



FACULTAD CIENCIAS DE LA COMUNICACIÓN

**APLICACIÓN DE ESTRATEGIAS DE DISEÑO GRÁFICO E INDUSTRIAL A  
UNA PROPUESTA DE MATERIAL DIDACTICO, COMUNICACIONAL CON  
SU RESPECTIVO PACKAGING, COMO PARTE DEL PROYECTO DE LOS  
JUEGOS TRADICIONALES Y AUTOCTONOS, IMPULSADO POR EL  
MINISTERIO DEL DEPORTE PARA LA REGIÓN SIERRA**

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

Profesor Guía  
Mgs. Irene Gavilanes

Autor  
Christian Paúl Aguilera Rojas

Año  
2014

### **DECLARACIÓN PROFESOR GUÍA**

“Declaro haber guiado este trabajo con reuniones periódicas, orientando al estudiante para un eficiente desarrollo del tema de titulación elegido y dando cumplimiento a todas las disposiciones de los Trabajos de Titulación“

---

Irene gavilanes  
Mgs. Diseñadora Industrial  
1718316050

### **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”.

---

Christian Paúl Aguilera Rojas

171837234-3

## **AGRADECIMIENTO**

Le doy gracias a mis padres Milton Aguilera y María Elena Rojas por apoyarme en todo momento, por los valores que me han inculcado, y por haberme brindado la oportunidad de tener una excelente educación en el transcurso de toda mi vida y sobre todo por ser un excelente ejemplo de vida a seguir

A mis dos hermanos, Milton Aguilera por ser un ejemplo de desarrollo familiar y profesional a seguir y a Cesar Aguilera por ser un apoyo importante en mi vida.

## **DEDICATORIA**

Mi trabajo de titulación se lo dedico a mis padres Milton Aguilera y María Elena Rojas siendo ellos los principales protagonistas de mi éxito universitario y profesional.

A mis dos Hermanos Milton Aguilera y Cesar Aguilera siendo ellos con sus palabras acertadas el apoyo incondicional en mi vida y mi carrera universitaria.

Y en general a todos mis amigos y amigas, muchas gracias por toda esa confianza y apoyo brindado.

## RESUMEN

En algún momento, en los poblados serranos del Ecuador, todos han jugado o han visto jugar la rayuela, saltar la soga jugar al trompo etc, pero lastimosamente, la modernidad el desarrollo científico y de las nuevas tecnologías, la industrialización, la globalización el crecimiento desmesurado de las ciudades y el cambio de actitudes asociado a estos fenómenos, ha dado lugar a un cambio radical en el comportamiento lúdico de la población, por lo que es difícil observar ahora a niños/as, jóvenes y familias recreando las actividades tradicionales de siempre.

En la actualidad las personas pasan la mayor cantidad de su tiempo en juegos computarizados o simplemente observando lo que otros juegan inculcando el sedentarismo en ellos mismos olvidándose las prácticas de juegos que se derivan de tradiciones y costumbres propias de cada época provocando cambios en el comportamiento, desarrollo, hábitos y habilidades socio cultural del entorno.

El proyecto presentado a continuación pretende rescatar los principales juegos tradicionales referente a la región Sierra del Ecuador mediante técnicas de diseño gráfico e industrial específicamente con un libro ilustrado que se encargue de informar el desarrollo de los juegos de una forma amigable y llamativa al usuario.

## **ABSTRACT**

At some point, in every part of the Ecuadorian Sierra people has played typical games like rayuela, jump the rope or trompo; sadly times changed globalization, industrialization, science progress and new technologies make people think different about their traditional games, for this reason now is very difficult to see young people and their families remembering this games.

Nowadays, people spend most of their time playing video games o just watching how others play, this propitiates sedentary habits and makes people forget about traditional games and customs of ages past provoking behavior changes, also socio-cultural habits and habilities changes.

This project intends to rescue the main traditional games of the Ecuadorian Sierra based on graphic and industrial design, specifically with an illustrated book that shows how the games are played in a friendly and simple way.

## ÍNDICE

<b>INTRODUCCIÓN</b> .....	1
<b>CAPÍTULO I. EN BÚSQUEDA DE LOS JUEGOS, TRADICIONALES Y POPULARES DE LA SIERRA ECUATORIANA</b> .....	3
1.1 Programa del Ministerio de Deportes: Rescate de los juegos autóctonos y tradicionales de la Sierra del Ecuador.....	3
1.2 El Ecuador, sus características, tradiciones y cultura.....	6
1.2.1 Patrimonio cultural inmaterial del Ecuador .....	7
1.2.2 La Región Interandina o Sierra Ecuatoriana .....	8
KARANKI .....	10
1.3 Juegos y deportes tradicionales de la Sierra Ecuatoriana.....	12
1.3.1 El juego y el desarrollo cultural de los pueblos .....	12
1.3.2 Clasificación de los juegos .....	14
1.3.3 Juegos escolares tradicionales .....	15
1.3.4 Juegos tradicionales como recursos didácticos. ....	23
1.4 Material didáctico lúdico.....	24
<b>CAPÍTULO II. DISEÑAR ES COMUNICAR</b> .....	26
2.1 El Diseño Gráfico aplicado al material didáctico lúdico .....	26
2.1.1 Qué es el diseño .....	26
2.1.2 Elementos del diseño .....	27
2.1.3 Aplicación del Diseño .....	28
2.2 El color.....	29

2.2.1 El contraste .....	31
2.3 La tipografía.....	32
2.3.1. Familias tipográficas.....	32
2.4 Diseño editorial .....	34
2.4.1 Secciones principales de un libro .....	35
2.4.2. Factores a considerar en el diseño editorial.....	36
2.5 Proceso de bocetaje.....	37
2.5.1 Expresiones anímicas y faciales .....	37
2.5.2 El lenguaje .....	38
2.5.3 El tamaño .....	38
2.6 Diagramación.....	38
2.6.1. Construcción de la mancha tipográfica para su legibilidad.....	39
2.6.2 Imagen .....	40
2.6.3 Ilustraciones .....	40
2.6.4 Espacios en blanco .....	40
2.6.5 Caja tipográfica .....	40
2.6.6 Material o soporte.....	40
2.7 Formato .....	41
2.8. Grilla o retícula editorial.....	41
2.8.1 Tipos de retículas .....	42
2.9 Infografía .....	44
2.9.1 Definición de infografía.....	44
2.9.2 Características de la infografía.....	44
2.9.3 Tipos de infografía.....	45
2.9.4 Factores a tomar en cuenta para diseño infográfico .....	45

<b>CAPÍTULO III. TECNICAS Y MATERIALES DEL DISEÑO INDUSTRIAL</b> .....	46
3.1 El Diseño Industrial y el Material Lúdico.....	46
3.1.1 Características del texto .....	46
3.1.2 Los juegos tradicionales, contenidos en el texto, elementos y materiales.....	48
3.3 Materiales utilizados para la realización de los juegos tradicionales .....	52
3.3.1 Madera .....	52
3.3.2. La Cabuya para la elaboración de cuerdas o sogas. ....	54
3.3.3. El vidrio o cristal de las canicas .....	55
3.3.4 El plástico.....	56
3.4 Packaging y el diseño industrial .....	56
3.4.1 Importancia del packaging .....	56
3.4.2 Características del packaging .....	57
<b>CAPÍTULO IV. CONOCIMIENTO PARA EL DESARROLLO DE UN DISEÑO LÚDICO</b> .....	59
4.1 Aspectos metodológicos.....	60
4.1.2 Técnicas.....	63
4.1.3 Enfoque.....	63
4.1.4 Alcance .....	64
4.2 Determinación de la muestra .....	64
4.2.1. Cuantificación de la población.....	65
4.3 Instrumentos de investigación utilizados .....	66
4.3.1 Entrevistas .....	66

4.3.2 Encuesta .....	68
4.4 Tabulación y análisis de los datos obtenidos en la encuesta.....	70
4.5 Conclusiones y recomendación de las encuestas .....	74
<b>CAPÍTULO V. PROPUESTA GRAFICA .....</b>	<b>76</b>
5.1 Aplicación de las estrategias de diseño y creación del material didáctico como parte del proyecto de los juegos tradicionales Región Sierra del Ministerio del Deporte.....	76
5.2 Desarrollo del material .....	76
5.3 Proceso de construcción del logotipo.....	76
5.4 Cromática del logotipo .....	83
5.5 Versiones y escalas del logotipo .....	84
5.6 Geometrización .....	86
5.7 Área de aislamiento .....	87
5.8 Aplicaciones Cromáticas.....	88
5.9 Tipografías.....	89
5.9.1 Tipografías secundarias armado del libro .....	90
5.10 Proceso de bocetaje de personajes .....	92
5.10.1 Digitalización de personajes y prueba de color .....	93
5.10.2 Modelado 3d personaje.....	96
5.11 Estructura envase contendor del libro .....	98
5.11.1 Visualización del concepto de envase seleccionado.....	98
5.12 Diseño del texto de los juegos.....	101
5.13 Conclusiones Generales .....	110
5.14 Recomendaciones Pertinentes.....	112

REFERENCIAS..... 114

## INTRODUCCIÓN

Dentro de los planes y proyectos del “Buen Vivir” del Ministerio del Deporte 2013), se encuentra el Plan de fortalecimiento de tradiciones y culturas para toda la educación básica desde primero hasta décimo año. Este plan estatal, abarca un replanteo de los contenidos académicos de las áreas de Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Matemáticas, Lenguaje y Cultura Física. Este proyecto tiene programado implementarse en el 2013 en la Sierra y en el 2014 en la Costa y Amazonia.

Sin embargo, según los directores del proyecto, faltan herramientas necesarias para su implementación, más allá de guías para los docentes acerca de los nuevos contenidos y objetivos del programa. Es por esto que como parte de la renovación del currículo académico se plantea la creación, a través del diseño editorial e industrial, de material didáctico lúdico apto para la recuperación de juegos autóctonos.

Este material didáctico, en el proyecto presentado, sin cambiar o desviarse de los lineamientos del Ministerio, pretende utilizar la didáctica como eje principal de acción, considerando que el juego es el gran aprendizaje de la vida, que es el trabajo del niño, que con el juego se pueden forjar voluntades, habilidades y en el que se pueden adquirir conocimientos y fuerzas que ninguna otra actividad puede proporcionar y en una forma muy atractiva.

Y mantener para las futuras generaciones, esos juegos que de una manera u otra hoy son considerados patrimonio. De esta manera, la propuesta de diseño se convierte en un ejemplo de innovación acorde con la idea de reforma ya que no altera las metodologías propuestas sino que al contrario, busca la aplicación de las mismas a través de un proceso distinto.

El Ministerio del Deporte ha presentado este proyecto para poder incentivar y promover el rescate de valores culturales y autóctonos por medio de la recreación.

Para el Ministerio de Deporte, es muy importante que la población de la región Sierra comprenda el valor que tiene la recreación en el desarrollo personal y social de las personas, siendo esta práctica y el conocimiento de la misma muy satisfactoria e importante que ayudará a la superación de barreras que día a día se encuentra en la sociedad ayudando en el fortalecimiento del autoestima y en el crecimiento de factores psicológicos como la inserción social y por tanto la integración.

## **CAPÍTULO I. EN BÚSQUEDA DE LOS JUEGOS, TRADICIONALES Y POPULARES DE LA SIERRA ECUATORIANA**

### **1.1 Programa del Ministerio de Deportes: Rescate de los juegos autóctonos y tradicionales de la Sierra del Ecuador**

Tomando en cuenta que el Ministerio de Deportes como organismo rector de la actividad física y deportiva, está empeñado en la realización de proyectos que involucren a la población en general en la práctica de la actividad física para lograr el mejoramiento de la calidad de vida y educación, especialmente de los grupos más vulnerables, se ha decidido plantear este proyecto con el fin de fomentar los juegos recreativos tradicionales, como componentes de la formación integral, optimizando los recursos del Estado, de autogestión y otros. (Ministerio del Deporte)

El interés del Ministerio, mediante una gestión eficiente, integradora y transparente que priorice al ser humano, es conseguir, niños y ciudadanos activos, críticos, solidarios que desarrollen los valores cívicos y morales y consoliden la democracia. Con este objetivo en los últimos años ha desarrollado varios proyectos entre los que se anotan:

- Ecuador ejercítate y vive sano.
- Memorias del Deporte.
- Proyecto de los juegos autóctonos y tradicionales de los pueblos y nacionalidades indígenas del Ecuador Región Sierra. (Díaz, 2013)
- Y la realización de los juegos tradicionales participativos, no competitivos que permiten el desarrollo de capacidades físicas, habilidades y destrezas en el ámbito deportivo. (Villarreal, 2013, p.13)
- EL proyecto de aplicación de estrategias de Diseño Gráfico e Industrial a una propuesta de material didáctico, comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la Región

Sierra presentado, ayudará al mantenimiento y recuperación de los juegos tradicionales. (Ministerio del Deporte)

EL proyecto de aplicación de estrategias de Diseño Gráfico e Industrial a una propuesta de material didáctico, comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por el Ministerio del Deporte para la Región Sierra, presentado, ayudará al mantenimiento y recuperación de los juegos tradicionales. (Ministerio del Deporte)



**Figura1.** Juegos autóctonos que unen a la comunidad.

Tomado de : (Diario la Hora, 2013)

Además, como se afirma en el artículo 101 de la Ley del deporte, educación física y recreación, la práctica del deporte y juegos ancestrales fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, rescata y fortalece las tradiciones de la comunidad, mantiene, desarrolla y fortalece su

identidad y preserva y revaloriza los elementos del patrimonio vivo, histórico y cultural de los pueblos serranos de Ecuador. (Camarero, 2004, pág. 29)



**Figura 2.** Juegos autóctonos de la Región Sierra

Tomado de : (Diario la Hora, 2013)

Este proyecto se aplicará en niños y niñas de la educación básica desde primero hasta décimo año, en el 2013 en la Sierra y en el 2014 en la Costa y Amazonía.

Sin embargo, según los directores del proyecto, faltan herramientas necesarias para su implementación. Es por esto que como parte de la renovación del currículo académico se plantea la creación, a través del diseño editorial e industrial, de material didáctico lúdico apto para la recuperación de juegos autóctonos.

Este material didáctico, en el proyecto presentado, sin cambiar o desviarse de los lineamientos del Ministerio, pretende utilizar la didáctica como eje principal

de acción, para rescatar, promover y practicar los juegos autóctonos, que hoy son considerados patrimonio, bienes culturales, que no deben desaparecer. (Díaz, 2013)

## 1.2 El Ecuador, sus características, tradiciones y cultura



El Ecuador es un país, mega diverso, pluricultural y multiétnico con un amplio patrimonio cultural y herencia ancestral que hay que saberlo aprovechar.

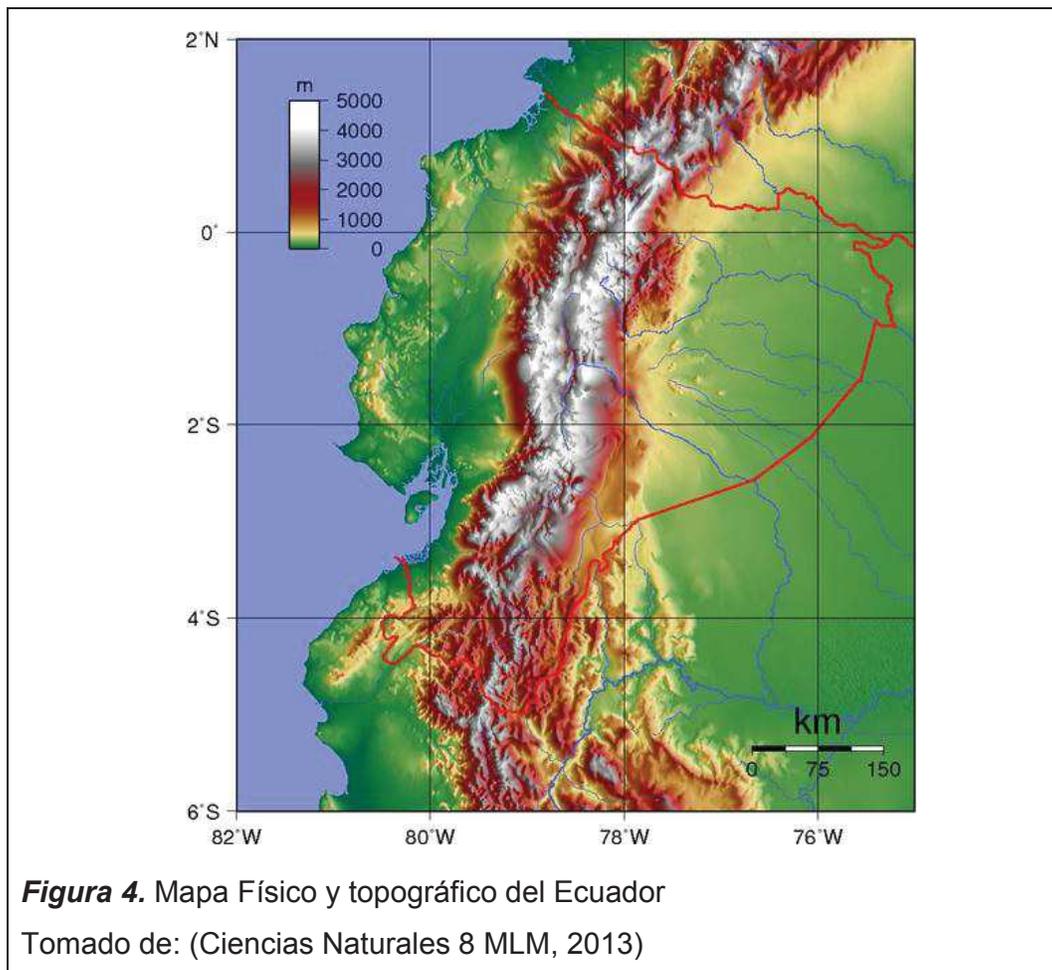
### **1.2.1 Patrimonio cultural inmaterial del Ecuador**

Este patrimonio, según el Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural, está formado por todos los valores culturales y sociales que caracterizan a una población entre los que se anotan: sus costumbres, leyendas y tradiciones, juegos, deportes, gastronomía, y que se han sido transmitidos de generación en generación promoviendo el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana. (Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural, 2008, pág. 153)

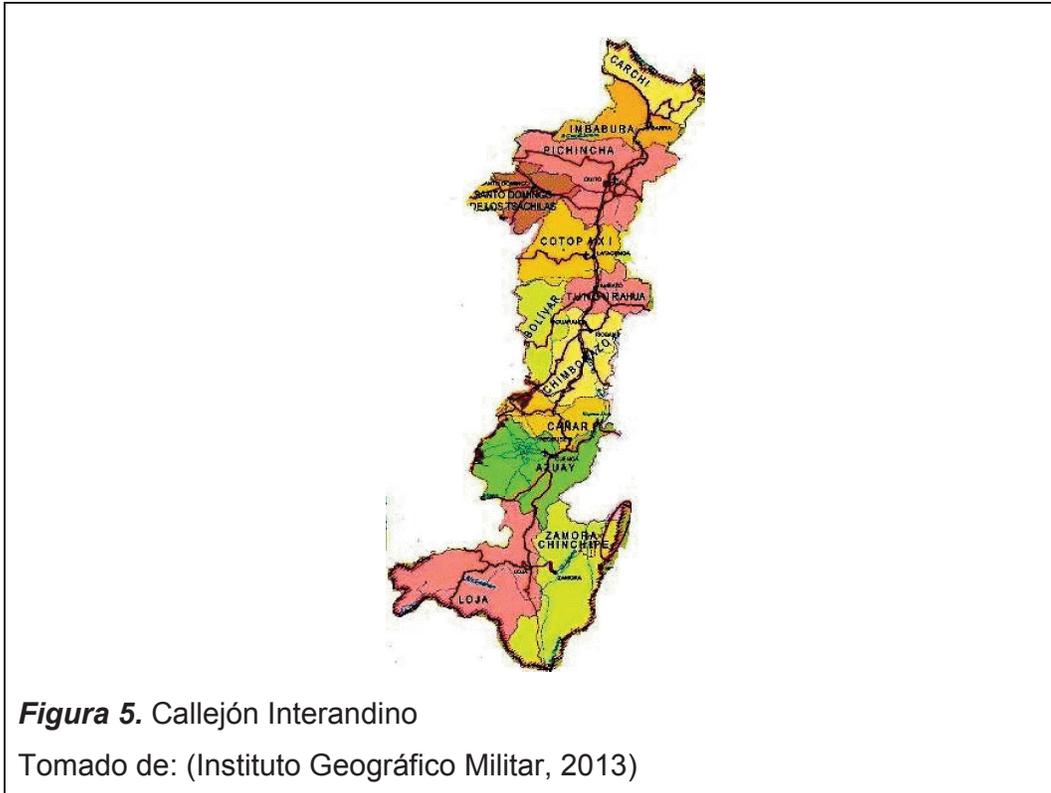
El Ecuador está formado, por un 77,4 % de población mestiza, 13 nacionalidades indígenas, con su propia lengua nativa y 25 pueblos con identidades y realidades geográficas diferenciadas. (Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural, 2008, pág. 115)

Actualmente el Ecuador, en su plan de desarrollo, está impulsando programas educativos que tienen como objetivo vivenciar transmitir la realidad recreativa, histórica y cultural de los juegos - actividades ancestrales que permitan rescatar la identidad cultural ecuatoriana. (Ministerio del Deporte, 2011, pág. 12)

### 1.2.2 La Región Interandina o Sierra Ecuatoriana



La Sierra o Región Interandina, es una de las cuatro regiones naturales del Ecuador, dividida políticamente en 11 provincias, que mantienen sus propias características peculiares. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2008)



El Ecuador está formado por un aproximado del 40% de población indígena agrupada en 14 nacionalidades y 18 grupos étnicos. Los principales son:

**Tabla 1.** Pueblos indígenas de la Sierra

NOMBRE	IDIOMA	UBICACIÓN	TERRITORIO	ORGANIZACIÓN
KARANKI	Kichwa Castellano	Provincia de Imbabura	En proceso de legalización	Corporación de Comunidades de Ibarra.  Unión de Comunidades Indígenas de Angochagua y la Esperanza.  Unión de Comunidades Campesinas de Sigisipamba.
NATABUELA	Kichwa Castellano	Provincia de Imbabura	En proceso de legalización	Consejo de Alcaldes y el Gobernador del Pueblo Indígena de Natabuela. CAGPIN
OTAVALO	Kichwa Castellano	Provincia de Imbabura	En proceso de legalización	FICI  UNORCAC
KAYAMBI	Kichwa Castellano	Provincias de: Napo, Pichincha, Imbabura	En proceso de legalización	FICI  FPP
KITU-KARA	Kichwa Castellano	Provincia de Pichincha	En proceso de legalización	FPP
PANZALEO	Kichwa Castellano	Provincia de Cotopaxi	En proceso de legalización	Movimiento Indígena y Campesino de Cotopaxi.MICC

CHIBULEO	Kichwa Castellano	Provincia de Tungurahua	En proceso de legalización	Unión de Organizaciones del Pueblo de Chibuleo.UNOPUCH
KICHWA	Kichwa Castellano	Provincia de Tungurahua	En proceso de legalización	Corporación de Organizaciones Indígenas de KisapinchaCOCIQCorp oración de Organizaciones Campesinas de Pilahuín.COCAP
SALASAKA	Kichwa Castellano	Provincia de Tungurahua	En proceso de legalización	Unión de Indígenas Salasaka.  UNIS Corporación de Organizaciones Campesinas de Pelileo.
PURUHA	Kichwa Castellano	Provincia de Chimborazo	En proceso de legalización	Movimiento Indígena de Chimborazo.  MICH
WARANKA	Kichwa Castellano	Provincia de Bolívar	En proceso de legalización	Federación Campesina de Bolívar-Bolívar RunakunapakRiccharim u.  FECAB-BRUNARI
KAÑARI	Kichwa Castellano	Provincias de: Azuay y Cañar	En proceso de legalización	Asamblea Comunitaria.
SARAKURU	Kichwa	Provincias	En proceso	SaraguroKichwaRunak

	Castellano	de: Loja, y Zamora Chinchi	de legalización	unapakJatun Tantanak ui, SAKIRTA
--	------------	----------------------------------	--------------------	-------------------------------------

Tomado de: (Instituto Científico de Culturas Indígenas, 2004)

### 1.3 Juegos y deportes tradicionales de la Sierra Ecuatoriana

#### 1.3.1 El juego y el desarrollo cultural de los pueblos

Los juegos, desde el inicio de la humanidad, han formado parte de la cultura del pueblo. E incluso han logrado diferenciar etnias, localidades, comunidades, poblaciones y naciones en su totalidad.



