente la información.<sup>94</sup>

Imagen 3.8 Infográfico combinado de mapa y tabla.



Fuente: Diario El Comercio. “El Enami busca alianzas con cuatro empresas extranjeras”. Pág.6. Septiembre 19, 2011.

<sup>92</sup> Jay Dickman, Jay Kinghorn. “Fotografía Digital avanzada”. Ediciones Anaya Multimedia. 2006. España. Capítulo 1, 8, 9.

<sup>93</sup> Elio Leturia. “¿Qué es infografía?”. Revista Latina de Comunicación Social. www.ull.es . Enero 20, 2011.

<sup>94</sup> Elio Leturia. “¿Qué es infografía?”. Revista Latina de Comunicación Social, 4. 1998 www.ull.es. Septiembre 14, 2011

Los tipos de infográficos tienen algunas clasificaciones y cada uno tiene funciones específicas.

- **Gráficos de barras:** Se utilizan para comparar información de la misma categoría.
- **Gráfico de sectores, pies o tortas:** Muestran datos en relación con un todo, con el 100%.
- **Gráfico de líneas:** Muestran variaciones a lo largo del tiempo de una o más variables. En este tipo de gráficos se podrían incluir las líneas de tiempo.
- **Mapas:** Son proyecciones bidimensionales de un espacio o lugar.
- **Tablas y Matrices:** Muestran la información solo numéricamente.
- **Diagramas de Relaciones:** Como los diagramas de Venn, de árbol, lineales.
- **Tridimensionales:** Ortogonales, que presentan al objeto en tres vistas diferentes; axonométricas, que en un mismo dibujo presentan 3 vistas del objeto; perspectiva, con la deformación correspondiente a la vista del ser humano.
- **Detalles ocultos:** También existen gráficos para explicar un proceso o mostrar detalles ocultos.<sup>95</sup>

### 3.1.7 Ilustración

La ilustración tiene como principal cliente al público infantil y es con este con quien los ilustradores pueden dar rienda suelta a su imaginación. Algunos dibujantes han utilizado técnicas como la acuarela, la pintura acrílica, óleo, pasteles, collages, técnicas mixtas y digitalización para dar vida a sus obras. Otros han

Imagen 3.9 Infográfico tipo fiebre arriba y tipo barra abajo.



Fuentes: Asocaval, BVQ y AAFEE  
 Fuente: Diario El Comercio. "Los celos, ña mayor causa de agresión". Pág. 2  
 Semanario Líderes. "El negocio se modifica, no desaparece". Pág.13. Septiembre 19, 2011.

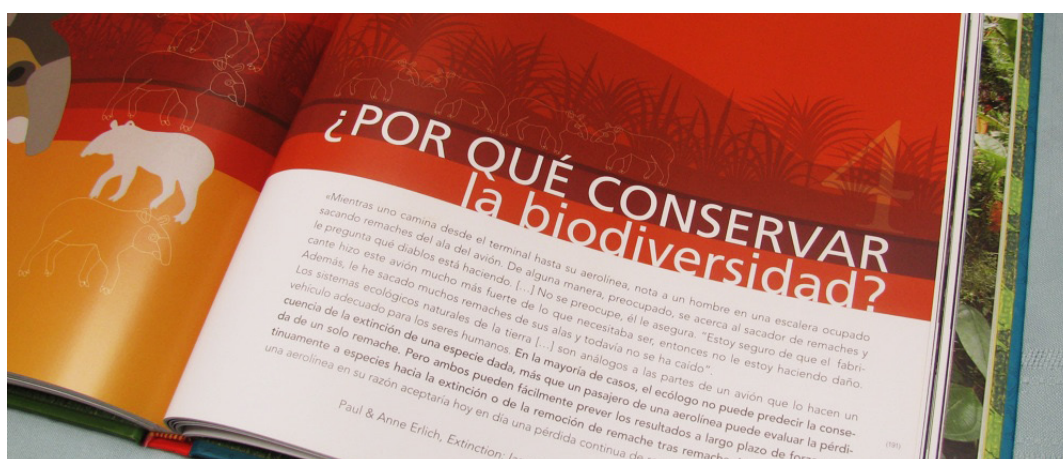
<sup>95</sup> Ibid. Andrew Haslam.

encontrado inspiración en diferentes movimientos artísticos. A pesar de que el ilustrador no busca un estilo determinado, las características de su obra comunican intrínsecamente y tienen una reacción en el público.

Una de las preguntas típicas cuando se empieza a estudiar ilustración es la siguiente: “¿Cuándo hablaremos de estilo?” La respuesta, naturalmente, es nunca. “Estilo” es una palabra que usan los demás para hablar de lo que haces. Si quieres que tu forma de dibujar se desarrolle con naturalidad e integridad, es esencial que no busques conscientemente un “estilo”. El proceso de trabajar con honradez, y con pasión por el tema, permitirá que tu obra evolucione y desarrolle su propia identidad.<sup>96</sup>

### 3.1.8 Libros de Mesa

Imagen 3.10 Libro de Mesa Biota Maxima



Fuente: Oliver Dangles, François Nowicki.

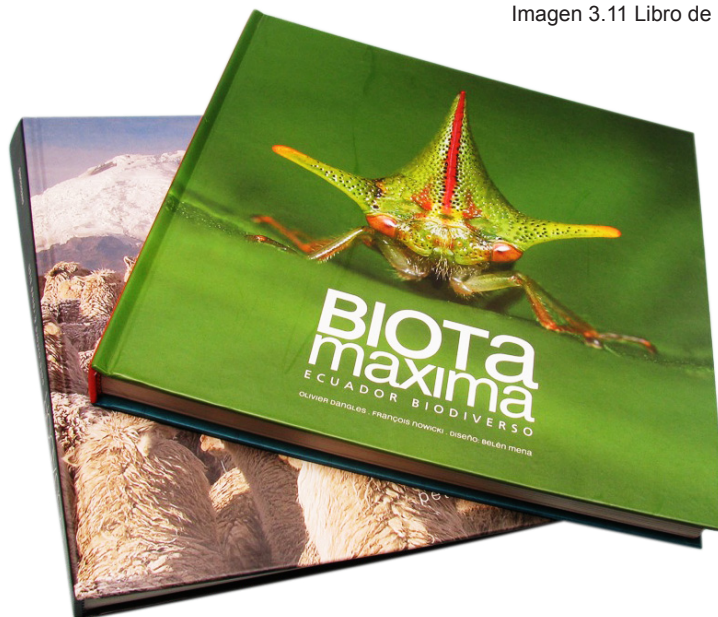
Originariamente, en inglés se conocen como “coffee table books” o libros para mesa de café. Se diferencian de otro tipo de libros por ser más decorativos y que en ciertas casas se exhiben como adornos. Generalmente son de gran formato, tienen tapa dura, su encuadernación y acabados son especiales y muy cuidados. Hay que tener en cuenta la calidad de la impresión para que el libro destaque.

Dentro de las características esenciales de un libro de mesa es que en su contenido prima la imagen sobre la palabra. “En estos libros la importancia está en el diseño editorial y las fotografías o ilustraciones, el texto aunque tiene importancia generalmente es bastante breve y acompaña el material gráfico.”<sup>97</sup>

96 Martin Salisbury. “El dibujo”. Ilustración de libros infantiles. Editorial Acanto. Barcelona, España. 2004.

97 Red Gráfica Latinoamericana. “Coffee Table Books”. [www.redgrafica.com](http://www.redgrafica.com). Julio 21, 2011

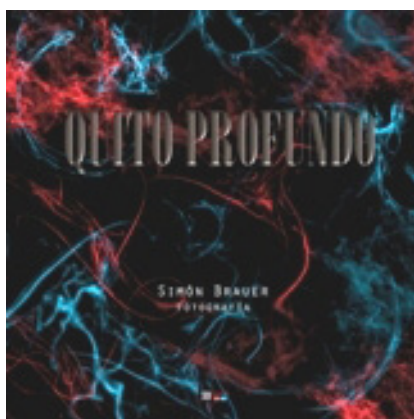
Imagen 3.11 Libro de Mesa Biota Maxima



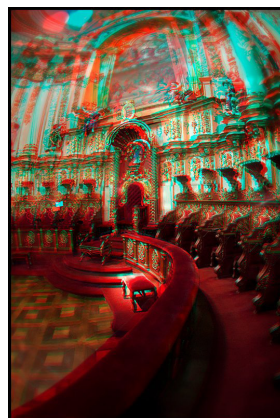
Fuente: Fotografía realizada por la autora.

Generalmente se ubican en lugares acogedores de las casas donde se reciben invitados especiales o favoritos, pueden ser salas, salas de estudio, lugares de espera o rincones acogedores de la casa.<sup>98</sup>

Imagen 3.12 Portada y fotografía del libro Quito Profundo.



Fuente: [www.librimundi.com](http://www.librimundi.com). Consulta: Julio 20, 2011



Fuente: [www.facebook.com/Quito-Profundo-fotografia-3D](https://www.facebook.com/Quito-Profundo-fotografia-3D). Consulta: Julio 20, 2011

Un ejemplo destacado de libro de mesa ecuatoriano es la publicación “Quito Profundo” del fotógrafo Simón Brauer. (Impreso en Ediecuadorial, publicado en Quito, 2010. 96 páginas. Costo \$40. Auspiciado por el FONSAL, Grupo El Co-

<sup>98</sup> “Libros de Mesa de Café”. [www.pasiondeco.com](http://www.pasiondeco.com). Julio 20, 2011.

mercio y Automotores y Anexos) Este libro es un compendio de fotografías de Quito en tres dimensiones. Es un ejemplo porque estuvo comercializado mediante los suscriptores del diario El Comercio y tiene gestión en una RSV (Facebook), como se citará más adelante y el público objetivo es el mismo que el de este proyecto.

### **3.1.9 Procesos de impresión**

Existen varios tipos de impresión de acuerdo al soporte de impresión y al tiraje que se realizará como por ejemplo la serigrafía, la flexografía, el huecograbado, el offset, la impresión láser, la inyección de tinta. Para este caso, el libro de juegos tradicionales, se tomará en cuenta la impresión sobre papel.

#### **- Inyección de Tinta**

“Inkjet” di para gotas de tinta sobre el papel. Es frecuente su uso en impresoras de escritorio. Las gotas son dirigidas eléctricamente hacia donde deben impactar. Un problema frecuente con estas impresoras es el corrimiento de la tinta en el papel. Las alternativas de formato y gramaje son limitadas. <sup>99</sup>

#### **- Láser**

Son las más utilizadas. Utilizan el proceso xerográfico en el cual un tambor rotatorio es cargado de energía eléctrica. Con un láser se invierte la carga en las regiones donde se va a imprimir. La región que permanece cargada atrae a las partículas del tóner o pintura. El papel, que tiene una carga opuesta al toner y es más fuerte hace que se adhiera el color. Para que el color se fije se necesita después una presión mecánica y provocar calor. Si se utilizan 4 colores o CMYK, el proceso se repite 4 veces. Las impresoras láser suelen tener una resolución de 600ppp. Trabajan comúnmente con formatos de papeles A4 y A3 y con gramajes entre 80 y 135 grm/m<sup>2</sup>.<sup>100</sup>

<sup>99</sup> Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. “Salidas”. Manual de Producción Gráfica, Recetas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2004.

<sup>100</sup> Ibid. Manual de Producción Gráfica, Recetas.

### - Sublimación de color

También son llamadas impresoras de transferencia térmica. Es cara, se utiliza en ciertas pruebas digitales, impresión sobre papel fotográfico o transparencias.

### - Offset

Puede ser en húmedo o en seco. Este proceso funciona permitiendo e impidiendo la adherencia de la tinta a los tambores que plasman la imagen. Utilizan agua o grasa para hacerlas funcionar.

### - Flexografía

Es muy utilizada en el packaging y genera posibilidades para imprimir sobre cartón, papel, plástico, metal. Es una técnica de grabado en relieve sobre una superficie elástica de goma. La tinta se transfiere de la goma a la superficie.

Imagen 3.13 Diferencias entre técnicas de impresión.



Fuente: Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. "Salidas". Manual de Producción Gráfica, Recetas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2004.

Imagen 3.14 Diferencias entre técnicas de impresión.



Fuente: Kaj Johansson, Peter Lundberg, Robert Ryberg. "Salidas". Manual de Producción Gráfica, Recetas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2004.

## Tipos de Papel

En el mercado se encuentran muchos tipos de papel. El que más se usa para impresión es el "fine paper" o papel de calidad. Para elegir el papel adecuado el libro "Manual de Producción Gráfica" sugiere tener en cuenta:

- **La sensación que se desea transmitir con el producto impreso:** Definir si el propósito es vender, informar, anunciar una marca, etc.
- **Longevidad deseada:** Si se requiere mayor longevidad se puede usar papel permanente o papel archivo. Es más durable el que tiene fibra de algodón, en este caso el papel archivo.
- **Coste aproximado:** Depende de la calidad elegida. En los tirajes cortos no es muy representativo mientras que en los largos sucede lo contrario.
- **Qué es más importante:** Legibilidad de texto o calidad de imágenes.
- **Lineatura y rango de tonos:** Mientras más lineatura hay más calidad de imágenes y la capacidad de reproducir todos los tonos de un gráfico depende del papel.
- **Técnica de impresión utilizada**
- **Acabados:** Hay que tener en cuenta si el papel se va a plegar, encolar, etc.
- **Distribución:** Si se difunde por correo, el peso del papel puede ser un factor



importante.

- **Importancia del impacto ecológico para el cliente:** Existen opciones más ecológicas como el papel blanqueado sin cloro, el papel reciclado, con fibras alternativas o sin madera o hecho de bosques reforestados. Las tintas con metales pesados, con disolventes petroquímicos y los baños para incrementar el brillo influyen también en el impacto del producto con el ambiente. <sup>101</sup>

## Encuadernación

Existen algunas formas de agrupar las hojas de una publicación. Al escoger el tipo de encuadernación hay que tomar en cuenta el uso que la publicación va a tener, el tipo de papel y sobretodo su cantidad de hojas. Los tipos de encuadernación son los siguientes:

Imagen 3.15 De izquierda a derecha: Anillado, grapado y encolado.



Fuente: Grupo Manas. "Acabados Post-impresión". [www.grupomanas.com](http://www.grupomanas.com). Septiembre 21, 2011.

- **Grapado:** Se utiliza para revistas o talonarios de pocas hojas. Consiste en poner grapas en el lomo.
- **Encolado:** Se recogen los pliegos en cuadernillos plegados, a estos se les hace unos cortes en el lomo por donde entra cola caliente y une todos los cuadernillos.
- **Cosido:** Se recogen los pliegos en cuadernillos y se los cose con hilo vegetal. Es muy resistente.
- **Anillado:** Se perforan las hojas para unir las con un anillo metálico y resistente. Es aconsejable para cantidades pequeñas. Admite hasta 200 hojas.

<sup>101</sup> Ibid. Manual de Producción Gráfica, Recetas.

- **Espiralado:** Se perforan las hojas y se unen con un espiral plástico o metálico. Solo se pueden anillar hasta 500 páginas. <sup>102</sup>

### Acabados en papel.

Para tener un producto final en serie en excelentes condiciones y dar paso a acabados más creativos existen varias posibilidades en el mercado.

Imagen 3.16 De izquierda a derecha, de arriba a abajo: Troquelado, grabado o golpe en seco, barniz UV, estampado, plastificado, falso relieve. Anillado, grapado y encolado.



Grupo Manas. "Acabados Post-impresión". [www.grupomanas.com](http://www.grupomanas.com). Septiembre 21, 2011.

- **Hendido:** Se utiliza para doblar papel muy grueso o cartulina sin que se rompa. Es una pequeña hendidura en el doblez. Un ejemplo claro son las carpetas.
- **Perforado:** Se utiliza para facilitar el corte de ciertas partes del papel al usuario. Son unos pequeños cortes discontinuos. Se usa mucho en cupones o boletos.
- **Laminado o plastificado:** Para proteger a las hojas de la humedad, suciedad y fricción se cubre el papel con una lámina plástica de PVC. Puede ser brillante, mate, con relieve o textura.
- **Barniz:** Cumple la misma función que el laminado y es un poco más econó-

<sup>102</sup> Grupo Mañas. "Acabados Post-impresión". [www.grupomanas.com](http://www.grupomanas.com). Septiembre 21, 2011.

mico. Puede ser selectivo, es decir, aplicarse solamente en una zona.

- **Troquelado:** Se utiliza para cortar el papel de formas no regulares o rectas.
- **Grabado:** Produce una imagen que sobresale del papel. Es un golpe en seco mediante presión.
- **Estampado:** Imagen en alto relieve con una lámina metálica sobre ella. Se hace con calor.
- **Termorelieve o falso relieve:** Se consigue un relieve mediante la aplicación de un polvo que queda adherido a la tinta.

### 3.1.10 Empaques para libros

En el caso de este proyecto, el diseño industrial se dirigiría a la rama de procesos de impresión y empaques. Estos cumplen varias funciones como contener, proteger, dispensar, generar una diferencia de los productos similares, medir la cantidad estandarizada de cada producto,



Imagen 3.17 Ejemplo de Retractilado automático.

Fuente: [www.axmes.org](http://www.axmes.org). Septiembre 20, 2011.

pero sobretodo son un determinante de mercadeo. Estos atraen y son vendedores silenciosos. Pueden ser los causantes de que un producto tenga éxito como que no lo tenga.<sup>103</sup>

La rapidez de elección de un producto depende del “packaging” y a pesar de la densidad de mensajes visuales que se emiten en la sociedad occidental, mediante el diseño se debe conseguir dar consistencia al concepto del producto y explotar sus características para atraer y seducir a sus potenciales clientes.<sup>104</sup>

<sup>103</sup> Nancy Rivera Gularte. “¿Qué es un empaque?”. Desarrollo para el procedimiento del uso del cartón corrugado como material de empaque para velas aromáticas en presentación de parafina. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. 2004. Pág.11

<sup>104</sup> Giles Calver. “¿Qué es el Packaging?”. Mexico. Editorial Gustavo Gili. 2004. Pág. 38

Las consideraciones que se deben tener al diseñar un embalaje son:

- Posibles roturas por un manejo brusco, golpes, choques, presiones, vibraciones en los procesos de manejo, transporte y almacén.
- Exposición a la contaminación, polvo, smog, químicos, humedad, gases, lluvia, excesivo calor o algún elemento tóxico.
- Posible inestabilidad química del contenido, siendo afectado por el aire, el tiempo, la luz o temperaturas extremas.
- Posible absorción de olores.
- Posible deterioro de las etiquetas.

Es también de suma importancia tener en cuenta las medidas estándares de los palets (1200mm. x 1000m.), la capacidad del transporte para diseñar en base a eso y minimizar el desperdicio de espacio, dinero y/o tiempo.<sup>105</sup>

En el caso de los libros, cuando no tienen un embalaje o empaque, son muy frágiles. Las hojas y toda la edición exterior son vulnerables al mal trato durante el transporte y estas fallas pueden perjudicar su venta.

Por ejemplo, algunas publicaciones del diario El Comercio, no solo se reparten a los suscriptores en sus casas sino que también a todos los voceadores en la ciudad, por tanto, los libros están expuestos a golpes, humedad o excesiva luz solar.

Los embalajes más usados en libros son el plastificado o retractilado automático, que recubre el libro con una funda plástica adherida, puede ser al vacío o no. Se usan también empaques de cartón por cada libro, este les protegería de los golpes pero no de la humedad o lluvia.

### **3.2 Diseño Audiovisual y Web**

Hace algún tiempo las páginas eran un poco aburridas, sin color y sin interacti-

---

<sup>105</sup> Idid 60 Nancy Rivera Gularte

vidad. Actualmente existe una gama infinita de posibilidades, tanto que se puede encontrar “una epidemia de sitios a los que resulta imposible entrar, demasiadas animaciones y el tipo de decoración sin sentido y de uso aleatorio del color”.<sup>106</sup>

En el sentido estético es importante tomar en cuenta los conceptos de diseño ya expuestos anteriormente conjugándolos con la interactividad propia de la red para obtener productos útiles, comunicativos y armónicos.

### 3.2.1 Páginas Web

Actualmente el internet es un medio que está en constante crecimiento. Los niños que ahora son “nativos digitales” están cada vez más familiarizados con este medio. En Ecuador, según el INEC 3 de cada 10 ecuatorianos usan el internet, es decir 37,7% de la población en el sector urbano. Cada vez es más común que los ecuatorianos se conecten desde su casa (35% de los usuarios lo hace desde su casa).<sup>107</sup>

Imagen 3.18 Ejemplo de una página web diseñada en formato HTML.



Fuente: [www.mediometro.com](http://www.mediometro.com). Septiembre 10, 2011.

Al contrario del libro, el internet tiene una característica que lo hace asemejarse a la oralidad, y es que la información puede tomarse y publicarse una y otra vez con varias perspectivas y el usuario tiene interacción con el informante.<sup>108</sup>

<sup>106</sup> Op. Cit. Color, La guía más completa.

<sup>107</sup> Redacción Ciencia y Tecnología. “El planeta celebra hoy el Día de la Internet”. Ecuador. Diario El Comercio. Martes 17 de Mayo de 2011. Pág.21

<sup>108</sup> Ibid. Juan Miguel Lorite Fonta.

La interactividad se refiere al “acceso libre a la información con la posibilidad de manipularla”.<sup>109</sup> Para ampliar el papel del receptor se puede hacer que este pase a ser emisor e interactúe con información de su autoría y la comparta con el emisor original u otros usuarios. Además, para el usuario es importante “disfrutar sin complicaciones de las posibilidades que el ordenador le ofrece”<sup>110</sup>

En internet, el usuario puede elegir e interactuar, formar parte activa del proceso, sin seguir necesariamente un proceso lineal, es decir que la elección de una opción no impida el acceso a las otras opciones. Además, da libertad de regresar a puntos anteriores o ingresar a otros apartados fácilmente. Esto se entiende por navegación. Por lo tanto el usuario definirá el tiempo que desea invertir en la página.<sup>111</sup>

Todo este sistema o red se maneja por medio de páginas web, que son los sitios donde se almacenan los datos de forma ordenada y atractiva. “Una página web es una fuente de información adaptada para la World Wide Web (WWW) y accesible mediante un navegador de Internet.”<sup>112</sup>

### **3.2.2 Formatos de una página web**

El formato más usual en la web es HTML. Es el básico y más importante porque se puede visualizar en cualquier soporte y debe llevar la información más importante. También existen páginas hechas en Flash enteramente.

En sus inicios HTML fue como escribir un libro con hipervínculos. Flash aportó con la interactividad y la capacidad de la multimedia a un peso muy bajo. Por un lado, el uso del Flash hace más lenta la navegación, dificulta el posicionamiento en buscadores y necesita un complemento o “plug-in” en el navegador también

---

109 Ibid. Antoni Colomer.

110 Ibid. Antoni Colomer.

111 Antoni Colomer, Rafael Ràfols. “Diseño Audiovisual”. España. Editorial Gustavo Gili. 2003. Pág. 110

112 Lauro Soto. “Página Web Concepto Y Elementos”. México. www.mitecnologico.com Enero 20, 2011.

tiene sus beneficios como incorporar de la manera más eficiente audio y video a una página web y permite presentar atractivamente los contenidos.<sup>113</sup>

Varias fuentes recomiendan hacer una página con ambos combinados, ya que si se hace la página solamente en Flash es probable que no sea visualizada por todos. Daniel Clemente aconseja poner la información más importante y texto en html y usar Flash cuando sea necesario en las aplicaciones, ya que no todas las personas lo pueden visualizar.<sup>114</sup>

Imagen 3.19 Ejemplo de una página web para niños diseñada en formato Flash.



Fuente: Proyecto Primartis del Ministerio de Educación Español. [www.recurstic.educacion.es/primaria/primartis](http://www.recurstic.educacion.es/primaria/primartis). Septiembre 10, 2011.

## Animar la página web: Javascript vs Flash

Para dar animación a la página se pueden usar Javascript o Flash, cada uno con sus ventajas y desventajas.

### Las ventajas de usar Flash son:

- Permite muchas opciones al diseñar.
- Su apariencia no cambia en los diferentes navegadores.

<sup>113</sup> Sebastián Thüer. "Guerra de formatos en la web: HTML 5 vs. Flash". [www.thuer.com.ar](http://www.thuer.com.ar). Septiembre 6, 2011.

<sup>114</sup> Daniel Clemente. "Cómo hacer buenas páginas web". [www.danielclemente.com](http://www.danielclemente.com). Septiembre 08, 2011.