Durante esta investigación, se hizo patente el hecho de que todos en algún momento, en las provincias serranas, desde el Carchi al Macará, han jugado o han visto jugar los hoy conocidos como juegos tradicionales, propios de la región, juegos a los que se les iba delineando reglas, multas, premios y

castigos han saltado la rayuela, la sogá, han corrido intentando coger al perro o al venado, han jugado a las escondidas, al pan quemado, marros, etc. han construido, hecho bailar dar muerte al trompo, las bolas, han ascendido el palo encebado y disfrutado en familia de los exquisitos premios, han participado de las carreras de ensacados, del vuelo de cometas etc. pero, la modernidad, y las nuevas tecnologías, han dado un giro a este proceso de esparcimiento total lúdico de niños, jóvenes y adultos.



**Figura 8.** Niños frente al televisor

Tomado de: (Diario la Hora, 2012)

No es de extrañar que se empiecen a observar evidencias de extinción de la riqueza lúdico - tradicional de los pueblos. (Latorre, 2007, pág. 12)

O como dice Catalán (1970) cada generación que pasa se lleva irreparablemente consigo una parte hermosísima de la herencia tradicional. Lastimosamente, también en nuestros pueblos serranos, se han dejado de realizar estos juegos. Hoy, se ha dado paso a la televisión, videos, cine, internet, chat, twitter etc.

Actualmente las personas se han olvidado, de las prácticas de juegos tradicionales. En los distintos centros educativos, no se posee el material necesario para incentivar su desarrollo.

Además como afirma Trigueros (Trigueros, 1999, pág. 21) el juego tradicional lleva inseparablemente asociada una expresión festiva.

El juego es el lenguaje principal de los niños, es su actividad natural, le es tan vital como el aire y les permite comunicarse con el mundo exterior. Es una actividad natural, un comportamiento. (Batllori, 1998, págs. 24-27)

Según los maestros, el juego es uno de los principales vehículos conductores para la formación del alumno y una herramienta clave para la consecución de habilidades y competencias.

Ayuda a la madurez socioemocional y sienta las bases para el trabajo escolar y para la adquisición de las capacidades necesarias para el desarrollo integral del niño.

El tiempo que el niño invierte en la acción de jugar desarrolla y mejora sus respuestas y estrategias para la configuración de su personalidad y su adaptación al medio ambiente. (Huizinga, 2000, págs. 4-7)

### **1.3.2 Clasificación de los juegos**

Varios escritores, pedagogos y maestros han clasificado los juegos en cuatro grupos:

- 1. Juegos de contacto físico:** Entre los 3 y los 8 años.
- 2. Juegos motrices:** Entre los 8 a 10 años, generalmente son, juegos de pandilla, juegos cooperativos, juegos de representación, juegos de construcción/representación, incluye, además de la actividad con los objetos, una simbolización sobre la acción que se realiza.
- 3. Juegos pre deportivos y deportivos:** De 10 años en adelante. Son juegos en la naturaleza y juegos de patio.
- 4. Juegos tradicionales:** Que como afirma Trigueros (2000, p.2) llevan inseparablemente asociada una expresión festiva que permite que se

conviertan en autóctonos de acuerdo con el repertorio festivo local de cada grupo humano.



### 1.3.3 Juegos escolares tradicionales

En el proceso de investigación, para este proyecto, se pudo captar que en varias poblaciones del país, en las áreas rurales especialmente, se practican todavía, juegos grupales que asocian niños jóvenes y adultos, sobresale el juego de la pelota nacional, que es el deporte más antiguo practicado en siete provincias del Ecuador, el ecuavoley deporte ecuatoriano y de práctica masiva, el juego de las bolas, canicas, trompos, cometas, rayuela, y se mantiene el salto de la sogá.

En días festivos, en la recordación de la fecha de creación de cada pueblo, en las vísperas de su octavas, generalmente en el parque central, se realizan todavía juegos grupales, concursos premiados, en los que los jóvenes lidian para alcanzar los premios, los más practicados en la sierra ecuatoriana son la

lidia de gallos, el palo encebado, la vaca loca, las carreras de caballos, con la tradicional obtención de cintas premiadas. (Paladines, 2005)

Las carreras en posta, carreras de coche de madera, zambullida, el chasqui, la cuchara y el huevo, concurso del mejor leñador, la pelada del cuy, hilada, sin que te roce, olla encantada, carrera de tres pies, carrera de ensacados, la honda o guaraca, el puerco encebado, la agarrada del cerdo, el gallo enterrado, halada del cabo, tira jebe, tres en raya, 4 pies, cuishpes, bolas, pelota de mano, ruedas, competencia de la llanta con la hoja de penco, el sartén mágico y los juegos culturales que mezclan danza música cuentos mitos y leyendas.



**Figura 10.** Juegos autóctonos para niños

Tomado de: (Diario la Hora, 2012)

En las escuelas rurales de la provincia de Pichincha, se juega todavía a las típicas rondas: jugando a la pájara pinta, el patio de mi casa, la reina coja, el pan quemado, caballito, pescadito chau chau, agüita de limón, san Benito me lleva el diablito, juego de la cebolla, la bola encerrada, el florón, los colores, la papa quemada, pase el rey, capitán manda, la estación de los países, sobre todo con los más pequeños que a través de esta dinámica desarrollan el

lenguaje, la coordinación, el trabajo en equipo, la atención entre otros aspectos. (Ministerio de Bienestar Social, 2012, págs. 9-14) y los concursos en los que participan familias enteras como la carretilla, los chasquis etc.



En Cayambe, conversando con los pobladores mayores que permanecen sentados en el parque central, se pudo conocer que ahí todos se consideraban familia, y ya en la tarde, salían a las veredas de la calle principal y se organizaban los grupos, y jugaban y se divertían hasta altas horas de la noche, bajo la luz de la luna, pues no había electricidad. Generalmente los papás acompañaban a sus hijos, y traían lavacaras de tostado, caca de perro, o tortillas hechas en tiesto, que compartían con todos. El que tenía más plata brindaba mojicones, o los delicados.

Se jugaba a las bolas, que eran hechas de barro negro o chocoto, los billusos, las tortas, que eran los fréjoles planos y grandes, el zumbambico, a las cometas, a las carretas, territorio, los zancos con tarros vacíos de pintura, o saltar la soga la rayuela los días de la semana en grandes grupos se jugaba a las escondidas, al hombre negro, las ollitas, a las colores, la cebollita, el morongito, san Benito, las estatuas, las congeladas, a los países, a las quemadas.

Los más pequeños, generalmente un poco más alejados de los grupos de grandes jugaban a las rondas, que eran cantadas a todo pulmón, se escuchaba juguemos en el bosque, el florón, al gato y al ratón, al ponpin colorado, los oficios, la reina coja, los colores.



**Figura 12.** Juegos en las calles de Cayambe

Tomado de : (Diario la Hora, 2012)

En la provincia de Imbabura, el indígena Otavaleño es comunitario, con gran sentido colectivo, guardan todavía como tradición algunos juegos y rituales propios. En la visita realizada al Centro Museo Viviente, instalado en la antigua fábrica de cobijas San Pedro, en el barrio San Juan de Otavalo se recibió explicación de los juegos tradicionales del pueblo indígena, que con el pasar del tiempo van desapareciendo. José Quilumbago artesano de la Corporación del Desarrollo Museo Viviente Otavalango, dijo que dentro de las comunidades, se realizan todavía una serie de rituales que van acompañados de múltiples actividades, y juegos, esto como resultado de la llegada de fechas importantes y significativas en los pueblos indígenas, o en caso de un velorio, o un matrimonio, o el nacimiento de un niño.

Los juegos son organizados por un ceremonista o Chungai, por ejemplo el juego con el maíz que se usa para aliviar la tristeza en un velorio. Tradicionalmente se queman por un lado seis granos de maíz y se arman grupos para jugar. Si un equipo logra que el maíz caiga de un solo color es el ganador y el perdedor es castigado. Los perdedores no se resienten al recibir los castigos. La creencia es que aliviana las penas y dolores que en la otra vida pueda tener el difunto. (Diario la hora , 2010)

Otro de los juegos tradicionales es el Batanari, según el cual los hombres se juegan castigándose entre sí, con las fajas de las mujeres o varas que encuentran a su lado.



**Figura 13.** Pueblo Otavaleño

Tomado de: (Comunidad Otavalo, 2010)

En el Parque Central de Loja, familias enteras se reúnen todavía para participar juegos tradicionales como: los encostalados, ula-ula, rayuela, baile de trompos y ollas encantadas, la carrera de coches de madera, en la que los competidores tienen que sortear varias dificultades y obstáculos, para llegar a la meta.



**Figura 14.** Juegos en el parque de Loja  
Tomada de: (Municipio de Loja, 2012)

En Chimborazo, y Tungurahua, según Juan Mayancela, presidente de la Junta Parroquial de Cacha, las actividades y juegos tradicionales son: vaca loca, palo encebado, catapultas, juego de la calabaza, rajada de leña, pelada de papas, rallada de la yuca, arco y flechas, sin que te rose, carrera 3 pies, carrera en burros, cuchara con hielo, cuerda larga, pesca, carretillas, equilibrio, planchas, gancho hueco mesa, baile del tomate y la silla, pelea de gallos, carrera de cuyes y llamas, bicicleta y anillo, atracones y cargadas de hielo.



**Figura 15.** Palo encebado y los hieleros  
Tomado de: (Ministerio del Deporte, 2013)

En Cañar y Azuay se mantienen los mismos juegos de las otras provincias con algunas modificaciones como la vaca loca en la parte superior tiene dos cuernos, que en varias ocasiones son de verdad; es decir, de toros o vacas. Al

son de la banda de pueblo persigue a las personas tratando de sorprender a los distraídos.

La gente corre y se divierte por la emoción y bulla. Al palo encebado se le cubre de manteca aceite y grasa con el fin de hacer más difícil el ascenso de los participantes que, de llegar a la punta, obtendrán los premios que están ahí colgados, por lo general, dulces o dinero. La rayuela es una cuadrícula en forma de cruz con números escritos y la tirada de la soga se le hace con la participación de familias enteras. (El telégrafo, 2013)

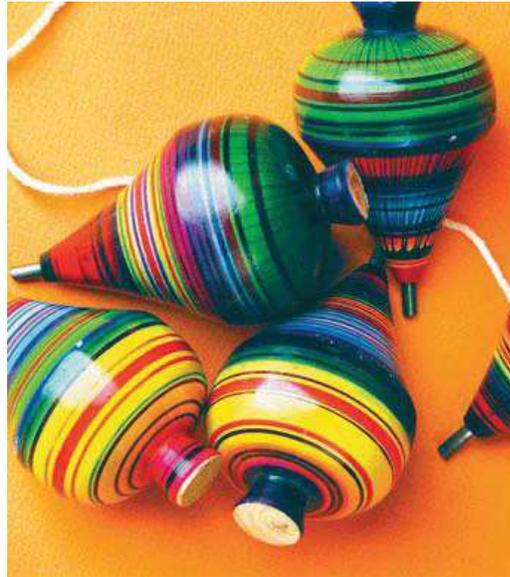


**Figura 16.** Alado de la cuerda, juego grupal

Tomado de: (Caicedo, 2013)

Además, en la observación realizada, se pudo captar que la modalidad del juego y las normas se determinaban en cada población y en cada grupo participante.

Para el desarrollo de los juegos usaban materiales propios de la zona: fichas, tillos, botones, sogas, costales, sigsig, carrizo, etc. cualquier material que se tenía a mano era bueno para divertirse: un limón y una cuchara, unas sillas, un globo, un poco de masa o arcilla etc.



**Figura 17.** Trompos

Tomado de: (Educación física en el PUA, 2009)



**Figura 18.** Carrera del limón, la cuchara y baile de las sillas

Tomado de: (Diario la hora , 2010)



#### 1.3.4 Juegos tradicionales como recursos didácticos.

El juego tradicional, según las experiencias de muchos docentes, es un potencial, permite desarrollar muchos campos del convivir humano, las habilidades, destrezas, la práctica de valores, la sociabilidad, nociones de tiempo, de cantidad, de lateralidad, y lo más importante ayudan a que niños y niñas crezcan intelectualmente, físicamente y afectivamente lo que les permitirá insertarse en la sociedad sin mayor problema.

Además de todos estos aspectos positivos que se obtienen por la práctica de los juegos tradicionales como son los desarrollo de destrezas se cumple también con un aparte muy importante que es lograr que los niños adquieran y tomen interés en practicarlos para así lograr que estos con el pasar de los años no lleguen a desaparecer en su totalidad como está ocurriendo hoy en día que se conoce poco casi nada de dichos juegos que son parte de nuestra cultura pudiéndolos incluso llamar patrimonio nacional.

#### 1.4 Material didáctico lúdico

Este material didáctico, en el proyecto presentado, sin cambiar o desviarse de los lineamientos del Ministerio, pretende utilizar la didáctica como eje principal de acción, ya que con el juego se pueden forjar voluntades, habilidades se pueden adquirir conocimientos y fuerzas que ninguna otra actividad puede proporcionar y en una forma muy atractiva puede mantener para las futuras generaciones, esos juegos autóctonos y patrimoniales.

De esta manera, la propuesta de diseño se convierte en un ejemplo de innovación acorde con la idea de reforma ya que no altera las metodologías propuestas sino que al contrario, busca la aplicación de las mismas a través de un proceso distinto.



**Figura 20.** Construye la cometa y deja volar la imaginación  
Tomado de: (Diario el hoy , 2012)

En este proyecto se intenta trabajar con niños comprendidos en el rango de edades, de 8 a 12 años, que corresponden a 4º, 5º 6º y 7º, año de educación básica para quienes se diseñará todo un material lúdico comunicacional con su respectivo packaging, ya que como opinan los mismos directores del proyecto ministerial, faltan herramientas necesarias para la implementación de estos

juegos tradicionales en los centros educativos, más allá de guías para los docentes acerca de los nuevos contenidos y objetivos del programa, no tienen otro material.

Es por esto que como parte de la renovación del currículo académico se plantea la creación, a través del diseño gráfico e industrial, de material didáctico lúdico apto para la recuperación de juegos autóctonos.

Este proyecto se hace así necesario e indispensable, para que este bien cultural sea rescatado del olvido y practicado para que no desaparezca.

En este proyecto de diseño del material didáctico lúdico, para revalorizar los juegos tradicionales, se tratará de lograr la intervención directa e importante de los profesores, ya que en un amplio porcentaje el éxito del proyecto depende del compromiso que asuman los docentes, pues, de alguna forma se convierten en garantes, socializadores del proceso y en pioneros de la innovación de la enseñanza-aprendizaje en el aula, utilizando juegos tradicionales.

En fin la aplicación de este proyecto requiere el involucramiento de todos los actores sociales para transformar la educación de niños y niñas de la comunidad.

## **CAPÍTULO II. DISEÑAR ES COMUNICAR**

### **2.1 El Diseño Gráfico aplicado al material didáctico lúdico**

#### **2.1.1 Qué es el diseño**

En la actualidad el diseño tiene una amplitud considerable, forma parte del desarrollo humano con la aplicación de nociones del diseño, el hombre ha podido evolucionar y satisfacer sus necesidades ya que diseñar es un acto humano fundamental. (Scott, 2009, pág. 8)

Es un lenguaje visual, es una propuesta estética, sensorial y funcional, diseñamos toda vez que hacemos algo por una razón definida (Samar, 2004, pág. 16) es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural es el eslabón de la cadena de producción ya que el Diseñador es el gran desarrollador de la sociedad. (Costa, 2004, pág. 11)

En el desarrollo de este proyecto, se utilizará el Diseño como una actividad intencional basada en factores técnicos y humanos para convertir en visible lo invisible y así comunicar (Frascara, 2006, pág. 8) y encarar los problemas sociales, se intentará lograr que los ecuatorianos, especialmente los niños, se informen, conozcan, se interesen, se identifiquen con los juegos tradicionales, se unan, generen un sentimiento de pertenencia, cambien de actitud, reaccionen y lleguen a crear un efecto en la mente y por ende, una respuesta positiva.

El Diseño gráfico en este proyecto se le utilizará para: concebir, programar, proyectar, coordinar, seleccionar, organizar una serie de elementos para realizar comunicaciones visuales (Maldonado, 2011, pág. 12) producidas en general por los medios industriales y destinadas a transmitir mensajes específicos a los niños escolares y sus familias (Frascara, 1996, pág. 19) con el propósito de mantener y rescatar estos juegos tradicionales.

Además se intenta, crear un producto industrial que debe cubrir las necesidades de los niños y sus familiares (Wong, 2001, pág. 41) y producir objetos destinados a comunicar mensajes de forma clara y directa captando y organizando todos los datos visuales que pueden transmitir información (Dondis, 1992, pág. 167)

Según Costa, el diseño gráfico abarca el universo de los signos y los símbolos, pues su especificidad como disciplina es transmitir sensaciones, emociones (Costa, Señalética, 2003, pág. 11) que logre combinar un objetivo, una estética y una proyección.

**Objetivo:** El diseño en este proyecto, tiene como razón de ser, la clara intención de revivir los juegos tradicionales de la Sierra ecuatoriana meterse en su verdadera historia, darlos a conocer, difundirlos entre el público objetivo formado por niños, jóvenes y adultos.

**Estética:** Se espera conseguir un diseño de calidad, consecuente con las tendencias y perfiles del público objetivo a quien va dirigido.

**Proyección:** El libro ilustrado tiene la novedad y autenticidad en la divulgación del mensaje, ya que el rol de las comunicaciones visuales no termina en su producción y distribución, sino en su efecto sobre la gente. Se centra en la intención de transformar una realidad existente en una realidad deseada. Una realidad constituida por personas. (Frascara & Dietmar, Comunicaciones de masa y cambio social, 2004, pág. 19)

Se buscará utilizar la persuasión; la identificación para distinguir el elemento en su contexto; y la información o explicación para precisar la comunicación objetiva de los hechos. (Gonzalez, 2004, págs. 124-125)

### **2.1.2 Elementos del diseño**

En el proyecto de elaboración de material para recuperar, y difundir los juegos tradicionales se utilizarán las cuatro categorías de elementos del diseño

gráfico: los conceptuales, visuales, de relación y prácticos, como anota. (Wong, 2001, pág. 41)

1. Los elementos conceptuales como el punto, la línea, el plano y el volumen que son la materia prima de toda la información visual que aporta una composición.
2. Los elementos visuales son forma, medida, color y textura. (Wong, 2001, pág. 41)
3. Los elementos de relación: que se refieren a la ubicación y a la interrelación de las formas, tales como la posición, la dirección, el espacio y la gravedad.
4. Los elementos prácticos, que según (Meyer, 2009, pág. 32), son conceptos abstractos como la representación, el significado y la función.

La función, que en este caso, servirá para mantener viva la imagen tradicional de los juegos que ya casi han caído en el olvido.

El significado llamado también, mensaje para a través del diseño mantener viva, la cultura ancestral de los pobladores de la Sierra Ecuatoriana y sus valores.

### **2.1.3 Aplicación del Diseño**

**En este proyecto el diseño gráfico ha sido aplicado a:**

1. Edición, diseño del libro de juegos tradicionales de la Región Sierra.
2. Publicidad, diseño de material didáctico para la presentación final del proyecto.
3. Identidad, se diseñó imagen corporativa, personajes, estructura del libro packaging.

**Y se ha utilizado diversas clases de diseño gráfico:**

4. Bidimensional, logotipos, símbolos, volantes, avisos publicitarios, afiches, pancartas, vallas, Cd's, ilustración.
5. Tridimensional, empaques y otros contenedores.

6. Diseño editorial, orientado a los sistemas de impresión y grabado
7. Diseño de tipografía en la que se considera las interrelaciones y la relación entre caracteres o interrelaciones.

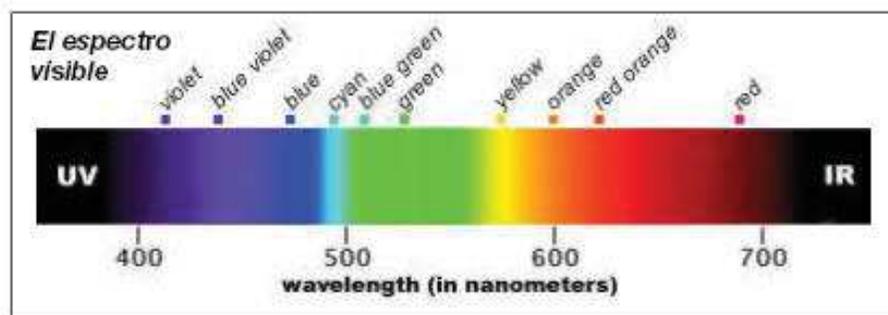
En definitiva, en este material lúdico, a los diferentes componentes del diseño se les ha complementado entre sí a fin de reforzar la comunicación y transmitir sensaciones, emociones, informaciones y conocimiento.

Dada la importancia de algunos elementos, para la elaboración de imágenes digitales de calidad se va a profundizar en algunos de ellos.

## 2.2 El color

Todos saben que el color influye poderosamente en los niños, la percepción de la forma, profundidad o claro oscuro está estrechamente ligada a la percepción de los colores. (FotoNostra, 2012)

El color es una parte integrante de las formas, una propiedad de las superficies (Laignelet, 2010, pág. 108) es una de las percepciones sensoriales que más reacciones, conscientes e inconscientes, despierta en el ser humano. Puede redundar en una eficaz comunicación del mensaje y en una agradable sensación de infundir personalidad a una creación. (Ambrose & Harris, 2009, pág. 176)



**Figura 21.** El espectro visible

Tomado de: (FotoNostra, 2012)

Según varios autores, el color proviene del reflejo de ondas luminosas captadas por los ojos (Samara, 2008, pág. 104) la posibilidad de codificar los colores obtenidos, ayuda a crear un sistema para diferenciar tipos de información y comunicarlos de una manera sencilla y fácilmente identificables., pero se hace necesario que los colores para cada proyecto de diseño sean analizados para cada medio en el que se va a desenvolver. (Roblejo, 2011, pág. 12)

Además hay que recordar, sobre todo para la elaboración de textos escolares, o libros para niños, que cada color, según varios autores, está cargado de información tiene un significado y expresa una sensación agradable o desagradable, fría o cálida, positiva o negativa, cercanía o lejanía atrae o rechaza, según la intensidad, y el ambiente en el que se encuentre. (FotoNostra, 2012)

Los colores fríos, azul, blanco, verde, gris y plata tienden a tener un efecto calmante y dan la sensación de pequeñez. Los colores cálidos, rojo, amarillo o naranja pueden crear excitación, ira, emociones fuertes. Y parecen más grandes de los colores fríos

El color neutro sirve para bajar el tono de los colores que podrían ser abrumadores por su cuenta.

En cierta medida los negros, marrones, tostados, dorados y tonos beige son considerados cálidos. Mientras que el blanco, marfil, plata y gris son los colores algo más frescos. (Kapra, 1985, págs. 12-65)

En definitiva el color es un elemento que juega un papel importante en la composición de la viñeta, de la página y puede cumplir diferentes funciones:

- Figurativa, y estética, dando realismo a la imagen.
- Psicológica provocando distintos sentimientos
- Significante o significativa dando a cada color diversos significados según el lugar donde se encuentra y la intensidad que posea.