- Soporta vectores
- Tiene un bajo peso
- Se puede hacer programación interna.
- Existen muchas herramientas libres de costo
- Hay más opciones de tipografía

**Pero como desventajas:**

- En muchos portátiles y tablets no se puede abrir.
- A veces es incompatible con diferentes versiones de Flash.

**Las ventajas de Javascript:**

- Ligero de cargar.
- Se puede integrar fácilmente.
- Existen muchas aplicaciones para su uso.
- Agrega interactividad a elementos de la página.
- Es compatible con la mayoría de navegadores, móviles y tablets.

**Pero sus desventajas son:**

- No tiene tantos recursos como el Flash
- No permite que funcionen bien los sistemas complejos.
- Tiene limitadas opciones en 3D
- El Javascript puede ser deshabilitado de cada navegador.

En resumen, cada herramienta tiene funciones específicas, Javascript es recomendado para hacer “slide shows”, validaciones de formularios, menus y submenus, paneles con pestañas, efectos de cajas de luz y cajas de ayuda, elementos collapsables. Flash es ideal para hacer “players” de audio y video, animaciones complejas, 3D y multimedia complejo.<sup>115</sup>

---

115 New Emage. “Flash vs JavaScript, ventajas y desventajas”. [www.newemage.com.mx](http://www.newemage.com.mx). Septiembre 8, 2011



### 3.2.3 Soportes para Web

Las laptops y computadoras de escritorio no son más las únicas que acceden al internet. En los últimos años ha habido una ola de nuevos aparatos con conexión que cada vez son más accesibles y más usados. La venta de smartphones, tablets, PDA, netbooks, ereaders, televisiones, marcos de fotos y cámaras conectadas a la web ha sido vertiginosa.<sup>116</sup>

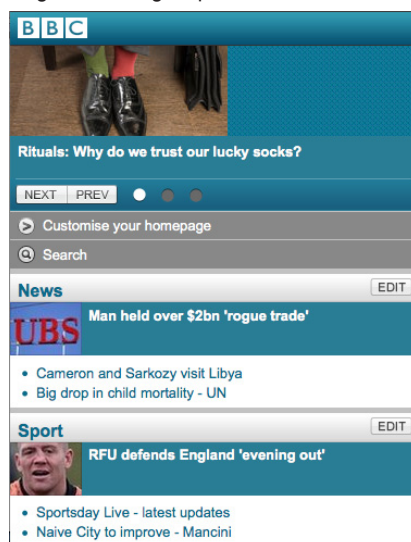
Los PDA o Personal Digital Assistant nacieron antes que las tablets y los SmartPhones. Fueron hechos para facilitar la organización. Ahora incluyen varias funciones como línea telefónica y acceso a la web.

Los tablets son computadoras planas portátiles donde se puede teclear directamente en la pantalla o con la ayuda de un esfero. Pesan entre 2 a 3 libras y tienen conexión a internet. Miden alrededor de 22cm x 30 cm.

Las Netbooks son laptops pequeñas diseñadas para ser fácilmente transportadas, con conexión a internet, procesador de palabras y las aplicaciones de Office generales. Tienen pantallas que miden entre 6 a 10 pulgadas.<sup>117</sup>

Los Smart Phones son teléfonos que no solo desempeñan la tarea de recibir y hacer llamadas sino también mails y editar documentos en Office, tener aplicaciones útiles, tener un teclado QWERTY en general y por supuesto conexión inalámbrica a la web.<sup>118</sup>

Imagen 3.20 Página para móviles de la BBC



Fuente: [www.bbc.co.uk/mobile/web/](http://www.bbc.co.uk/mobile/web/). Septiembre 19, 2011.

<sup>116</sup> Revista Connected World. "Are TVs and Smartphones the Future of the Internet?". [www.connectedworldmag.com](http://www.connectedworldmag.com). Septiembre 8, 2011

<sup>117</sup> "Tablet PC, PDA, Netbooks". [www.wisegEEK.com](http://www.wisegEEK.com). Septiembre 08, 2011.

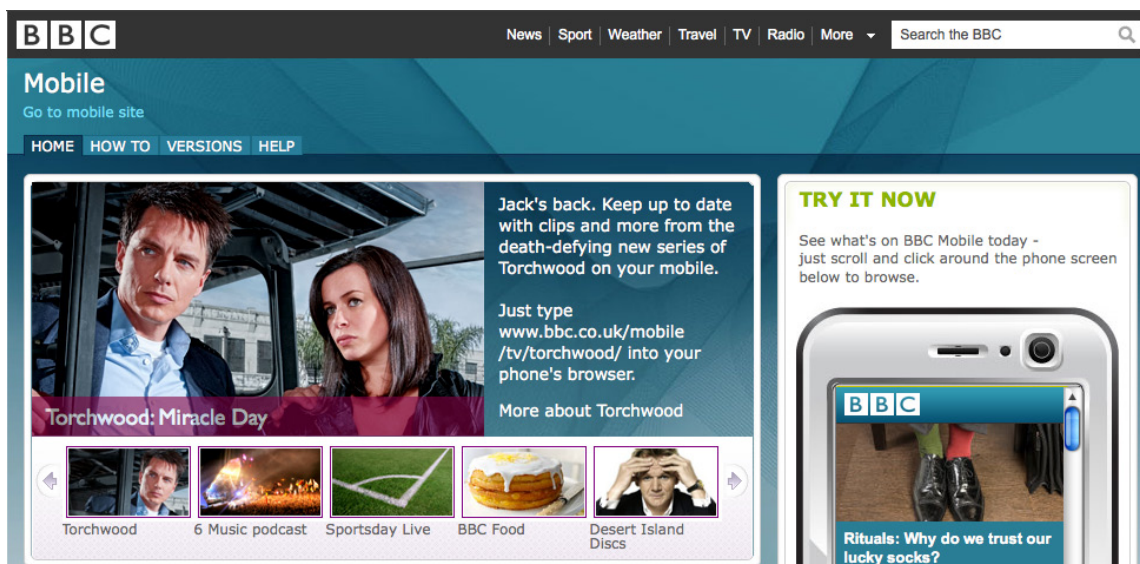
<sup>118</sup> Liane Cassavoy. "What Makes a Smartphone Smart?". [www.cellphones.about.com](http://www.cellphones.about.com). Septiembre 08, 2011.

Cada vez hay más usuarios de este tipo de teléfonos, y el acceso a las páginas web no siempre es satisfactorio.

Los tips para websites sobre Smartphones que da el grupo de MobiThinking en base al criterio de varios panelistas son:

- Tener una página web básica adaptada a móviles.
- Asegurarse que funcione: cargue rápidamente, tenga contenido dinámico y enlaces correctos.
- Solucionar un problema, cumplir una función.
- Enfocarse en lo esencial y en su razón de ser.
- Tener contenidos pequeños, rápidos y fáciles.
- Simplificar pero satisfacer las necesidades.
- Hacer que el sitio para móviles sea fácil de encontrar.
- Hacer que el sitio reconozca el tipo de aparato del usuario.
- Guardar la información sobre preferencias de los usuarios.<sup>119</sup>

Imagen 3.21 Página para móviles de la BBC. La opción para acceder a la página para móviles se sitúa al comienzo de la página como se recomienda.



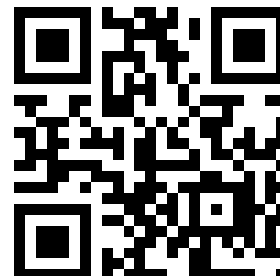
Fuente: www.bbc.co.uk. Septiembre 19, 2011.

<sup>119</sup> MobiThinking. The best & worst of the Mobile Web. www.mobithinking.com. Septiembre 14, 2011

### 3.2.4 Códigos QR

El código QR es una simbología bidimensional creada por la compañía DENSO WAVE en 1994. Son importantes porque mientras los códigos de barras convencionales tienen 20 dígitos, los QR pueden llegar a almacenar 7085 caracteres. Existen varias versiones del código dependiendo de la cantidad de caracteres que se vaya a guardar en él.

Imagen 3.22 Código QR  
(tipo matriz 2D)



Fuente: [www.denso-wave.com](http://www.denso-wave.com). Diciembre 10, 2011.

Mientras más grande sea el tamaño del código impreso, será más estable y fácil de leer con un aparato. En la página oficial de los códigos QR, dentro de sus parámetros de utilización dice que si el código se imprime en una resolución de 300 dpi (cómo es el caso de los libros en una imprenta), cada módulo debería tener el tamaño mínimo de  $0.42\text{mm}^2$ . Después de determinar el tamaño en el que debe ser impreso el código, se debe establecer la zona de margen vacío alrededor del código que es del ancho de 4 o más módulos.<sup>120</sup>

### 3.2.5 Etapas de una Página Web

Para el desarrollo de páginas en internet se necesita seguir un proceso.

#### 1. Definir los objetivos de la página:

Establecer una misión y objetivos escritos del sitio que se va a crear permite tener referentes para las acciones.

#### 2. Determinar las audiencias destinadas y posibles:

Identificar a los usuarios reales y potenciales de una página y recolectar suficiente información sobre ellos para aportar con la información pertinente.

#### 3. Establecer un plan de trabajo con etapas y tiempos.

#### 4. Definir criterios de calidad:

Alta calidad de la página, como por ejemplo estructura, cumplimiento de objeti-

<sup>120</sup> Denso Wave Incorporated. "Printer Head Density and Module Size". [www.denso-wave.com](http://www.denso-wave.com). Diciembre 10, 2011.

vos, conocimiento de la audiencia, usabilidad, solvencia, autoría, auspiciantes, contenidos, valor agregado, interactividad, accesibilidad, actualización, estructura hipertextual, acceso gráfico a la estructura general, diseño, ergonomía, navegabilidad, identidad visual, netiquette y recuperación de impacto.

#### **5. Determinar los contenidos:**

Se elabora un plan de contenidos con la información básica y la ampliada (que puede presentarse posteriormente). Los textos serán redactados para la web para que sean más dinámicos. Las frases deberán ser cortas, simples y claras.

#### **6. Estructura de contenidos:**

La hipertextualidad es una característica de la web. Para una navegación fácil es mejor hacer una jerarquización de contenidos con niveles y relaciones.

#### **7. Determinar el formato gráfico:**

Se debe usar la forma más apropiada para mostrar la estructura de contenidos, la ergonomía, la definición de la estructura de la página principal, la forma de navegación (cenefas laterales, horizontales, menús desplegados, barras de navegación, indicador de situación), los mecanismos de vinculación, los íconos, imágenes, logotipos, paleta de colores, tipografía, tamaños, cabezales y pies de páginas.

#### **8. Crear documentos de trabajo interno:**

Ayudan a controlar el desarrollo y la calidad de la página web.

#### **9. Construir, visualizar y testear:**

Aquí se acuerda la complejidad técnica de la página, las posibilidades de los equipos que maneja el usuario, las diferentes formas de visualización en los navegadores, resoluciones y tamaños de pantalla, el tiempo de carga en el sitio.

#### **10. Promocionar:**

Existen algunas maneras como registrarse en buscadores y directorios, añadir la URL en todos los documentos del proyecto, presentar el sitio en listas de difusión, correo electrónico, servicios de noticias o páginas similares, intercambiar anuncios o "banners".

#### **11. Evaluar:**

Hacer una autocrítica si el sitio cumple con los objetivos establecidos.

## 12. Puesta al día y evolución:

El mantenimiento y la actualización son muy importantes para que la página sea visitada.<sup>121</sup>

Un estudio en la Universitat de Lleida, España, plantea lo siguiente:

(...) se debe realizar una Web intuitiva, transparente, que ayude a los usuarios y que les permita conseguir sus objetivos de forma rápida, eficiente y fácil. Si los siguientes pasos no son obvios, los usuarios gastarán un tiempo precioso intentando deducirlos y provocará un cierto sentimiento de frustración en el uso de este sitio Web.<sup>122</sup>

Estos parámetros se aplican claramente a los adultos. La audiencia infantil, al estar en edades muy cambiantes es muy heterogénea pero de manera general se pueden citar algunas formas de hacer una página web entretenida para niños:

- Los sonidos y animaciones gustan mucho.
- Los menores generalmente recorren la pantalla con el puntero.
- Usar metáforas de navegación para que la página sea más familiar y comprensible.
- Los niños pequeños no usan mucho la barra de scroll (hasta los 8 años aprox.)
- Los niños suelen leer las instrucciones de uso, por tanto estas deberían ser muy sencillas. Aunque cada vez es más común que estos usuarios se arriesguen a navegar por intuición sin leer instrucciones. Según los estudios de Jakob Nielsen, este comportamiento depende de la experiencia que los usuarios tengan al usar el internet.<sup>123</sup>

El mismo autor en sus estudios del uso del internet en niños sacó una tabla de diferencias de uso entre los niños y los adultos. En este caso, se citarán las características de usabilidad de los niños de 3 a 12 años a continuación:

---

121 Alicia García de León "Etapas en la Creación de un Sitio Web". Perú. Biblios Número 14. Octubre 2002

122 Ibid. 17. M. González et Ai.

123 Yusef Hassan Montero. "Diseño web orientado a niños". [www.nosolousabilidad.com](http://www.nosolousabilidad.com). Artículo de septiembre 21 de 2004. Julio 23, 2011.

Objetivo de visitar páginas web	Entretenimiento
Primeras reacciones	Juzgar el sitio rápidamente ( Irse si no es satisfactorio)
Disposición de esperar	Quieren satisfacción instantánea
Seguir las convenciones de interfaces de de usuario	Preferible
Control por el usuario	Preferible
Comportamiento al explorar	Les gusta probar muchas opciones Pasar toda la pantalla con el puntero
Navegación múltiple o redundante	Muy confusa
Botón “ir atrás”	No usado en niños pequeños, usado en niños mayores.
Leer	Los niños más pequeños no leen, los intermedios a veces y los mayores hacen una lectura rápida de la página.
Metáforas con la vida real, por ejemplo, navegación espacial.	Muy útil para los pre-lectores.
Tamaño de la letra	14 puntos para los niños pequeños 12 puntos para niños grandes
Limitaciones físicas	Tipeadores lentos, uso pobre del ratón
Scroll	Evitado por los más pequeños, algunos niños mayores lo usan.
Animación y sonido	Agradable
Publicidad y promociones	No la distinguen del contenido real
Revelación de información privada	Concientes del riesgo: Dubitativos al subir información
Diseño basado en targets de edad	Crucial, con finas distinciones entre los grupos de edad
Opción “Buscar”	Necesidad de botones más que búsqueda, mayores si lo hacen.

Traducido por la autora. <sup>124</sup>

Existen muchísimos ejemplos en la red de páginas dirigidas a niños. Algunos ejemplos que según las características anteriores estarían bien logrados son: [www.dole.com](http://www.dole.com) (seccion niños), [www.poissonrouge.com](http://www.poissonrouge.com), [kids.discovery.com](http://kids.discovery.com)

### **Caso de Estudio: PoissonRouge**

PoissonRouge es una página de juegos para niños que prefiere mantenerse gratuita. Para su existencia tiene una boutique de objetos de la marca “PoissonRouge”

<sup>124</sup> Jakob Nielsen. “Children’s Websites: Usability Issues in Designing for Kids”. [www.useit.com](http://www.useit.com). Publicado en el 13 de septiembre de 2010. Julio 23, 2011.

Imagen 3.23 Página principal de Poisson Rouge.



Fuente: [www.poissonrouge.com](http://www.poissonrouge.com). Consulta: Julio 22, 2011

ge” o pez rojo en francés. Como analizaba Nielsen, esta página casi no contiene texto y no se necesita hacer scrolling. Además es fácil navegar solamente con el puntero por toda la pantalla y permite descubrir nuevos juegos.

### 3.2.2 Juegos en web para niños

Existe una variedad inimaginable de tipos de juegos para niños y adultos en el internet. Pueden ser educativos, estimulativos, creativos o simplemente divertidos.

Existen varios beneficios de los juegos online para esta audiencia. Por ejemplo, los niños que juegan en web pueden disfrutar del reconocimiento y la satisfacción que se generan con los pequeños triunfos de los juegos, por tanto su autoestima se eleva. En sus capacidades físicas, algunos estudios revelan que los niños que juegan con animaciones y videos tienen mejor coordinación mano – ojo. Por otro lado existen muchos juegos que hacen trabajar mucho la mente de los niños y les enseñan a realizar multi-tareas.<sup>125</sup>

<sup>125</sup> Susan Arendt. “Study: Online Gaming Good for Teens”. [www.wired.com](http://www.wired.com). Julio 23, 2011.

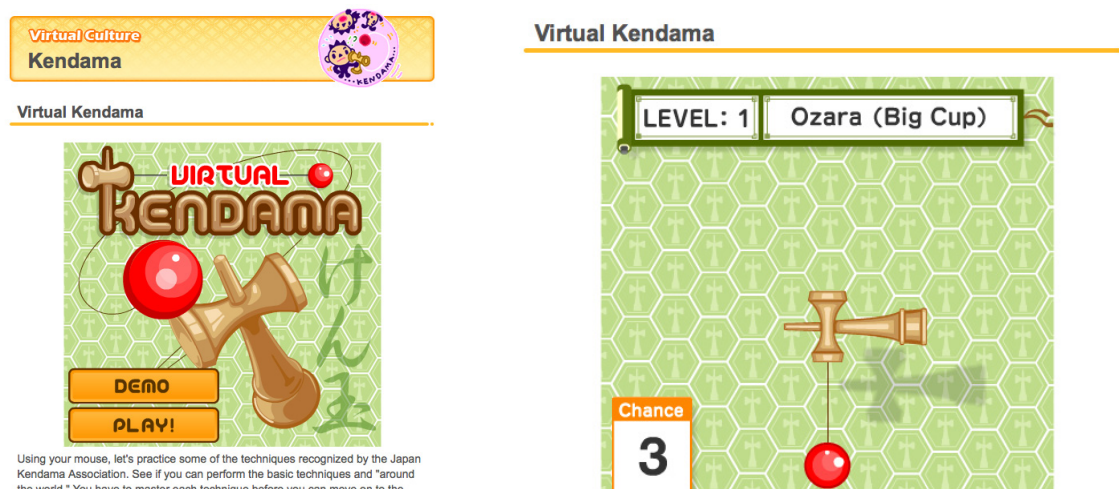
Como se presentará más adelante, por ejemplo en el caso de la red social infantil Nanoland, algunas páginas ligan sus contenidos con los proyectos de interés principales, esto significa, poner claves o contraseñas sacadas de los programas de televisión, de los productos comprados o de libros para poder continuar con el juego.

Muchas veces, en el caso de no poseer esta contraseña, la página sugiere pagar un costo para seguir jugando. De ese modo se satisface el objetivo de lucro.

Para el objetivo de este proyecto se encontraron ejemplos relativos a la enseñanza y práctica de los juegos tradicionales y los deportes. Como ejemplo aplicado a los deportes existe la página [www.sikids.com](http://www.sikids.com) o Sport Illustrated Kids. Aquí existen varios juegos relativos a tennis, futbol, ciclismo, entre otros.

Una propuesta cercana al tema de juegos tradicionales fue encontrada en un sitio japonés donde mediante un juego en “flash” se enseñaba como jugar con una especie de “valero” japonés. Un aspecto interesante de la página es que también incentivaba a los niños a realizar este juego en la vida real.

Imagen 3.24 Virtual Kendama.



Fuente: [www.web-japan.org](http://www.web-japan.org). Consulta: Julio 22, 2011



Muchas de las páginas que incluyen juegos culturales o educativos (como por ejemplo [www.funbrain.com](http://www.funbrain.com) o [www.learn4good.com](http://www.learn4good.com), [fifiandtheflowertots.com](http://fifiandtheflowertots.com), [www.pingu.net](http://www.pingu.net), [www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com), [www.thomasandfriends.com](http://www.thomasandfriends.com)) tienen una retroalimentación con los padres incluida en la página. Ésta comunicación de dos vías también se genera por medio de las redes sociales virtuales, pero muchos de los padres no acceden a ellas.

Imagen 3.25 Club Penguin es uno de los ejemplos más conocidos patrocinado por Disney. Es una red social virtual para niños donde se puede encontrar juegos, armar “casas” propias, o tener mascotas. Cuenta con verificación para padres, aplicación para móviles, compras por internet, membresías, entre otras aplicaciones



Fuente: [www.clubpenguin.com](http://www.clubpenguin.com). Septiembre 19, 2011.

### 3.3 Difusión y Mercadeo

#### 3.3.1 Redes Sociales Virtuales o RSV

¿Qué tienen en común Facebook, Twitter, LinkedIn, MySpace? Son redes sociales virtuales. Se conforman por personas conectadas digitalmente.

Las redes actualmente representan una potente herramienta en los procesos internos de una empresa y su relación con el entorno. Para un buen posicionamiento en las redes se aconseja que la empresa no sea un ente impersonal que lanza marketing, sino que se humanice, que los usuarios sepan que hablan con

interlocutores humanos. También se aconseja que se usen las redes internamente en la empresa y que el espacio en la red esté constantemente alimentado para mantener usuarios.

Según un estudio de “eMarketer” del 2010, las principales razones por las cuales los usuarios se hacen fans de las empresas son (en orden de importancia):

1. Recibir descuentos y promociones.
2. Por ser cliente de la compañía.
3. Para que otros vean que al usuario les gusta la marca.
4. Es divertido y entretenido.
5. Para ser el primero en conocer la información de la marca.
6. Tener acceso a contenido exclusivo.
7. Alguien lo recomendó.
8. Para ser parte de una comunidad de ideas afines.<sup>126</sup>

Dos de las más usadas mundialmente son Facebook y Twitter. Ambas están dentro de la clasificación de redes sociales horizontales (es decir que a diferencia de las verticales no tienen un eje temático más que la conexión personal). Recientemente se estrenó la red Google Plus que engloba mucha información y beneficios.

El estudio de la Universidad Camilo José Cela sobre el uso de las redes sociales en España y América Latina<sup>127</sup> demuestra que el involucramiento a las redes sociales se en su mayoría por recomendaciones de amigos, más que por publicidad o casualidad.

Como proyección a futuro, Ecuador es uno de los países con índice más alto

---

126 Instituto Máquina Herramienta. “¿Tenemos que estar en la red social Facebook?”. País Vasco. [www.imh.es](http://www.imh.es). Julio 19, 2011

127 Adolfo Álvaro Martín, Adolfo Sánchez Burón. “Generación 2.0 2011 Hábitos de usos de las redes sociales en los adolescentes de España y América Latina”. Universidad Camilo José Cela. [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net). Septiembre 13, 2011

de uso de redes sociales en adolescentes (94,3% de jóvenes ecuatorianos las usan), por lo tanto, en unos cuantos años, la mayoría de la población adulta habrá estado involucrada alguna vez en una red social.<sup>128</sup>

## Twitter



Twitter es el sitio de “microblogging” más conocido en el internet. En él, los usuarios publican mensajes de texto de menos de 140 caracteres. Tienen seguidores (los lectores continuos) y pueden seguir a otros usuarios también. Sus usos pueden ser: Hacer foros de discusión en tiempo real durante seminarios o congresos, abrir canales de emisión corporativa, distribución de noticias, socialización y networking, coordinar equipos de trabajo, entre otros.



## Facebook

Por otra parte, el Facebook es un sitio donde los usuarios pueden compartir todo tipo de información. Parte de su éxito se debe a la integración amigable con otros sitios populares, por ejemplo Youtube. La mayor parte de usuarios tiene edades comprendidas entre los 35 y 49 años.<sup>129</sup>

Fuente: Social Media Vector Pack. [www.vectoropenstock.com](http://www.vectoropenstock.com). Septiembre 01, 2011.