Además, el color puede ser directo sobre el original o infográfico sobre una página escaneada en blanco y negro. Es importante elegir las pinturas en función del tipo de trabajo que se realice, las acuarelas y anilinas dan colores más transparentes y luminosos, mientras que el gouache y acrílicos dan un aspecto más opaco a la ilustración. Mediante el color infográfico se podrá ejercer un mayor control sobre los porcentajes de color

En el diseño del texto infantil de juegos ancestrales, se buscará siempre armonizar los colores, coordinando los diferentes valores que el color adquiere en una composición, utilizando modulaciones de un mismo tono, o también de diferentes tonos, o dando realce con un segundo color. La experiencia ha demostrado la eficacia de los colores rojo oxidado, rojo vino, azul de colín o azul royal y oro viejo (Kapr, 1985, págs. 12-65)

### 2.2.1 El contraste

Se tomará muy en cuenta el contraste de colores, para facilitar la lectura del texto, y evitar el cansancio de la vista.

		Fondo								
		Rojo	Naranja	Amarillo	Verde	Azul	Violeta	Negro	Blanco	Gris
Primer Plano	Rojo	Pobre	Buena	Buena	Pobre	Pobre	Pobre	Buena	Buena	Pobre
	Naranja	Pobre	Pobre	Pobre	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	Pobre	
	Amarillo	Buena	Buena	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	Buena	Buena	
	Verde	Pobre	Pobre	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	Buena	Pobre	
	Azul	Pobre	Pobre	Buena	Buena	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	
	Violeta	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	Pobre	Buena	Buena	Pobre	
	Negro	Pobre	Buena	Buena	Buena	Pobre	Buena	Pobre	Buena	
	Blanco	Buena	Buena	Pobre	Pobre	Buena	Buena	Buena	Buena	
	Gris	Pobre	Pobre	Buena	Pobre	Pobre	Pobre	Pobre	Buena	

**Figura 22.** Colores y contrastes  
Tomado de: (A2 Sistemas, 2009)

Según expertos existen distinta tipología de contrastes, como: de tono, de claro/oscuro o contraste de grises, de color: de cantidad, contraste simultáneo, contraste entre complementarios y contraste entre tonos cálidos y fríos.

El color se utilizará también para caracterizar el peso y la masa de la composición así los tonos fríos y claros parecen más livianos y menos sustanciales, los cálidos y oscuros parecen más pesados y densos. Y se le utilizará también como una herramienta narrativa que ayude a reforzar la ambientación. (Martino, 2012, págs. 13-16)

## **2.3 La tipografía**

Es un elemento imprescindible que brinda un apoyo visual importante en los diseños gráficos, combinando, imágenes, dibujos o ilustraciones con la palabra escrita.

Cada letra es por sí misma un elemento gráfico que está constituida por trazos que la definen y determinan como forma tamaño color, grosor, inclinación y modulación. Y la palabra escrita es la representación visual de lo que se habla y eso en este libro de juegos ancestrales, cobra gran importancia.

### **2.3.1. Familias tipográficas**

Existe una gran variedad de selección de fuentes, con caracteres, con personalidad, e incluso personalizados, los autores como (Costa, Imagen Global, 1999, pág. 178) las han clasificado en cuatro grupos más usados: serif, san serif, caligráficas y de fantasía.



En el desarrollo del texto de juegos tradicionales se tomará en cuenta también las Variables visuales de la tipografía, de tal manera que se pueda decidir por la mejor opción para la realización del producto. Un texto que cumpla con las expectativas del diseñador y del público al que se dirige.



Para el desarrollo del presente proyecto se tendrá muy en cuenta las siguientes indicaciones:

1. El tamaño a considerar, el ancho y el alto de la letra es muy importante. Las de cuerpo de 10 o 12 puntos son más legibles y favorecen la lectura. Se usa en libros infantiles y de texto corrido. 14, 16, 18, 21, 24 y 36 para títulos, subtítulos y balazos.
2. Los tipos de diseño latino, redondas y minúsculas son más legibles. Al igual que los tipos con serif.
3. El grosor del trazo y la inclinación de los ejes influye en la percepción de la fuente, destacan una palabra o frase. (Masotta, 2009, pp. 9-10)
4. El tipo de letra a usarse, para estos libros infantiles es el de imprenta.
5. El cuerpo del texto se le ajustará correctamente, para que no quede excesivamente apretado y sea legible.
6. El rotulado debe ser legible.
7. La elección de la tipografía para este texto, se basará en algunos criterios como: individualidad, exclusividad, notoriedad, legibilidad y funcionalidad.
8. Es importante saber usar la tipografía. Seleccionar y aplicar la fuente correcta. Habrá que imprimirla, ver cómo funciona con el sustrato final, probar con interlíneas, con interletrajes y con los diferentes pesos y estilos que ofrece, las letras son el vehículo de un mensaje visual, el medio para influir en lo que se dice y en cómo se dice. (Navarro, 2007, p. 86)

## **2.4 Diseño editorial**

Este libro de juegos tradicionales, requiere una buena dosis de creatividad, una aplicación correcta del idioma, utilizar los programas apropiados y conocer los pormenores de la producción, para llamar la atención del niño, (Balcázar, 2012)

cuidando su diseño editorial, maquetación, composición, las condiciones de impresión, estructura, y acabados.

El diseño del libro permitirá que se evidencie y se comprenda con mayor facilidad su contenido, se recuerden y aprendan los juegos y se los utilice en su tiempo libre o de juegos organizados.

Se cuidará que la parte interior del libro y su cubierta constituyan una unidad, entre el tipo de letra, la longitud de la línea, el tamaño de la letra y el interlineado (Schubert, 1987, págs. 25-31) que exista relación entre diseño, el texto y la imagen. Se buscará que en su totalidad el texto sea bien diagramado, las imágenes e ilustraciones, sean atractivas, que la interpretación de las imágenes sea sencilla y que sean imágenes impactantes y llamativas.

Además se tratará de que el libro sea manuable, liviano, resistente bien impreso, en un buen papel, fácil de hojear, con hojas bien encuadernadas, y que los elementos paratextuales: solapas, tapas, contratapas, sean bien diseñadas y duraderas. (Alvarado, 1994, pág. 26)

En definitiva, vale la pena recalcar que todas las partes del libro serán diseñadas en función de una concepción estética única. Todos los elementos: tipo o familia de letras, ilustración, tipografía, colores, encuadernación y forro, deben armonizar entre sí. (Cerlac, 1992)

#### **2.4.1 Secciones principales de un libro**

##### **Exterior:**

Este texto infantil poseerá:

Portada, frontal con el título de la obra, el nombre del autor, el logo y subcategorías y una ilustración.

Sobrecubierta: es una cubierta delgada que se colocará sobre la tapa, utilizada para decorar.

Contraportada con el logo de la Universidad la ilustración y el autor.

Título: Se eligió para este proyecto a jugar guaguas .

### **Interior:**

Páginas de guarda: que llevarán impreso un motivo alusivo al tema.

Índice: o listado de los títulos de los capítulos y las páginas.

Texto principal: incluye el cuerpo del libro y también la presentación, Introducción, los juegos desarrollados.

Folio o numeración de página: es el número de cada página indicado generalmente al pie de página.

### **2.4.2. Factores a considerar en el diseño editorial**

Hay tres factores fundamentales que se consideraron en el diseño editorial de este libro ilustrado.

#### **Publicación**

Se tomó en cuenta: el contenido y el medio con sus características en cuanto a formato, composición, información y jerarquía de los elementos.

#### **Lectores**

También hay que considerar que esta publicación estará dirigida a un público variado, conformado por niños y adultos mayores

#### **Competencia**

A la hora de realizar el diseño hay que considerar también que ya existen publicaciones de juegos infantiles, pero no existen de juegos tradicionales indígenas de la Sierra ecuatoriana. Sin embargo se analizará también esas

obras, sus principales datos, lo que permitirá desarrollar un diseño original que distinguirá a la publicación proyectada.

## **2.5 Proceso de bocetaje**

Un boceto, es un dibujo, a lápiz, hecho a mano alzada, rápido, sencillo y sin preocuparse de los detalles o terminaciones, con los que se representan las líneas generales de una obra, una idea o un plan.

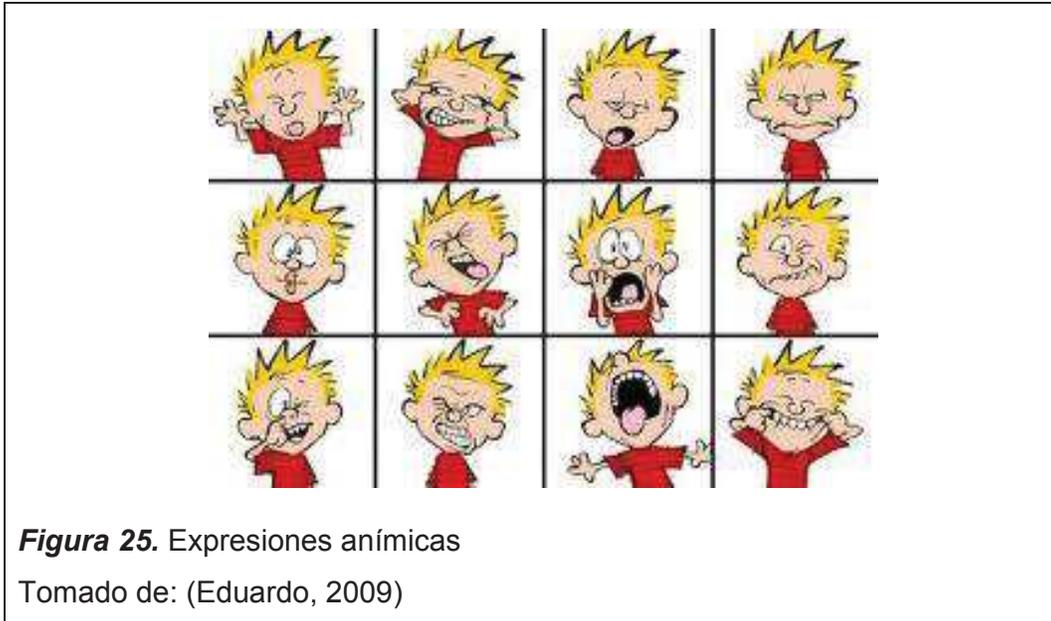
Un buen proceso de bocetaje, con diversas remesas de borradores, es clave para obtener un buen resultado a la hora de ilustrar un tema. El borrador final le permite esquematizar su trabajo, no trabajar de memoria y centrarse más en obtener un buen acabado en la obra a la hora de realizar la página definitiva que se denomina lápiz final, así lo afirma (Delgado, 2004)

Existen tres grandes tipos de bocetos: el burdo, el comprensivo y el dummy. El boceto burdo supone la representación en papel de una primera idea, sin ningún contenido técnico y sirve para plasmar las ideas que se tienen en la mente.

El boceto comprensivo incluye ciertos ajustes a dicha idea, para mejorar su calidad y hacerla más comprensible y el boceto dummy, ya alcanza un alto nivel de calidad de todos los elementos visuales que se utilizarán en la reproducción final. (Arizaga, 2010)

### **2.5.1 Expresiones anímicas y faciales**

La variedad de posturas y gestos permite dar toda la expresividad a un rostro y a partir de ciertos elementos se podrá incluso determinar los sentimientos de los personajes. (Wilde, 2001, pág. 43)



### 2.5.2 El lenguaje

Se escogerá exhaustivamente el lenguaje y la ideología a utilizarse en el texto para ello se estudiará la manera de pensar y de hablar de los niños a los que va dirigido este libro.

El lenguaje será claro, concreto, sencillo, conciso, universalmente conocido.

### 2.5.3 El tamaño

Se dibujará a un tamaño mayor del que se va a reproducir porque resulta más fácil y porque al reducir los dibujos ganan en calidad.

En la actualidad se cuenta con una serie de programas para la elaboración de los libros de juegos. como Pixton, Bitstrips, Tondoo, Gen magic, Xtranormal, etc. (Reig, 2009, pág. 24)

## 2.6 Diagramación

Para la eficiencia del proceso se tratará de equilibrar los elementos a través de las páginas, organizando las masas del texto con las ilustraciones, fotos, los

espacios en blanco, y los títulos, procurando encontrar armonía de las partes con el todo (Cabalceta, 2007) ya que la diagramación de un texto, debe desarrollar tanto el valor estético como el valor comercial del diseño considerando los elementos básicos que se requieren para obtener un diseño editorial exitoso.

- Legibilidad tipográfica
- Imagen
- Caja tipográfica
- Grilla o retícula editorial
- Formato

### **2.6.1. Construcción de la mancha tipográfica para su legibilidad**

En este proyecto para su legibilidad se tomó en cuenta los siguientes aspectos:

1. El formato de la página y la amplitud de los márgenes que determina la dimensión de ésta.
2. Márgenes o blancos de página, para poder realizar los cortes.
3. Hay que recordar que las letras pequeñas no son recomendables para niños o adultos mayores.
4. Espaciado entre letras. Estos deben ser los más cortos posibles, apenas para distinguir los vocablos como individuales, pues se producen manchas blancas si se dispersan. Además hay que tomar en cuenta que letras finas, extendidas, muy reducidas exigen más espaciado de lo normal
5. Interlineado. Un interlineado pequeño o grande afecta la imagen óptica de la tipografía y disminuye el interés por la lectura. El interlineado óptimo es de dos puntos en relación al cuerpo tipográfico.

6. Para destacar palabras, lo más útil es el uso de negritas y cursivas, ambas refuerzan la idea de la frase.

### **2.6.2 Imagen**

Es uno de los elementos básicos en el diseño editorial de este texto infantil. La inclusión de imágenes, facilitará el contenido del libro y atraparé la atención de los receptores.

### **2.6.3 Ilustraciones**

Las ilustraciones, se incluyeron fundamentalmente para atraer la atención de los lectores.

### **2.6.4 Espacios en blanco**

Los espacios en blanco equilibran y dan armonía a la composición.

### **2.6.5 Caja tipográfica**

Es el marco de una página que encierra la información, los títulos y las imágenes. A partir de la caja tipográfica se diseña, pues con ella se entiende y se define el espacio disponible y adecuado para un texto. Se generan así cuatro márgenes superior, inferior, lateral izquierdo y derecho, cuya dimensión se debe determinar en cada caso particular. El margen próximo al lomo en el caso de libros y revistas debe medirse de modo que no perjudique la lectura, y para ello es necesario tener en cuenta el tipo de encuadernación ya que éste determina el grado de apertura de las páginas. En los márgenes superior e inferior debe ser posible ubicar el cabezal, pie de página y folio. (Arango, 2013)

### **2.6.6 Material o soporte**

Para la elaboración del texto, se escogió un papel que sea adaptado a niños más por su durabilidad.

## **2.7 Formato**

Los márgenes de este trabajo, fueron escogidos para facilitar el orden, ubicación de textos, imágenes y su conformación.

De los diferentes formatos presentados en diseño se escogió el formato de tres a cuatro columnas que facilita la composición del texto y la ubicación de imágenes.

## **2.8. Grilla o retícula editorial**

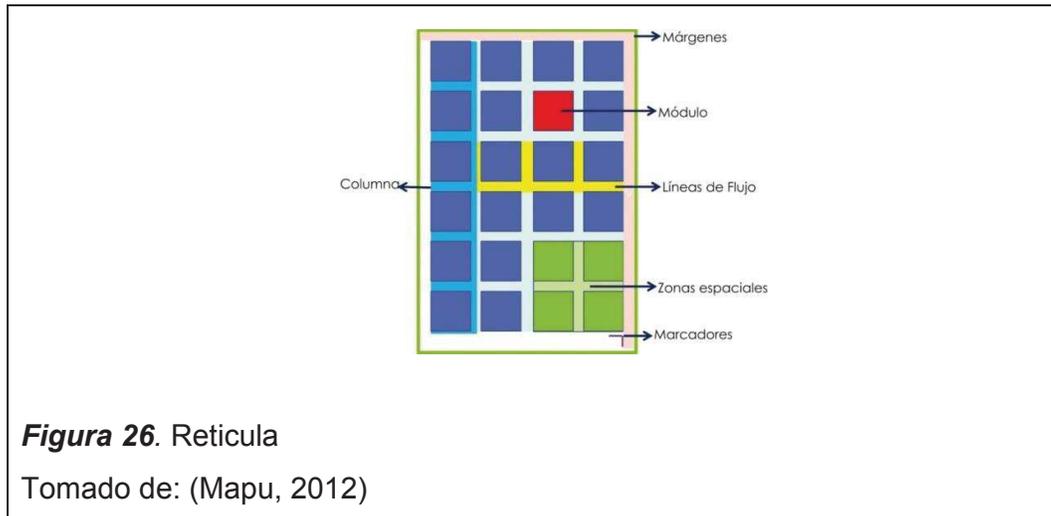
En este proyecto, al igual que en otros trabajos de diseño gráfico, las grillas permiten la organización y lineamiento de la información y de las imágenes, para permitir la uniformidad de la composición.

Se tomó en cuenta:

- Módulos.
- Márgenes.
- Líneas de flujo.
- Marcadores
- Zonas especiales.
- Columnas.

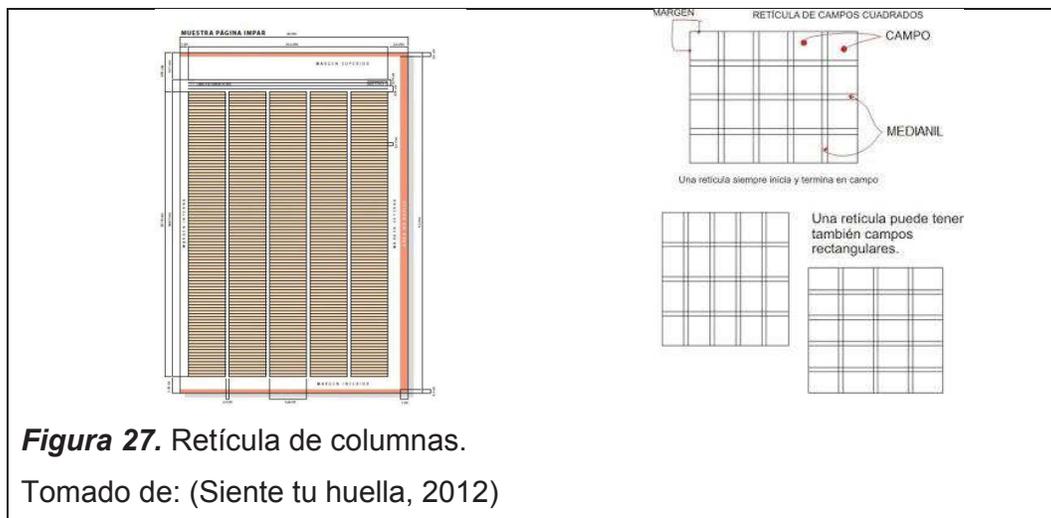
### 2.8.1 Tipos de retículas

Es de base rectangular, ocupa la mayor parte de una página, tiene una estructura principal (margen y texto) y estructuras secundarias como folio, título de capítulo.



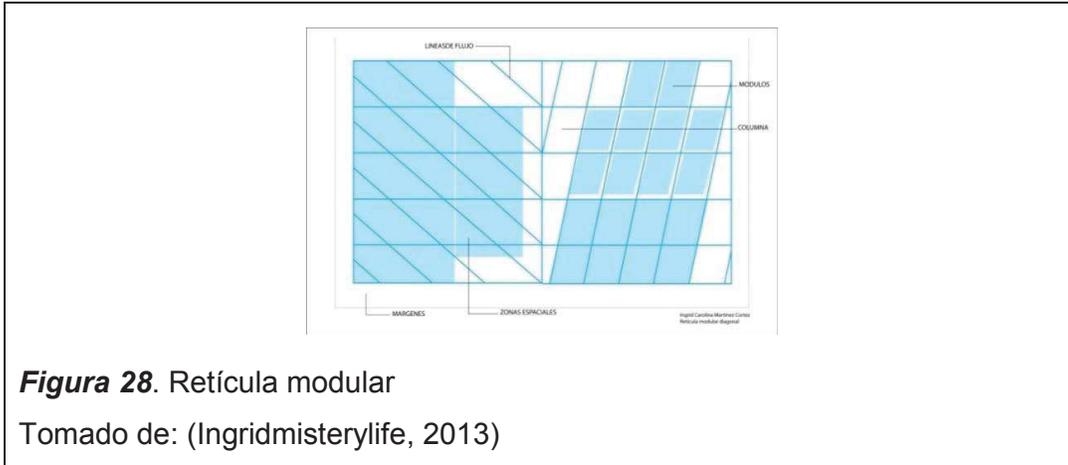
### Retícula de columnas

Sirve cuando se presenta información discontinua, así se disponen entre columnas verticales, anchas y muy legibles, y que se pueden subdividir



### Retícula modular

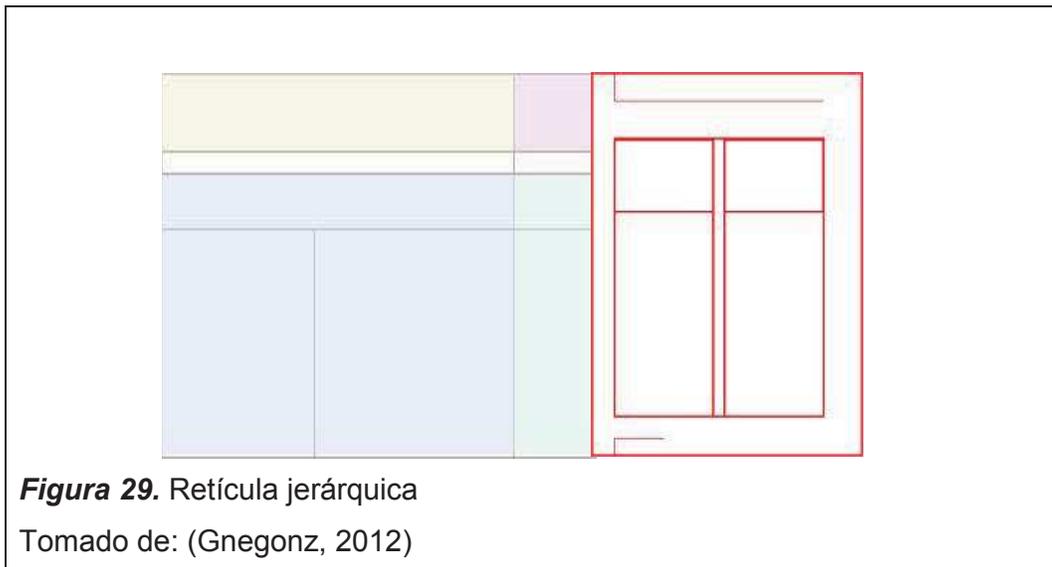
Que sirve para proyectos complejos, para diagramar periódicos, sistemas de diseño de información tabulada como cuadros, formularios, programaciones, etc, no se utilizó en este proyecto.



**Figura 28.** Retícula modular

Tomado de: (Ingridmysterylife, 2013)

### Retícula Jerárquica



**Figura 29.** Retícula jerárquica

Tomado de: (Gnegonz, 2012)

En fin, Se intentará que el trabajo tenga orden, claridad, concentración y objetividad, racionalización.