En esta red social se puede hacer dos tipos de cuenta, la personal o “perfil” y la corporativa o “Fan Page”. Lo más común es comenzar por hacer una cuenta como individuo que es como Facebook nació. Viendo las necesidades de las empresas de tener una presencia en esta red se creó la “Fan Page”. Por esta razón las empresas, según los términos de uso no están permitidas de abrir cuentas como individuos. Hacer una cuenta corporativa, a pesar de que no tiene las mismas funciones de una cuenta individual tiene los siguientes beneficios:

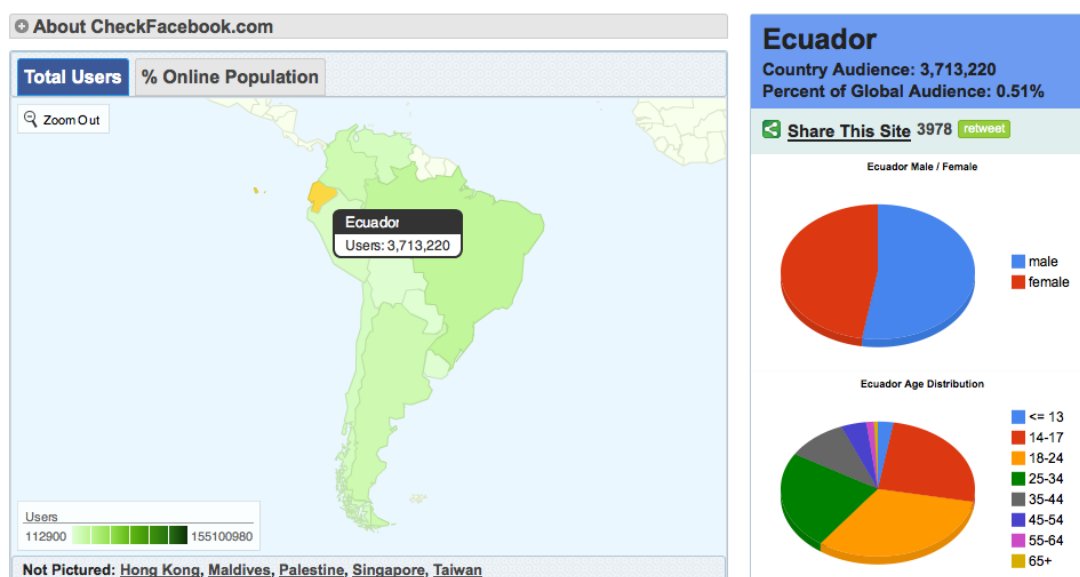
<sup>128</sup> Ibid. Generación 2.0 2011 Hábitos de usos de las redes sociales en los adolescentes de España y América Latina

<sup>129</sup> Lorena Fernández. “Taller de Redes Sociales Virtuales” [www.loretahur.wikispaces.com](http://www.loretahur.wikispaces.com). Julio 19, 2011.

- Permite a todos los usuarios ser fans, no necesitan ser amigos.
- Permiten actualizaciones constantes de status y la inserción de fotos, videos, discusiones, grupos y otros elementos interactivos.
- Permite llevar una estadística del crecimiento de la página.<sup>130</sup>

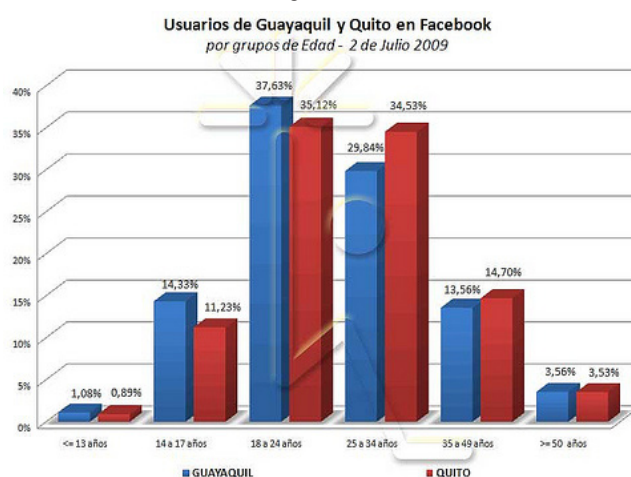
En Ecuador hasta el 20 de septiembre de 2011, existen 3 713 220<sup>131</sup> usuarios de Facebook.

Imagen 3.26 Cuadro de Usuarios de Facebook en Ecuador.



Fuente: www.checkfacebook.com. Consulta: Septiembre 20, 2011

Imagen 3.27 Cuadro de Usuarios de Facebook en Guayaquil y Quito.



Fuente: www.ecuadorinternetmarketing.wordpress.com. Consulta: Julio 16, 2011

<sup>130</sup> Shailesh Ghimire. "Difference Between a Page and Profile on Facebook" www.socialreflections.com. Septiembre 6, 2011.

<sup>131</sup> www.checkfacebook.com

La empresa Incom ha hecho unos estudios de mercado en el 2009 sobre el perfil de los usuarios de esta red social en Ecuador.

## Google Plus

Recientemente se lanzó al mercado la red Google Plus. Existen algunas diferencias con las redes sociales anteriores que hacen que este medio sea tomado en cuenta. Por ejemplo, Google Plus cuenta con “círculos” que agrupan a los conocidos dentro de conjuntos como compañeros de trabajo, amigos, familia, etc. Esto permite compartir información diferente con cada grupo. También cuenta con “Sparks” que funciona para compartir artículos o noticias con otras personas. Un punto fuerte en Google Plus son las videoconferencias hasta con 10 personas a la vez que hacen que la red se asemeje a una reunión en la vida real.

Para los usuarios de móviles se facilita la opción de subir instantáneamente las fotos que se toman y hacer chats con varias personas al mismo tiempo.<sup>132</sup>



## Youtube

A pesar de que este portal no es exactamente una red social virtual, es una de las páginas más visitadas del mundo por el servicio que ofrece: compartir videos. Cada vez más innovador y eficiente, Youtube clasifica los videos y la información de acuerdo a los gustos de los usuarios, postea sugerencias y últimamente ha hecho una adaptación local a países como España, Brasil, Francia, Japón, Irlanda, Italia, Holanda, Polonia y el Reino Unido debido al gran número de usuarios.<sup>133</sup>

Muchas empresas se apoyan en él para hacer más interactivas sus páginas web o sus “fan pages”.

<sup>132</sup> Claudia Bruemmer. “Benefits of the Google Plus Project” [www.toptenwholesale.com](http://www.toptenwholesale.com). Septiembre 6, 2011.

<sup>133</sup> EFE y AFP-NA. “Los nuevos beneficios de YouTube”. [www.infobae.com](http://www.infobae.com). Septiembre 6, 2011.

## ¿Cómo se hace un manejo adecuado de marca en RSV?

Según Social Bakers, Heart of social media statistics, hay ciertos parámetros para evitar los fracasos en manejo de marca.

- Postear una vez al día. Dos o tres veces excepcionalmente si hay una muy buena promoción. Si se publica más puede ser considerado spam.
- No se debería repostear, o publicar el mismo contenido varias veces.
- Como tercer punto, no se debería contradecir o discutir con los fans.
- Hay que omitir los comentarios negativos.<sup>134</sup>
- Si los posts van a ser el mismo día, no deben ser seguidos.
- Publicar diferentes contenidos: videos, links, fotos y status.
- Publicar con descripciones.
- Responder a los fans y rápidamente.

En cuanto a ejemplos del uso a nivel empresarial, en el ámbito internacional están Starbucks, Oreo, Disney, Redbull, Converse o Victoria's Secret. Adecuándose más al mercado de este proyecto, un ejemplo de manejo de página Facebook es Crepes & Waffles Ecuador, con 46.987 fans hasta el 5 de marzo de 2011.

Imagen 3.28 Muro y página inicial de Crepes y Waffles Ecuador.



Fuente: www.facebook.com. Consulta: Julio 20, 2011

134 Martin Homolka, Lukas Maixner, Jiri Voves. "Which brands post too much on their Wall?", "The biggest mistakes you can make on Facebook pages". www.socialbakers.com. Julio 22, 2011.

Imagen 3.29 Página de promociones de Crepes y Waffles Ecuador.

Fuente: www.facebook.com. Consulta: Julio 20, 2011

Como se puede ver en las imágenes, la página Facebook de Crepes responde siempre a sus clientes, incluye fotos, ubicación, menú y promociones. Cabe recalcar que el servicio y el producto también son excelentes.

Por citar un ejemplo del apartado de libros de mesa se puede encontrar el manejo en Facebook de Quito Profundo / fotografía 3d. Esta página se ha desarro-

Imagen 3.30 Muro de Quito Profundo.

Fuente: www.facebook.com. Consulta: Julio 20, 2011

llado en Quito, tiene gran cantidad de fans y ha sido una gran ayuda comercial. Es interesante este proyecto porque tuvo un manejo integral al exponerse al público: se hizo una exposición de las fotografías, se vendió el libro en librerías y se hizo un convenio con el diario El Comercio y su club de suscriptores.

La página de Multicines de Facebook es otro ejemplo de un buen manejo de Fan Page en esta red social. A pesar de que sus aplicaciones en Flash no se despliegan en los aparatos móviles como tablets y smartphones, en computadoras resultan dinámicos y atractivos.

### 3.3.2 ¿RSV en niños?

#### **Caso de Estudio: [www.nanoland.com](http://www.nanoland.com)**

La editorial ecuatoriana Santillana presenta un proyecto muy atractivo dirigido a niños de 8 a 12 años. Fue presentado al público el 20 de julio de 2011. Es un lugar seguro donde se necesita la aprobación de los padres para acceder a los juegos. Se puede jugar, conectarse con otros jugadores, hacer amigos, comprar ropa o accesorios, arreglar su propia casa, entre otros. Aporta al desarrollo cognitivo de los niños.

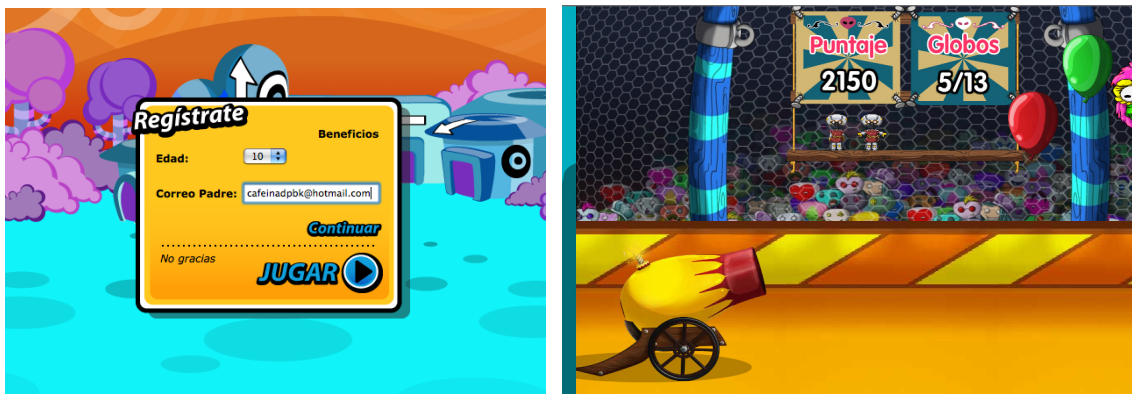
Lo interesante de este producto es que está interconectado con los libros infantiles de María Fernanda Heredia. Por tanto, incentiva al mismo tiempo la lectura y el desarrollo cognitivo. El desarrollo del juego duró 18 meses y estuvo a cargo de 30 expertos.<sup>135</sup>

---

<sup>135</sup> Redacción Cultura. "Nanoland, educación, cultura y videojuego". Diario El Comercio. Publicado Martes, 19 de julio de 2011. Pág. 22.

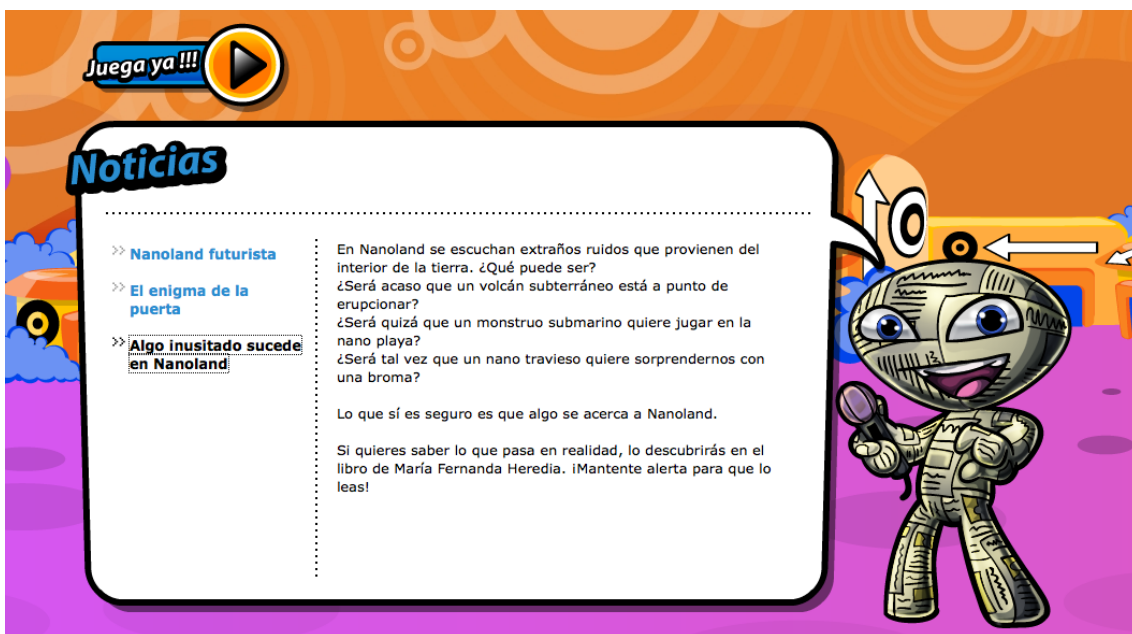


Imagen 3.31 Cuadro de Registro y Juego "Reventar globos"



Fuente: www.nanoland.com. Consulta: Julio 21, 2011

Imagen 3.32 Cuadro de Noticias y Nano Informativo.



Fuente: www.nanoland.com. Consulta: Julio 20, 2011

## **CAPÍTULO IV**

### **Investigación y análisis de la situación actual de los juegos tradicionales de Quito, el proceso cognitivo de los niños y el proceso de diseño editorial y web.**

#### **4.1 Introducción**

En el siguiente capítulo se establecieron bases prácticas sobre la cultura, los juegos, el diseño editorial y el diseño web para niños. También se identificó las páginas web más usadas por los niños y cuáles son las características que tienen en común. Para lograr el objetivo de la investigación se realizaron un análisis de tipos y entrevistas a expertos en los temas de interés.

#### **4.2 Objetivos de la Investigación**

##### **4.2.1 Objetivo General**

Rescatar la memoria histórica de los juegos tradicionales de Quito tanto en adultos como en niños de 6 a 10 años.

##### **4.2.2 Objetivos Específicos**

- Diseñar un logotipo e imagen corporativa del proyecto.
- Generar un libro con historia de los juegos, cómo se juega, fotografías, anécdotas y alto contenido gráfico dirigido a adultos.
- Generar una página web con juegos interactivos en alusión a los juegos tradicionales para niños de 6 a 10 años de edad.
- Proponer estrategias de promoción del proyecto y diseñar las herramientas gráficas para ponerlas en práctica.
- Diseñar un manual del proceso creativo de los primeros cuatro objetivos.

### **4.3. Metodología de la Investigación**

Para lograr el objetivo general que es rescatar la memoria histórica de los juegos tradicionales de Quito tanto en adultos como en niños de 6 a 10 años se aplicó la siguiente metodología:

#### **4.3.1 Enfoque**

Se utilizó un enfoque de investigación descriptivo ya que la información requerida en el proyecto es cualitativa.

#### **4.3.2 Técnicas de Investigación**

Para la recopilación de datos se utilizaron dos técnicas de investigación, las fichas cibergráficas y las entrevistas.

### **4.4 Análisis cualitativo de los sitios web para niños.**

Mediante una ficha cibergráfica se compararon datos de las páginas web para niños visitadas, recomendadas por pedagogos y que obtienen los primeros puestos en los buscadores.

Las variables recopiladas fueron el nombre de la página, la dirección que utilizaba, los colores, el grado de iconicidad, el estilo de la tipografía, el audio, el porcentaje estimado de texto, el número aproximado de juegos, la existencia de una sección para padres y el link a cuentas o fan pages en redes sociales.

Estas variables se muestran en la siguiente ficha.

#### 4.4.1 Ficha de variables de páginas web para niños

##### Columnas

1= Nombre de la página web

6= Audio

2= Dirección

7= Porcentaje de Texto

3= Colores

8= Número de Juegos

4 = Grado de Iconicidad

9= Sección para padres

5= Estilo de Tipografía

10= Cuentas en Redes Sociales

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
a. Childtopia	childtopia.com	Celeste y verde	Caricatura 2D	Palo seco, redondeada, mayus	Poco	40%	+ de 40	si	no
b. Club Penguin	clubpenguin.com	Celeste, blanco	Caricatura 2D	Palo seco, mayus y minus	Poco	5%	+ de 20	si	no
c. Crayola	crayola.com	Verde y amarillo	Fotografía y caricatura 2D	Palo seco, redondeada	No	50%	12 y activ	si	fb
d. DK	tudiscovery-kids.com	Celeste, verde y amarillo	Caricatura 2D	Palo seco, bold, redondeada	No	20%	+ de 40	si	fb tw
e. Dinosaurio.com	dinosaurio.com	Verde y naranja	Caricatura 2D	Palo seco, regular	No	80%	+ de 40	si	no
f. El Sapo Pepe	elsapopepe.com	Verde, celeste, amarillo	Caricatura 2D	Palo seco, bold	Si	10%	12	no	fb
g. FunBrain	funbrain.com	Celeste y blanco	Caricatura 2D	Palo seco, amigable	No	25%	+ de 40	si	no
h. Gato con Bota	gatoconbota.com	Amarillo y amarillo pastel	Caricatura 2D	Palo seco, tipo arial	No	30%	+ de 40	si	no
i. Juegos Junior	juegosjunior.com	Blanco, rojo	Caricatura 2D	Palo seco, minus	No	30%	+ de 20	no	no
j. Medio Metro	mediometro.com	Verde, amarillo, blanco	Caricatura 2D	Palo seco	No	70%	+ de 20	no	no
k. PBS Kids	pbskids.com	Celeste, verde, amarillo	Caricatura 2D	Palo seco, mayus	No	10%	20	si	no
l. Poisson Rouge	poissonrouge.com	Celeste, amarillo	Caricatura 2D	Palo seco, redondeada	Poco	2%	+ de 40	no	no
m. Poptropica	poptropica.com	Celeste	Caricatura 2D	Palo seco, mayus, amigabl	Poco	20%	22	si	no
n. Story Line Online	storylineonline.net	Rojo y celeste	75% fotos 25% ilustración	Palo seco, comica, mayus	Si	70%	cuentos	no	fb tw
o. Up To Ten	uptoten.com	Amarillo, blanco, violeta	Caricatura 2D	Palo seco, redondeada, bold	Poco	20%	+ de 20	si	no
p. Zap Juegos	zapjuegos.com	Celeste, blanco, amarillo	Caricatura 2D y 3D	Palo seco, mayus y minus, bold	No	60%	+ de 40	no	fb

## Vistas de las página iniciales de los sitios recopilados

### a. Childtopia

Imagen 4.1 Página Inicial



Fuente: www.childtopia.com. Consulta: Marzo 01, 2012

### b. Club Penguin

Imagen 4.2 Página de juegos



Fuente: www.clubpenguin.com. Consulta: Marzo 01, 2012

### c. Crayola

Imagen 4.3 Página Inicial



Página Inicial. www.crayola.com. Consulta: Marzo 01, 2012

d. DK

Imagen 4.4 Página Inicial



Fuente: www.tudiscovery-kids.com. Consulta: Marzo 01, 2012

e. Dinosaurio.com

Imagen 4.5 Página Inicial



Fuente: www.dinosaurio.com. Consulta: Marzo 01, 2012

f. El Sapo Pepe

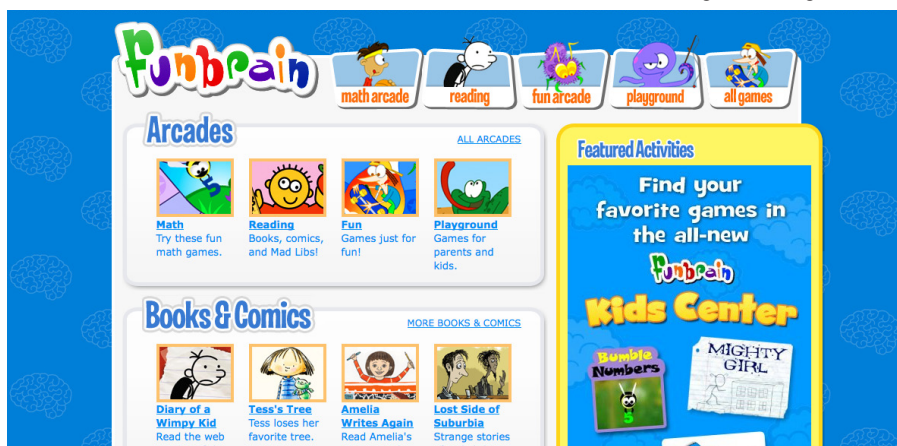
Imagen 4.6 Página Inicial



Fuente: www.elsapopepe.com. Consulta: Marzo 01, 2012

g. FunBrain

Imagen 4.7 Página Inicial



Fuente: www.funbrain.com. Consulta: Marzo 01, 2012

h. Gato con Bota

Imagen 4.8 Página Inicial



Fuente: www.gatoconbota.com. Consulta: Marzo 01, 2012

i. Juegos Junior

Imagen 4.9 Página Inicial



Fuente: www.juegosjunior.com. Consulta: Marzo 01, 2012

## j. Medio Metro

Imagen 4.10 Página Inicial



Fuente: [www.mediometro.com](http://www.mediometro.com). Consulta: Marzo 01, 2012

## k. PBS Kids

Imagen 4.11 Página Inicial



Fuente: [www.pbskids.com](http://www.pbskids.com). Consulta: Marzo 01, 2012

## l. Poisson Rouge

Imagen 4.12 Página Inicial



Fuente: [www.poissonrouge.com](http://www.poissonrouge.com). Consulta: Marzo 01, 2012



## m. Poptropica

Imagen 4.13 Página Inicial



Fuente: www.poptropica.com. Consulta: Marzo 01, 2012

## n. Story Line Online

Imagen 4.14 Página Inicial



Fuente: www.storylineonline.com. Consulta: Marzo 01, 2012

## p. Up to ten

Imagen 4.15 Página Inicial



Fuente: www.uptoten.com. Consulta: Marzo 01, 2012

## p. Zap Juegos

Imagen 4.16 Página Inicial



Fuente: www.zapjuegos.com. Consulta: Marzo 01, 2012

#### 4.4.2 Conclusiones de la ficha de variables de páginas web para niños

La comparación de las características de las páginas web arroja los siguientes lineamientos comunes:

- En materia de cromática, un gran número de páginas utiliza el color celeste como color prioritario.
- El grado de iconicidad más usado es la caricatura en dos dimensiones.
- El estilo de la tipografía marca una tendencia a las tipografías sin serifs o de palo seco, generalmente redondeadas.
- La mayoría de páginas hace poco uso del audio o prescinde de él por completo. Esta característica también permite que las páginas sean de carga rápida.
- El porcentaje de texto utilizado es variable en las páginas web pero se puede notar una tendencia a un bajo porcentaje.
- El número de juegos adaptado en cada página depende de los objetivos de la página, pero de manera general se puede ver que la mayor parte de páginas tiene más de 20 juegos.
- Gran parte de las páginas web tienen una sección específica para padres de familia donde explican de qué se tratan los juegos y el control parental.
- Pocas son las páginas dirigidas a niños que tienen enlaces directos a Fan

Pages en Facebook o a cuentas en Twitter. Aparte de estos dos sitios, no se presentaron enlaces a otras redes sociales virtuales.

## **4.5 Análisis cualitativo de las entrevistas a expertos**

### **4.5.1 Población y Muestra de las entrevistas**

Las muestras de la población se manejaron en 5 unidades muestrales en total. Cada unidad abarca un tema:

- Importancia y situación de los juegos dentro de la cultura.
- Métodos de aprendizaje infantil y situación de los juegos en los niños.
- Diseño editorial para libros de mesa.
- Diseño web dirigido a niños.
- Descripción de juegos.

### **4. 5. 2 Entrevistas:** Importancia y situación de los juegos dentro de la cultura.



**Jenny Londoño**

**Escritora. Miembro de la Academia Nacional de Historia.**

**Fecha de la Entrevista: Diciembre 12, 2011.**

#### **1. ¿Considera que es importante el rescate de la memoria del patrimonio intangible? ¿Por qué?**

Porque las manifestaciones de la tradición y de cada cultura, presentes en el devenir de los pueblos hacen parte de su acervo cultural y deben ser rescatadas y difundidas a las nuevas generaciones pues, son como los documentos de identidad. Permiten conocer nuestra historia, nuestra genealogía cultural, nuestro devenir. Todas las formas de relacionamiento, las formas de expresarnos a través del lenguaje, los juegos, las formas de celebrar las fiestas o las ocasiones especiales, la gastronomía, las actividades manuales que desarrollaban las mujeres a lo largo de las diferentes épocas, las formas como se comunicaban las perso-

nas, como se enamoraban y se casaban, como se vestían, las tradiciones orales, la forma como se entretenían, los saberes que se transmitían de generación a generación, los sistemas de valores, las expresiones artísticas. Creo que todo esto es parte del patrimonio intangible y que conjuntamente con el patrimonio tangible es fundamental para desarrollar las líneas maestras de nuestras identidades, regionales, nacionales, de género, étnicas, generacionales, etc. Pero también alimentan nuestras formas de convivencia, y nos ayudan a entender por qué somos o pensamos de una manera determinada. De igual modo, predisponen nuestra conciencia para diversas formas de expresión artística. Dan profundidad y contenido a nuestra existencia.