## **2.9 Infografía**

### **2.9.1 Definición de infografía**

Con cierta afirmación se puede decir que la infografía es un aporte comunicativo, con la utilización de elementos tipográficos e icónicos, el cual permite la comprensión de acontecimientos acciones o cosas que suceden en el día a día. (Valero , 2001, pág. 21)

La infografía combina las habilidades del dibujo y diseño de un artista con las habilidades de un comunicador es una combinación de palabras y elementos visuales que explican los acontecimientos escritos y sitúan a la historia o a sus protagonistas en un contexto determinado. (Goertzen, 1991, pág. 6)

### **2.9.2 Características de la infografía**

Dentro de la infografía en prensa esta cuenta con algunas características específicas que son:

- Que de significado a una información plena e independiente.
- Que proporcione la información de actualidad suficiente.
- Que permita comprender el suceso acontecido.
- Que contenga la información escrita con formas tipográficas
- Que contenga elementos icónicos precisos.
- Que pueda tener capacidad informativa suficiente y sobrada para tener identidad propia o que realice funciones de síntesis o complemento de la información escrita.
- Que proporcione cierta sensación estética, no imprescindible.
- Que no contenga errores o faltas de concordancia. (Valero , 2001, pág. 22)

### 2.9.3 Tipos de infografía

Las infografías, pueden dividirse en las categorías de gráficos, mapas, tablas y diagramas.

Los gráficos son los más comúnmente utilizados y presentan información numérica y estadística. Se dividen, a su vez, en gráficos de barra, de torta y de fiebre. (Calameo, 2010, pág. 59)

### 2.9.4 Factores a tomar en cuenta para diseño infográfico

**Para Diseñar la infografía hay que tener en cuenta:**

- Estilo único, evitando la copia de conceptos gráficos.
- Integración de elementos gráficos, evitando que tenga mucho texto.
- Color usando colores con buen contraste para que facilite la lectura.
- Fuentes usadas de forma creativa, mezclando fuentes y tamaños de letras.
- Iconos o imágenes simples para poder comunicar de manera adecuada.
- Aclaración de las fuentes de la información, las URL utilizadas y otros aspectos de propiedad intelectual.
- Tamaño de la infografía debe ser tal que se pueda leer con un ancho de 600 pixeles que es lo disponible en la mayoría de los blogs.

## **CAPÍTULO III. TECNICAS Y MATERIALES DEL DISEÑO INDUSTRIAL**

### **3.1 El Diseño Industrial y el Material Lúdico**

Todo lo analizado en los capítulos anteriores, se aplicará en la elaboración del libro de Juegos Autóctonos de la Región Sierra, y de los materiales necesarios para el desarrollo de los distintos juegos descritos en el libro, que cada niño recibirá.

Se utilizarán principios y fundamentos de diseño industrial, ya que incluye una amplia gama de procesos creativos y sistemáticos, que sirven de patrón en la producción industrial, con características especiales que le dan valor agregado al producto y generan diferenciación y variedad en el mercado tomando en cuenta, las necesidades de los usuarios y de las industrias. (Maldonado, Diseño Industrial reconsiderado, 2011, pp. 3-6)

Se tendrá muy presente que un buen diseño es una sinergia de las características del producto, a través de la cadena de valor. El valor y el costo de un producto se construyen desde el diseño Se deben conocer los requerimientos y limitaciones del proceso Tecnología de Producción Tecnología de Impresión Tecnología de Envasado. (Grove, 2013, p. 22)

#### **3.1.1 Características del texto**

Kapar sostiene que todos los elementos: tipo o familia de letras, ilustración, tipografía, colores, encuadernación y forro, deben armonizar entre sí, para que cumplan su triple función (Kapr, 2012, p. 2)

- Será lo más ligero posible.

- Se utilizará papel grueso, que facilite el hojearse y que no se deforme al cerrarse o al usarse.
- El tamaño de tipografía utilizado fue el de 10, 12 y 14 puntos de las familias tipográficas elegidas.
- Las figuras e ilustraciones concuerdan con la tipografía del texto.
- Se cuidará que la impresión tenga un entintado uniforme tanto en el tiro como en el retiro de los distintos pliegos de impresión.
- Poseerá colores llamativos, alegres, en los que sus personajes o dibujos cobran protagonismo.
- Será fácilmente manipulable.
- Poco costoso.

Cabe anotar que el libro ilustrado, "A JUGAR GUAGUAS" permitirá:

- Motivar al niño/a porque sale de lo tradicional.
- Desarrollar la creatividad, sus facultades de análisis y síntesis, su pensamiento lógico, y sus habilidades sociales y de comunicación, la imaginación y la creatividad el sentido del orden, la participación, la cooperación y la comunicación que encierra la formación de una personalidad completa y equilibrada.
- Ayudará a desarrollar los cuatro pilares básicos del aprendizaje: aprender a conocer, aprender a ser, aprender a vivir, juntos y aprender a emprender. (Santillan, 2007, p. 7)

### 3.1.2 Los juegos tradicionales, contenidos en el texto, elementos y materiales.

En el texto se hace una descripción concreta de 15 juegos autóctonos:

- Qué es cada uno,
- El esquema,
- Cómo se juega,
- Reglas del juego, y
- Los materiales requeridos.

**Tabla 2.** Descripción juegos tradicionales

<b>JUEGOS</b>	<b>MATERIAL</b>	<b>CARACTERÍSTICAS</b>
Rayuela	Tizas, fichas elaboradas de cualquier material	Juego de equilibrio que le permite saltar en un pie. Requiere coordinación motora, atención y concentración. Si se cae, pisa línea, o apoya los dos pies, pierde turno. Si logra terminar toda la rayuela, hace la casa. Gana quien logra hacer más casas.
Trompo	Madera, hilo trenzado O piola. Punta de hierro o clavo.	Juego de ingenio y precisión para lograr que el trompo, al que se le ha enrollado una piola que al ser tirada, permite que rote sobre la punta, manteniéndose erguido y en definitiva bailando en el suelo.
Palo ensebado	Madera encerada con sebo, premios varios para colocarlos en la punta.	Juego de escalar y trepar solo, con ayuda de brazos y piernas por un poste vertical de aproximadamente 5 metros de longitud, completamente alisado o embadurnado con sebo o alguna sustancia resbaladiza.

		Triunfa, el que logra llegar a la punta y arrancar el premio ahí colocado.
Ensacados	Bolsas de cáñamo.	Juego de destreza motriz, coordinación, agilidad y resistencia. Consiste en ganar la carrera dando saltos e introducido en una bolsa de cáñamo a la que se le sostiene con las dos manos. Si se cae, puede levantarse y continuar la carrera. Gana el que llega primero.
La cuchara y el huevo	Los huevos pueden ser cambiados por limones o papas.	Juego de equilibrio, velocidad y resistencia, para mantener la postura adecuada del cuerpo, mientras se corre sosteniendo en la boca, un huevo colocado en una cuchara, no muy honda. Si el huevo se cae debe volver a la línea de largada. Gana el que cruza primero la meta.
Las bolas o canicas	Canicas de vidrio, plástico, metal o cerámica.	Consiste en golpear una bolita tingando con el dedo pulgar. En ningún caso se admite arrastrarla o llevarla con la mano para lanzarla. Si se juega en una bomba, cada bolita que es sacada se lleva como premio. Gana quien más bolas saca.
Yo Yo	Yoyos de plástico, de madera, piola.	Requiere habilidad, destreza y coordinación para hacer figuras en el aire, lanzando hacia arriba, abajo y a los lados, el yoyo que permanece anudado a un dedo. Gana quien hace más figuras sin

		enredarse.
Carretilla	Se requiere un niño o un adulto que sostiene los pies del niño que corre con las manos.	Juego de coordinación motora, resistencia, atención, velocidad y habilidad. Uno de los jugadores, hace de carretilla andando con las manos y el otro es quien lo lleva, sosteniéndole de los dos pies. Dada la señal de arranque, competirán hasta llegar al punto fijado. Es importante que el que lleva la carretilla no empuje más de la cuenta y se adapte a la velocidad que su compañero pueda llevar, sin empujar más rápido, para que la carretilla no se caiga. Gana el que llega primero a la meta. Si se caen pueden incorporarse y continuar la carrera.
La rueda	Rueda de caucho, una varilla de madera o metálica	Juego de destreza motriz, velocidad, resistencia y coordinación de los sentidos para mantener equilibrada la rueda y dirigirla con una vara, sin que se caiga. Si la rueda cae o se desvía del destino trazado, pierde y debe comenzar otra vez desde la línea de largada. Gana quien logra cruzar su rueda primero.
San Benito		Ronda que desarrolla atención, resistencia, fuerza y coordinación para no dejarse coger por el diablo y ser arrastrada fuera del grupo. Gana

		quien permanece hasta el final.
Saltar La cuerda	Soga de cabuya, o plástico	Requiere destrezas, coordinación, equilibrio, atención y habilidad para saber introducirse en la sogas, en el momento preciso, en el segundo en que permanece arriba, durante la batida, para no ser pisada, ni enredarse en ella. Pierde quien pisa la sogas, y gana quien logra terminar saltando en un pie o en ambos juntos, todas las rondas que son entonadas por los otros niños.
Alar la sogas	Soga o cable de cabuya o plástico.	Juego que desarrolla coordinación motora, fuerza, resistencia y trabajo en grupo para equilibrar las fuerzas y sostenerse en el puesto sin ser arrastrado por una fuerza mayor. Gana el equipo que permanece fuera de la raya divisoria trazada en el suelo y logra arrastrar a todo el otro equipo
El florón.	Ficha de plástico u otro material.	Desarrolla imaginación y atención, para fijarse en dónde es colocado el florón, si no se adivina se paga una prenda. Gana quien hasta el final no tiene prendas de castigo.
Los coches de madera	Madera, ruedas de llanta,	Se requiere equilibrio, coordinación, fuerza, atención y concentración para poder dirigir los coches de madera y permitir deslizarse por las calles empinadas de Quito. Gana quien logra primero cruzar la meta.

		Si durante el trayecto se vuelca o choca, puede reiniciar nuevamente la carrera desde el punto del accidente.
Los países		Requiere fuerza, habilidad y equilibrio para dar saltos largos, sin caerse y atención para escuchar el nombre del país.

### 3.3 Materiales utilizados para la realización de los juegos tradicionales

#### 3.3.1 Madera

La madera es considerada un material resistente y natural. El olor, la textura y la estructura de la madera hacen que sea un material de fácil uso manual. Existen varios tipos de madera pero entre las principales y más usadas están: el roble, el fresno y el cerote, ya que poseen cualidades de resistencia.



**Figura 30.** Material de madera.

El trompo o juguete de madera, consta de una púa de metal a la que se enrolla una cuerda que permite que se le lance para hacerlo girar en distintas direcciones. Mientras gira, los competidores pueden hacer una serie de trucos.

El diseño del trompo desde los tiempos ancestrales hasta hoy día ha variado, al principio eran cónicos como un barquillo de helado, luego, empezaron a fabricarse con otros estilos como el trompo “tagua”, puntudos abajo y abiertos en la parte superior como la palmera tagua que es de tallo corto, frondosa y ancha en la parte superior. Hay otros sin púa, que solo bailan en la punta. En la actualidad se pueden encontrar trompos y perinolas en todo tipo de material. (Juegos tradicionales, 2008)



**Figura 31.** Yo-yo de madera y plástico  
Tomado de: (Mi clase y yo, 2013)

El yo-yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente y de manera hábil sacudiéndole en todas direcciones, haciendo una serie de malabares. En la actualidad hay yo-yo es de todo material, y se han desarrollado diversos trucos con denominaciones propias. (Taringa, 2012)

### 3.3.2. La Cabuya para la elaboración de cuerdas o sogas.



**Figura 32.** Elaboración de cuerdas o sogas

Tomado de: ( El comercio, 2012)

La cuerda que es batida por dos personas, para ser saltada, mientras se canta alguna ronda o se repite una serie de frases, es elaborada en el Ecuador de cabuya o penco, planta típica de la Sierra de la que se obtiene la fibra que preparada especialmente sirve para la elaboración de cuerdas, costales fundas y otros objetos típicos.

Con la cuerda los niños pueden realizar una gran variedad de juegos y concursos que, son típicos de la sierra como el salto del reloj, los días de la semana, y monja viuda soltera casada., osito, osito date la vuelta, el vinagrillo, etc. En los últimos años se han incrementado las retahílas y canciones para saltarlas.

### 3.3.3. El vidrio o cristal de las canicas



**Figura 33.** Vidrio y canicas

Tomado de: (Proyecto40, 2012)

El vidrio es un producto inorgánico de fusión enfriado hasta que alcanza un estado sólido no cristalino. Está compuesto de 4 o 6 ingredientes, escogidos entre caliza, arena, dolomita, carbonato sódico, bórax, ácido bórico, feldespatos y compuestos de bario, plomo y aditivos secundarios, que se añaden durante el proceso de preparación del vidrio para aportar alguna función o cualidad específica, como el color. Las características del vidrio son dureza, fragilidad y fractura concoidea. (Cobba, 2005, pág. 16)

Las canicas en la actualidad son elaboradas en fábricas totalmente automatizadas, con residuos de botellas rotas y material de vidrio o cristal reciclado.

Son bolitas de cristal, plástico, metal o madera, que sirven para ser tingadas por los niños, para ser sacadas de una bomba, o para que sigan una dirección

específica anteriormente pintada, o para introducir en hoyos prefijados etc. Reemplazaron en algunas zonas del Ecuador a los cocos que se extinguieron.

### **3.3.4 El plástico**

Es un material muy usado en la industria de juguetes, por ser fácilmente moldeables gracias a procesos térmicos, resistentes al alto impacto y a una gran variedad de químicos. (Alarcón, 2003, pág. 75) Hoy se encuentra en el mercado nacional, todo tipo de objetos que pueden utilizarse para recrear los juegos autóctonos tradicionales de la Sierra Ecuatoriana.

## **3.4 Packaging y el diseño industrial**

Se sabe que una de las formas más estables y seguras de transmitir los valores de una marca es a través del packaging. Los productos y especialmente lo que transmiten a través de los envases constituyen uno de los principales recursos de la empresa. Hoy día, el packaging, es utilizado como una estrategia de marca. Es el primer punto de contacto entre la marca y el cliente potencial. Y hay que lograr que entre por los ojos (Paz, 2013) ya que es el único elemento del marketing percibido por la totalidad de los compradores y consumidores del producto.

### **3.4.1 Importancia del packaging**

- Se dice que el producto se conoce por su empaque y presentación y que el embalaje habla del mismo, de la marca y de a quién se dirige, y puede atraer a nuevos usuarios y retener a los actuales.
- Protege el contenido y, puede comunicar un nuevo posicionamiento de marca.

- Facilita el concretar la compra del libro, en el punto de venta, comunicando un mensaje acorde con lo que el consumidor busca en este momento.
- Permite el almacenamiento correcto del producto.
- Da información a los consumidores sobre el producto y les ayuda a saber cómo utilizarlo.
- En fin, el packaging, bien realizado, profesionalmente elaborado, debe llamar la atención y transmitir sensaciones, percepciones y valores un determinado nivel de calidad coherente con el precio, un origen concreto, una concordancia con el público al que se dirige con mayor o menor sofisticación, más rural o más urbano, más joven y rompedor o más clásico y tradicional. (Mundo de la empresa, 2011)

### **3.4.2 Características del packaging**

Todo packaging, por muy sencillo que sea el objeto que contiene, debe guardar una serie de características y condiciones. Entre las principales se anotan las siguientes:

- Ser adaptado al público objetivo para quien se elabora el producto, marca.
- Acorde al posicionamiento del producto, marca.
- Original, llamativo, cautivador, sugerente que atraiga la atención del consumidor, lo cautive y genere en él un impulso de compra: No se puede olvidar que el envase cumple una triple función de proteger, informar y vender.

- Debe resaltar claramente las virtudes y características del libro lo que le diferencia.
- Que evolucione cuando sea necesario y que sea acorde con el ciclo de vida del producto. (Mundo de la empresa, 2011)
- Debe permitir a los niños o lectores, llevar el producto en perfectas condiciones brindando conservación, protección y seguridad e identificación.

Hay que tener presente que la innovación y creatividad en diseños y materiales es permanente y requiere, de diseñadores que tengan como objetivo el satisfacer de la mejor manera las cambiantes necesidades de los consumidores.

El proceso de desarrollo de packaging es un elemento de fundamental importancia, ya que este es el elemento que va a definir la venta del producto. No se debe olvidar que el principal y primer contacto que un consumidor tiene con el producto es a través del packaging. (Dapino J. , 2012)

## **CAPÍTULO IV. CONOCIMIENTO PARA EL DESARROLLO DE UN DISEÑO LÚDICO**

Para el desarrollo de este proyecto se plantearon como objetivos los siguientes:

### **OBJETIVO GENERAL**

Aplicar las estrategias de Diseño Gráfico e Industrial a una propuesta de material didáctico, comunicacional con su respectivo packaging, como parte del proyecto de los juegos tradicionales y autóctonos, impulsado por el “Ministerio del Deporte” para la Región Sierra.

### **OBJETIVOS ESPECÍFICOS:**

1. Establecer las características de los juegos autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares del Ecuador para la región Sierra como parte del programa del Ministerio de Deporte.
2. Describir las características y estrategias del Diseño Integral aplicables a una propuesta de material didáctico, comunicacional para los habitantes de la región Sierra
3. Determinar las herramientas de diseño necesarias para una propuesta de material didáctico, comunicacional como parte del programa del Ministerio del Deporte juegos autóctonos, tradicionales y populares del Ecuador.
4. Analizar la situación actual en cuanto a material didáctico, comunicacional frente a las necesidades del programa juegos

autóctonos, ancestrales, tradicionales y populares del Ecuador región Sierra del Ministerio del Deporte.

5. Formular la propuesta de material didáctico, comunicacional para el programa juegos autóctonos, ancestrales , tradicionales y populares del Ecuador región Sierra para el Ministerio del Deporte

#### **4.1 Aspectos metodológicos**

Para realizar y analizar la posible propuesta de diseño de material didáctico como parte del proyecto de los juegos autóctonos y tradicionales del Ecuador se desarrollaron las cuatro etapas señaladas por BURDECK:

- Fase investigativa,
- Fase de comunicación.
- Fase de ejecución.
- Fase de sustentación.

**En la primera fase**, la fase de investigación,

- Se conoció, estudió y analizó el proyecto de los juegos autóctonos y tradicionales del Ecuador.
- Se realizó el análisis de la situación actual de las escuelas en las que se desarrollará el proyecto.
- Se conoció la realidad de la existencia de juegos ancestrales en distintas comunidades de la Sierra ecuatoriana.
- Definido el problema de diseño se formularon conjeturas acerca del interés que pueden tener los juegos ancestrales para niños que hoy están totalmente computarizados. Se realizó el marco teórico referencial en el cual se pudo plantear las soluciones para resolver el problema
- De inmediato se realizó una investigación de campo y bibliográfica para conocer la realidad del sector y de esta manera obtener los datos más destacados.

Desde el inicio se utilizó como herramienta de recolección de datos la observación directa no estructurada, ya que en ese momento no se pretendía

medir ni asociar las mediciones con números; únicamente interesaba descubrir la realidad de la existencia de juegos ancestrales, y su permanencia en el ambiente usual, quiénes lo recuerdan, con qué reglas o normas lo jugaban. Cuáles permanecen vivos hoy en la memoria de los pobladores de los distintos pueblos visitados.

La observación directa, se la realizó en los días sábado y domingo durante dos fines de semana en las horas de la tarde, donde hay mayor asistencia de los pobladores a los parques y plazas, con quienes se pudo conversar sobre los juegos tradicionales, que todavía se realizan en cada sector. Y cómo lo jugaban. Para documentar esos datos se elaboraron cuadros de observación

Se realizó además un análisis de los juegos infantiles que se practican en algunas escuelas de Quito y se vio la necesidad de llevar a efecto la propuesta de diseño de material didáctico como parte del proyecto de los juegos autóctonos y tradicionales del Ecuador que cumpla con los requerimientos del niño, y con los designados por el Ministerio de Deportes.

También se obtuvo información a través de documentos y datos que permitieron analizar la situación actual del proyecto.

La investigación se realizó luego, a través de diálogo y conversaciones puntuales, con pobladores, autoridades educativas, alumnos y Autoridades Ministeriales.

Para obtener la información del público interesado se aplicaron encuestas a toda la población muestral, y se entrevistó al Lcdo. Fabián Rojas, Jefe de Área de Deporte Adaptado, conocedor de la situación actual del proyecto y opino sobre las características de los juegos a diseñarse.

Se completó la información con publicaciones relacionadas con el tema y disponibles en el Municipio de Quito, biblioteca de Ciencias Latinoamericanas (FLACSO), biblioteca de la UDLA. Se emplearon, también, otras fuentes secundarias como artículos publicados en revistas, el sitio web del Municipio de

Quito, de Mundo Juvenil y otras direcciones de Internet, que contienen investigaciones sobre el tema.

1. Con los datos recopilados a través de la investigación, se identificó claramente la situación actual.
2. A los resultados se les dio el tratamiento estadístico que comprendió:
  - Tabulación de los resultados de las encuestas para medir el nivel de información y la situación real de los juegos infantiles tradicionales.
  - Colocación de datos en cuadros y diagramas de barras, obteniendo así una visión clara del comportamiento de la población analizada.
  - Graficación estadística de cada pregunta para describir variables y hechos importantes que se encuentren en el sitio de investigación.
3. Se creó el marco teórico propio:
  - Se hizo una lista de los juegos tradicionales que se practican.
  - Se ordenó primero los elementos de mayor prioridad y al último los elementos de menor prioridad.
  - Se presentó, explicó y aplicó la normativa de los distintos juegos a desarrollarse en el texto, para descubrir todas las actividades relacionadas con ello.
  - Se definió las características ergonómicas, dimensiones, material, color y luminosidad del texto y material adjunto.
  - Se dio paso a la estructuración y elaboración de la propuesta, puntualizando las diferentes variables identificadas en el lugar de la investigación.

**En la segunda fase**, se elaboraron las posibles propuestas de diseño industrial, para el diseño de material didáctico con los juegos tradicionales, luego de un análisis de elementos.

**En la tercera etapa**, se analizaron todas las alternativas, ventajas desventajas, procesos de elaboración y realización del proyecto, de diseño de material didáctico como parte del proyecto de los juegos autóctonos y tradicionales del Ecuador, para llegar a la alternativa final de diseño realizando un análisis de calidad del producto. Al final para la fase de elaboración se requirió también un análisis, factibilidad, viabilidad, utilidad y conveniencia, para determinar las implicaciones económicas, técnicas y legales. Por lo tanto se puede afirmar que este proyecto es factible, conveniente y de utilidad para todos los ecuatorianos.

**En la última etapa**, se expusieron los resultados de la investigación y la solución de la propuesta final del diseño del material didáctico.

#### **4.1.2 Técnicas**

Para cumplir con el objetivo de estudio, y recopilar los mejores datos e información, se utilizó las técnicas de observación, diálogo y documentación, así se pudo determinar el problema y plantear las posibles soluciones.

#### **4.1.3 Enfoque**

A este proyecto se le dio un enfoque mixto. El enfoque cuantitativo permitió determinar los porcentajes y promedios de la población quiteña que tiene conocimiento sobre esta problemática, para lo que se utilizó encuestas con preguntas escritas de respuesta cerrada debidamente estandarizadas y esquematizadas que permitieron receptar información válida y fiable, directamente de los encuestados, cuantificar las respuestas, contestar preguntas de investigación, y analizarlas estadísticamente y por otro lado, el enfoque cualitativo, con preguntas abiertas, dio a conocer las experiencias individuales de los propios actores, con el fin de identificar necesidades, y se reconstruyó la realidad.

#### 4.1.4 Alcance

El alcance de la investigación fue exploratorio descriptivo. Exploratorio porque es un tema poco estudiado y desconocido por varios diseñadores en Ecuador y permitió obtener información para futuras investigaciones. Se exploró primero, sobre la permanencia de juegos tradicionales en distintas comunidades, luego se buscó información sobre cómo jugaban, qué normas utilizaban, qué características tenían, cuándo lo jugaban, etc. Y descriptivo porque una vez recolectados los datos se pudo especificar las propiedades importantes de los distintos públicos, y de sus comunidades, lo que permitió generar propuestas puntualizando las diferentes variables identificadas en el lugar de la investigación y su relación con el tema planteado. (Dankhe, 1986, págs. 384-453)

Se determinó una población, de la que se obtuvo una muestra a la que se aplicó los instrumentos de investigación antes mencionados.

#### 4.2 Determinación de la muestra



**Figura 34.** Plano de Quito

Tomado de: (Secretaría de territorio, hábitat y vivienda, 2013)

La población determinada, para la ejecución del proyecto de la elaboración de material didáctico sobre los juegos tradicionales, fue la conformada por los alumnos y alumnas de la sección primaria básica, en los planteles educativos de Quito, que según datos proporcionados por el INEC 2010 son 582.840 niños de 8 a 12 años. Se contó con la cooperación directa de 200 alumnos de la Escuela Ciudad de Cuenca de Quito y niños que juegan en los distintos parques del Sur de Quito.

#### 4.2.1. Cuantificación de la población

La fórmula utilizada es la de población homogénea ya que los individuos poseen características similares.

$$n = \frac{N}{\sum^2(N-1)+1}$$

En la fórmula “N” es la población de investigación, “E” es el porcentaje de error, que corresponde al 5% y “n” es la muestra a investigar.

$$n = \frac{N}{\sum^2(N-1)+1}$$

582.840

----- = 400

0.0025(582.840-1) + 1

Se aplicó la encuesta a 400 personas.

### **4.3 Instrumentos de investigación utilizados**

#### **4.3.1 Entrevistas**

Lic. Fabián Rojas

Ministerio de deporte/ Deporte Adaptado

Fecha, 3 de Diciembre, 2013.

#### **¿Sobre los juegos tradicionales de la Región Sierra en la actualidad, los niños conocen de dichas actividades?**

En la actualidad los juegos tradicionales en específico de la Región Sierra con el paso del tiempo han ido desapareciendo puede ser por varias razones una de las más importantes es a nivel social , las autoridades, entidades públicas como privadas ya sean estas ministerios escuelas colegios no han hecho nada para rescatarlos dejando olvidarlas siendo estas actividades muy importantes para el desarrollo de las nuevas generaciones porque jugando se estimula varios aspectos de los niños físicas intelectuales y personales además que nuestros juegos son parte de nuestra cultura llegando incluso a tildarlos de patrimonio nacional.

#### **¿Qué actividades realizan los niños a falta de conocimiento de nuestros juegos?**

Los niños de ahora pasan demasiado tiempo encerrados en sus casas frente a un computador o frente al televisor malgastando el tiempo que pudiera ser aprovechado con actividades al aire libre como nuestros juegos tradicionales , esto es negativo para nuestra sociedad ya que los vuelve sedentarios y con el paso del tiempo están las consecuencias.

#### **¿Dentro de la metodología de enseñanza el material didáctico específicamente gráfico ayudaría al conocimiento de los niños sobre los juegos tradicionales?**

Por supuesto que ayuda y mucho como comenté anteriormente los niños no practican estas actividades ya que existe mucho desconocimiento de ellas, pero si existiera una forma en el cual se los pueda motivar a realizar estas actividades sería completamente diferente el panorama, además que serviría de mucho como material de enseñanza en las escuelas y hogares que es el principal lugar en dónde ellos pasan la mayor parte de su tiempo.

**¿La utilización de libros como elemento de la metodología es recomendable?**

Por supuesto, en la actualidad no existen libros en bibliotecas entidades públicas o centros educativos que brinden información necesaria sobre el desarrollo de estas actividades es por eso que los niños desconocen de ella, pero si existiera se pudiera realizar un programa de inclusión para el conocimiento de estas actividades lo cual los niños disfrutarían mucho jugándolas.

Gracias por su ayuda, los datos son muy interesantes.

### 4.3.2 Encuesta

Nombre: .....

Edad: .....

1. De esta lista de juegos, escoja los juegos que más practica en su escuela y enciérrelos.

Marros	Futbol	Cogidas	Rayuela	Canicas
Cuerda	Trompo	Ensacados	Países	San Benito
Las ollitas	Carretilla	El gato y el ratón	Sin que te roce	Perros y venados

2. Encierre los juegos que realiza en su casa

Marros	Futbol	Cogidas	Rayuela	Canicas
Cuerda	Trompo	Ensacados	Países	San Benito
Las ollitas	Carretilla	El gato y el ratón	Sin que te roce	Perros y venados

3. Qué otros juegos conoce. Anote en la tabla siguiente


4. Encierre los objetos que Ud. utiliza en sus juegos

Canicas	Cuerdas	Pelota o balón	Cometa s	Trompos	Ruedas	Bolsa o costale s
---------	---------	-------------------	-------------	---------	--------	-------------------------

**5. En su escuela prefiere jugar, encierre en un círculo.**

A solas	En parejas	En grupos numerosos	En grupos pequeños
---------	------------	---------------------	--------------------

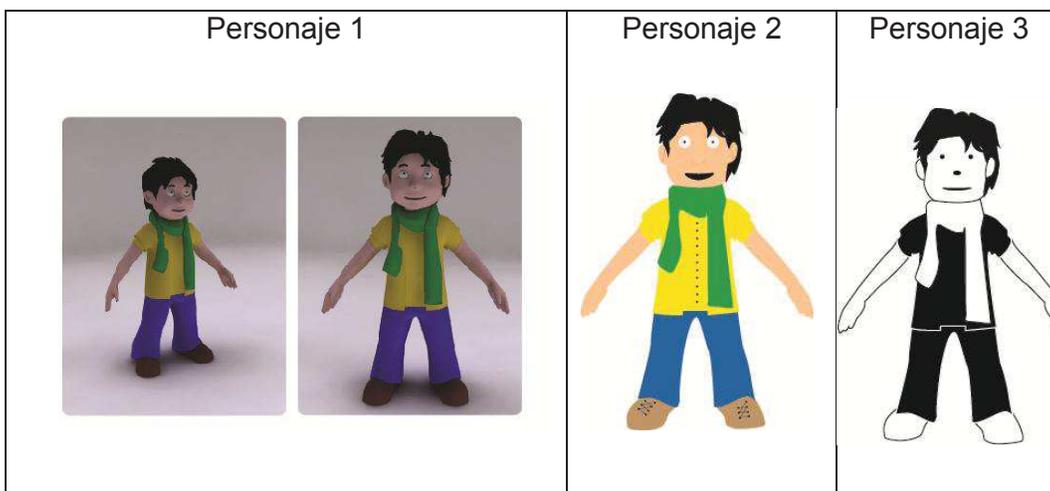
**6. Escoja tres juegos grupales que le gustaría aprender a jugar.**

Marros	Yoyo	El florón	Rayuela	Canicas
Saltar la cuerda	Trompo	Ensacados	Países	San Benito
Halar el cabo	Carretilla	Rondas	Palo encebado	Coches de madera

**7. Para aprender a jugar, le gustaría tener, encierre en un círculo.**

Un libro	Un video	Un C,D,	Unas fichas
----------	----------	---------	-------------

**8.- Encierre los personajes que usted prefiere que aparezcan en su libro de Juegos**

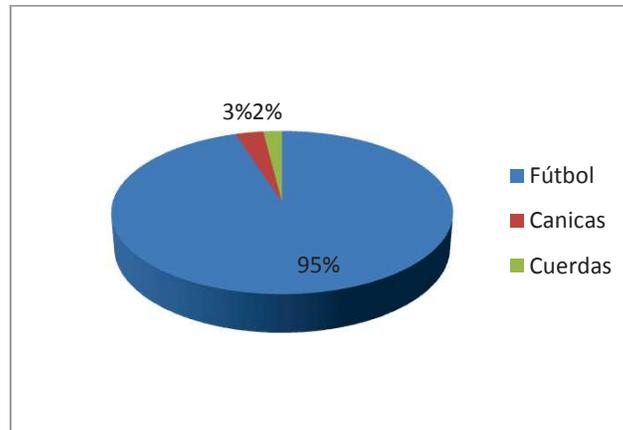


9.- Escoja el nombre que le gustaría que tenga este libro de juegos tradicionales, subraye el que prefiere.



#### 4.4 Tabulación y análisis de los datos obtenidos en la encuesta

##### 1. Juegos preferidos en la escuela

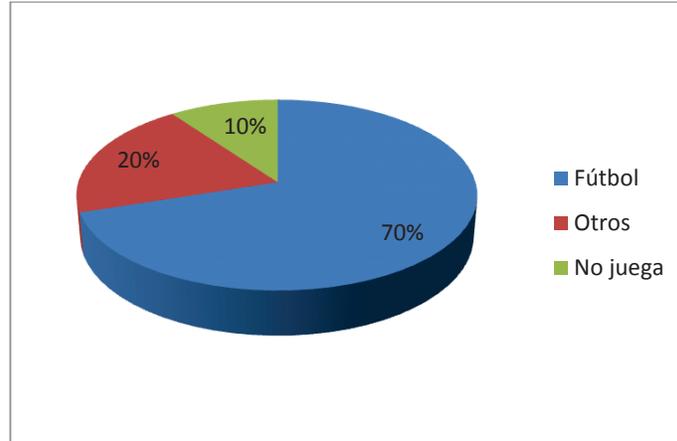


El 95% prefiere jugar fútbol.

El 3% juega con canicas.

El 2% salta la cuerda.

## 2. Juegos que realizan en la casa

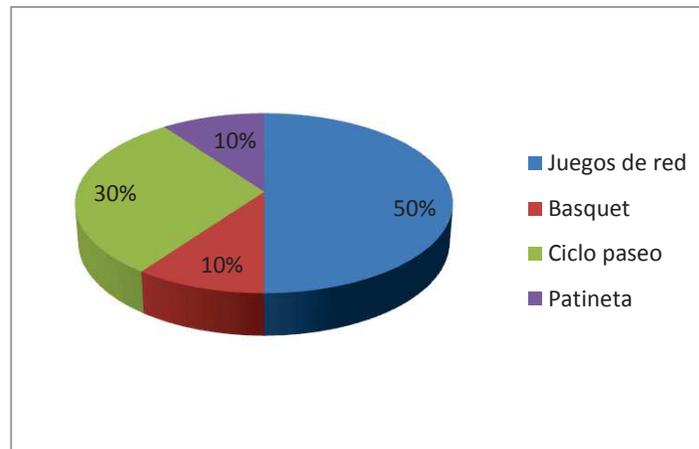


El 70% de niños practica el futbol.

El 20% practica otros juegos.

El 10 % no juega.

## 3. Otros juegos que realizan en su tiempo libre



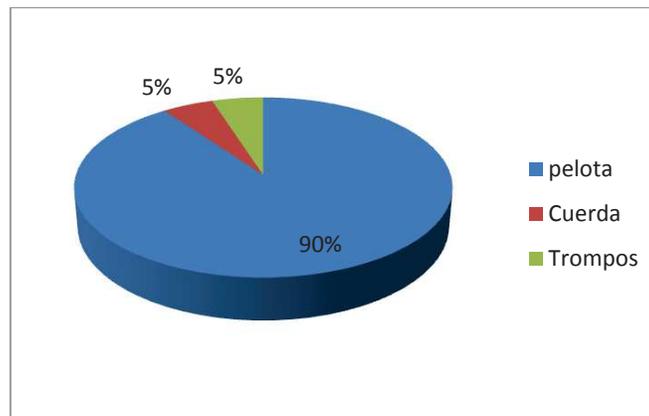
Juegos de la Red 50%

Básquet 10%

Ciclo paseo 30%

Patineta 10%

#### 4. Elementos de los juegos

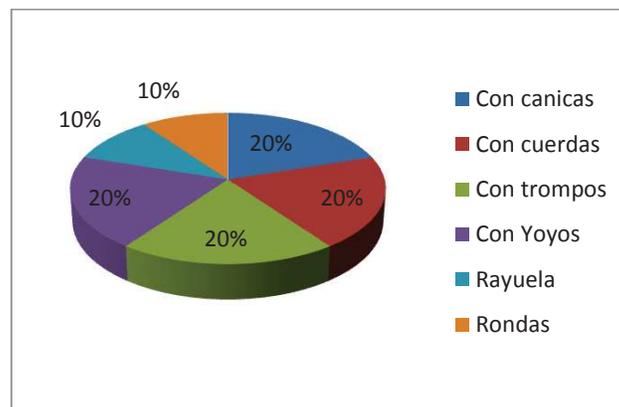


El 90% de niños juegan generalmente con la pelota.

El 5% de niños, juegan con Cuerdas o elásticos.

El 5% juegan con Trompos, yoyos y perinolas.

#### 5. Juegos tradicionales a aprender



20% de niños quisieran aprender los distintos juegos con canicas.

20% quisiera aprender los distintos juegos con cuerdas.

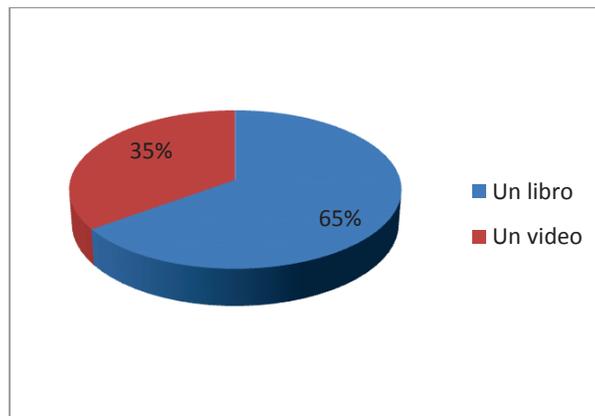
20% de niños desearía aprender a realizar los distintos trucos con trompos

20% quisiera aprender a utilizar los yoyos

10%, preferentemente niñas, quisieran aprender a jugar la rayuela.

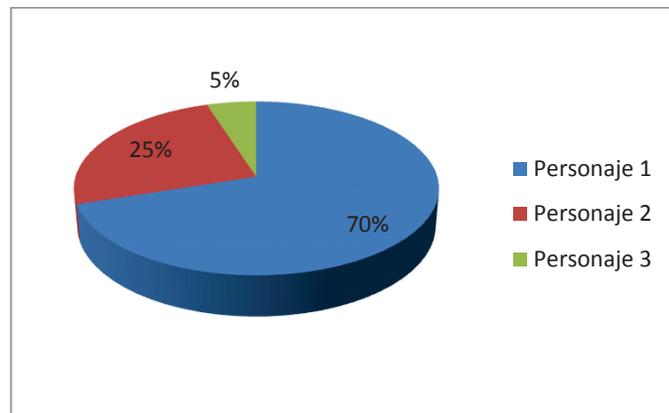
10% final, sobre todo las más pequeñas quisieran aprender las rondas.

## 6. Preferencia de material didáctico para aprender a jugar



El 65% de niños prefieren el libro, por ser más fácil de transportarlo y 35% de niños prefieren un video, porque consideran que es más didáctico y real.

## 7. Elección del personaje

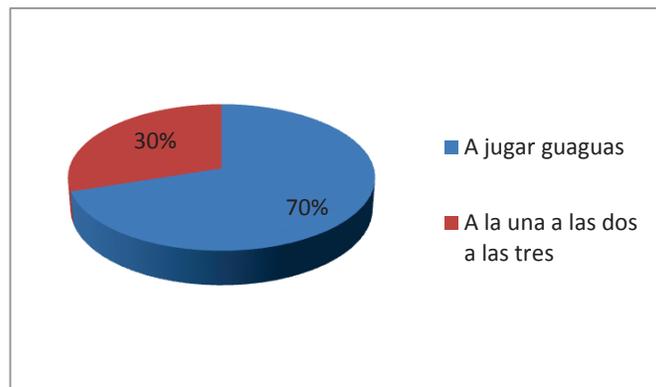


El 70% de niños escogió los personajes 1 que son los que constan en el producto final del proyecto.

El 25% escogió el personaje 2.

El 5% prefirió el personaje 3.

## 8. Elección nombre y marca



El 70 % escogió “A jugar guaguas” por ser un nombre corto, fácil de recordar además que su imagen gráfica es muy amigable con los niños.

El 25 % a la una “A las dos a las tres”.

### 4.5 Conclusiones y recomendación de las encuestas

**Como se puede apreciar, con estos datos se concluye que:**

- Los niños quiteños, tanto en la escuela, como en sus casas, prefieren jugar al fútbol, cualquier lugar es convertido en cancha de futbol, y todos en algún momento han tenido una pelota, o se lo han fabricado con cualquier tipo de elementos.
- Un alto porcentaje de niños no juega, pues pasan mucho tiempo frente al televisor o computadora y otros tienen muchos deberes y tareas escolares de un día para el otro, lo que les impide jugar.
- Gran parte de los escolares quiteños no conocen los juegos ancestrales, ni los han realizado nunca.

- Un alto porcentaje de los niños desean conocer estos juegos tradicionales e incluso quisieran organizar y participar en distintos eventos de juegos autóctonos organizados por el Ministerio de Deportes.
- El 65% de niños quiteños, creen que pueden aprender a jugar siguiendo las reglas del texto proyectado ya que un texto es de fácil uso, transporte y no cuesta mucho.

**Como se puede apreciar, con estos datos se recomienda que:**

- Se sugiere oír las peticiones de los niños en lo referente a los juegos tradicionales ya que todos desean aprenderlos y practicarlos.
- El Ministerio de Educación y el Ministerio de Deporte deberían insistir en la implementación de estos juegos dentro del área de Educación Física y Recreación.
- A nivel de promoción de estos juegos es importante involucrar a todos los escolares y sus familias, maestros, autoridades y público en general, motivándoles a desarrollar esta actividad.
- Cada Centro Educativo debería tener el material necesario para la implementación de los juegos autóctonos: sogas, cuerdas, pelotas, trompos, yoyos, canicas, etc. que son de muy bajo costo.
- El material didáctico presentado en este proyecto, es factible de industrializarlo, es viable, útil y conveniente.
- Es responsabilidad de todos los ecuatorianos, conservar este patrimonio cultural, para garantizar su continuidad y sostenibilidad, por tratarse de un producto que posee valores históricos.

## **CAPÍTULO V. PROPUESTA GRAFICA**

### **5.1 Aplicación de las estrategias de diseño y creación del material didáctico como parte del proyecto de los juegos tradicionales Región Sierra del Ministerio del Deporte**

En estos últimos años se ha hablado mucho del Patrimonio Histórico Cultural del país, de sus elementos y manifestaciones tangibles e intangibles producidas en cada provincia, cantón, parroquia o recinto que les identifican y diferencian. Y se ha determinado que las diferentes manifestaciones de la cultura popular, costumbres, bailes, canciones, leyendas y tradiciones, lenguas y dialectos, artesanía y arte popular sean consideradas como Patrimonio Vivo de esa región, pueblo, nación o comunidad, y sean consideradas como obras maestras del patrimonio oral e inmaterial de la humanidad.

### **5.2 Desarrollo del material**

Después de múltiples intentos se logró elaborar este material didáctico lúdico, que consta de un libro de 15 juegos tradicionales y el material necesario para su realización. Es un material didáctico individual, atractivo, único, llamativo, capaz de crear un vínculo especial con sus audiencias, de impactar en apenas una milésima de segundo y de generar la lealtad de sus exigentes consumidores.

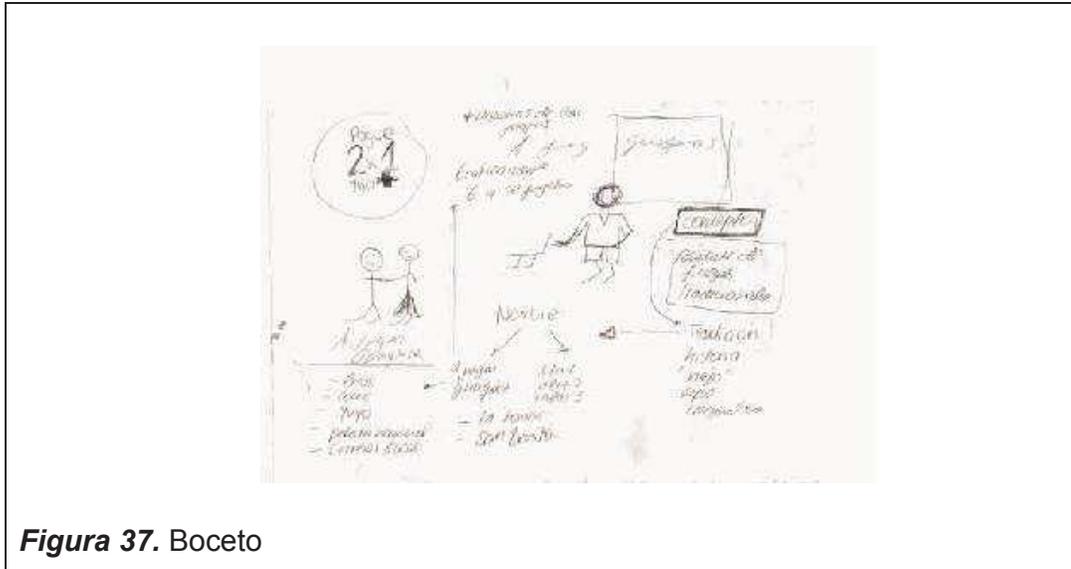
### **5.3 Proceso de construcción del logotipo.**

Luego de haber realizado la investigación respectiva sobre los juegos tradicionales se propuso varias alternativas de logotipo para la imagen del libro, estas opciones se bocetaron en una primera instancia para tener opciones generales de la futura marca, teniendo muy en cuenta que este material va ser manipulado en su mayoría por niños y tendrá que tener una imagen acorde a

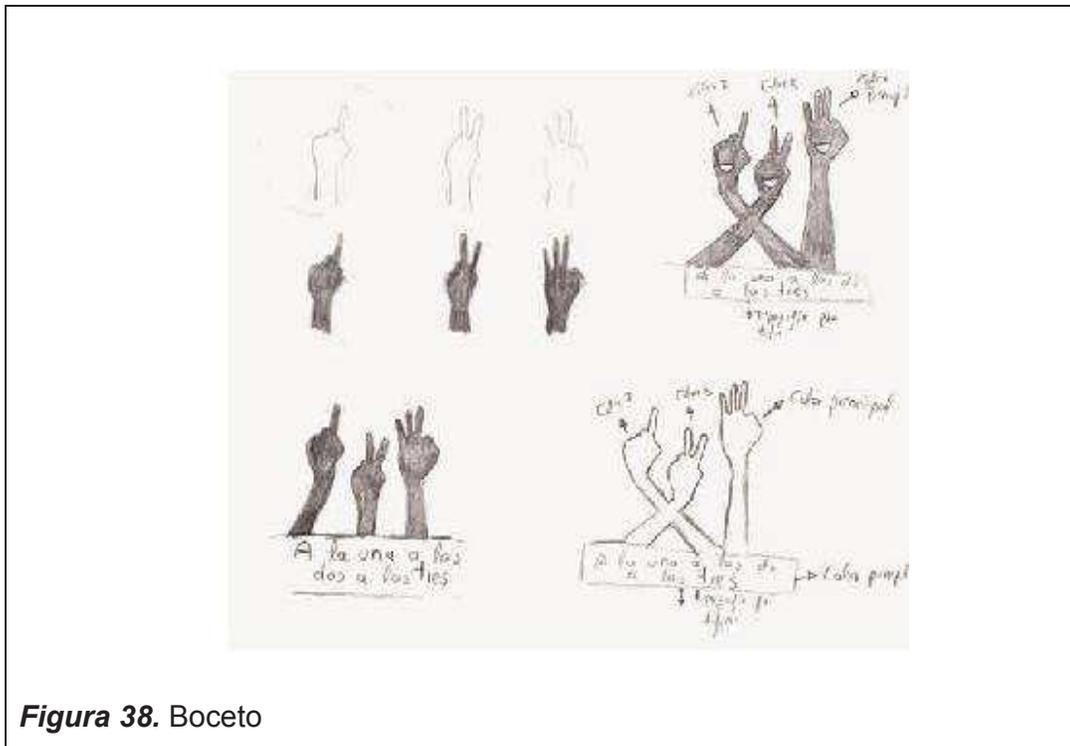
ellos implementando colores llamativos y una tipografía legible y sobre todo divertida.