## **2. ¿Considera los Juegos Tradicionales de Quito un patrimonio intangible de la ciudad?**

Por supuesto, los juegos tradicionales son un patrimonio intangible, incluso pueden ser un ámbito importante para la investigación de antropólogos e historiadores, a través de los cuales podemos identificar las concepciones, los sistemas de valoración y clasificación de sociedades del pasado o del presente.

## **3. ¿Conoce alguna publicación sobre juegos tradicionales de Quito? ¿Reconoce en ellas fortalezas o carencias?**

Conozco un fabuloso libro que publicó el Convenio Andrés Bello, llamado “Las rondas y los juegos infantiles”, en donde se hizo una excelente investigación que recogió rondas y juegos desde la época colonial y obviamente, hay rondas y juegos que se compartían, al menos cuando yo era niña con otros países del continente, pero la mayor parte de la investigación es sobre Colombia.

Conozco también un libro ecuatoriano “Juegos infantiles del Ecuador”, escrito por Fausto Segovia Baus y editado por el Ministerio de Educación y Cultura en 1995, que es bastante bueno. Hay algún otro libro que estuve ojeando y se escapa el nombre, pero estaba más relacionado con juegos para educación preescolar.

**4. ¿Qué información considera que debe tener la ciudadanía para valorar más los juegos tradicionales de Quito?**

Creo que debe haber una buena investigación teórica, histórica, regional, y de campo. Debe haber un estudio sociológico y psicológico sobre el juego infantil, desarrollar las características de los juegos, su estructura, los aspectos lúdicos, las connotaciones y orígenes étnicos, la función educativa y socializadora y la función de control social.

**5. ¿Cree usted que una publicación didáctica es una manera efectiva de rescatar la memoria histórica de los juegos?**

Si, sobre todo si se recogen testimonios, si se incorporan imágenes, y se transcriben los textos de las rondas y de los juegos.

**6. ¿Cree usted que los medios digitales como una página web son efectivos para dar a conocer el patrimonio?**

Si, creo que puede ser de mucha utilidad una página web pues permite visualizar a través de imágenes el conocimiento y volverlo más accesible a una parte de la sociedad, que son los que tienen acceso. Un libro también es un documento muy importante para la difusión, pero cada vez va siendo más difícil, no solo publicar libros sino poderlos difundir y que las personas los lean y los utilicen pedagógicamente. Cada vez hay menos gente que lee. Tengo la sensación de que los jóvenes acceden más fácilmente al internet que a un libro.



**Fabián Saltos Coloma**

**Coordinador de la carrera de Gestión Cultural en FLACSO**

**Autor del libro “Juegos, Canciones y Juguetes Populares Tradicionales del Ecuador”**

**Fecha de la entrevista: Enero 6, 2012**

**1. ¿Considera que es importante el rescate de la memoria del patrimonio intangible? ¿Por qué?**

Es importantísimo porque en cada parte de la memoria subyace un valor. Por ejemplo en los juegos infantiles, en cada juego existen valores positivos que se van transmitiendo. No sólo es esa descripción aparente del juego, entraña en si mismo valores profundos. Sobretudo valores como la cooperatividad, la solidaridad, jugar juntos, el tener un espacio común como el patio, también un tiempo común como el recreo. Estos valores subyacentes en los juegos son lo más importante del rescate de la memoria patrimonial.

**2. ¿Considera los Juegos Tradicionales de Quito un patrimonio intangible de la ciudad?**

Son un patrimonio, intangible en el sentido de los valores y tangible en el sentido de los juguetes, de los juegos, de la participación de los niños. La división entre tangible e intangible no es muy compartida desde mi perspectiva, el patrimonio es uno solo. Por metodología puede ser práctico pero no se separan.

Estos juegos los practicábamos en las calles. Yo viví en La Tola y después en San Diego. Nuestro espacio de recreación era la calle, espacio público y de todos. Es importante que podamos recuperar esos espacios de libertad, de distensión.

**3. ¿Conoce alguna publicación sobre juegos tradicionales de Quito? ¿Reconoce en ellas fortalezas o carencias?**

De Quito específicamente no existe. Los juegos que se juegan en Quito, generalmente se juegan en todo el Ecuador. Hay variantes en cuanto al uso del lenguaje, a giros idiomáticos, a formas de representación del juego.

De juegos ecuatorianos, hay un libro de Mantilla publicado en la Casa de la Cultura, que se llama los juegos de antaño. Hay un señor que se llama Fausto Segovia Baus que también tiene libros de juegos infantiles y he visto otros libros que el INFA más o menos hace unos 10 años los publicó.

Las recopilaciones no son muy sistemáticas, una sistematización pedagógica. Yo he querido aproximarme a sistematizar, por ejemplo a poner cuáles son juegos

de conocimiento, juegos de memoria, juegos de persecución, juegos sin juguetes, juegos con juguetes. Muchas de estas publicaciones van a reposar en los anaqueles, que no van a tener una utilidad práctica. Necesitamos que haya un acercamiento pedagógico que haga que los juegos se vean fáciles de hacer. Eso es lo bueno del juego tradicional porque no es costoso y no necesita juguetes, o cuando se los necesita son improvisaciones, por ejemplo, sábanas, palos, tillos, bolas, piedras, maíz. Cosas que encontramos en todo lado. Lo importante es la predisposición, la alegría y la pasión que uno le ponga al juego.

#### **4. ¿Qué información considera que debe tener la ciudadanía para valorar más los juegos tradicionales de Quito?**

Me he puesto a pensar mucho en esto porque las nuevas generaciones obviamente se olvidan de los juegos que practicábamos nosotros. Nosotros que tenemos más de 45 años que jugábamos sin que sea una imposición, porque era lo único que existía para jugar y divertirnos. Ahora existe el internet, los videojuegos. Yo tengo una experiencia muy particular porque tengo un hijo de 10 años y él está enbebido de tantos juegos. Lo único malo de los videojuegos es que consisten en tratar de matar a todo lo que asoma (risas). El videojuego en si mismo es agradable, comparto con él, pero hay que cambiar los contenidos. Hay cualquier cantidad de temas para hacer videojuegos nuestros, propios, muy ecuatorianos y con valores positivos.

#### **5. ¿Cree usted que una publicación didáctica es una manera efectiva de rescatar la memoria histórica de los juegos?**

Si, pero hay que pensar quién debe hacer uso de esa publicación. Debe ser el padre de familia y el maestro, no el niño. Obviamente. Las publicaciones deben ir dirigidas a estos dos actores importantísimos quienes son los que reproducen las costumbres.

## **6. ¿Cree usted que los medios digitales como una página web son efectivos para dar a conocer el patrimonio?**

A través de estos soportes tecnológicos modernos se podría transmitir de una muy buena manera nuestros juegos. Lo importante es que no se quede uno tampoco en una forma virtual, tampoco, porque lo importante del juego es compartir, participar. Los juegos populares son colectivos por esencia, no son individuales. Ayuda a que los niños se reconozcan entre sí, a intercambiar opiniones, a intercambiar experiencias, a abrazarse, a toparse. Nos falta muchísimo eso. Hay que ir ahondando en que los juegos tradicionales pueden acercarnos a tener una convivencia más pacífica y armónica.

### **4.5.2.1 Conclusiones y Recomendaciones**

#### **Conclusiones**

Los expertos argumentaron que patrimonio intangible y tangible nunca se separan, y es importante su rescate porque alimenta las formas de convivencia y ayuda a entender por qué se es o se piensa de una manera determinada. Además detrás del patrimonio se hallan valiosos valores. Los juegos son parte del patrimonio porque enseñan valores sociales y reflejan las costumbres y la conformación social. No existen libros sobre juegos tradicionales de Quito específicamente, generalmente se abarcan los juegos ecuatorianos. Una carencia en las publicaciones es la falta de sistematización de los juegos y de herramientas pedagógicas para su aprendizaje. Es importante que la ciudadanía tenga información sobre los juegos y sepa de su importancia, también que el contenido sea entretenido. La publicación es efectiva si se piensa a quién está dirigida, en el caso de juegos tradicionales a los padres y educadores, y si tiene muchos testimonios e imágenes. Los especialistas creen que los medios digitales son una buena herramienta para difundir los juegos, sobretodo para los más jóvenes pero que también se debe impulsar el juego físico, en vivo y en directo.



## Recomendaciones

Los juegos deberán reflejar los valores que ellos transmiten y las costumbres quiteñas. Se recomienda sistematizar los juegos y enseñarlos de una manera muy pedagógica. Se sugiere usar testimonios, gráficos e imágenes para la publicación. En el caso de la parte digital se deberá impulsar la práctica del juego sin la computadora.

### 4.5.3 Entrevistas: Métodos de aprendizaje infantil y situación de los juegos en los niños.



**Katuska Suarez**

**Profesora 16 años en el Liceo del Valle. Actualmente trabaja en el Ministerio de Educación**

**Fecha de la entrevista: Diciembre 9, 2011**

#### 1. ¿Cuáles son las características cognitivas y motrices de niños de 6 a 10 años de edad?

Dentro de las características cognitivas, ellos aprenden a través del material concreto. No se puede trabajar tanto directamente en el abstracto. Dentro de los motrices, pueden realizar actividades manuales fácilmente.

#### 2. ¿Cual es el procedimiento pedagógico para que los niños aprendan un tema?

Se parte de los aprendizajes previos. Se les presenta el tema, el objetivo de que aprendan el tema, se realiza una aplicación del tema para verificar el conocimiento. Primero vendría el análisis y luego la memorización.

#### 3. ¿Qué actividades motivan más al niño a aprender un tema determinado?

El juego. Para cualquier actividad de lectura, escritura, matemática, sociales es siempre mejor partir de un juego. Yo aplico mucho los ejercicios de kalistenia o "brain gym".

**4. ¿Cómo funciona en los niños la propuesta de nuevos juegos, de dónde obtienen nueva información y cómo la expanden?**

Muchos lo aprenden en sus casas. Por tradición oral. O por repetición de lo que se enseña en las escuelas.

**5. En base a su experiencia, ¿los niños/as actuales juegan los juegos tradicionales de Quito? ¿Cuáles son los más jugados?**

No, solo en las fiestas de Quito como programa en las escuelas.

**6. ¿Consideraría importante intentar de alguna manera que estos juegos se vuelvan a practicar? ¿Por qué?**

Si porque ayuda a despertar el interés por lo nuestro. También porque hay una relación directa en el desarrollo motriz con el desarrollo cognitivo en los juegos.

**7. ¿Qué piensa usted sobre las herramientas digitales para el aprendizaje? ¿Son positivas? ¿Por qué?**

Lo veo super positivo. Ahora hay una interacción, antes el maestro se quedaba en lo expositivo. Hoy el niño puede aprender en su casa con la comunidad educativa, quiero decir con los padres madres y profesores en conjunto. El aprendizaje puede ser más independiente.

**8. ¿Qué tan frecuente se escucha hablar a los niños sobre tecnología y páginas web?**

Están más modernizados que nosotros. Me dicen continuamente lo que ven en el internet. Entonces como profesor buscamos estar al día de estas herramientas porque ya no les atrae tanto el libro y el cuaderno sino la pantalla y lo visual.

**9. ¿Cree que si existiría una página web sobre juegos tradicionales de Quito dirigida a niños, estos podrían conocerlos y aprenderlos más fácilmente?**

Si, porque no he visto una.

**10. ¿Qué recomendaciones puede hacer para que la página web cumpla el objetivo de enseñar a los niños/as y hacer que la información quede en su memoria?**

Incluir el origen, el procedimiento para jugar, el objetivo del juego. con quién lo pueden jugar.

**11. ¿Qué grado de iconicidad (abstracción, trazo libre, caricatura, dibujo realista) es recomendable para la aceptación y comprensión de los dibujos digitales en estos niños?**

Primero la caricatura. A los mayores les gusta mucho verse a ellos mismo jugando.

**12. ¿Qué colores son los más atractivos para los niños de esta edad según la psicología del color?**

El naranja, el verde claro, celeste claro, rojo. Colores brillantes y llamativos.

**13. ¿Qué tipo de vocabulario sería el más adecuado para hacerse entender con niños de 6 a 10 años?**

Vocabulario concreto, el que se maneja al día a día.



**Nancy Carvajal**

Ha trabajado como profesora de niños de primaria durante 20 años. Actualmente trabaja en el colegio Martim Cereré

Fecha de la entrevista: Diciembre 3, 2012

**1. ¿Cuáles son las características cognitivas y motrices de niños de 6 a 10 años de edad?**

En cuanto a la motricidad fina tienen habilidad para recortar, armar y desarmar pero aún les falta precisión en los trazos por ejemplo, aún con instrumentos

como regla, compás, graduador. En caligrafía todavía les dificulta el enlace en una y otra letra y mantener la uniformidad en el tamaño. Hay niños más maduros y menos maduros en ese aspecto.

En la parte cognitiva aún ellos conservan gran parte de los conceptos a partir de lo concreto. Son muy concretos en matemáticas o estudios sociales. Si ellos no observan, no ven, no palpan, se les hace muy difícil comprender lo abstracto. En lenguaje tenemos que ser concretos, cuando ellos leen de manera directa se les hace más fácil que escuchar por ejemplo un cuento, una rima.

Es más fácil leer y luego relacionar que repetir mediante escucha.

## **2. ¿Cual es el procedimiento pedagógico para que los niños aprendan un tema? (análisis, repetición...)**

Todo depende de la materia que se da. Nosotros utilizamos métodos didácticos dependiendo el área pero siempre partimos de lo concreto para llegar a hacer una aplicación y una transferencia. Entonces empezamos con la observación, con la percepción, la comparación (en este nivel hacemos el análisis mediante semejanzas y diferencias) y luego realizamos la síntesis y la generalización de los conceptos. De ahí vamos a llegar a la transferencia y aplicación de los temas que se ha enseñado.

## **3. ¿Qué actividades motivan más al niño a aprender un tema determinado?**

Hay varias actividades, les motiva mucho lo manual. También les motiva mucho, (ahora tenemos el proyector y el internet todo el tiempo en nuestras aulas) ver las imágenes, películas, videos, eso es lo que les está motivando ahora. Nosotros utilizamos poesías, rimas, no importa en qué materia estemos. Buscamos a través del lenguaje empezar con la motivación de la clase para que ellos analicen el texto corto para partir de ahí y construir el conocimiento.

**4. ¿Cómo funciona en los niños la propuesta de nuevos juegos, de dónde obtienen nueva información y cómo la expanden?**

Hay nuevos juegos, como unos trompitos que ahora les veo jugar y no sé como se llaman. Me imagino yo que ven en la televisión, en el internet, en las propagandas que se hacen, porque hace 3 semanas estos trompitos tenía solo uno en el grado, y ahora todos tienen. También juegan con unos muñecos chicos a los que llaman “gogos”. Estos trompos que le digo son más sofisticados, si han encontrado similitud con el trompo tradicional y están jugando los dos a la vez.

**5. En base a su experiencia, ¿los niños/as actuales juegan los juegos tradicionales de Quito? ¿Cuáles son los más jugados?**

Los juegos tradicionales los niños rescatan muy poco. El juego del trompo les llama la atención, el saltar sogas también.

**6. ¿Consideraría importante intentar de alguna manera que estos juegos se vuelvan a practicar? ¿Por qué?**

Realmente si, importante y necesario no solamente por el rescate cultural sino también por el desarrollo motriz, por ejemplo caminar en línea recta o mantener el equilibrio. Lo que nosotros (con nosotros me refiero a las personas de más de 40 años) que tuvimos otro tipo de niñez en la que el juego era afuera. A saltar sogas, a correr, a subirse a los tapias de las casas, a jugar con la pelota, esquivar la pelota, a saltar en un solo pie, es decir una serie de juegos que aunque aparentemente no tenían importancia, ahora que los niños no los practican sabemos que si son necesarios e importantes. La escalera china por ejemplo es un ejercicio básico, fundamental para la motricidad fina y coordinación de movimientos. Es tipo de ejercicio a la larga facilita el aprendizaje de matemáticas, la lectura, la coordinación y el enlace de la letra.

**7. ¿Qué piensa usted sobre las herramientas digitales para el aprendizaje? ¿Son positivas? ¿Por qué?**

Bueno, para el aprendizaje toda herramienta es positiva dependiendo de cómo la

usemos y qué funcionalidad le demos los maestros. Si bien nosotros ahora tenemos muchas cosas a través del internet, juegos, serie de cosas. Pero el maestro tiene que saber elegir, porque no podemos entregar a los niños herramientas que ellos no están aún en condiciones de manejar. No porque no tengan la capacidad sino porque ellos aún no saben discernir dónde tienen que entrar, qué es lo que deben conservar, qué es lo que deben ver. Ahora como herramientas para el maestro son muy útiles, son maravillosas y nos permiten ampliar los horizontes no solamente de los niños sino también de nosotros.

#### **8. ¿Qué tan frecuente se escucha hablar a los niños sobre tecnología y páginas web?**

Ellos están muy familiarizados con todo lo que es páginas web, el facebook, todo lo que está de moda hoy. Pero lo que nosotros estamos haciendo a nivel de colegio es inculcar a que los padres tengan control del acceso a internet de sus niños. Y que los niños también tengan responsabilidad al ver a dónde ir. Que no se comuniquen con todas las personas con quienes pudieran tener acceso a través del internet, porque ahora se ha convertido en un peligro, en una amenaza. Los mensajes e información que llegan, los niños no están en capacidad de discernir qué es positivo y qué es negativo.

#### **9. ¿Cree que si existiría una página web sobre juegos tradicionales de Quito dirigida a niños, estos podrían conocerlos y aprenderlos más fácilmente?**

Si sería un medio efectivo porque como vemos este tipo de medios si les llama más la atención que ver un noticiero o leer una revista. Sería un buen medio de difundir. Les motivaría a leer sobre el juego, saber qué tan antiguo es, en dónde se origina y también serviría como nexos o unión con sus padres o abuelitos: "Mi abuelito sabía jugar.." y como les gusta las cosas novedosas, aunque sea por un tiempo, por novelería practicarían nuestros juegos.

**10. ¿Qué recomendaciones puede hacer para que la página web cumpla el objetivo de enseñar a los niños/as y hacer que la información quede en su memoria?**

Yo creo que primero debería haber frases motivadoras acerca de como divertirse de otras maneras que les causen curiosidad. Imágenes de como se juega e información sobre el juego, de donde viene, cómo se realiza y podrían difundir también. Pasarían la voz. A ellos les gusta aprender cosas nuevas.

**11. ¿Qué grado de iconicidad (abstracción, trazo libre, caricatura, dibujo realista) es recomendable para la aceptación y comprensión de los dibujos digitales en estos niños?**

Yo creo que más es la caricatura.

**12. ¿Qué colores son los más atractivos para los niños de esta edad según la psicología del color?**

Para ellos en esta etapa están con el color lila, amarillo, el negro les llama mucho la atención, anaranjado y celeste, son los colores que más les agrada.

**13. ¿Qué tipo de vocabulario sería el más adecuado para hacerse entender con niños de 6 a 10 años?**

Vocabulario sencillo, palabras no rebuscadas y complicadas. Hay palabras que a ellos todavía no les suena. Sinónimos que para nosotros son comunes ellos todavía se les hace difícil entender.

#### **4.5.3.1 Conclusiones y Recomendaciones**

##### **Conclusiones**

Los niños de 6 a 10 años son hábiles en la parte motriz fina pero no muy buenos con los trazos, en lo cognitivo parten de lo concreto para entender lo abstracto. El procedimiento de aprendizaje es la observación, la comparación y luego la síntesis y la generalización de los conceptos. Para aprender un tema los niños se

sienten atraídos por el juego, lo manual y las herramientas digitales. Los nuevos juegos se expanden fácilmente por lo que ven en la televisión, en el internet y en la publicidad, después actúa el “boca a boca” dentro de la escuela. Los juegos tradicionales casi no se juegan, los que más les llaman la atención son el trompo y la soga. Es importante que se jueguen por el rescate cultural y por el desarrollo motriz, que se revierte en el cognitivo. Las expertas creen que las herramientas digitales son muy positivas para el aprendizaje, que los niños están muy familiarizados con estas pero que se les debe enseñar a discernir contenidos. Mediante una página web los niños podrían conocer más fácilmente los juegos tradicionales y serviría de nexo también con las generaciones mayores. Para la página ellas creen que debería contener la información básica del juego, frases motivadoras e imágenes. La caricatura es muy atractiva para los niños y los colores que más les llaman la atención son el celeste y naranja, ahora tienen una tendencia al lila, amarillo y negro también. El vocabulario adecuado para comunicarse con los niños sería el de uso diario, sin palabras complejas.

### **Recomendaciones**

Se recomienda usar material concreto para la explicación de los juegos, seguir el proceso de aprendizaje de observación, comparación y síntesis. Se sugiere impulsar a los niños a compartir la página no solo por la web sino también en su escuela y a jugar los juegos de manera física. Se cuidará el contenido de la página para que contenga valores positivos. Se impulsará el vínculo y la conversación con sus padres y abuelos. Se incluirá la manera de jugar el juego, frases, imágenes y videos. Para la parte gráfica se recomienda usar la caricatura y los colores celeste, naranja, amarillo, lila y negro con un vocabulario sencillo.

#### **4.5.4 Entrevistas: Diseño editorial para libros de mesa.**





**Gabriela Mejía**

**Diseñadora Editorial**

**Fecha de la entrevista: Diciembre 16, 2012**

**1. ¿Por qué los libros siguen siendo importantes y se siguen editando a pesar del auge del internet?**

Para un gran porcentaje de lectores es muy importante tener un libro en sus manos, desde los involucrados en el proceso del desarrollo de un libro hasta el público al que va dirigido. Las revistas y libros on-line están en auge y las empresas cada vez más nos incentivan a meternos en ese mundo de la tecnología interesante y nuevo para todos. Pero a pesar de eso, muchas personas valoramos lo clásico, es decir, no tiene precio tener un libro o revista en nuestras manos donde podemos apreciar las texturas de los papeles, ver la calidad de impresión y llevarlos donde sea para luego tenerlos archivados en nuestro hogar.

**2. ¿Existe alguna norma básica para la diagramación de un libro?**

No, cada propietario de los derechos de un libro es libre de hacerlo como guste, la sociedad nos ha acostumbrado a seguir “normas de diagramación” que no existen, la mayoría de libros tienen la típica diagramación que ya no llama la atención; nosotros como diseñadores editoriales deberíamos sacar provecho de nuestra creatividad y de a poco arriesgarnos a realizar algo diferente, dinámico y vendedor, sin dejar de lado la sobriedad y legibilidad que el lector espera.

**3. ¿Cuáles son las características principales de un libro atractivo y dinámico?**

La variedad y textura de los papeles, los colores llamativos, texto corto y segmentado con fotografías que impresionen al lector.

#### **4. ¿Cuál es la mejor manera de resaltar las fotografías en un libro?**

Primero las fotografías tienen que ser de una excelente calidad, lo ideal es manejarse con fotos grandes que ocupen mínimo media página y para darles calidez o dinamismo se les puede tratar con filtros.

#### **5. ¿Existe alguna tendencia en acabados para libros de mesa?**

Ahora lo que más se está vendiendo son libros con pasta dura que tengan troquel, variedad de papeles (cada vez la variedad va creciendo) y las tintas metalizadas.

#### **6. ¿Qué tipo de papeles son recomendables para un libro de mesa de alta calidad?**

Todos los couche son los de mejor calidad pero lo más recomendable para un libro es que sea mate y de 115 gr.

#### **7. ¿Cuáles son las posibilidades de empaque de libros de mesa?**

Retractilado, funda o caja



**Carla Aguas**

**Diseñadora Editorial Independiente**

**Fecha de la entrevista: Diciembre 18, 2011**

#### **1. ¿Por qué los libros siguen siendo importantes y se siguen editando a pesar del auge del internet?**

Porque parte del placer de la lectura está en el contacto del sujeto con el objeto en este caso es mucho más placentero el cambio de páginas, el olor de estas, su textura que la pantalla luminosa de cualquier dispositivo electrónico que de alguna manera vuelve al libro más impersonal. También porque en la actualidad gran parte de la gente pasa muchas horas de su vida frente al computador, necesita un descanso visual y en este sentido es mucho mejor el libro.