**Figura 36.** Boceto



**Figura 37.** Boceto

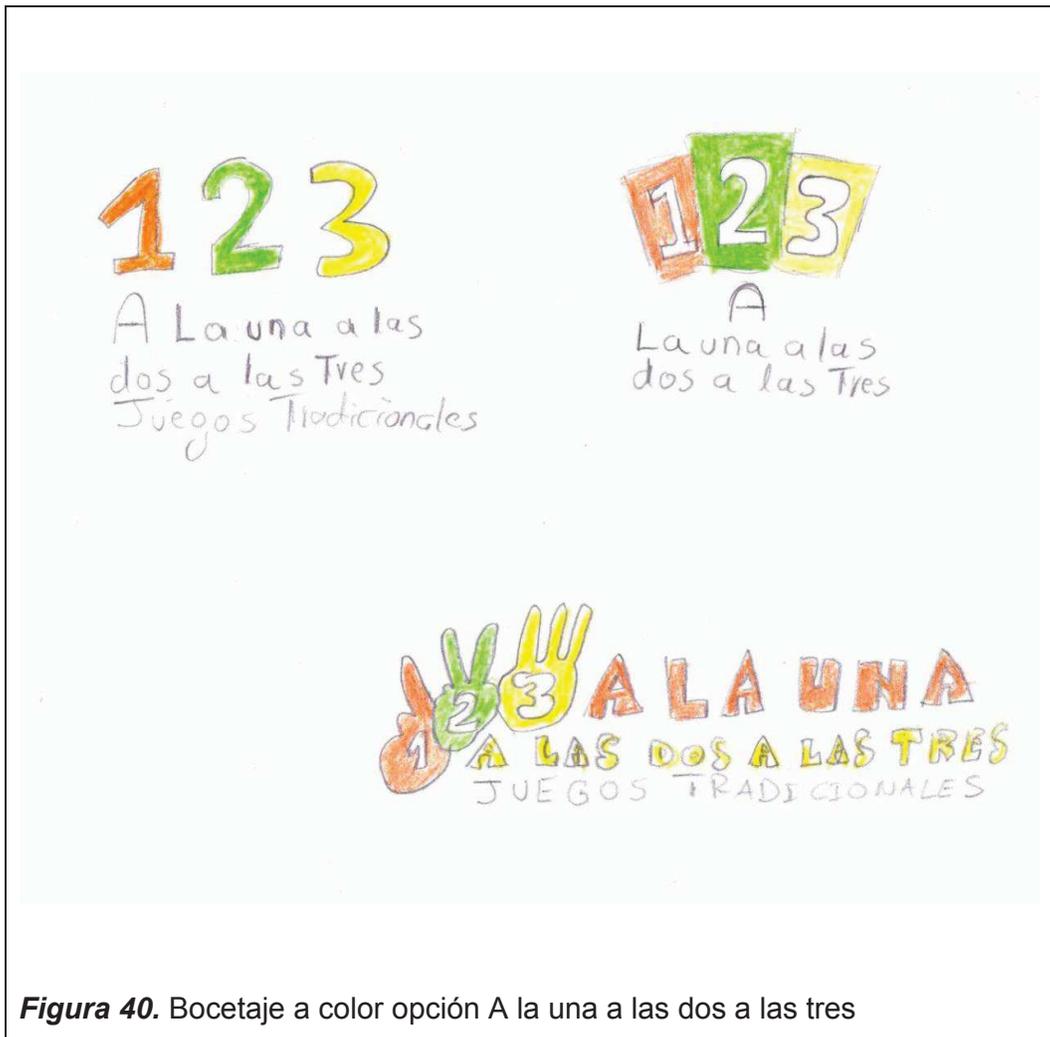


**Figura 38.** Boceto



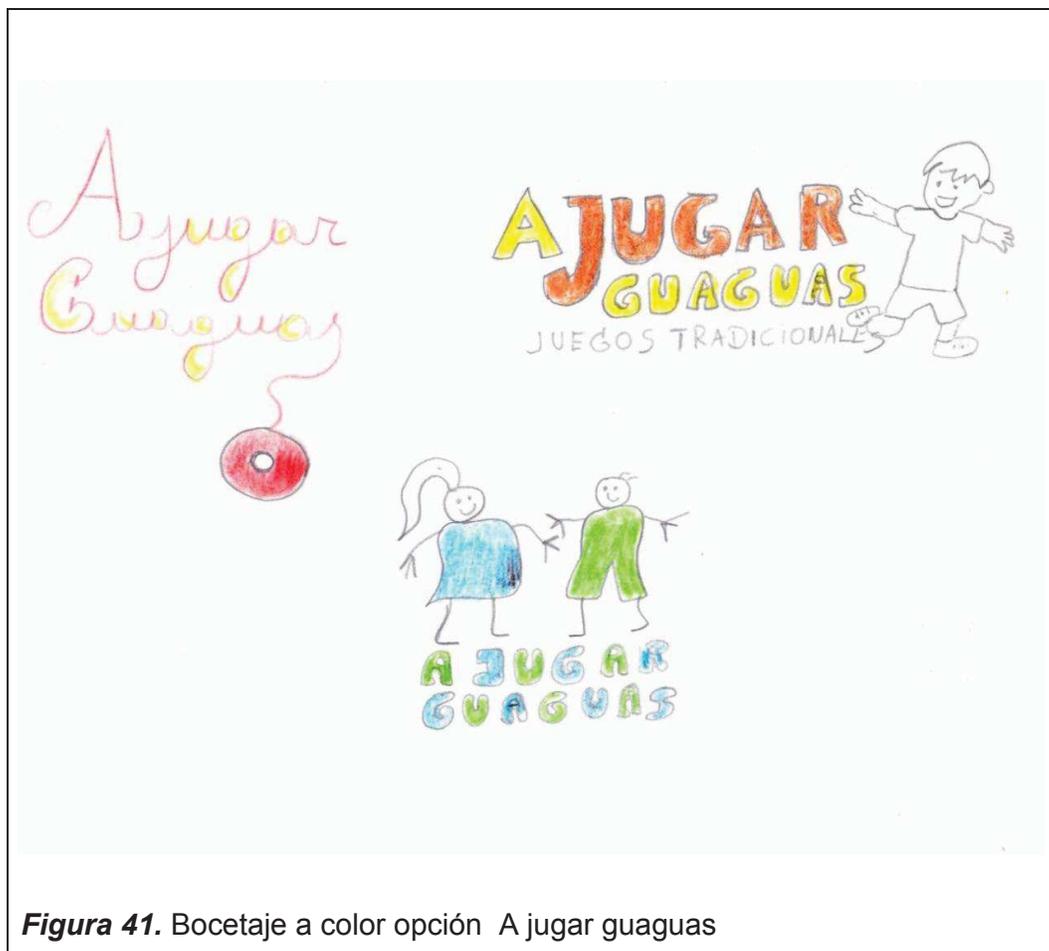
**Figura 39.** Boceto

En esta etapa de bocetaje se manejan múltiples opciones, sin embargo ya se tiene una idea mucho más clara de lo que se quiere llegar a transmitir en el caso de la opción de, A la una a las dos a las tres, toma mucha fuerza el concepto del conteo con los dedos ya que por lo general las personas al momento de comenzar una actividad como esta intuitivamente realiza los gestos con las manos.



**Figura 40.** Bocetaje a color opción A la una a las dos a las tres

En la opción de A jugar guaguas también se comienza a manejar un concepto mucho más claro al que queremos llegar, en esta etapa de bocetaje toma mucha fuerza el representar a los niños, ya que ellos en su mayoría son los principales protagonistas de estas actividades y a quienes queremos llegar.



**Figura 41.** Bocetaje a color opción A jugar guaguas

Se procedió a la digitalización de los bocetos de la opción, A la una a las dos a tres, ya que así podremos tener una perspectiva mucho más pulida del logotipo de la marca enfocándonos como se describió anteriormente al concepto de conteo con las manos sin descartar aun las otras opciones que se proponen.



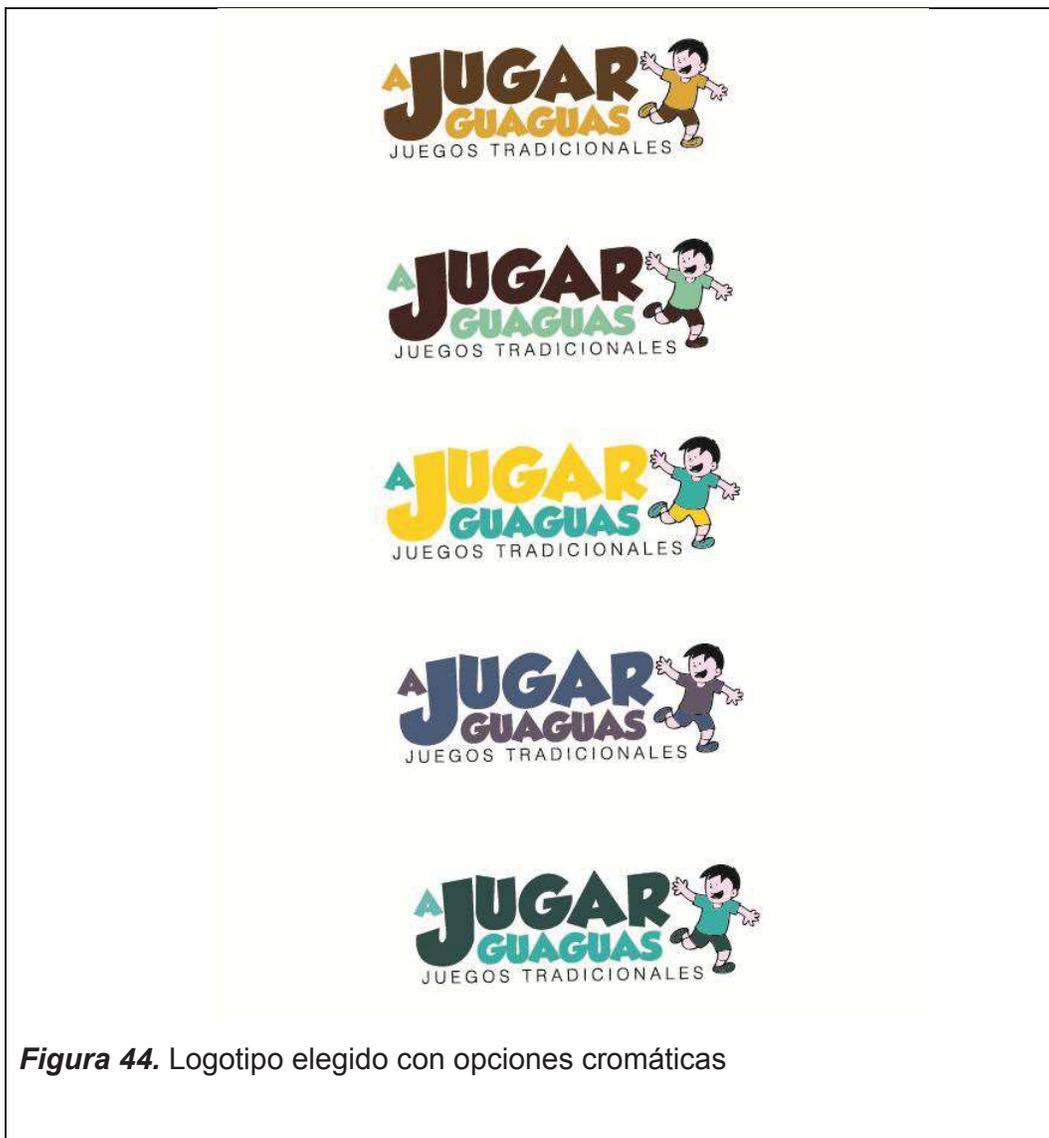
**Figura 42.** Digitalización a color A la una a las dos a las tres

Proceso de digitalización de los bocetos A jugar guaguas se sigue manteniendo con mucha fuerza el concepto de representación de los niños como protagonistas de estas actividades.



Luego de múltiples bocetos y digitalizaciones se eligió los dos logotipos que tenía un concepto mucho más claro como son el de las manos representado el conteo y el del niño que es el protagonista del juego, se realizó las encuestas respectivas a los niños para saber cuál de los dos logotipos es el que más los atraía tanto por su parte gráfica como cromática.

A continuación se presentan las opciones cromáticas del logotipo elegido.

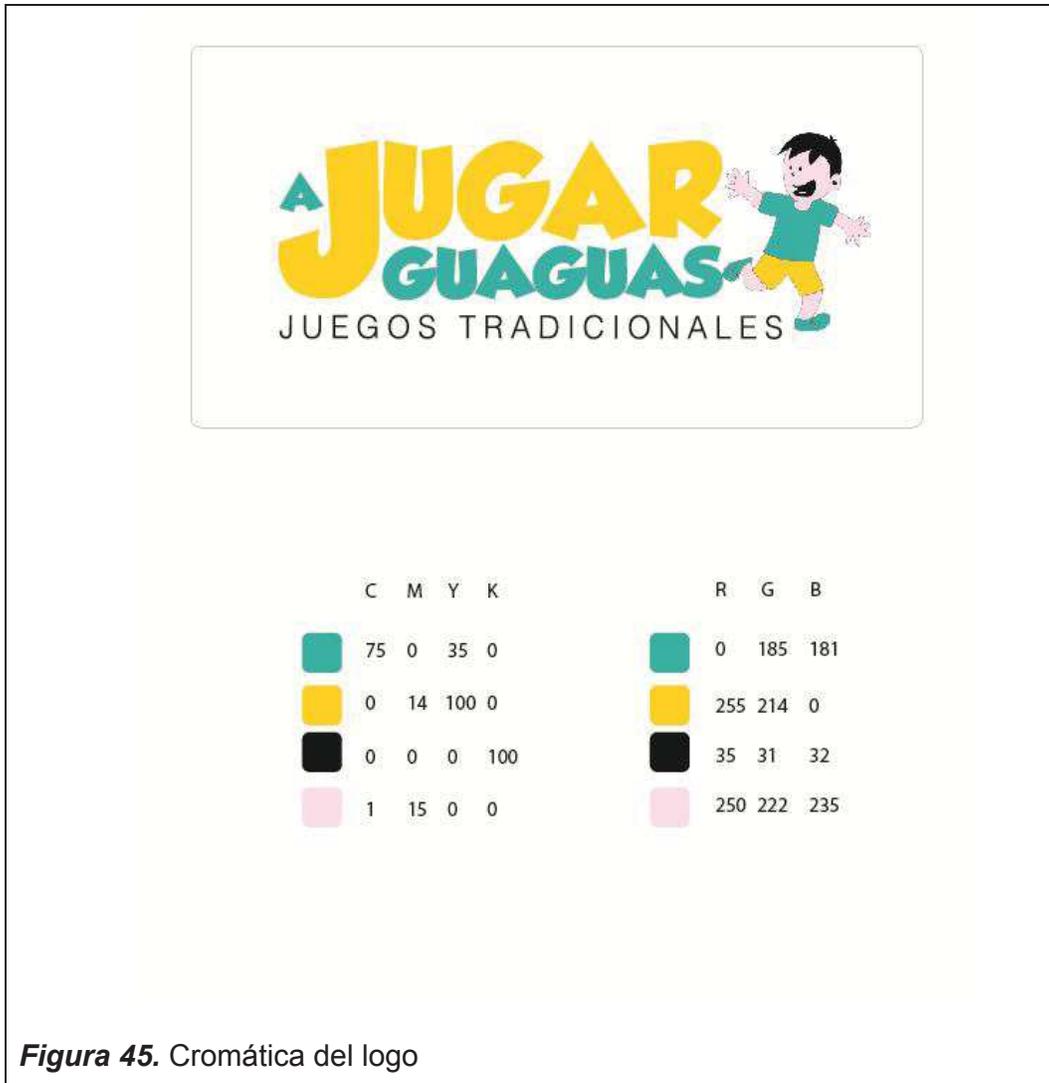


**Figura 44.** Logotipo elegido con opciones cromáticas

#### 5.4 Cromática del logotipo

Se sabe que el color influye poderosamente en los niños, la percepción de la forma, profundidad está estrechamente ligada a la percepción de los colores, se utilizó los colores amarillo y turquesa ya que por ser colores vivos llaman

mucho la atención a los niños enviando un mensaje agradable y divertido en relación a los colores oscuros.



### 5.5 Versiones y escalas del logotipo

El logotipo puede ser aplicado de dos maneras, horizontal o vertical, dependiendo del lugar o formato donde éste vaya a ser ubicado; siempre y cuando cumpla con las normas establecidas.

**Composición horizontal:**

Formato principal y especialmente recomendado para cualquier aplicación corporativa, publicitaria o promocional, la composición horizontal será la disposición del logotipo que se debe utilizar en toda aplicación que se deba incluir la marca del libro “A jugar guaguas”.



**Figura 46.** Composición horizontal

#### **Composición Vertical:**

Formato recomendado solo y únicamente cuando el formato de la publicación en la que deba estar presente, no cuente con el espacio suficiente para colocar la aplicación horizontal, o dicho formato dificulte la correcta visualización de la marca del libro.



**Figura 47.** Composición vertical

Las escalas del logotipo son necesarias para plantearlas y usarlas en diferentes aplicaciones, ya que algunas exigen la reducción o la ampliación del mismo, a partir del logotipo al 100% su escala puede subir o bajar de 10 en 10, siendo el mínimo al 50%.

#### Escala al 100%



#### Escala al 50%

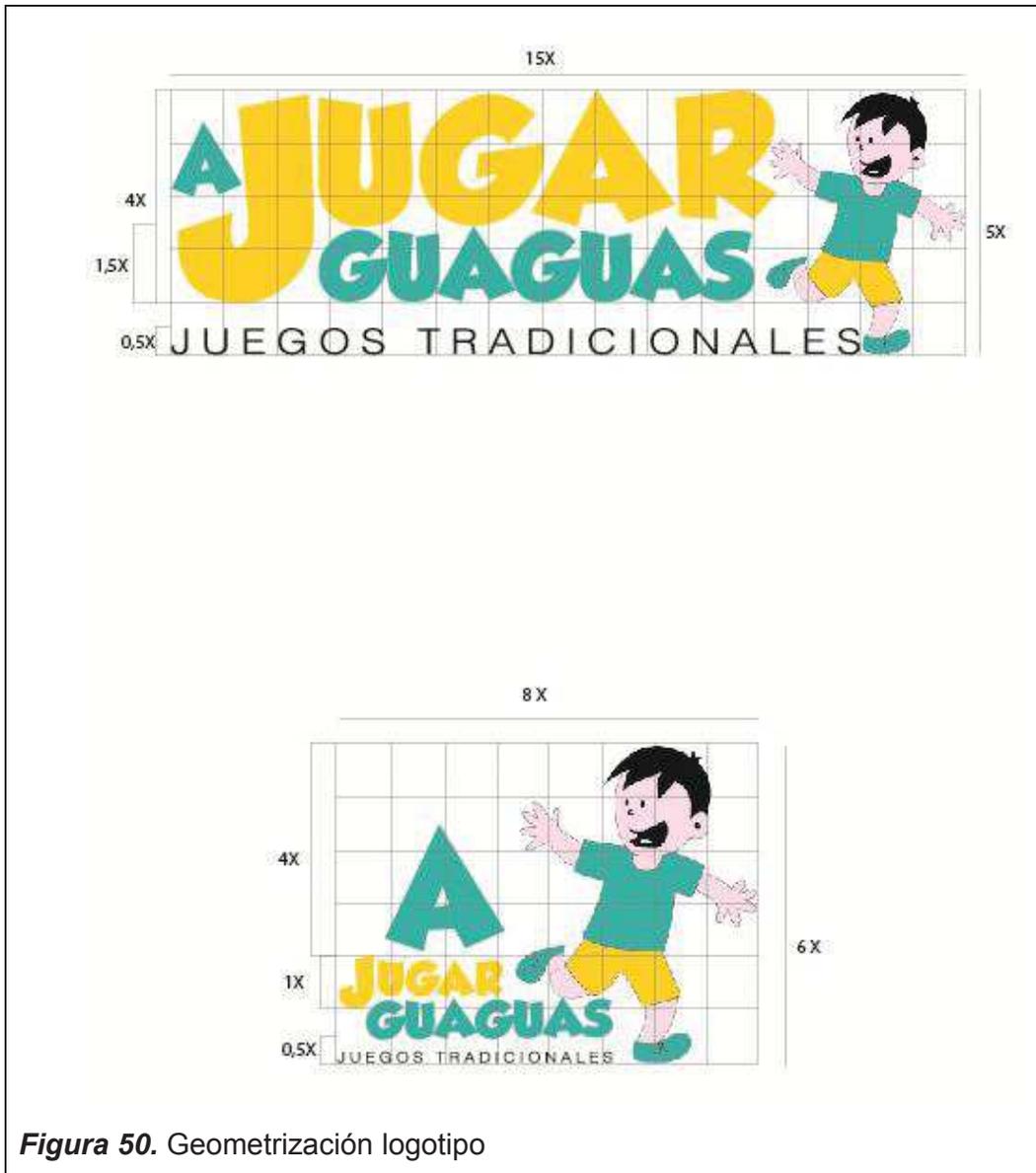


## 5.6 Geometrización

Es necesario definir la geometría del logotipo, se ha elaborado esta guía en la que coherentemente se establecen los parámetros geométricos.

El valor X, como unidad de medida permite el uso correcto del logotipo.

X: 10 mm



**Figura 50.** Geometrización logotipo

### 5.7 Área de aislamiento

Se ha establecido un área de protección en torno al logotipo. La misma que debe estar exenta de elementos gráficos que interfieran en la percepción y lectura de la marca. El área de respeto del logotipo es basado en la medida X para separar al mismo de imágenes y texto.

X: 10 mm



**Figura 51.** Área de aislamiento

## 5.8 Aplicaciones Cromáticas

El uso de color de la marca depende del color de fondo que se quiera utilizar, hay ocasiones en que se necesitara que el logotipo no tenga color. Existen tres versiones del logotipo: blanco y negro, colores invertidos y escala de grises.



## 5.9 Tipografías

### Tipografía Principal

Se escogió la tipografía Grobold como principal, la cual solo será usado para la elaboración de la marca ya que su impacto en los niños fue positiva y tubo excelente acogida.



### 5.9.1 Tipografías secundarias armado del libro

Para el armado y diagramación del libro juegos tradicionales se eligió las tipografías Compass y Myriad, una para títulos y subtítulos con sus variaciones respectivas y otra para contenido, estas tipografías se las eligió ya que su legibilidad es sumamente clara.