## **2. ¿Existe alguna norma básica para la diagramación de un libro?**

Las normas básicas es la legibilidad. esto se consigue con una buena grilla y la utilización de tipografías que vayan de acuerdo con el tema o materia que se presenta.

## **3. ¿Cuáles son las características principales de un libro atractivo y dinámico?**

- a. Número de caracteres adecuados por línea de acuerdo al tamaño de la caja de texto y el puntaje de la fuente.
- b. Que visualmente no existan calles entre las palabras, es decir que no se formen espacios huecos que no permitan que la lectura se de fluidamente.
- c. Un manejo adecuado de gráficas, composición, color y planos en el caso de utilización de fotografías y coherencia de estilos en el caso de ilustración.
- d. Imágenes en buena resolución.
- e. Soportes de buena calidad.
- f. Trabajo de producción de calidad, es decir manejo correcto de las fibras del papel en la impresión, acabados limpios, por ejemplo el encolado, grapado y refilado. registros precisos en las distintas placas de color.

## **4. ¿Cuál es la mejor manera de resaltar las fotografías en un libro?**

Una buena fotografía resalta sola. No requiere de elementos gráficos que la adornen. debe tener buena resolución y composición.

## **5. ¿Existe alguna tendencia en acabados para libros de mesa?**

Generalmente estos libros son anchos, tienen gran cantidad de páginas y de gráficos, hay muchos acabados de lujo que se le puede dar un libro, como tintas metalizadas, UV selectivo, troqueles, entre otros. Todo depende del concepto que se le quiera dar.

## **6. ¿Qué tipo de papeles son recomendables para un libro de mesa de alta calidad?**

Es importante que el papel sea muy bueno, la tendencia es utilizar papeles sin brillo.

## **7. ¿Cuáles son las posibilidades de empaque de libros de mesa?**

Podría ser caja, o retractilado, este último es más eficiente para el transporte del libro, hace que no se deteriore tanto en los procesos de transporte.

### **4.5.4.1 Conclusiones y Recomendaciones**

#### **Conclusiones**

Los libros siguen siendo preferidos, a pesar del auge del internet, por la experiencia sensorial completa que brinda el objeto físico, además porque de cierto modo, hoy por hoy el libro representa un descanso visual para quien trabaja mucho tiempo frente a una computadora. La norma más importante para la diagramación es la legibilidad. Las características para que un libro sea dinámico son un manejo adecuado del texto, imágenes en alta calidad y buen material de impresión. Para destacar las imágenes éstas deben ser de excelente calidad, no tener elementos gráficos sobre ellas y ocupar bastante espacio.

#### **Recomendaciones**

Para la diagramación del libro se recomienda priorizar la legibilidad de los textos. Para que el libro sea lo suficientemente dinámico y atractivo se deberán usar textos segmentados, una grilla establecida, gráficas bien compuestas y que sean coherentes unas con otras. En cuanto al manejo de imágenes, estas deberán tener muy buena calidad y ocupar páginas completas. La recomendación para acabados es usar troqueles, pasta dura o tintas metálicas, papeles mate para las páginas y retractilado para el empaque.

#### 4.5.5 Entrevistas: Diseño web dirigido a niños.



**Fernando Soasti**

**Diseñador Web**

**Atomiken**

**Fecha de entrevista: Diciembre 9, 2011**

##### **1. ¿Cuál es el procedimiento para crear una página web con juegos para niños?**

En la parte conceptual se deben definir los objetivos, el alcance, que es como hacer cualquier proyecto.

En la parte técnica se deben seguir 3 pasos: tener un servidor, un dominio que sería la dirección a donde se dirige la página y el diseño o plataforma como tal.

En este caso te recomiendo plasmar una historia o hacer una animación. Hay que hacerlo, no como si estuvieras dando una clase lineal sino como una historia donde van interactuando los personajes y te van contando ciertas cosas sobre los juegos. Es importante crear contenidos, es decir, no solo que los chicos consuman la información sino que por algún medio generen conocimiento. Sería muy bueno tener una galería de imágenes.

En cuanto a los juegos, técnicamente para este proyecto te recomendaría usar el Flash que te permite hacer juegos interactivos sin mayor complejidad técnica.

##### **2. ¿Qué elementos son indispensables para la navegación de una página web?**

El menú. Tiene que ser muy intuitiva y muy limpia visualmente. Los menús no pueden ser extensos, realmente se considera que deberían ser dos niveles máximos de navegación, porque si no el usuario no se queda más tiempo en la página. La posición del menú debe ser privilegiada y con la información específica. Si hay enlaces sin contenido no sirve.

**3. ¿Existe alguna combinación cromática propicia para que los niños utilicen correctamente un página web?**

Es importante un buen contraste. Creo que no hay una regla específica. Depende mucho de los niños. Ellos tienen una gran capacidad de exploración. Son muy intuitivos.

**4. ¿Qué grado de iconicidad (abstracción, trazo libre, caricatura, dibujo realista) recomendaría para ilustrar una página web para niños?**

Ilustración y fotografía real. Es importante que haya muchos íconos.

**5. ¿Qué tipo de formas (orgánicas, geométricas, otras) sugeriría usar en una página web para niños?**

Yo diría orgánica, creo que tendría que ir de la mano con el tipo de ilustración que realices. No recomendaría el estilo Manga por ejemplo porque es violento y sacaría del contexto. Más allá de lo estilizada que sea la ilustración, debería guardar mucho la identidad de Quito.

**6. ¿Cuáles cree usted que son las mejores maneras de dar a conocer una página web?**

Redes sociales son importantes ahora. Al crear una página en Facebook, Twitter o un canal en Youtube, o Tumbler o cualquiera de estas está muy bien siempre y cuando se sepa bien para qué lo vas a utilizar. Si se crea una página en Facebook y se tiene suponiendo, mil fans, hay que pensar qué hacer con esas mil personas, y cómo darles contenidos, información y mantener la atención de estas 1000 personas. Cuando se utiliza redes sociales hay que pensar en un plan completo de comunicación, hasta dónde se va a llegar con eso.

En el caso del Twitter es importante tener una producción de información o de eventos diaria. Porque el Twitter se maneja el día a día. El canal de Youtube permite subir videos y demostrar más vivencialmente los juegos. Permitirá aprender las cosas técnicas de los juegos. A que lo pongan en un papel es mejor que el experto nos lo cuente. Se podrían poner micro-videos, de uno a dos minutos.

**7. ¿Conoce alguna página web para niños sobre juegos tradicionales de Quito?**

No.

**8. ¿Cree usted que este medio digital es un material efectivo para el aprendizaje de los juegos tradicionales de Quito?**

Es un canal más que si lo explotas con un objetivo claro, es veloz, es de baja inversión, es de fácil acceso para las personas con conectividad.



**Freddy Coello**

**Diseñador Web Independiente**

**[www.coelloylizarzaburu.com](http://www.coelloylizarzaburu.com)**

**Fecha de la entrevista: Noviembre 30, 2011**

**1. ¿Cuál es el procedimiento para crear una página web con juegos para niños?**

Yo creo que lo más importante, como siempre, es conocer para quién estás haciendo el diseño, entonces lo primero que debes hacer es informarte adecuadamente de los procesos de enseñanza y aprendizaje que tienen los niños, cómo codifican los mensajes, qué nivel de complejidad puedes usar en el uso del lenguaje, de las formas es decir, hacer un buen levantamiento teórico inicial. Los adultos y los niños son dos universos distintos.

En el caso tuyo, lo que se podría incluir es unos videos cortitos para que se pueda ver realmente como se juegan los juegos.

**2. ¿Qué elementos son indispensables para la navegación de una página?**

Lo más importante es que tengas una barra de navegación que sea absolutamente clara, diferenciada, que cada uno de los elementos que manejas en el menu te lleve a un sitio concreto, que o sea ambiguo. Si pones juegos, tiene que

llevarte exactamente a los juegos. Parece obvio pero muchas páginas no te llevan a la información que estás buscando. En este tipo de páginas es importante el aviso para padres para que ellos sepan de qué se trata la página, qué pueden lograr, qué es lo que tu buscas, o sea, términos y condiciones de la página. Es importante que pongas material de consulta, links o bibliografía, va a enriquecer mucho a la página.

### **3. ¿Existe alguna combinación cromática propicia para que los niños utilicen correctamente un página web?**

Los niños les llama mucho la atención los colores primarios y secundarios con sus respectivas gradaciones a blancos y a negros. Eso si tienen que ser páginas sumamente atractivas en el manejo cromático, equilibradas en cuanto al color y que necesariamente les impacte, altos contrastes más que páginas muy armónicas, todas igualitas, que puedas diferencias claramente cada uno de los elementos. Trabajar la figura - fondo con absoluta claridad.

### **4. ¿Qué grado de iconicidad (abstracción, trazo libre, caricatura, dibujo realista) recomendaría para ilustrar una página web para niños?**

Me parece que todo grado, a los niños no se les puede encasillar en una sola cosa. Puede ser que eventualmente un tipo de caricatura les llame mucho la atención, pero no descartaría la opción de utilizar espacios mucho más realistas. También eventualmente podrías usar solo trazos, pero los niños hacen abstracción de sus ideas pero no les gusta ver cosas hechas de niños, por niños, para niños. El trazo del ser humano de palitos de pronto sirve para adultos, tienes que darles imágenes bien elaboradas, más detalles, más complejas, con más riqueza gráfica que eso.

### **5. ¿Qué tipo de formas (orgánicas, geométricas, otras) sugeriría usar en una página web para niños?**

Todas las formas tienen una geometría, a veces la geometría es muy evidente, intensa, rígida. Pero otras figuras, orgánicas, también son geométricas. También



puede ser que necesites cosas de diferentes intensidades geométricas, yo creo que puede ser de todo pero investigaría más a los niños.

Siempre y cuando el resultado final sea unitario y armónico.

**6. ¿Cuáles cree usted que son las mejores maneras de dar a conocer una página web?**

Redes sociales, boca en boca, avisos en TV, en prensa. o creo que por el momento redes sociales es una buena manera de dar a conocer. Yo creo que para este proyecto se podría dar a conocer en escuelas.

**7. ¿Conoce alguna página web para niños sobre juegos tradicionales de Quito?**

No, capaz que si hay algo, pero no conozco.

**8. ¿Cree usted que este medio digital es un material efectivo para el aprendizaje de los juegos tradicionales de Quito?**

Creo que si es efectivo. Yo quisiera que los niños se animen a jugar, si vas a hacer con videos o animación que vean los juegos en vivo y en directo. Diseñadores Web

#### **4.5.5.1 Conclusiones y Recomendaciones**

##### **Conclusiones**

En cuanto al procedimiento para crear páginas web en la parte conceptual es necesario conocer a fondo al público objetivo. En la parte práctica se debe definir un servidor, un dominio que sería la dirección a donde se dirige la página y el diseño. En cuanto a herramientas técnicas es mejor usar Adobe Flash. El elemento indispensable en una página web es una barra de navegación clara. En cuanto a cromática para niños es importante mucho contraste y usar colores primarios y secundarios. También es importante cuidar la diferenciación figura-fondo. En cuanto a el grado de iconicidad, ambos expertos concuerdan que es

preferible usar la ilustración, uno dijo que es mejor si es elaborada. Por otro lado, en cuánto a la rigidez geométrica se debe usar formas orgánicas, o de diferentes intensidades mientras sean armónicas. Para dar a conocer una página web se destacaron las redes sociales siempre y cuando respondan a un objetivo claro y el “boca a boca”. Ninguno de los entrevistados conoce una página web sobre juegos tradicionales de Quito. Ellos creen que el medio digital es efectivo porque con un objetivo claro, es veloz, es de baja inversión, es de fácil acceso para las personas con conectividad, sobretodo si los niños pueden ver o jugar los juegos directamente.

### **Recomendaciones**

Para la ejecución de la página se recomienda tomar en cuenta las preferencias de los niños y su capacidad intelectual acorde a la edad a la que se dirige el proyecto. Se recomienda tener un menú claro e identificable. Se usará Adobe Flash para la realización de los juegos. En cuanto a cromática se usarán colores de alto contraste y en forma de caricatura. Se procurará usar formas orgánicas y armónicas. Para promocionar la página web se usarán las redes sociales Facebook y Youtube. Usar el medio digital es efectivo porque es rápido e interactivo para los niños. Francisco Araujo

#### **4.5.6. Entrevista:** Descripción de juegos.



**Francisco Araujo**

**Jugador de “Los Aguinaldos”**

**Fecha de la Entrevista: Diciembre 16, 2011**

#### **¿En qué consistían “Los Aguinaldos”?**

Aquí hace falta un poco de antecedentes porque a mi toda la vida me encantó disfrazarme, yo era apasionado. En Quito desde el 28 de diciembre al 6 de enero, era época de disfrazados. Era la época de una cantidad de fiestas de disfra-

ces y las caídas, cosa que ahora sería imposible. Entonces nos disfrazábamos, 10, 20 personas disfrazadas y caías en una casa, entrabas. Te comento que a mi me gustaba tanto que caía en mi casa dos o tres veces, yo llevando a un grupo. Sabes, una vez no me reconoció ni mi mamá porque me conseguí unas botas que me quedaban estrechas entonces crecía unos diez o quince centímetros, llegué y me descubrió cuando yo demostré que sabía donde estaba algún licor. Me encantaban los disfraces y le oí a mi mamá, a mi tía Blanquita que jugaban ellos “los aguinaldos”. Este había sido un juego muy antiguo, ellos jugaban en los años 30 más o menos. Me explicaron cómo era y a mi me encantó. No se jugaba en mi época, que yo sepa y convencí a un grupo grande de gente de que reviviéramos ese juego. Jugamos dos veces, con un grupo de unas 40 personas, por lo menos, si no era más.

En qué consistía el juego, hacías dos equipos y todos tenían que estar disfrazados, con máscaras o sin máscaras o con antifaces, solo el jefe de grupo no podía ponerse máscara. El juego consistía en que teníamos que descubrir cuál era el jefe del grupo y decirle “mis aguinaldos”, el que lo encontraba primero ganaba.

Tenías que disfrazarte de manera que no te reconozcan. La vez que yo gané me disfracé de mecánico, entonces en primer lugar me desfiguré la cara, porque había una sustancia que se llamaba colodión, podías hacer una cantidad de cosas, te desfigurabas. Llevamos una camioneta de un amigo, del Carlos Camacho y me metí debajo de la camioneta a “componer” entonces nadie me descubrió y le descubrimos al otro entonces ganamos. Después de que ganamos, lo más común era ir a hacer caídas a las casas, fuimos a caer a alguien pero yo estaba desfigurado. La única manera de sacarse ese colodión, era con éter. Yo entré al baño, y me puse éter y me quedé dormido. Nunca me olvido.

Dicho así suena muy simple pero era muy agradable porque había una variedad de disfraces, te confundías con otra gente y sobretodo, como estabas con careta, o con antifaz, tu preguntabas a otro disfrazado, oye dime quién es el jefe

de tu grupo. Los grupos tenían nombres, entonces por ejemplo, no me acuerdo qué nombres nos habremos puesto, entonces preguntabas “Quién es el jefe del grupo “alfa”? . Y conversában los dos, tratando de identificarse de qué grupo era entonces se generaban muchas confusiones sobretodo cuando tu abordabas a una persona que no tenía nada que ver con los dos grupos. Entonces cuando encontrabas al jefe decías “mis aguinaldos”.

### **¿Por qué se llama así el juego?**

Ahora, por qué decían mis aguinaldos. Desde ese entonces se consideraba que los regalos que dábamos en diciembre se decían aguinaldos. Entonces era un regalo que te daban a ti ganarles a los otros. Me imagino que ese era el sentido.

### **¿ Se hacían apuestas o se jugaba solo por placer?**

Se apostaba una fiesta. Yo me acuerdo que una vez ganamos y la otra perdimos.

### **¿En dónde se jugaba?**

Se jugaba en sitios públicos. Verás, Quito en esa época, en época de Navidad había las famosas rifas y bingos, entonces en San Francisco o en la Plazoleta de El Ejido se ponían 50, 60 mesas de bingo. Entonces qué pasaba, nosotros íbamos y nos mezclábamos con la gente, nadie sabía. Y había otros disfrazados de otras comparsas y cosas, porque la gente se disfrazaba mucho entonces había unas confusiones increíbles.

### **¿Cuántas personas jugaban por cada equipo?**

Eran de 20, 30. Una cantidad de gente conocida, amigos nuestros.

### **¿Se jugaba entre semana o en fin de semana, en la mañana o en la noche?**

Hacíamos por la noche, tipo 7 de la noche. Las ruletas y todo eso funcionaban más en la noche. Todo esto se mezclaba con la bulla de la plaza, con los vendedores.

**¿Entre qué barrios se acostumbraba a jugar?**

Esa vez no era de barrios, eran dos grupos. No te sé decir exactamente. En los años 30 debe haberse jugado entre barrios porque la ciudad era pequeña.

**¿Había un límite de tiempo para el juego?**

Si, no me acuerdo qué plazo era pero sería una hora, dos horas, qué sería. Si no descubrías en ese plazo, quedaban empatados o alguna cosa así.

**¿Existe algún escrito que registre las anécdotas o dinámica del juego?**

No conozco. De lo que me acuerdo, esto fue relatado por mi mamá, es decir que se jugaba en los años 20 o 30.

**¿Cuál es el disfraz más original que se acuerde?**

Era muy divertido porque había una cantidad de disfraces. Nunca me olvido, la Carmencita Holguín se disfrazó de algo que era clásico en Quito, una vendedora de estas papitas pequeñas, de papera. Estaba muy bien disfrazada pero le descubrieron enseguida porque las porciones que ella daba eran muy grandes pues. Entonces al comienzo lucía unas muy buenas papas pero se le acabaron las papas volando porque daba demasiado. Sentada en la vereda de la calle ha tenido toda la gente que le compraba porque nadie sabía que estaba disfrazada.

**¿Cree usted que en la situación actual se podría volver a jugar?**

Jugamos un par de veces, mucha gente dijo que iba a continuar. Debemos haber jugado esto por los años 59, 60 máximo. Yo salí del país 1 año y medio y no sé que pasó con los aguinaldos.

A mi me encantaría volver a jugar. por que me encanta disfrazarme.

**¿En general, que significa para usted el juego?**

Es una manera de proyectar tus alegrías, tus miedos, fomentar tu creatividad y dar un uso al tiempo que te alegre y entretenga.

#### **4.5.6.1 Conclusiones y Recomendaciones de la Investigación**

##### **Conclusiones**

“Los aguinaldos” era un juego donde los participantes interactuaban con el entorno y la situación del momento haciendo uso de la inventiva y la “sal” quiteña. Los participantes se disfrazaban, hacían dos grupos y elegían un jefe. Al comenzar el juego, en época de fin de año, iban a la plaza San Francisco o en la Plazoleta de El Ejido y el un grupo tenía que adivinar quién era el jefe del otro grupo preguntándose entre si. Surgían toda clase de confusiones también con la gente que iba disfrazada pero no estaba jugando. Jugaban alrededor de 25 personas por equipo, amigos entre si. Se jugaba en la noche.

Francisco Araujo también se acuerda de otros juegos de la infancia como el zumbamico, el “oa”, Pase el rey, burro inflado, la bomba (con bolas), pan quemado, los adobes, los marros, el bolódromo, la soga.

##### **Recomendaciones**

Se incluirá los datos necesarios para que el juego, si el lector quisiera, se pueda volver a jugar. Se recomienda incluir en los contenidos el contexto histórico en el cual se desarrollaron los juegos para que puedan entenderse.

## CAPÍTULO V

### Propuesta de diseño de libro y página web sobre juegos tradicionales de Quito.

Este capítulo trata sobre el proceso de diseño del producto lúdico - comunicacional, objeto de la investigación realizada en los capítulos anteriores. El proyecto se divide en cuatro ejes principales: la identidad visual general del proyecto, el libro, la página web y la promoción del proyecto.

#### 5.1 Diseño de la Identidad Visual del Proyecto

El diseño de la identidad visual permite tener una comunicación unificada del proyecto y presentarse a sus clientes y usuarios de una manera consistente. La marca es la experiencia ofrecida que hace la diferencia con productos parecidos.

##### 5.1.1 Diseño de Logosímbolo

En el logosímbolo se busca representar los tres conceptos principales en este trabajo: Juegos, tradicional y Quito.

Imagen 5.1 Primeras cuatro propuestas de logosímbolo



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.1 Proceso de Diseño de Logosímbolo

Imagen 5.2 Estilización de propuestas de logosímbolo



Fuente: Realizado por la autora.

A partir de estas tres premisas principales se escogieron dos de las propuestas presentadas para estilizarlas.

Finalmente se obtuvo la propuesta final del logosímbolo que busca representar el juego a través del ícono del trompo, lo tradicional a través de la tipografía manuscrita y Quito a través del hito de la Virgen del Panecillo. Esta propuesta busca ser clara en su mensaje ya que el tipo de usuario a la que va a ser presentada es muy heterogéneo, debe ser comprendida sin diferencias de edad, género o nivel de educación.

Imagen 5.3 Propuesta final de logosímbolo



Fuente: Realizado por la autora.



En cuanto a la cromática escogida para el logotipo, el naranja hace referencia al juego, ya que según la psicología del color, este representa diversión y lúdica, el negro representa el Quito tradicional e histórico y las fotografías a blanco y negro.

### 5.1.1.2 Referencias gráficas para el logotipo

Para que los gráficos del logotipo sean cercanos a la realidad se tomó tres referencias fotográficas. La primera es un elemento barroco de la icónica Iglesia de la Compañía que respresenta lo tradicional, la segunda imagen es la Virgen del Panecillo y la tercera un trompo del conocido Macizo.

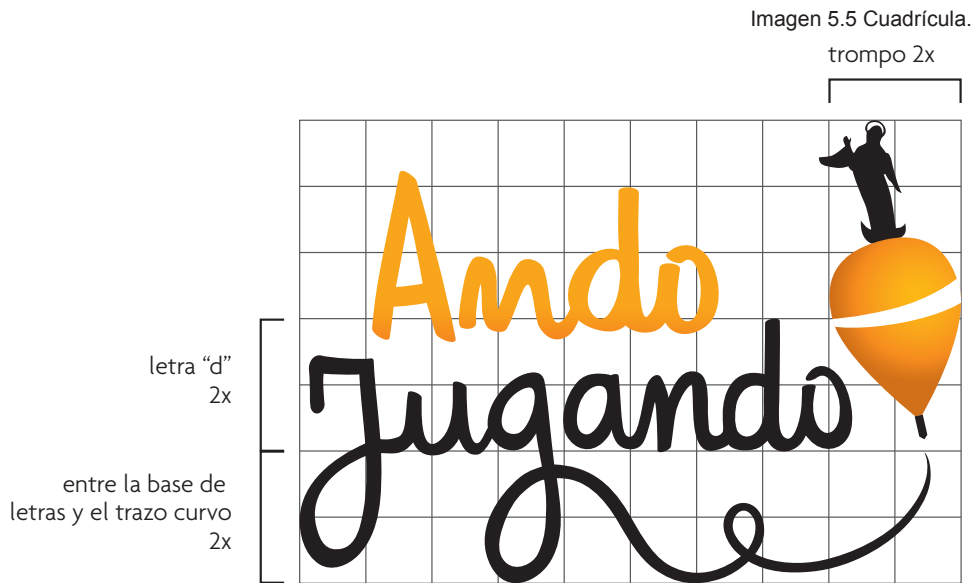
Imagen 5.4 Simplificación de las referencias.



Fuentes: De izquierda a derecha. [www.panoramio.com](http://www.panoramio.com), [www.saccec.com](http://www.saccec.com), Daniela Borja Kaisin.

### 5.1.1.3 Definiciones de Proporciones del Logosímbolo

La cuadrícula permite establecer las proporciones y ubicación de los elementos del logosímbolo. Esta grilla tiene 10 x 7 unidades.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.5 Área de Reserva

El área de reserva del logosímbolo sirve para que este se vea limpio sin que otros elementos interfieran y cambien su mensaje. Se estableció como área de reserva una unidad de la cuadrícula de 10 x 7 a cada lado de los límites de la marca.

Imagen 5.6 Área de reserva

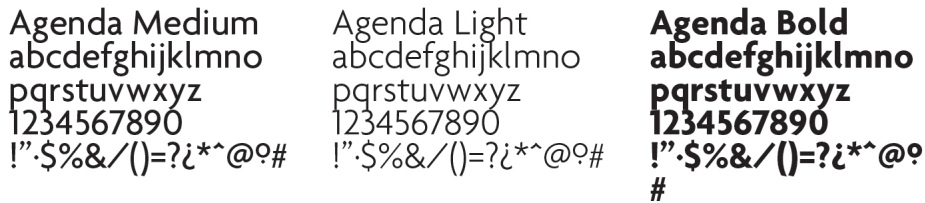


Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.6 Tipografía corporativa

Se escogió la familia tipográfica “Agenda”. Esta tipografía se utiliza en la aplicaciones de la marca. Es amigable, debido al contexto lúdico, pero al mismo tiempo suficientemente seria para presentar la marca en su globalidad.

Imagen 5.7 Familia tipográfica Agenda: Medium, Light y Bold.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.7 Tamaño mínimo

El tamaño mínimo es el más pequeño en el que la marca o sus elementos son legibles. Al momento de utilizar la marca cerca de otras, ésta debe estar visualmente equilibrada con las demás. No necesariamente debe tener el mismo ancho o altura. En base a pruebas de impresión y lectura se establecieron los tamaños mínimos en los que se puede presentar la marca y su elemento representativo.

Imagen 5.8 Tamaño mínimo del logotipo



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.8 Porcentajes de Tamaño

Los porcentajes de tamaño facilitan el uso del logotipo y permiten que sea siempre legible. Se muestra el logotipo al 100%, 75%, 50% y 30%. En la mayoría de aplicaciones de lectura cercana se aplica el logotipo al 50%, en las aplicaciones de lectura lejana se aplica un mínimo de 300% dependiendo de la distancia.

Imagen 5.9 Porcentajes



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.7 Cromática Corporativa

Imagen 5.10 Valores cromáticos de colores principales



Fuente: Realizado por la autora.

La cromática principal del logotipo incluye el color negro y un degradado en tonos naranjas, de forma lineal para el texto “Ando” y de manera circular para el trompo. Los valores del color negro varían si se lo imprime en una superficie grande debido a que es necesario que se vea siempre intenso.

Se escogieron cuatro colores complementarios para las aplicaciones de la marca en base a la psicología del color y también a la investigación de las afinidades infantiles. El logotipo también se puede usar con estos colores en su versión de una sola tinta.

Imagen 5.11 Valores cromáticos de colores complementarios.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.1.8 Restricciones de Uso

Se establecen restricciones del uso de la marca, en cuanto color, disposición de los elementos y deformaciones para que la comunicación sea consistente. En los siguientes ejemplos se especifica cuales son los usos inadecuados de la marca, como una combinación diferente de colores, mal uso de los fondos, eliminación de elementos, variación de proporciones y aplicación de efectos.

Imagen 5.12 Usos Incorrectos



Cambio de color



Eliminación del isotipo



Modificación de proporciones



Uso incorrecto de las versiones



Aplicación de borde



Aplicación de efectos

logosímbolo al 50%

Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.2 Personajes Infantiles

Para mejorar la comunicación con el público infantil se generaron dos personajes caricaturizados, un niño y una niña, que aparecen en las aplicaciones publicitarias dirigidas a público infantil y en la página web.

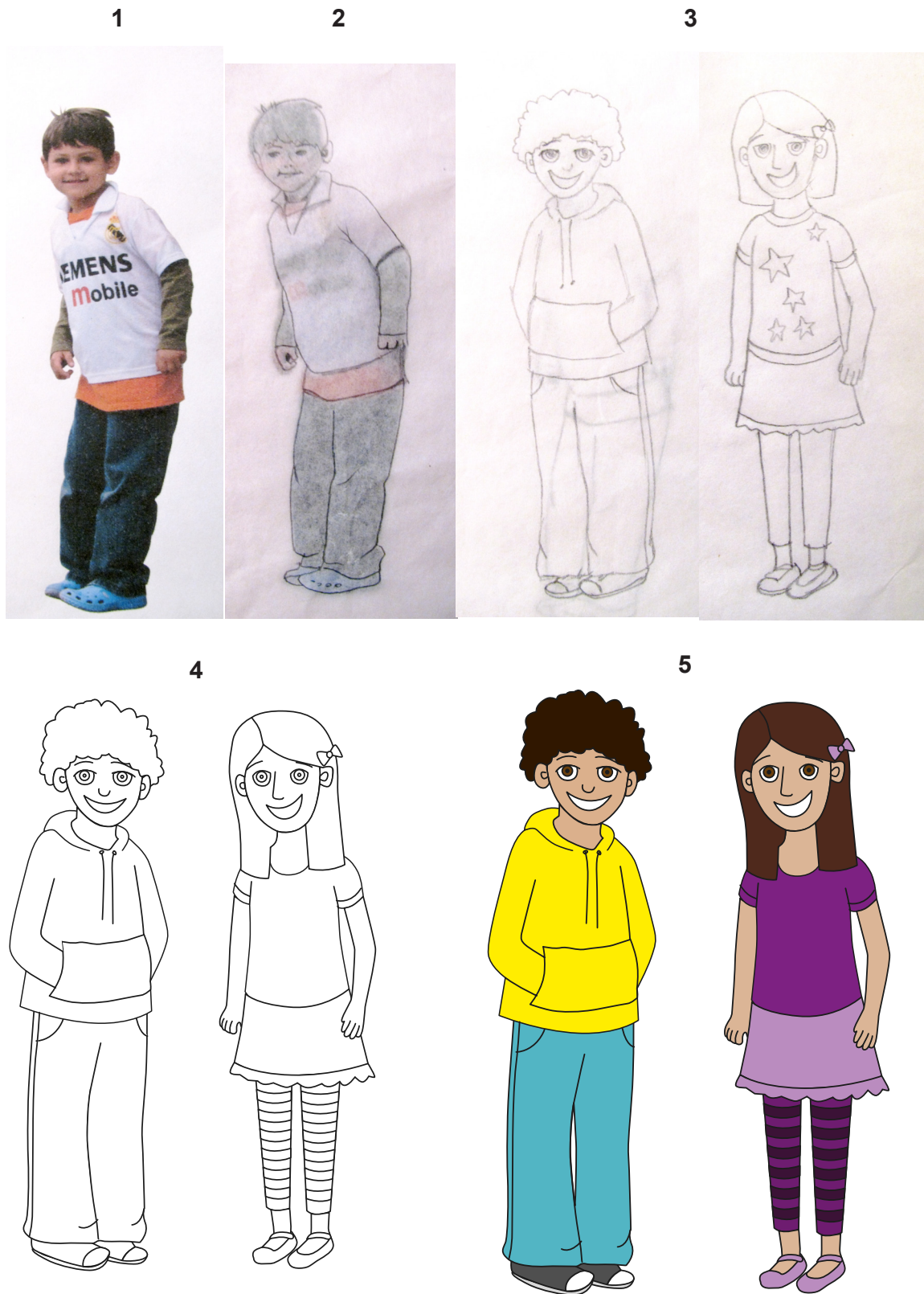
Imagen 5.13 Personajes Guille y Rafa



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.2.1 Proceso de Simplificación.

Imagen 5.14 Proceso de simplificación de los personajes "Guille" y "Rafa".



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.2.2 Fichas descriptivas de los personajes

Las fichas descriptivas de los personajes definen la personalidad que ellos reflejarán en sus actitudes y sus textos. Es una base completa de su comportamiento. Algunas de las características mencionadas muchas veces no son percibidas por el público pero ayudan a tener claro el personaje en cuestión.

Imagen 5.15. Fichas descriptivas de los personajes "Guille" y "Rafa".

<p><b>Ficha de Personaje 1</b></p> <p><b>Descripción:</b> Niño quiteño que está muy actualizado con la tecnología y pasa las tardes con su abuelo, quien le enseña a jugar los juegos tradicionales.</p> <p><b>Nombre:</b> Guillermo  <b>Apodo:</b> "Guille"  <b>Edad:</b> 9  <b>Género:</b> Masculino</p> <p><b>Descripción Física:</b> Tiene cabello rizado café oscuro, contextura normal, ojos cafés.</p> <p><b>Le gusta:</b> El chicle, el color rojo, columpiarse, los parques, las leyendas de Quito que le cuenta su abuelo.</p> <p><b>Le disgusta:</b> El pito de los carros, que su mamá la llame para hacer mandados</p> <p><b>Relación con los demás personajes:</b> Es amigo de la escuela de Rafa</p> <p><b>Palabras frecuentes:</b> Bacán</p>	<p><b>Ficha de Personaje 2</b></p> <p><b>Descripción:</b> Niña quiteña, risueña e hiperactiva que juega mucho con sus primos.</p> <p><b>Nombre:</b> Rafaela  <b>Apodo:</b> "Rafa"  <b>Edad:</b> 9  <b>Género:</b> Femenino</p> <p><b>Descripción Física:</b> Tiene cabello lacio café, contextura normal, ojos cafés.</p> <p><b>Le gusta:</b> Los hipopótamos, los helados, los colibríes, el color rosa, bailar.</p> <p><b>Le disgusta:</b> La basura, las arañas, tiene miedo a lo personajes de las leyendas.</p> <p><b>Relación con los demás personajes:</b> Es amiga de Guille.</p> <p><b>Palabras frecuentes:</b> Chévere</p>
--	--

Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.3 Aplicaciones de la Marca

Las aplicaciones de la marca son los productos impresos o digitales que se presentarán a los usuarios sobretodo en situaciones comerciales y ejecutivas.



### 5.1.3.1 Tarjeta de Presentación

La tarjeta de presentación con un doblez en el medio hace alusión al libro y a su vez permite segmentar el contenido de la tarjeta. Su tamaño está calculado para caber en la mayoría de tarjeteros y billeteras como cualquier tarjeta de presentación estándar. En el exterior se realiza el logosímbolo y en el interior se juega con los colores y las formas que tienen los productos, el libro y la página web.

Imagen 5.16. Tarjeta de presentación



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.3.2 Identificaciones Personales

Las identificaciones personales sirven para la unificación del personal en eventos. Está diseñada para tener un uso a corto plazo (duración de los eventos) y para personal transitorio.

En el diseño de estas identificaciones se usan los colores corporativos y se destaca el logosímbolo en la parte superior.

72 x 80 mm.

Imagen 5.16. Identificaciones



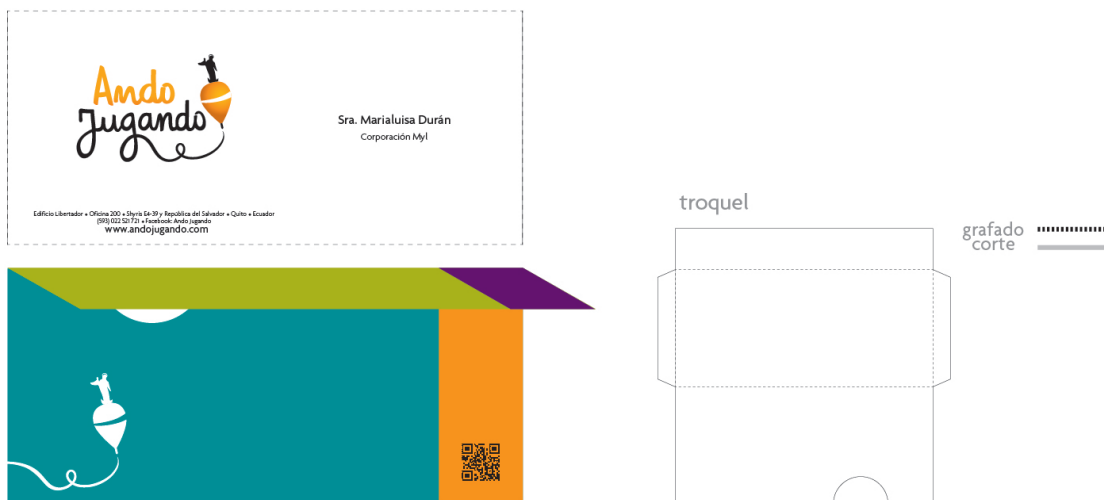
Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.3.3. Sobre Corporativo

En el sobre corporativo se destaca el logotipo en la parte externa y se mantiene en color blanco del papel común para que el nombre de la persona a quien se dirige el documento pueda ser impreso fácilmente. Los colores corporativos se encuentran impresos en la parte interior del sobre. El sobre contiene un troquel simple para facilitar la salida de los documentos que se hayan puesto adentro.

220 x 100 mm. cerrado

Imagen 5.17 Sobre

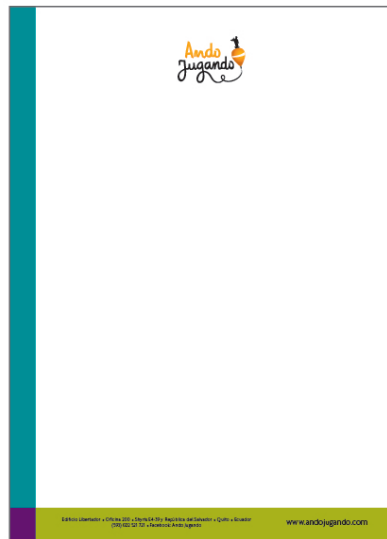


Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.3.4. Papel Corporativo

El papel corporativo permite mantener consistencia gráfica en los procesos externos al proyecto. Se da prioridad a la marca situándola centrada y en la parte superior de la hoja membretada. Los datos de contacto se encuentran en la parte inferior. Las barras de colores corporativos mantienen la línea gráfica de todas las aplicaciones, haciendo alusión a la diagramación del libro.

Imagen 5.18 Papel corporativo



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.1.3.5 Carpeta

Imagen 5.19 Carpeta, tiro y retiro con pestaña.



Fuente: Realizado por la autora.

La carpeta corporativa refuerza la imagen global de “Ando Jugando”. Se utilizan los colores corporativos en toda la carpeta con el logotipo grande en la portada. La pestaña interna se coloca en el lado izquierdo para garantizar la estabilidad de los documentos, ya que al cerrar la carpeta, los papeles encuentran una traba con el doblado. Los datos de contacto se colocan en la contraportada.

### 5.1.3.6 Disco Compacto

Imagen 5.20 Disco Compacto

El disco compacto sirve para compartir archivos de impresión o archivos digitales. Se usan las barras de colores corporativos en uno de los costados pero se mantiene un espacio en blanco para facilitar la impresión o escritura del contenido del disco.



Fuente: Realizado por la autora.

## 5.2 Diseño del Libro de Juegos tradicionales de Quito dirigido a adultos

El diseño del libro de juegos se enfoca a los adultos debido a que ellos son los que deben recordar y pasar las tradiciones a las próximas generaciones. Para cumplir el objetivo de inspirar añoranza y ganas de jugar se pensó una publicación con textos muy dinámicos, cargada de imágenes y con algún objeto físico que permita volver a jugar.

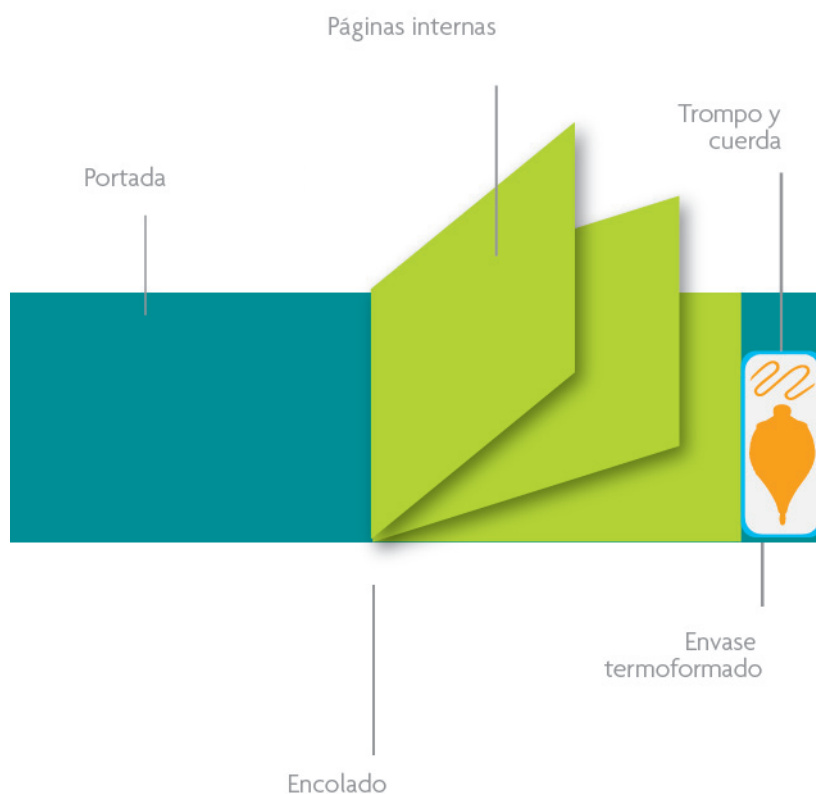
### 5.2.1 Conformación general del libro

El libro se conforma por

- Portada
- Páginas Horizontales
- Estuche termoformado para trompo
- Trompo y cuerda

Se escogió el sentido horizontal de las páginas haciendo alusión a lo longitud de Quito, también porque el ser humano está acostumbrado a ver horizontalidad. El tamaño de las páginas (243 x 165 mm) está optimizado para el mejor uso del papel en un pliego de 100 x 70 cms.

Imagen 5.21 Ilustración de la conformación general



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.2.2 Secciones y subsecciones

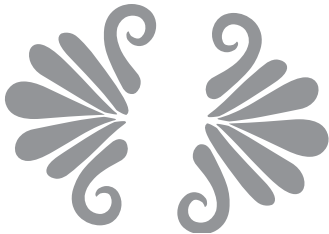
Se ha dividido el contenido del libro en 4 secciones principales.

- “Quito, espacio de tradiciones”: La sección está conformada por fotografías de Quito antiguo, desde 1890 hasta 1960. Brindan un acercamiento histórico al lugar geográfico donde se realizaban los juegos. Para diferenciarla de las demás se ha marcado este apartado con el color corporativo turquesa.
- “Juegos de Chullas”: La sección contiene aquellos juegos que practican o practicaban las personas adultas. Son juegos más complejos. Se lo ha marcado con el color violeta.

- “Juegos de Guaguas”: La sección engloba los juegos que realizaban los niños antes. Algunos siguen vigentes, otros no tanto. El color verde se usa para esta sección.
- “Añoranzas”: Esta sección está dedicada a fotografías de niños y niñas de otras décadas. Genera un sentimiento de añoranza y refleja costumbres de vestuario y estética. Se asignó el color naranja para este apartado.

### 5.2.3 Elementos representativos

Imagen 5.22 Elemento representativo

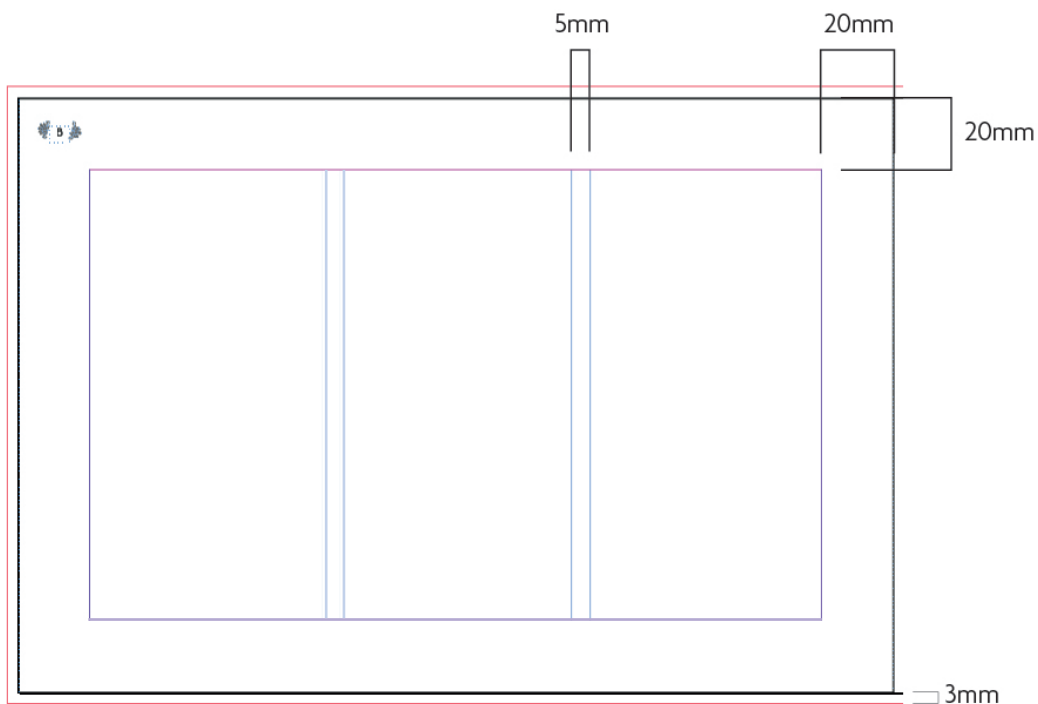


Se escogió este elemento enfrentado para denotar el estilo barroco en el centro de Quito y connotar lo tradicional. Se lo usa al comienzo y al final de los títulos importantes y en la numeración de las páginas.

Fuente: Realizado por la autora.

### 5.2.4 Retícula

Imagen 5.23 Retícula



Fuente: Realizado por la autora.

La retícula o grilla ayuda a que las páginas del libro se vean uniformes y tengan unidad. Se escogió una retícula de tres columnas que permite una lectura ligera. Al mismo tiempo, con la tipografía escogida, evita la generación de espacios vacíos entre las palabras. Se estableció dejar 20 mm. de borde a cada lado de la página y 5 mm. entre columna y columna.

### 5.2.5 Tipografía para el libro

Se escogieron dos familias tipográficas para el diseño del libro. La una, CALIBRI, tiene algunas variaciones de peso e inclinación que permiten la jerarquización de los textos. Por sus características es sobria pero al mismo tiempo amigable. Por otro lado, la tipografía HIGHTOWER, con serifs, da el toque tradicional y antiguo que el libro exige. .

Imagen 5.24 Familias tipográficas para el libro

Calibri Regular abcdefghijklmnop pqrstuvwxyz 1234567890 !".\$%&/()=?¿*^@º#	<b>Calibri Bold</b> <b>abcdefghijklmnop</b> <b>pqrstuvwxyz</b> <b>1234567890</b> <b>!".\$%&amp;/()=?¿*^@º#</b>	<i>Hightower</i> <i>abcdefghijklmnop</i> <i>pqrstuvwxyz</i> <i>1234567890</i> <i>!".\$%&amp;/()=?¿*^@º#</i>
--	--	---

Fuente: Realizado por la autora.

### 5.2.6 Formatos Tipográficos

Para mantener la unidad y coherencia en el libro se utilizaron varios estilos de párrafo. Estos dependen de la jerarquía de cada texto y son:

- Título de inicio de sección
- Título de cada juego
- Anécdotas de cambio de dirección de págs.
- Cuerpo de texto y descripción de fotografías
- Destacados dentro del texto
- Subtítulo
- Pie de foto

- Datos importantes
- Números secuenciales para infográficos
- Texto explicativo para infográficos
- Título de apartado
- Autoría de artículos citados
- Países (Nota “Nombres en el mundo”)
- Nombres (Nota “Nombres en el mundo”)
- Numeración
- Fecha de fotos antiguas
- Explicación de fotos antiguas
- Créditos de fotos antiguas

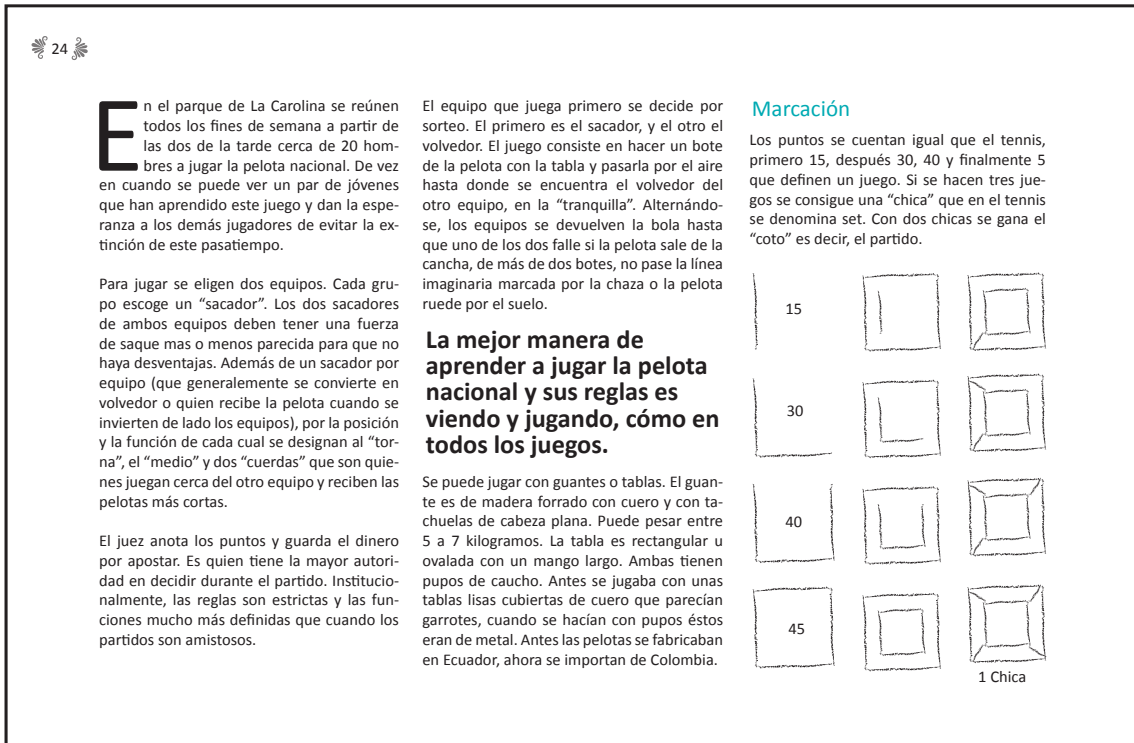
Imagen 5.25 Estilos de tipografías del libro.