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

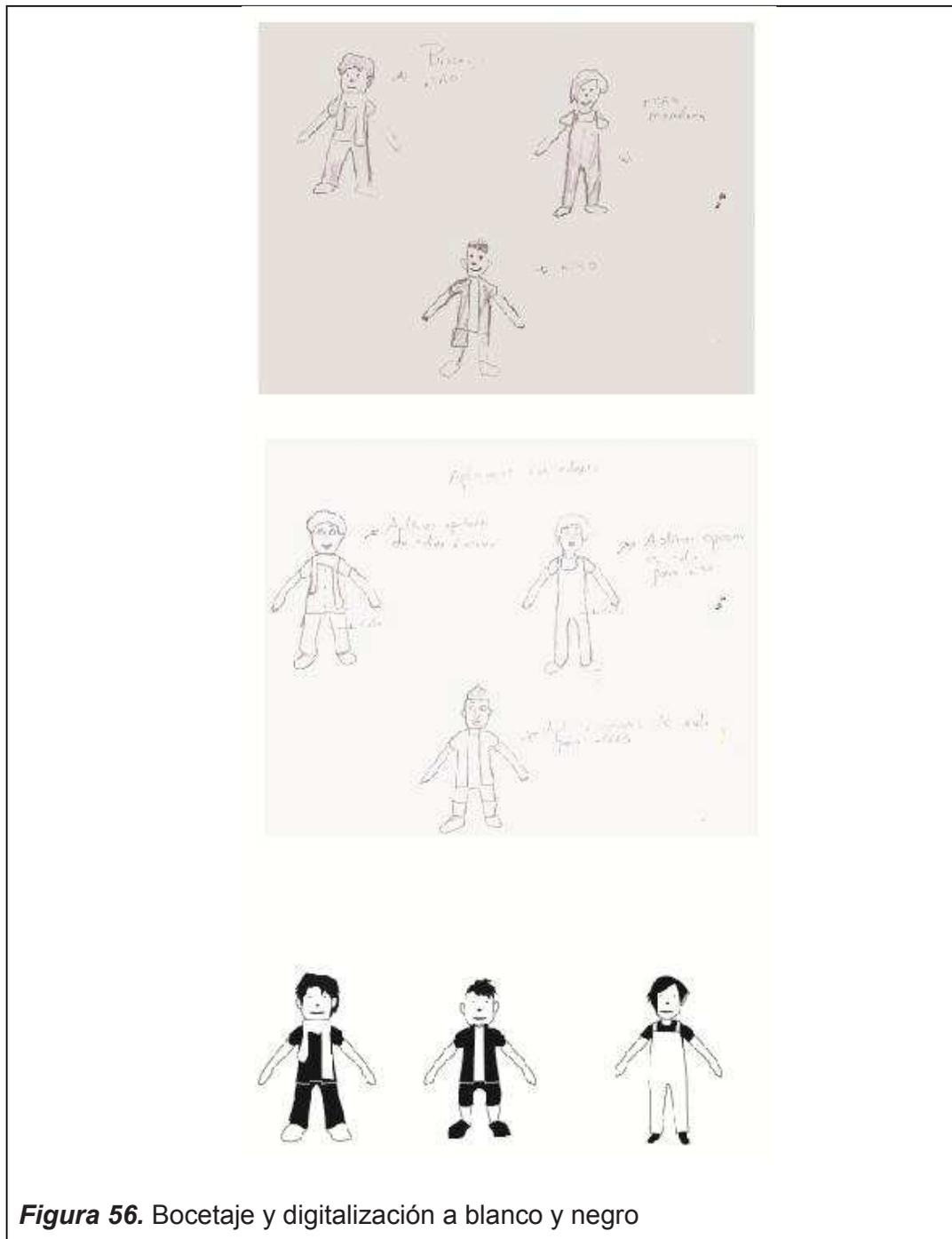
**Figura54.**

Tipografía Compass

ABCDEFGHIJKLM  
NOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklm  
nopqrstuvwxyz  
1234567890

**Figura 55.** Tipografía Miryad

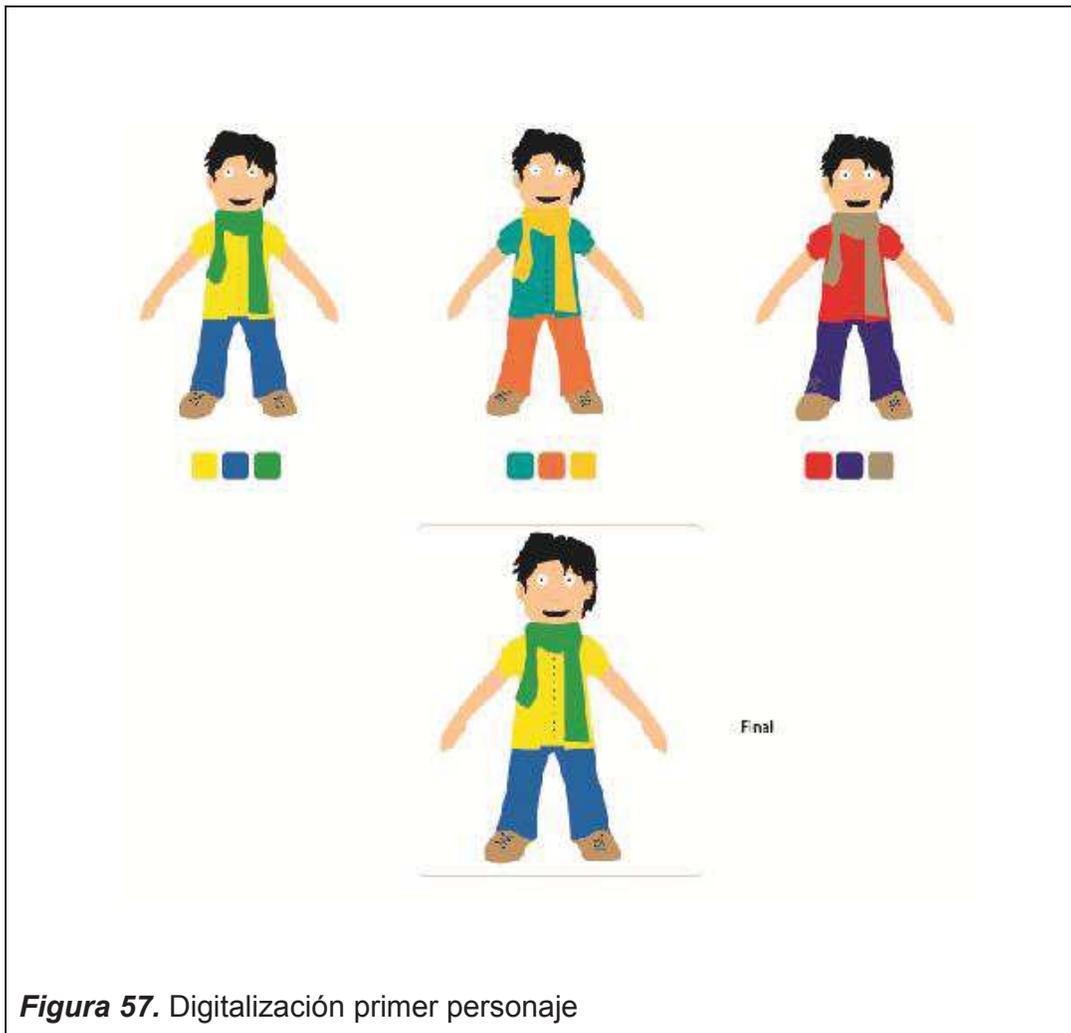
### 5.10 Proceso de bocetaje de personajes

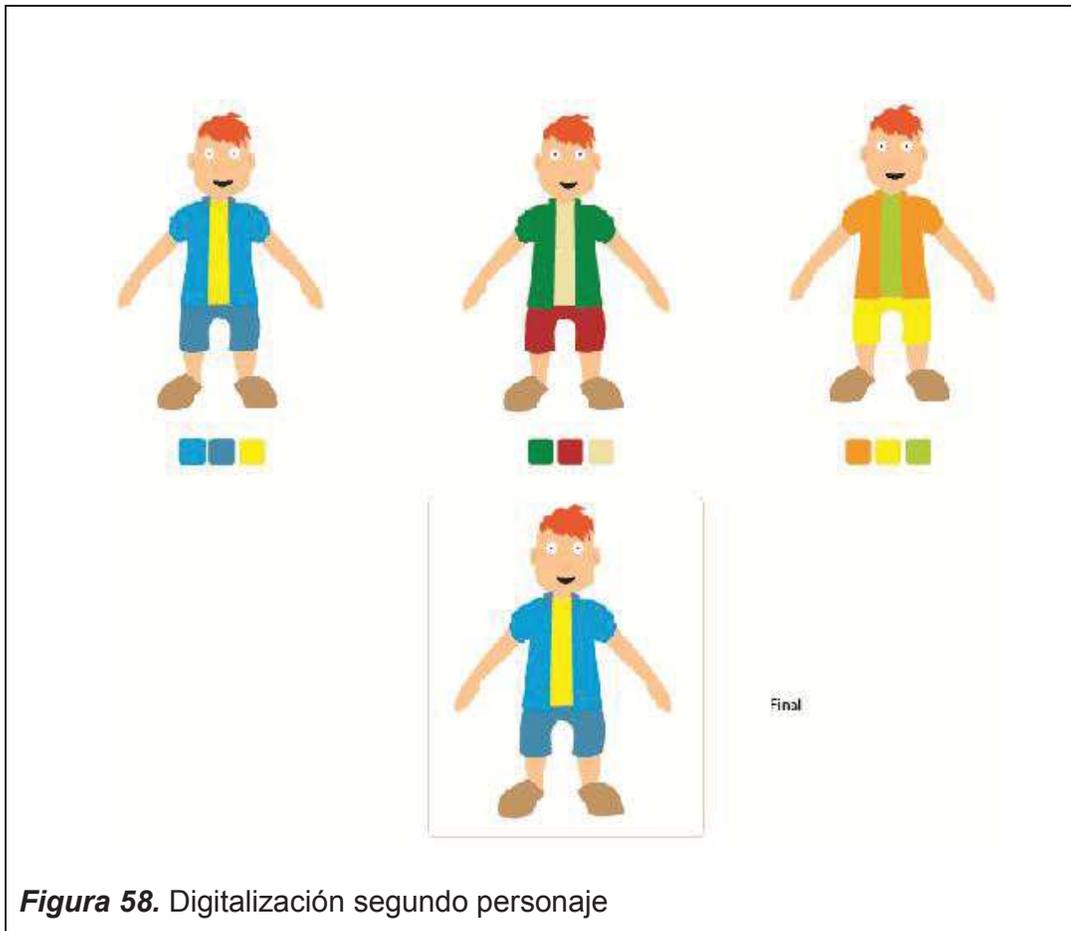


**Figura 56.** Bocetaje y digitalización a blanco y negro

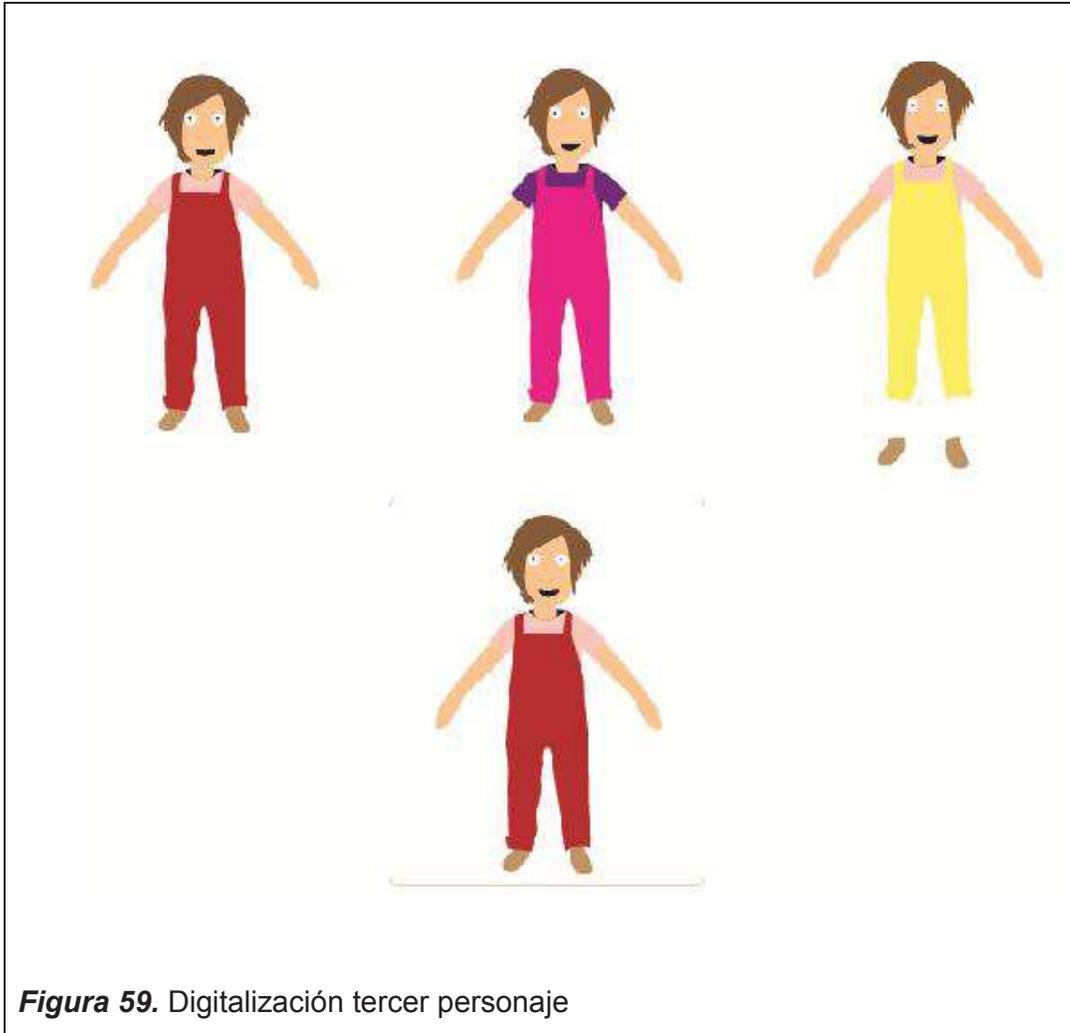
### 5.10.1 Digitalización de personajes y prueba de color

En el proceso de bocetaje del personaje y más aún en el cambio de blanco y negro a color se tomó en cuenta características muy importantes como la cromática y la vestimenta de los personajes ya que al ser un libro enfocado a juegos de la Región Sierra se tienen que mantener las características propias de la Región.



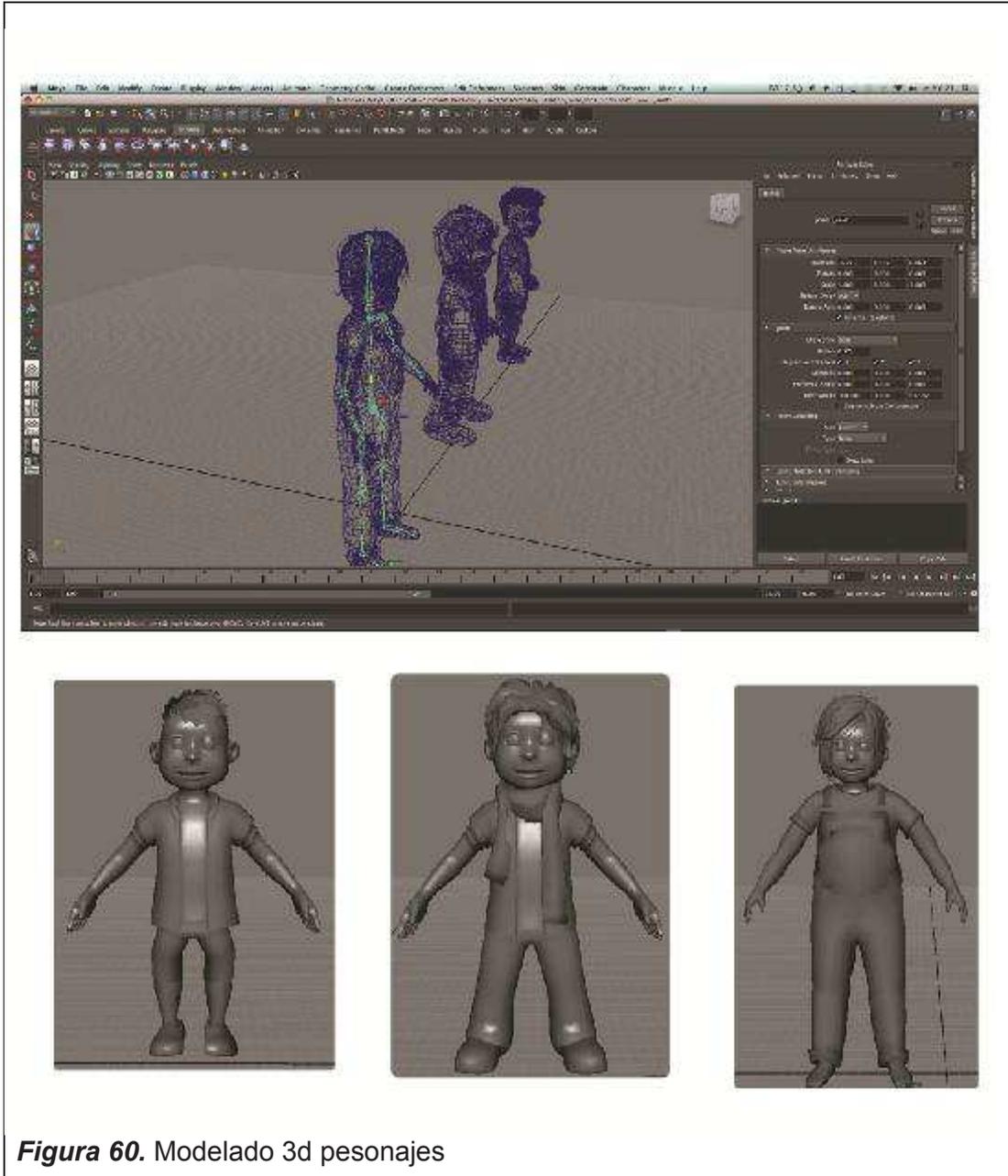


**Figura 58.** Digitalización segundo personaje

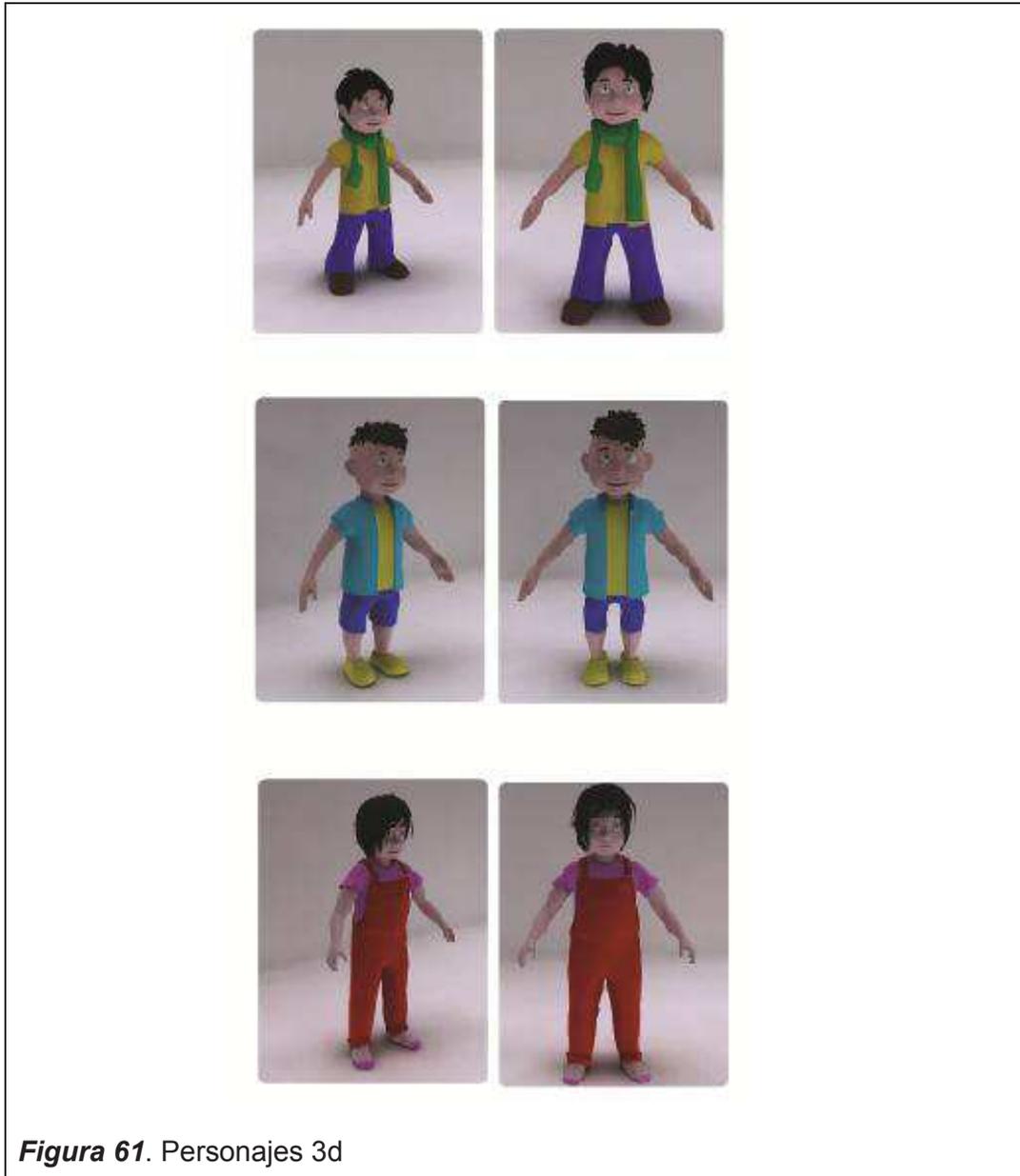


**Figura 59.** Digitalización tercer personaje

### 5.10.2 Modelado 3d personaje



Luego de realizar un amplio proceso que comenzando por bocetaje, digitalizaciones y pruebas de colores se realizó el modelado respectivo de los tres personajes seleccionados los cuales van a ser los encargados de dar vida al libro de los juegos tradicionales



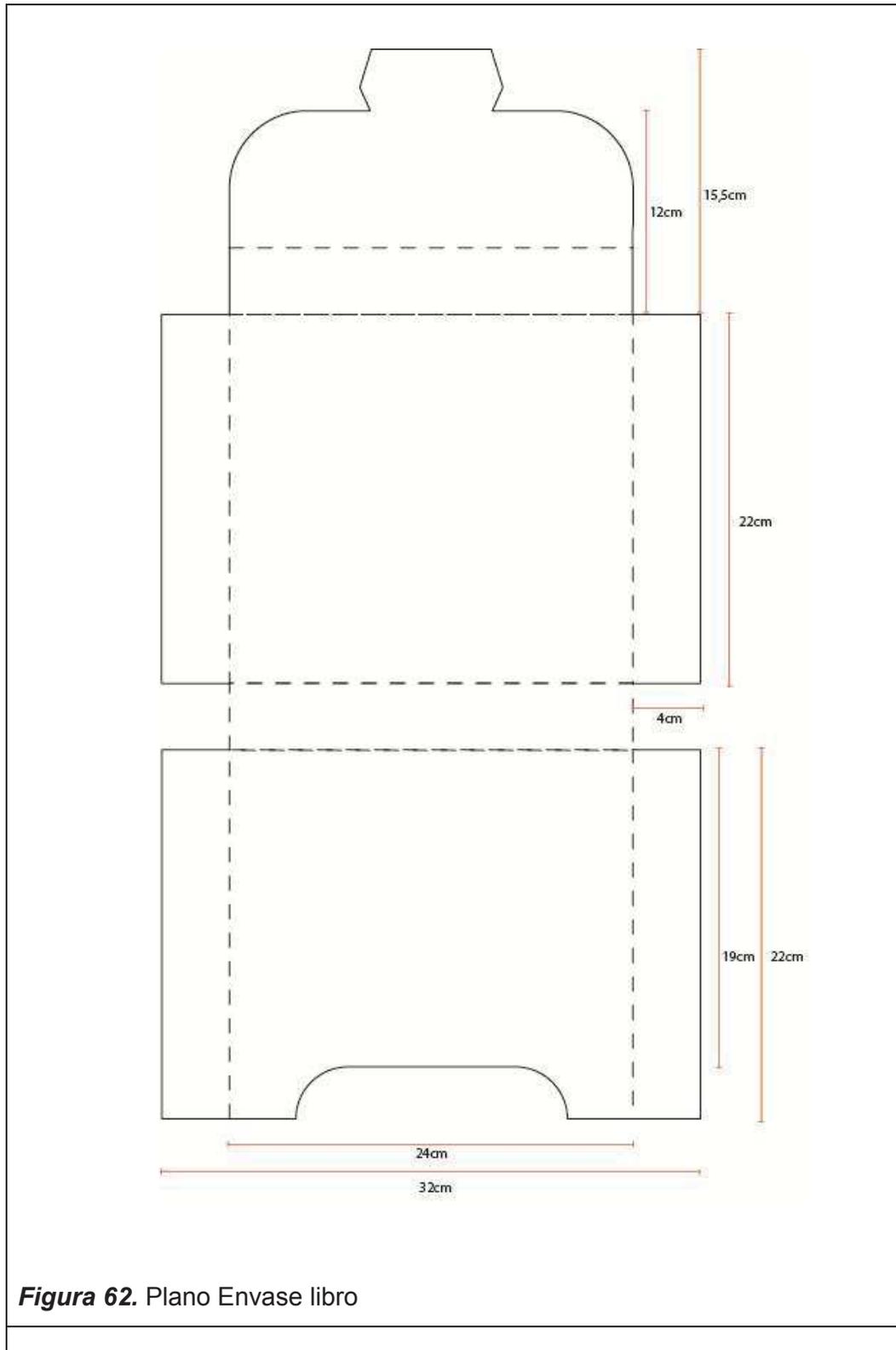
### **5.11 Estructura envase contenedor del libro**

Para desarrollar la estructura del envase del libro, se tuvo en cuenta que:

- Este, va a contener el material lúdico de los juegos tradicionales.
- Su tamaño y forma deben ser atractivos a los niños
- Su peso y densidad, deben ser adecuados, pues, tiene que ser transportado todos los días en la mochila del niño que generalmente lo carga en su espalda o en la mano si es que van a jugar al aire libre.
- Se debe tomar en cuenta también, su resistencia pues debe ser utilizado en el aula y fuera de ella.