Título de inicio de sección	Subtítulo	Título de apartado	Fecha de fotos antiguas
	¿Origen o leyenda? Cuenta una leyenda que originó en el Titiraca	<i>Caretas</i> en el umbral o a ellas, sus un disfraz de Era el tiempo las chulapas e manolas "chu	
Título de cada juego	Pie de foto	Autoría de artículos citados	Explicación de fotos antiguas
	"Mestizos de Lama ju llos". 1782-1785. Códición (1782-1785). Bibli	<b>Por Fernando Rohn</b> "Uno de los juegos que re el del "sapo", que por cie tiempos de mi niñez. las	
Anécdotas de cambio de dirección de págs.	Datos importantes	Países ("N.en el mundo")	Créditos de fotos antiguas
	En La Carolina se apuesta <b>\$10</b> por jugador en cada juego. El guante tiene <b>35cms.</b> de diámetro. El peso mínimo de una tabla depende del lugar que se ocupa en la cancha y de la experiencia del jugador	<b>NOMBRES e</b> Portugal  <b>log</b>	
Cuerpo de texto y descripción de fotos	Números secuenciales para infográficos	Nombres ("N. en el mundo")	
Las rondas nacen hace mucho tiempo. El contacto con las fules, son movimientos, son movimientos	 Se clava la parte grande en el borde. Se hace un agujero en la parte pequeña y se clava una tira de	<b>Jogo de Sapo</b> <b>Jeu de la Gren</b>	
Destacados dentro del texto	Texto explicativo para infográficos	Numeración	
<b>Tiene que ser el Mindo, el más recién cortado y mano, con sierr</b>	<b>1</b> Se aplica sellador a la tabla y se la pinta. Se deja secar.		

Fuente: Realizado por la autora.



Imagen 5.26 Ejemplo de uso de tipografías del libro.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.2.7 Estilos gráficos

Los estilos gráficos son definidos para que las líneas y los infográficos tengan coherencia en todo el libro. Este tipo de reglas permiten tener claro el concepto de la publicación.

Imagen 5.27 Estilos del gráficos del libro.



Fuente: Realizado por la autora.

En este caso, fueron definidos el grosor y color de las líneas en las subsecciones de “Datos importantes”, la calidad de las líneas y el estilo de los infográficos, y los elementos decorativos en los títulos y la numeración.

### 5.2.8 Estilos fotográficos

Debido a las numerosas fotografías que contiene el producto se realizaron normas generales para la diagramación de éstas imágenes. La mayoría de ellas cubren páginas completas, sin embargo existen variaciones y excepciones.

Imagen 5.28 Ejemplos del uso de fotografías del libro

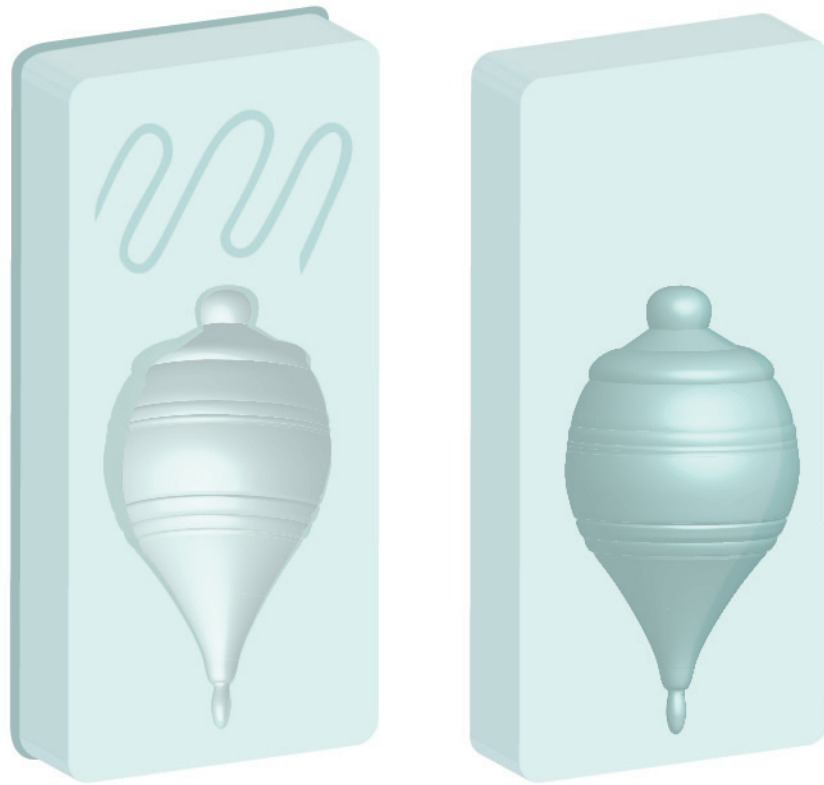
<p>Horizontales antiguas</p> 	<p>Verticales antiguas</p> 	<p>Verticales</p> 	<p>Horizontales pág. entera</p> 
<p>Horizontales con barra de color</p> 	<p>Fotos pequeñas</p> 		

Fuente: Realizado por la autora.

### 5.2.9 Empaque del trompo

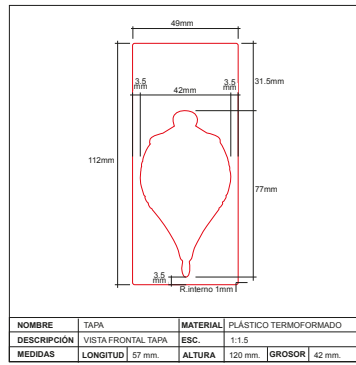
Para cumplir el objetivo de impulsar la práctica de los juegos tradicionales y como valor agregado a la publicación se adjunta un trompo a escala real hecho por el famoso Jorge Rivadeneira, “El Macizo”. Para que este quede fijo en el libro y no dificulte su comercialización ni la lectura se diseñó una caja de plástico termoformado que se pega fija en la contraportada. Esta contiene el trompo y una cuerda para hacerlo bailar.

Imagen 5.29 3D del empaque del trompo.

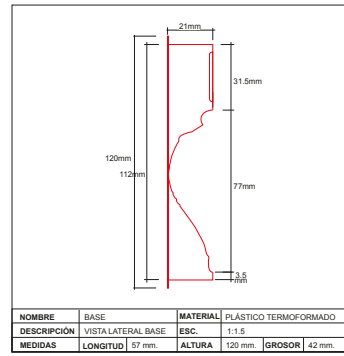


Fuente: Realizado por la autora.

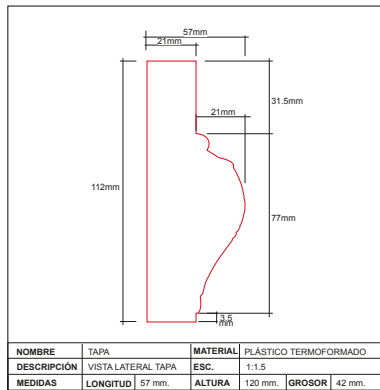
Imagen 5.30 Planos del empaque del trompo



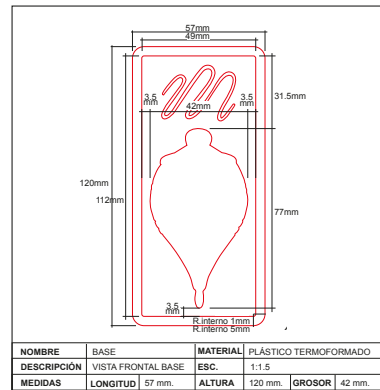
50



53



51



52

Fuente: Realizado por la autora.

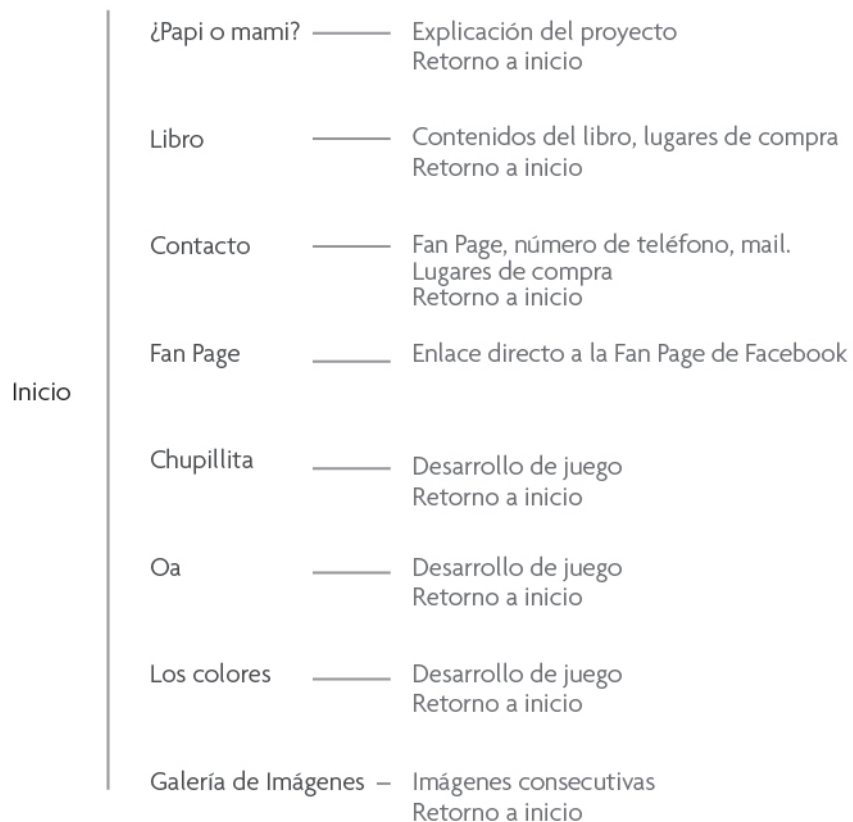
### 5.3 Desarrollo de la página web con juegos dirigida a niños y niñas de 6 a 10 años

La página web para niños es intuitiva y gráfica. En ella se busca el aprendizaje de los juegos tradicionales, la interactividad con las personas del entorno de los niños, el acortamiento de las brechas generacionales y una futura práctica de los juegos fuera del entorno digital. El enlace temporal a la página es [www.aulavirtualsabanakreativos.com/andojugando](http://www.aulavirtualsabanakreativos.com/andojugando). El dominio dentro de los productos gráficos es [www.andojugando.com](http://www.andojugando.com)

#### 5.3.1 Mapa de navegación de la página web

El mapa de navegación muestra la estructura de enlaces de la página, desde el inicio. Es un organigrama de las jerarquías en el contenido.

Imagen 5.31 Mapa de navegación del sitio web.

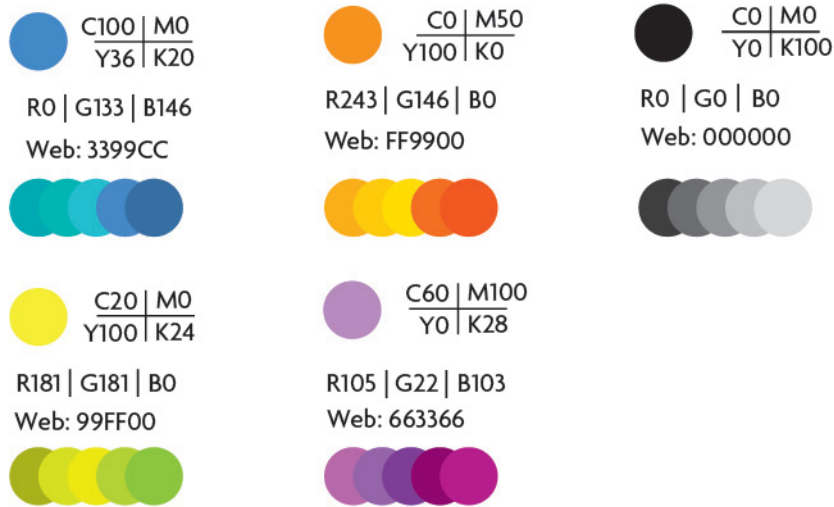


Fuente: Realizado por la autora.

### 5.3.2 Paleta cromática

La paleta cromática y sus variaciones se escogió en base a la investigación realizada sobre las preferencias de los niños. Son colores intensos para llamar su atención. Como resultado de la investigación, el color negro también tiene aceptación en los niños entonces se lo usa como color complementario. Para dar matices a los gráficos de los juegos, se utiliza también la gama de tonos que nace de cada color principal.

Imagen 5.32 Paleta cromática del sitio web.

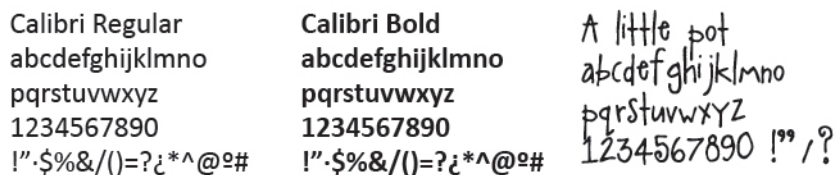


Fuente: Realizado por la autora.

### 5.3.3 Familias tipográficas

En la página web se escogieron dos tipografías diferentes, la una, CALIBRI, es la misma que se escogió para el libro. Así se busca tener una concordancia de tipografías entre los dos productos. La otra, A LITTLE POT es más dinámica y está dirigida a los niños.

Imagen 5.33 Tipografías del sitio web



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.3.4 Locaciones

Los entornos donde se desarrollan los juegos y las páginas iniciales para los niños tienen dos estilos. En el primero se busca dar un entorno parecido al centro de Quito, mostrándoles las principales plazas o calles quiteñas. Para esto se ilustró con el mismo estilo gráfico ciertos entornos quiteños. Los personajes interactivos les presentarán el lugar graficado.

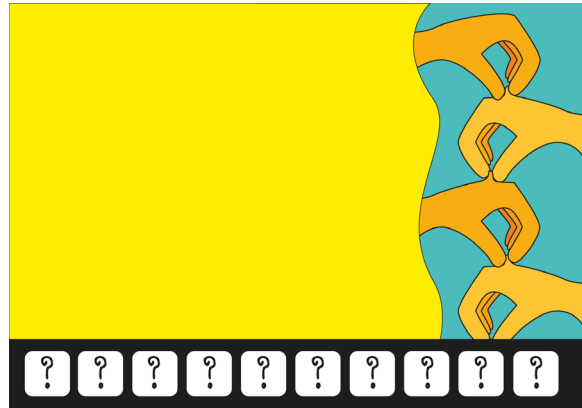
Imagen 5.34 Locaciones del sitio web: Iglesia del robo, calle La Ronda y San Francisco.



Fuente: Realizado por la autora.

Imagen 5.35 Entorno plano del sitio web.

El otro estilo es más plano y permite concentrar la atención en pocos elementos durante el juego. Este también se usa en las páginas dirigidas a adultos que explican de qué se trata el proyecto y dónde contactarse.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.3.5 La pantalla principal y sus elementos

La pantalla principal o inicio es la que engloba todos los contenidos de la página, se divide en dos secciones principales, la barra superior que está dirigida a padres, abuelos y usuarios adultos y toda la parte inferior que está dirigida a los niños y niñas.

Imagen 5.36 Pantalla de inicio con numeración de elementos del sitio web.



Fuente: Realizado por la autora.

Los elementos expuestos en la página son:

1. Botón y logosímbolo Ando Jugando: Es la presentación del logosímbolo. Este botón sirve para regresar al inicio desde las páginas para adultos. En el caso de los niños, en sus enlaces tiene un botón del isotipo diferente.
2. ¿Papi o mami?: Este es el enlace que lleva a la página para padres que explica los objetivos y beneficios del proyecto.
3. Libro: Este enlace lleva a la página de exposición del libro para incentivar su compra en los adultos.
4. Contacto: Aquí se pueden encontrar las direcciones y teléfonos de contacto para operaciones comerciales, sugerencias o recomendaciones.
5. Enlace a Fan Page de Facebook: Este es el enlace directo a la Fan Page.
6. Próximos juegos: De esta manera se presentan los juegos que se desarrollarán en el proyecto para seguir alimentando la página. Se expone el botón para generar expectativa y próximas visitas a la página.
7. Botón interactivo de galería de imágenes: Aquí se encuentra el enlace a la galería de imágenes del proyecto.

- 8. Botón Juego “Oa”: Este botón lleva al inicio del juego “Oa”
- 9. Botón juego “Los colores”: Lleva al inicio del juego “Los colores”.
- 10. Botón juego “Chupillita”: Lleva al inicio del juego “Chupillita”
- 11. Personajes interactivos: Los personajes infantiles presentan el nombre de los juegos e van guiando a los usuarios en los diferentes entornos digitales.

**5.3.6 Desarrollo de los juegos interactivos**

Los juegos son muy intuitivos y tienen mucho contenido gráfico. Están animados en Flash. Constan de una introducción, el desarrollo y un desenlace. La introducción explica cómo jugar, trucos y el botón de inicio del juego.

Imagen 5.37 Pantallas de introducción a los juegos del sitio web



Fuente: Realizado por la autora.



En el desarrollo de los juegos existen varios botones interactivos que poco a poco los usuarios descubrirán a usar.

Imagen 5.38 Pantalla del juego "Chupillita".



Fuente: Realizado por la autora.

Imagen 5.39 Pantalla del juego "Oa".



Fuente: Realizado por la autora.

Imagen 5.40 Pantalla del juego "Los colores".



Fuente: Realizado por la autora.

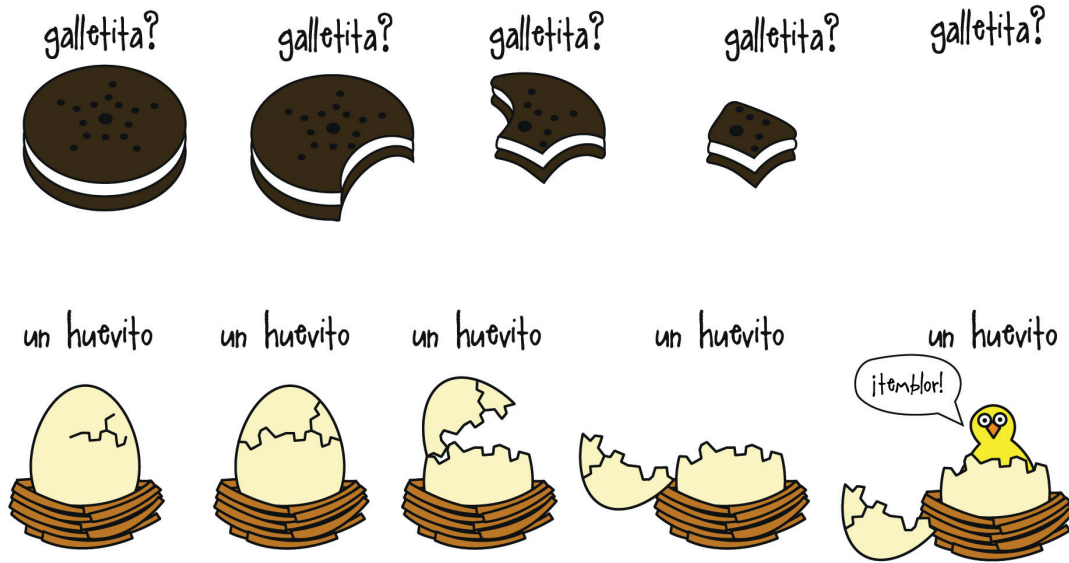
Dentro de cada juego se encuentran botones animados interactivos que dan movimiento a las escenas.

Imagen 5.41 Animación en el juego "Oa"



Fuente: Realizado por la autora.

Imagen 5.42 Animación en el juego "Chupillita"



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.3.7 Pantallas de información para adultos

Las pantallas para adultos se caracterizan por ser más sobrias, sin embargo contienen pequeñas animaciones para pasos de texto. Dentro de estas pantallas se mantiene la barra superior de navegación para facilitar a los usuarios pasar de una sección a otra.

Imagen 5.43 Pantalla de la sección ¿Papi o mami?



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.4 Promoción del proyecto.

Para el éxito del proyecto Ando Jugando se planificaron estrategias de promoción. Se estableció hacer publicidad de tres maneras: medios tradicionales, eventos lúdicos y publicidad digital. Por medios tradicionales se refiere a periódicos y revistas. Los espacios masivos de dispersión en Quito servirán de medio de difusión a través de eventos lúdicos dirigidos a adultos y niños. Específicamente, se promocionará el producto en el Ciclopaseo dominical, fines de semana en la calle “La Ronda” y en la Feria Internacional del Libro que se realiza anualmente. Los medios digitales son de suma importancia en el proyecto ya que parte del proyecto se desarrolla solamente a través del internet.. Específicamente, se paulará la publicidad en las páginas de Facebook y El Comercio.

#### 5.4.1 Medios tradicionales impresos

Se escogieron los formatos del Diario El Comercio porque es el periódico que es más difundido en la población quiteña, sobretodo en el target del proyecto. Se planifica pautar en el diario y en los insertos del mismo: la revista Familia y en el suplemento Educación. Por otro lado se considera importante hacer una pauta en la revista Patrimonio, de financiamiento estatal debido a que el proyecto está muy acorde con la temática de esta publicación.

Imagen 5.44 Anuncios en el diario El Comercio y el suplemento Educación.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.4.2 Eventos lúdicos en espacios públicos.

Con el fin de reforzar la práctica de los juegos y el objetivo del proyecto se planean hacer los eventos lúdicos de enseñanza de los juegos tradicionales. Para llevar a cabo estas actividades se generaron piezas gráficas para mantener la unidad visual del proyecto. Estos objetos son productos como postales, cajas de fósforos, bolsos y camisetas que también servirán de uniforme para el personal temporal encargado de los juegos.

#### 5.4.2.1 Postales

Imagen 5.45 Anversos y reverso de postales promocionales.



Fuente: Realizado por la autora.

Las postales publicitarias fueron hechas para generar el sentimiento de añoranza. Se busca priorizar la belleza de las fotografías para que las postales sean compartidas y así expandir el impacto del proyecto. Además sirven como un abreboza para las personas que aún no han comprado el libro.

#### 5.4.2.2 Bolsos publicitarios

Los bolsos de tela con los colores corporativos hacen referencia al juego de “Pase el Rey” ya que al abrir este tipo de bolso parecería que los niños de la parte superior están midiendo fuerzas.

Imagen 5.46 Anversos y reverso del bolso de tela.



Fuente: Realizado por la autora.

Imagen 5.47 Vista 3D de la caja de fósforos y caja abierta.



Fuente: Realizado por la autora.

#### 5.4.2.3 Caja de fósforos

La caja de fósforos es un promocional sencillo pero se lo ha escogido porque permite volver a jugar a los “adobes” y recuerda la posibilidad de jugar con cualquier tipo de objeto.

### 5.4.2.4 Camisetas

Las camisetas con los colores corporativos servirán de uniforme a las personas que realizan las actividades lúdicas en los espacios abiertos, pero también están a la venta y son material promocional.

Imagen 5.48 Camisetas en varios colores para mujer y hombre.

#### Camisetas

Top lycra para mujer en colores corporativos



Camiseta para hombres en colores corporativos



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.4.2.5 Banners publicitarios

Imagen 5.49 Banners publicitarios



Fuente: Realizado por la autora.

Los banners se colocarán como explicación del proyecto en los diferentes eventos. Se imprimirán en un tamaño de 180 x 80 cms. en lona ecológica.

#### 5.4.2.6 Toldo publicitario

Imagen 5.50 Toldo

##### Toldo publicitario

Toldo para eventos en espacios abiertos



Fuente: Realizado por la autora.

El toldo servirá para albergar los juegos en los espacios abiertos y marcar un hito para que la gente sepa dónde exactamente se encuentra el stand del proyecto.

#### 5.4.3 Publicidad en medios digitales

La publicidad en medios digitales se hará a través de la Fan Page en Facebook, y las pautas en Facebook y El Comercio. Se ha escogido solamente la red social Facebook debido a que es la más adecuada para el contenido de este proyecto. La red social Twitter, que podría ser la siguiente más utilizada no es recomendable ya que Ando Jugando no tiene contenidos diarios que publicar.



### 5.4.3.1 Fan Page en Facebook

La Fan Page en esta red social sirve para regar la voz de persona en persona digitalmente. También, los padres de los usuarios de la página web y los lectores del libro podrán estar informados sobre los eventos lúdicos de Ando Jugando como de eventos que involucren a los juegos tradicionales para generar experiencias más vivenciales, por ejemplo, los campeonatos de pelota nacional, las mañanas de juegos tradicionales, las ferias quiteñas.

Imagen 5.51 Fan Page de Ando Jugando



Fuente: Realizado por la autora.

Las secciones de imágenes del Fan Page están divididas en cuatro partes:

- Fotos: Son las fotos etiquetadas del proyecto, los eventos lúdicos, procesos de investigación, entre otros. Los fans pueden etiquetar y agregar fotos.
- Libro: En esta sección hay imágenes de las páginas internas del libro y publicidad del mismo.
- Para guaguas: En esta sección hay imágenes de los juegos en web para los niños y promociones para ellos.
- Historias: En esta sección hay imágenes antiguas y nuevas anécdotas que se van investigando durante el proyecto.

### 5.4.3.2 Publicidad en Facebook

Se realizará anuncios en Facebook promocionando el Fan Page. Los anuncios se destinarán solamente a usuarios de la ciudad de Quito, que tengan más de 18 años. Los intereses predeterminados que se escogerán para esta publicidad serán los juegos sociales, la literatura, la fotografía, las actividades deportivas al aire libre y las cargas de fotos.

Imagen 5.52 Ejemplo de aplicación de la publicidad en Facebook.



Fuente: Realizado por la autora.

### 5.4.3.3 Publicidad en la página web del diario El Comercio

Imagen 5.53 Banner animado y aplicación en la página de El Comercio.



Fuente: Realizado por la autora.

Dentro de esta página se pautará un banner animado de 106 x 32 mm. que promocionará tanto la página web como el libro.

## 5.5 Presupuesto total

Análisis de Costos			Costos
<b>Costos Directos</b>			
<b>Investigación</b>	<b>Horas hombre</b>		
	Bibliográfica sobre los juegos	80	480
	Experiencial sobre los juegos	80	480
	* El costo de hora hombre incluye transporte		
<b>Parte Gráfica del libro</b>	<b>Cantidad</b>		
	Impresión	1000	5300
	Diseño	200	2000
<b>Parte Industrial del libro</b>			
	Trompos	1000	2000
	Caja de termoformado	1000	500
<b>Página Web</b>	<b>Horashombre</b>		
	diseño	100	1000
	dominio por 3 meses	4,84 por 3 meses	14,52
<b>Promocionales</b>			
	Camisetas	50	359
	Bolsos	50	150
	Postales (paquete de 5)	56	49
	Cajas de fósforos	200	75
	Banners	2	38,7
	Toldo 4x4		650
<b>Publicidad</b>			
	El Comercio 1/4pag		3540
	Revista Familia 1/2pag		2222,08
	Suplemento Educacion 1/4		232,96
	Revista Patrimonio		593,6
	Facebook Publicidad	\$50 por 3 meses	150
<b>Material Impreso</b>	<b>Cantidad</b>		
	Tarjetas de Presentación	200	50
	Sobres	100	70
	Carpetas	100	120
	Papel Corporativo	500	150
	Identificaciones	46	2,8
	Manual Corporativo	1	15
<b>Total</b>	<b>Costos directos</b>		<b>20242,66</b>
<b>Costos Indirectos</b>			
	Energía Eléctrica		80
	Uso de equipos (ordenadores - cámara fotográfica)		100
	Materiales Varios (papel, insumos de oficina, pilas,cd)		100
	Patente de registro de propiedad intelectual		600
<b>Total</b>	<b>Costos indirectos</b>		<b>880</b>
	<b>Costo Final</b>		<b>21122,66</b>

* Costo de la impresión total: Referencia Imprenta Don Bosco			
* Costo del tiempo-hombre: \$6 y \$10 por hora			
*Costo de Energía en base a las horas trabajadas por el consumo de Kwh. según la Empresa Eléctrica Quito			
* Dominio en <a href="http://www.000webhosting.com">www.000webhosting.com</a>			
*Camisetas referencia Cornejotex			

Costo unitario de producción libro			
10,76 dólares			
Proyecto financiado por la venta de los libros			
Costo unitario del libro			
21,12 dólares			

## **5.6 Conclusiones y Recomendaciones**

### **5.6.1 Conclusiones**

Tomando en cuenta el objetivo principal del proyecto, el rescate de la memoria histórica de los juegos tradicionales y la investigación bibliográfica y de campo respectiva se concluyeron los siguientes puntos.

Después de un proceso de diseño de alternativas, se creó un nombre, un logotipo y la imagen corporativa para el proyecto con el fin de mantener su unidad visual en los procesos internos y externos.

Se generó un libro con la historia de los juegos, la explicación de su desarrollo, fotografías, anécdotas y alto contenido gráfico dirigido a adultos y dentro del mismo marco se diseñó una página web con juegos interactivos sobre los juegos tradicionales para niños de 6 a 10 años de edad.

Para garantizar el éxito del proyecto en una aplicación futura se propuso un manual con todas las reglas de uso de la marca, del libro, de la web y de las herramientas promocionales que se utilizarían en el mercadeo de los productos.

### **5.6.2 Recomendaciones**

La publicación del libro y de la página web al público quiteño favorecerá a la añoranza y transmisión de los juegos tradicionales, importantes por ser portadores de valores e identidad quiteña.

Se recomienda hacer un seguimiento posterior del proyecto actualizando los contenidos digitales tanto en la página web como en la página de fans en las redes sociales.

Las actividades lúdicas en espacios masivos no solo servirán como promoción de Ando Jugando sino que refuerzan sobremanera el objetivo principal y la razón de ser de estos productos, el rescate de los juegos tradicionales.

## BIBLIOGRAFÍA

### LIBROS:

ALVARADO, DINELLO, JIMÉNEZ VÉLEZ. "Dimensiones Culturales del Juego". Recreación, lúdica y juego. Colombia. Cooperativa Editorial Magisterio. 2004. Pág. 49

AMBROSE, Gavin. HARRIS, Paul. "El diseño gráfico como disciplina". Fundamentos del diseño gráfico. España. Parramón Ediciones. 2009. Pág. 10.

BANKS, Adam. FRASER, Tom. "El color en la edición". Color, la guía más completa. Editorial Taschen. Colección Evergreen. 2004.

CALVER, Giles. "¿Qué es el Packaging?". Mexico. Editorial Gustavo Gili. 2004. Pág. 38

COLOMER, Antoni; RÀFOIS, Rafael. "Diseño Audiovisual". España. Editorial Gustavo Gili. 2003. Pág. 110

CHENG, Karen. "Diseñar Tipografía". Barcelona, España. Editorial Gustavo Gili. 2006. Pág. 7

CICALA, Mario (1743). "Quito en los ojos de los viajeros: El siglo de la Ilustración". Recopilación de Ximena Romero. Ecuador. Abya – Yala. 2000. Pág. 97.

CUVI, Nicolás. KINGMAN GARCÉS, Eduardo. "La cultura popular en la modernidad temprana". El molino y los panaderos. Ecuador. FONSA. 2009. Pág. 45.

DICKMAN, Jay; KINGHORN, Jay. "Fotografía Digital avanzada". Ediciones Anaya Multimedia. 2006. España. Capítulo 1, 8, 9.

EAGLETON, Terry. La idea de cultura. Paidós. Barcelona. 2001. p.58

GARCÍA TORRES, Milko A. "Composición y ubicación de los elementos del diseño". Curso práctico de diseño gráfico. España. Ediciones Génesis S.A.

HASLAM, Andrew. "Tipo e Imagen". Creación, diseño y producción de libros. Editorial Blume. 2007.

JOHANSON, Kaj; LUNDBERG, Peter; RYBERG, Robert. "Salidas". Manual de Producción Gráfica, Recetas. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2004.

OREOVICZ, Frank S.; WANKAT, Phillip C. "Models of Cognitive Development: Piaget and Perry". Teaching Engineering. Estados Unidos. 1993 Capítulo 14. Página 264.

RIBEIRO DURHAM, Eunice. "Cultura, patrimonio, preservación". Alteridades. México. Universidad Autónoma Metropolitana. 1998. Págs.131-136.

RIVERA GULARTE, Nancy. "¿Qué es un empaque?". Desarrollo para el procedimiento del uso del cartón corrugado como material de empaque para velas aromáticas en presentación de parafina. Guatemala. Universidad de San Carlos de Guatemala. 2004. Pág.11

RODRÍGUEZ, Olga. GARCÍA, Zula. "El arte de Recrear el Pasado: Historia Oral y Vejez Productiva". Traducción del portugués por Reina del Pilar Sánchez. Rhexla. Vol.6. 2004. pag. 266

ROHN BAUTISTA, Fernando. "Quito Integral – y recuerdos de un Quiteño Amigo" Ecuador. Grupo Editorial Gráficas Amaranta. 2008.

SALISBURY, Martin. "El dibujo". Ilustración de libros infantiles. Editorial Acanto.



Barcelona, España. 2004.

SALVADOR LARA, Jorge. “Historia de Quito, Luz de América”. Ecuador. Fonsal. 2009

ULLOA, Antonio de. (1736). “Quito en los ojos de los viajeros: El siglo de la Ilustración”. Recopilación de Ximena Romero. Ecuador. Abya – Yala. 2000. Pág. 84.

VARGAS, José María. “Juegos Populares”. El arte ecuatoriano. Editorial El Cardo. Biblioteca Virtual Universal. Pág. 319

VILLACIS, Efraín. “Prólogo”. Los Quiteños. Ecuador. Ediciones La Palabra. 2005. Pág. 16

La Enciclopedia. “Color”. La Enciclopedia. España. Editorial Salvat. 2004. Volumen 5. Pág. 3509

Ministerio de Educación. “Guía Didáctica 1. Juegos, rondas y canciones”. Ministerio de Educación. Convenio Ecuatoriano – Alemán. 1994. Consulta: Julio 15, 2011

Plaza & Janés Editores. “La salud y la mente I”. Gran Colección de la Salud. Perú. 2004. Página 49.

Plaza & Janés Editores. “Etapas de la Vida I”. Gran Colección de la Salud. Perú. 2004. Pág.157.

## REVISTAS:

CABRA TORRES, Fabiola. MARCIALES VIVAS, Gloria. "Nativos digitales: ¿ocultamiento de factores generadores de fracaso escolar?" REVISTA IBEROAMERICANA DE EDUCACIÓN. N.º 50 (2009), pp. 113-130

CASERO CARRILLO, Inmaculada. "La escuela infantil con los juegos tradicionales". Revista Enfoques Educativos. Enfoques Educativos. Número 28. Octubre de 2008. [www.enfoqueseducativos.es](http://www.enfoqueseducativos.es)

GARCÍA DE LEÓN, Alicia. "Etapas en la Creación de un Sitio Web". Perú. Biblios Número 14. Octubre 2002

"La pelota nacional". Juegos autóctonos y Deportes del Ecuador. Ecuador. 2010

Editorial Gustavo Gili. "Introducción". Retículas: Soluciones creativas para el diseñador gráfico. Editorial Gustavo Gili. Barcelona, España. 2008.

## ARTÍCULOS DE PERIÓDICOS:

MARTIN, Peter. "A Step Ahead of Praxis: The Role of Design Problem Definition in Cultural Ownership of Design". Design Studies, Theory and research in graphic design. Canada. Princeton Architectural Press. 2006. Pág. 261.

PRENSKY, Marc. "Digital Natives, Digital Immigrants, Part II: Do They Really Think Differently?". On the Horizon NCB University Press, Vo 6, 2001.

"Nanoland, educación, cultura y videojuego". Diario El Comercio. Publicado Martes, 19 de julio de 2011. Pág. 22.

Redacción Ciencia y Tecnología. "El planeta celebra hoy el Día de la Internet". Ecuador. Diario El Comercio. Martes 17 de Mayo de 2011. Pág.21

## PÁGINAS WEB:

ÁLVARO MARTÍN, Adolfo; SÁNCHEZ BURÓN, Adolfo. "Generación 2.0 2011 Hábitos de usos de las redes sociales en los adolescentes de España y América Latina". Universidad Camilo José Cela. [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net). Septiembre 13, 2011

AMADOR, Antonio. "Jugando es que aprenden". Educación Sudbury. [www.casa-sudbury.edublogs.org](http://www.casa-sudbury.edublogs.org) . Mayo 03, 2011.

ARENDT, Susan. "Study: Online Gaming Good for Teens". [www.wired.com](http://www.wired.com). Julio 23, 2011.

BAKHURST, BELLELLI, ROSA. "Representaciones del pasado, cultura personal e identidad nacional". Faculdade de Educação da Universidade de São Paulo. [www.scielo.br](http://www.scielo.br) . Abril 28, 2011.

BERNARD, Michael et Al. "Which Fonts Do Children Prefer to Read Online?". Usability News, Software Usability Research Laboratory (SURL).Wichita State University. 2001. [www.surl.org](http://www.surl.org). Septiembre 15, 2011.

BLASCO, VILAR, HERNÁNDEZ BLASI. "Memoria Implícita en Niños: Efectos de la familiaridad y la exposición repetida". Universitat Jaume. [www.uji.es](http://www.uji.es). Enero 10, 2011

BRUEMMER, Claudia. "Benefits of the Google Plus Project" [www.toptenwholesale.com](http://www.toptenwholesale.com). Septiembre 6, 2011.

BUCCIONI, Andrea. "Jugar en la adultez ayuda a adaptarse y estimula la creatividad". Chile. Diario La Tercera. Abril 05, 2009. [www.latercera.com](http://www.latercera.com).

CASSAVOY, Liane. "What Makes a Smartphone Smart?". [www.cellphones.about.com](http://www.cellphones.about.com). Septiembre 08, 2011.

CHARVET, Erika Sylva. "Esperan 150 000 visitantes en la Feria del Libro de Quito". Cuenca, Ecuador. [www.eltiempo.com.ec](http://www.eltiempo.com.ec) . Abril 18, 2011. 19h00.

CLEMENTE, Daniel. "Cómo hacer buenas páginas web". [www.danielclemente.com](http://www.danielclemente.com). Septiembre 08, 2011.

DÍAZ, Carlos. "La familia actual". España. Revista Mounier. [www.mounier.es](http://www.mounier.es) . Enero 10, 2011.

EGAS, Malau. "El cuarenta es el juego de tradición quiteña". El Imperdible, Periódico Digital de la Facultad de Comunicación PUCE. [www.elimperdible.ec](http://www.elimperdible.ec). Abril 21, 2011.

ESPINOSA, Simón. Ilustre Municipio Metropolitano de Quito. "Quito Milenario y Equinoccial". [www.quito.gov.ec](http://www.quito.gov.ec). Diciembre 4, 2010.

FELIU, Joel et Al. "¿Nuevas tecnologías de la información y la comunicación o nuevas tecnologías de relación? Niños, jóvenes y cultura digital". Octubre, 2003. [www.uoc.edu](http://www.uoc.edu).

FERNÁNDEZ, Lorena. "Taller de Redes Sociales Virtuales" [www.loretahur.wikispaces.com](http://www.loretahur.wikispaces.com). Julio 19, 2011.

GARCÍA, María Lourdes. LEAL SÁNCHEZ, María Lourdes. LÓPEZ, Miguel Ángel. Juegos Populares y Tradicionales. [www.doslourdes.net](http://www.doslourdes.net). Octubre 24, 2010. 17h30.

GUIMIRE, Shailesh. "Difference Between a Page and Profile on Facebook" [www.socialreflections.com](http://www.socialreflections.com). Septiembre 6, 2011.

GONZÁLEZ, M. et Ai. "Aplicación de métodos de evaluación en la infancia para el diseño de páginas web interactivas". España. Universidad de Lleida. [www.udl.cat](http://www.udl.cat). Enero 20, 2011.

HAUGLAND, Susan W. "Computadoras y niños pequeños (Computers and Young Children)". ERIC Clearinghouse on Elementary and Early Childhood Education Champaign IL. [www.ericdigests.org](http://www.ericdigests.org). Mayo 09, 2011.

HASSAN MONTERO, Yusef. "Diseño web orientado a niños". [www.nosolousabilidad.com](http://www.nosolousabilidad.com). Artículo de septiembre 21 de 2004. Julio 23, 2011.

HOMOLKA, Martin; MAIXNER, Lukas; VOVES, Jiri. "Which brands post too much on their Wall?", "The biggest mistakes you can make on Facebook pages". [www.socialbakers.com](http://www.socialbakers.com). Julio 22, 2011.

JIMÉNEZ GÓMEZ, Carlos Alberto. "Lúdica, Creatividad y Desarrollo Humano". Colombia. Fundación Funlibre. [www.redcreacion.org](http://www.redcreacion.org). Abril 18, 2011. 17h17

JORDÍ, Edgar. "Desventajas de internet para los niños". [www.educacioninfantil.info](http://www.educacioninfantil.info). Mayo 10, 2011.

KARAM, Tanius. "Introducción a la semiótica de la imagen". [www.portalcomunicacion.com](http://www.portalcomunicacion.com) Septiembre 20, 2011.

KUNZ, Willi. "Tipografía. Macro y micro estética". Editorial Gustavo Gili. [www.2gmagazine.com](http://www.2gmagazine.com). Enero 20, 2011.

LETURIA, Elio. "¿Qué es infografía?" Revista Latina de Comunicación Social 1 y 4. [www.ull.es](http://www.ull.es). Enero 20, 2011

LÓPEZ ESCORZA, Juan. "La Florida, Un sitio del Quito Pre-inca". [www.revistas](http://www.revistas).

arqueo-ecuatoriana.ec. Abril 14, 2011. 12h00.

LORITE FONTA, Juan Miguel. "Tradición oral y Cultura digital". Madrid, España. [www.foroalfa.org](http://www.foroalfa.org). Abril 21, 2011.

MILLER CINDRICH, Sharon. "Los retos que representan los juegos electrónicos en un mundo tecnológico: Ventajas, desventajas y jugar para aprender". [www.bnetsavvy.org](http://www.bnetsavvy.org). Mayo 10, 2011.

NIELSEN, Jakob. "Children's Websites: Usability Issues in Designing for Kids". [www.useit.com](http://www.useit.com). Publicado en el 13 de septiembre de 2010. Julio 23, 2011.

PRENSKY, Marc. "Nativos Digitales, Inmigrantes Digitales". Estados Unidos. On the Orizon, MCB University Press. 2001. [www.marcprensky.com](http://www.marcprensky.com). Traducción de Julia Molano. Mayo 6, 2011.

REYES VIDAL, Mónica; VORHER MORALES, Verónica. "Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción. Tesis Licenciatura." Ciencias de la Comunicación. Departamento de Ciencias de la Comunicación, Escuela de Ciencias Sociales, Universidad de las Américas Puebla. Mayo 2003. [www.catarina.udlap.mx](http://www.catarina.udlap.mx) . Capitulo 1.

SOTO, Lauro. "Página Web Concepto Y Elementos". México. [www.mitecnologico.com](http://www.mitecnologico.com) Enero 20, 2011.

TOLEDO, Cheri A. "Digital Culture: Immigrants and Tourists Responding to the Natives' Drumbeat." International Journal of Teaching and Learning in Higher Education 2007, Págs. 84-92. [www.isetl.org](http://www.isetl.org)

THÜER, Sebastián. "Guerra de formatos en la web: HTML 5 vs. Flash". [www.thuer.com.ar](http://www.thuer.com.ar). Septiembre 6, 2011.

TUDELA, Xavier. "Presentación". Capital Americana de la Cultura. [www.cac-acc.org](http://www.cac-acc.org). Octubre 24, 2010. 17h59

VILLAMAR MENA, Claudio. El Quito Rebelde (1809 – 1912). P. 132. [www.books.google.com](http://www.books.google.com). Enero, 2010.

WRIGHT, Angela. "Psychological Properties Of Colours" [www.colour-affects.co.uk](http://www.colour-affects.co.uk). Septiembre 16, 2011.

"Are TVs and Smartphones the Future of the Internet?". Revista Connected World. [www.connectedworldmag.com](http://www.connectedworldmag.com). Septiembre 8, 2011

"Desarrollo de la Memoria" Cepvi. Web de Psicología y medicina. [www.cepvi.com](http://www.cepvi.com). Enero 10, 2010.

"Emigración deja marcas". Diario Hoy. Publicado en febrero 27, 2009. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec). Mayo 9, 2011.

"En tres años el acceso a Internet creció un 3.3%". Diario Hoy. Sección Sociedad. [www.ecuadorinmediato.com](http://www.ecuadorinmediato.com). Abril 06, 2011. 8h10. Ministerio del Deporte.

"La escuela virtual". Quito, Ecuador. Revista Vistazo. Noviembre 18, 2010. [www.vistazo.com](http://www.vistazo.com)

"Libros de Mesa de Café". [www.pasiondeco.com](http://www.pasiondeco.com). Julio 20, 2011.

"Los divertidos billusos". Diario El Universo. Publicado el 12 de julio del 2011. [www.eluniverso.com](http://www.eluniverso.com). Consultado: Septiembre 21, 2011.

"Porta y el Municipio de Quito hicieron donación". Quito, Ecuador. Diario Expre-

so. Noviembre 26 de 2010. [www.expreso.com](http://www.expreso.com)

“Tablet PC, PDA, Netbooks”. [www.wisegeek.com](http://www.wisegeek.com). Septiembre 08, 2011.

“Un día dedicado a juegos tradicionales”. Diario Hoy. Quito. Diciembre 6, 2007. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec). Redacción País. “Los juegos tradicionales están de moda”. Diario Hoy. Quito. Julio 27, 2007. [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec)

“Una amplia agenda para niños y padres”. Ecuador. El Comercio. [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com). Febrero 06, 2010.

Denso Wave Incorporated. “Printer Head Density and Module Size”. [www.denso-wave.com](http://www.denso-wave.com). Diciembre 10, 2011.

EFE y AFP-NA. “Los nuevos beneficios de YouTube”. [www.infobae.com](http://www.infobae.com). Septiembre 6, 2011.

Grupo Mañas. “Acabados Post-impresión”. [www.grupomanas.com](http://www.grupomanas.com). Septiembre 21, 2011.

IBOCC International Bureau Of Cultural Capitals. [www.ibocc.org](http://www.ibocc.org). Octubre 24, 2010. 17h52

Instituto Máquina Herramienta. “¿Tenemos que estar en la red social Facebook?”. País Vasco. [www.imh.es](http://www.imh.es). Julio 19, 2011

MobiThinking. The best & worst of the Mobile Web. [www.mobithinking.com](http://www.mobithinking.com). Septiembre 14, 2011

Municipio del Distrito Metropolitano de Quito. “Ocho condecoraciones en la sesión solemne”. [www.noticiasquito.gob.ec](http://www.noticiasquito.gob.ec). Enero 26, 2011.



New Emage. "Flash vs JavaScript, ventajas y desventajas". [www.newemage.com.mx](http://www.newemage.com.mx). Septiembre 8, 2011

Red Gráfica Latinoamérica. "Coffee Table Books". [www.redgrafica.com](http://www.redgrafica.com). Julio 21, 2011

Tesis de Licenciatura en Relaciones Internacionales. Universidad de las Américas, Puebla. Mexico. 2001- 2003. [www.catarina.udlap.mx](http://www.catarina.udlap.mx). Enero 10, 2011.

Universidad Técnica Particular de Loja. "Tutoría Primer Bimestre, Medios Impresos". Presentación Powerpoint. Ecuador. [www.slideshare.com](http://www.slideshare.com). Abril 18, 2011.

[www.checkfacebook.com](http://www.checkfacebook.com)