#### **5.11.1 Visualización del concepto de envase seleccionado.**

En primera instancia se realizaron planos técnicos del envase para tener una idea de producto, luego de este proceso se pasó a realizar varias pruebas con prototipos a escalas en cartón plegable para obtener un resultado mucho más parecido al real.





### 5.12 Diseño del texto de los juegos

Para la diagramación de diseño editorial del libro juegos tradicionales se utilizó un concepto dinámico ya que al ser un producto dirigido a niños estrictamente su maquetación se lo relaciona con la distribución de los elementos en el espacio determinado de la página.





Figura 66. Contenido libro

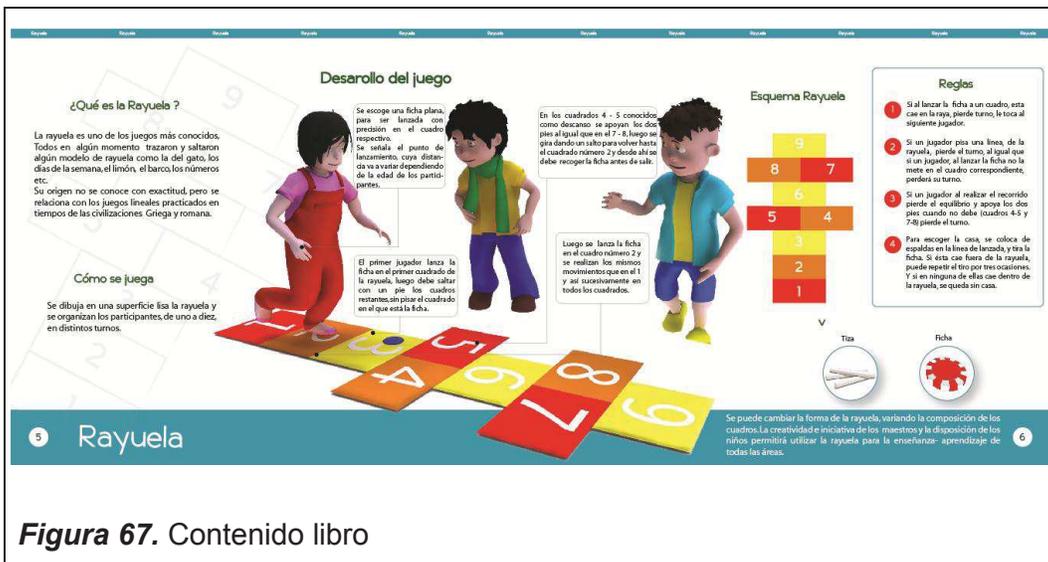


Figura 67. Contenido libro

**¿Qué es el trompo?**  
 El trompo es un juguete de madera consistente, generalmente de carote. Tiene forma cónica con una punta de metal que gira con la ayuda de una piola y que sirve para realizar distintos malabares y figuras. Para esto, se enrolla la piola desde la punta hacia la cabeza, y luego se lanza el trompo al suelo, o se le coloca sobre la otra mano, o sobre la mano del compañero para que baile.

**Desarrollo del juego**  
 Para lograr que el trompo gire se enrolla bien, una piola desde la punta hasta la espiga cubriendo hasta la mitad del trompo y luego se lanza el trompo al suelo con un movimiento brusco sosteniendo la piola.  
 Al momento que se tiene el trompo sobre la palma de la mano se debe golpear a una bola circular para que esta ruede lo más lejos posible.  
 De la fuerza y forma de lanzamiento dependerá el tiempo que el trompo baile.  
 Los jugadores marcan un círculo en el suelo de 2 metros de diámetro. El juego se completaba con una bola del mismo material coloreada con las

**Elaboración del trompo**

**Materiales elaboración del trompo**  
 El carote que se le encuentra en los pequeños andros ecuatorianos del se obtiene su madera para elaboración del trompo.  
 Generalmente, en la parte inferior del trompo, se pone un disco cuya cabeza es cortada aliada para que no lastime las palmas de las manos. Dependiendo de la creatividad, los trompos pueden ser coloreados y adornados con distintos dibujos.  
 Algunas personas adornaban a los trompos con discos pequeños y dándoles a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento.  
 La piola su función principal es enrollar el trompo desde la parte inferior hasta la mitad del trompo con la fricción del movimiento se conseguirá que el trompo gire.

Los trompos son elaborados con una madera muy consistente llamada carote, de él se sacaba un buen pedazo para llevar al carpintero del barrio para que nos preparara el mejor trompo.

Los adultos jugaban a los CABS utilizando un trompo muy grande. En la bomba o círculo trazado se colocaba un rollo de bola más grande denominada "mamona" a la que con un solo golpe del trompo giratorio, se le sacaba de la bomba y se le hacía correr la mayor distancia posible, y en el menor tiempo. Ganaba quien lograba hacer pasar la bola los límites señalados.

**7** **Trompo** **8**

Figura 68. Contenido libro

**¿Qué son las carreras de carros de madera?**  
 En este juego se requiere de mucho ingenio y espíritu aventurero ya que consiste en crear un carro de madera que sea completamente funcional una de sus características principales es que no debe tener motor solo corre por la fuerza de gravedad ya que las carreras son realizadas en pistas empinadas de los pueblos en los que se las realice.

**Desarrollo del juego**  
 Los coches tienen una estructura de madera que está sostenida fijamente sobre dos soportes que van a los extremos inferiores estas bases son elaboradas todas en madera como el lastré.  
 Los riebles deben ser de madera y no tener nervaduras, y se les debe formar con caucho de flauta. Si el riel debe estar compuesto por un taco forrado con caucho y debe estar ubicado junto a los riebles.  
 El asiento se los puede elaborar con sobrantes de maderas o con alfalfa vieja que se lo puede adaptar al coche.  
 La parte delantera del chasis del carro tiene que ser abatible ya que esta conforma el sistema de dirección, estas serán manipuladas por los pies o por las manos dependiendo el diseño del carro, la dirección traza en el fijo.

**Materiales de construcción**  
 Madera, Metal, Alambre, Caucho, Tornillos, Lubricantes

**Categorías**  
 6 a 9 años de edad  
 10 a 12 años de edad  
 13 a 16 años de edad

Debido a que los carros de madera llegan a alcanzar grandes velocidades es muy recomendable que solo los jóvenes y adultos muy valientes se atrevan a jugarlo.

**9** **Carros de madera** **10**

Figura 69. Contenido libro

No contenido
No contenido
No contenido
No contenido
No contenido
No contenido

## Desarrollo del juego

**¿Qué es el palo ensebado?**

Es un juego que en el Ecuador, era infaltable, en las grandes fiestas de los pueblos. Generalmente en la plaza mayor se plantaba un pingo o palo grueso, muy largo, de 10 o 15 metros, al que previamente se le había untado grasa para volverlo resbaloso, y en la parte superior, como una gran corona se colocaba una canasta con todos los obsequios que los distintos priostes o padrinos habían donado, generalmente eran dulces, comida preparada, vestimenta y dinero.

Los jugadores que se habían previamente inscrito, comienzan a subir y bajar dedicándose por el palo, entre los aplausos, risas y barros de apoyo que ven a los participantes sosteniéndose abrazándose fuertemente, con manos y pies al tronco de madera.

Si se resbala y toca el suelo, pierde turno y pasa el siguiente. Si se resbala pero no toca el suelo puede seguir compitiendo. A medida que van resbalando, llevan impregnado en sus ropas la grasa, disminuyendo poco a poco la dificultad. Este es un juego de perseverancia.

Para subir este palo ensebado, se requiere tener piernas, y brazos fuertes que permitan sujetarse.

### Características palo ensebado

10 - 15 M

20 CM

Los premios que ganan los concursantes al llegar a la cima pueden ser desde comida hasta vestimenta.

El soto es la grasa cruda de ternera, cerdo o cordero, la cual es utilizada para frotar en el palo para que se vuelva resbaloso al momento que el concursante intenta subir.

**1** Palo ensebado

Para subir este palo ensebado, tienes que tener piernas y brazos fuertes que te permitan sujetarte pesé a lo resbaloso de la grasa. O ser más vivo que el resto y dejar que pase tu turno. Mientras más personas lo intenten antes que tu, menos grasa irá quedando en el palo, siendo más fácil su subida.

Figura 70. Contenido libro

Contenido
Contenido
Contenido
Contenido
Contenido
Contenido

## Desarrollo del juego

Se forman grupos y se les da sacos de lino a cada uno de los jefes de grupo, cuando se da la orden estos deberán colocarse dentro de los sacos y saltar hasta el punto de llegada.

Cuando se está en el punto de llegada se da el saco a otro participante de su equipo y este sale hasta el lado contrario.

En la carrera, los participantes deben sostener el saco con sus manos hasta la altura de la cintura, y para avanzar solo se valdrá saltar sin soltar en ningún momento el saco.

### ¿Qué es la carrera de ensacados?

Es uno de los juegos más empleados en las fiestas o en los momentos de recreación del pueblo ecuatoriano. Consiste en introducir las piernas dentro de una bolsa de cáñamo o costal que se le sostiene con las manos, durante todo el recorrido y dando saltos deben cubrir una distancia predeterminada.

#### Puntos a tomar en cuenta

La distancia a recorrer se pacta entre los participantes o los organizadores, pero por lo general no supera los 100 metros. La superficie en la que se realice la carrera del saco deberá ser blanda de tierra o hierba porque el asfalto o cualquier otra superficie dura harán mella en los participantes.

**13** Ensacados

### Otras Modalidades de carreras de sacos

- 1** **Velocidad:** Metidos los niños en los sacos, se trazan dos líneas paralelas a cierta distancia, por ejemplo, diez metros. En una se colocan los corredores y la otra sirve de meta. Vence el que antes llegue a la línea de meta cualquiera que sea el número de caídas sufridas.
- 2** **Firmeza:** Similar al anterior, pero el ganador es el que salve la distancia entre las dos rayas con el menor número de caídas.
- 3** **Resistencia:** El vencedor será el que llegue más lejos de la línea de partida de entre los que queden en pie. A medida que se vayan tropezando y cayendo los corredores quedarán eliminados de la prueba. El vencedor será el último jugador que quede en pie.

Este juego requiere que las líneas de salida y meta estén bien señalizadas, incluso será preciso que un juez vigile la línea de meta porque en muchas ocasiones los últimos metros son muy apretados y es preciso que el juez intervenga para decidir el ganador.

Figura 71. Contenido libro



Figura 72. Contenido libro

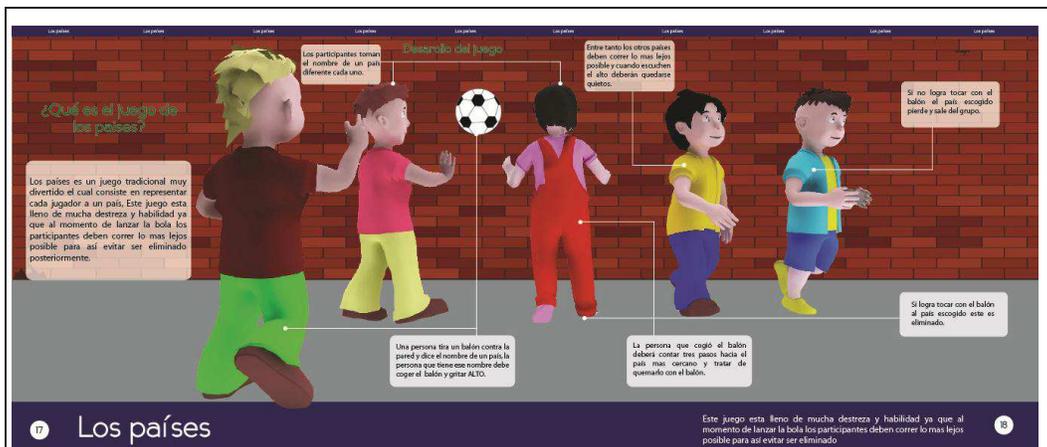


Figura 73. Contenido libro

**Desarrollo del juego**

**¿Qué es el Yo - Yo?**

El yo - yo es un juguete formado por un disco de madera, de plástico o de otros materiales con una ranura profunda en el centro de todo el borde, alrededor de la cual se enrolla un cordón que, anudado a un dedo se hace subir y bajar alternativamente.

Cuando está a punto de llegar a entenderse todo el cordón, se vuelve a recoger dando un pequeño tiron con el dedo situado en el lazo, apretándolo así a que el yo - yo vuelva a la mano.

Se pueden realizar infinidad de juegos, piruetas y figuras con el yo-yo, haciéndolo que gira sobre sí mismo y formando un triángulo para que el yo-yo se colapse por la mitad y haciéndolo desajustarse tratando de que continúe girando sobre sí mismo y sujeto de una cuerda.

El juego consiste en enrollar la piola en torno al codo y saltar de ahí a bajar y subir sin tocar el suelo ni evadirse en la cuerda.

**1 El columpio**  
El columpio consiste en hacer girar el yo-yo sobre sí mismo para esto la cuerda tiene que sujetarse a la mitad adaptando la forma de un triángulo y el yo-yo se colapsa en la mitad que pierde el movimiento giratorio sobre sí mismo, luego la cuerda tiene que ser estrada y el yo-yo continuara balanceado.

**2 El perro**  
El perro consiste en lanzar el yo-yo haciéndolo desajustarse tratando de que continúe girando sobre sí mismo y sujeto de una cuerda.

**3 El dormilon**  
El dormilon consiste en lanzar el yo-yo con fuerza manteniendo el movimiento giratorio sobre sí mismo pero este no tiene que subir ni bajar.

**Yo - yo**

La única regla generalizada es que el yo-yo no puede parar de bailar, gana quien logra mantener al yo-yo en movimiento, bailando siempre y formando la figura pedida.

**Figura 74.** Contenido libro

**Desarrollo del juego**

**¿Qué son las carreras de carretilla humana?**

La carrera de carretilla humana es una de las más jugadas dentro de los juegos tradicionales, para poder desarrollar este juego necesitamos al menos 4 personas, ya que si la carrera se realiza en parejas, siendo el número máximo de jugadores limitado pero siempre par.

Desacordando el número de participantes se forman los equipos.

El primer integrante apoya las manos en el suelo y es tomado por el segundo de las piernas que las subirá hasta el altura de su cadera formando de esta manera una verdadera carretilla humana.

A la señal de partida la carretilla comienza a caminar hasta atravesar la línea de llegada. Al ser reconocidos los papales y regresan a la línea de partida.

El juego continua de esta forma hasta que todos han pasado por las dos posiciones y gana el equipo que haya terminado primero la carrera.

**Puntos importantes a tomar en cuenta**

- 1 La distancia a recorrer depende de la edad y características de los participantes.
- 2 Si la superficie no es lisa, se pueden utilizar guantes.
- 3 Se se que puede incorporarse y continuar la carrera y el que sostiene debe adaptarse a la velocidad del que camina con las manos.

**2 Carretilla humana**

El sitio ideal para llevar a cabo este tipo de carrera son espacios cubiertos de gran amplitud, aunque se puede realizar en entornos abiertos al aire libre, pero que deben estar cuidados de obstáculos y elementos peligrosos, puesto que algunos concursantes utilizarán las manos sin ningún tipo de protección para moverse.

**Figura 75.** Contenido libro



Figura 76. Contenido libro

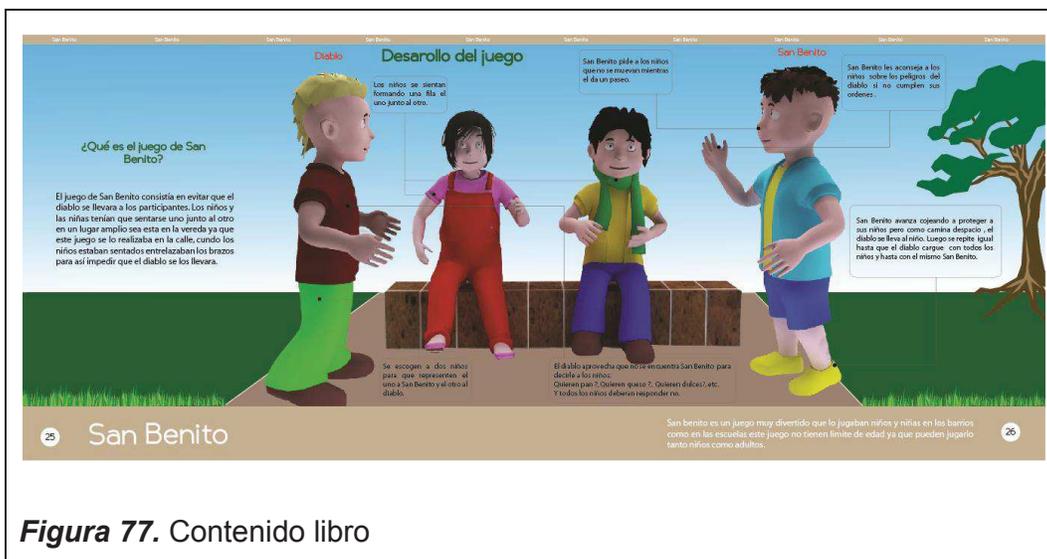


Figura 77. Contenido libro

**¿Qué es saltar la cuerda?**

Saltar la cuerda, también conocido como saltar la soga es un juego que requiere práctica y agilidad. Es una actividad que antiguamente se lo practicaba como juego infantil y que hoy se ha convertido en un ejercicio físico casi universalizado por todos los que quieren mantener su forma física en óptimas condiciones. Actualmente se le utiliza como ejercicio de calentamiento o de entrenamiento.

**¿Cómo se juega?**

Dos participantes toman los extremos de la soga y la baten, al mismo tiempo. Los demás participantes saltan sobre ella procurando no tocar la cuerda. Pueden saltar sobre un pie, alternando o con los dos pies juntos, de acuerdo con las reglas establecidas.

**Desarrollo del juego**

Para baticar la cuerda en grupo se requiere por lo menos tres jugadores, dos para baticar la soga y otro para saltar.

Un participante saltará sobre ella, y si toca la cuerda es descalificado.

**Reglas**

- 1 Para baticar la cuerda en grupo se requiere por lo menos tres jugadores, dos para baticar la soga y otro para saltar.
- 2 Pueden baticar contando hasta perder, y tengan que ceder su turno, para el jugador que haya llegado al número más alto.
- 3 El que pierda ya no entra y hasta la soga. Gana el que queda hasta el final sin haber botado.
- 4 Se puede baticar con los dos pies juntos, alternando o en un solo pie.

La cuerda aproximadamente debe medir 4m, si es más larga es difícil de manejar.

El salto de la cuerda proporciona beneficios al estado físico tanto de los niños como las personas adultas que practican este juego fortaleciendo los músculos de las piernas, brazos, y pantorrillas.

27 Salto cuerda 28

Figura 78. Contenido libro

**Desarrollo del juego**

Se puede jugar en parejas o en grupos con mayor número de participantes.

La vara o el palo es fabricada por los jugadores en el que lo personalizaban, unos le daban una forma curva, otros le añadían un mango para que así fuese más cómodo al agarrarla.

Los participantes se colocan en el punto de partida y a una señal salen haciendo correr a la rueda cuidando que mantenga el equilibrio y no se caiga. El que hace caer la rueda, es eliminado hasta quien llega primero a la meta.

**¿Qué es el juego de la rueda?**

El juego del aro es otro juego tradicional ecuatoriano. Antiguamente se jugaba con un aro que se sacaba de una llanta vieja y una varilla con la que se le impulsaba y empujaba sin dejarla caer. Luego se hizo rodar un aro de metal, una rueda de bicicleta, una tapa de un tanque etc, que más o menos tenían 40 cm de diámetro.

Los jugadores eran los encargados de hacer y adornar sus aros también era muy característico el sonido del aro del metal al rodar en el piso que cuando se realizaban con aros de llantas viejas.

29 Rueda 30

Figura 79. Contenido libro



### **5.13 Conclusiones Generales**

Los juegos tradicionales, han sido ubicados dentro del Patrimonio Vivo Cultural, del Ecuador, ya que cada uno de ellos, guarda toda una historia que no debe desaparecer, para ello hay que desarrollarlos en todos los niveles de educación básica.

Su práctica fortalece y promueve la interculturalidad y el desarrollo de la plurinacionalidad, rescata y fortalece las tradiciones de la comunidad, mantiene, desarrolla y fortalece su identidad además que preserva y revaloriza los elementos del patrimonio vivo, histórico y cultural de los pueblos serranos de Ecuador.

Los juegos tradicionales por ser “Un patrimonio”, pueden servir como instrumento formativo de las generaciones más jóvenes, como trasmisor de los valores humanísticos y conocimientos de gran importancia pedagógica y social y como instrumento para el desarrollo de una política cultural de calidad, constituye la herencia recibida de los antepasados, forma parte de la historia y hace únicos a los pueblos.

Han sido transmitidos de generación en generación, y recreados constantemente por las comunidades y grupos en función de su entorno, su interacción con la naturaleza y su historia, infundiendo un sentimiento de identidad y continuidad y contribuyendo así a promover el respeto a la diversidad cultural y la creatividad humana.

Los juegos tradicionales, como parte del Patrimonio Cultural Vivo, pueden intervenir directamente en el desarrollo del Turismo Cultural en el país, para conservar, gestionar, revalorizar y garantizar la protección del patrimonio cultural, reforzar la identidad de la comunidad, contribuir al desarrollo económico, social y cultural de los pueblos y mejorar su calidad de vida.

Los niños, al practicar estos juegos, pueden transformarse en instrumentos eficientes, eficaces y proactivos de desarrollo y en motores de crecimiento. Y

convertirse en potenciales comunicadores comprometidos a mantener, revalorizar y divulgar este bien cultural, y a transmitir los valores humanísticos y conocimientos de importancia social.

Como no existe material didáctico específico, para estos juegos, se pretende solucionar este vacío con este proyecto.

En la realización de este proyecto se pudo comprobar que los Diseñadores tienen un papel preponderante, ya que son los indicados para que, sintetizando conocimientos, métodos, técnicas, y con gran creatividad puedan diseñar la imagen efectiva, producir el texto que atienda las cualidades estructurales, formales y estético-simbólicas, que el ser humano necesita. Puede establecer las cualidades polifacéticas de los objetos, de procesos, de servicios y de sus sistemas en ciclos vitales enteros.

Por estas y otras razones, bien se podría que el diseño es el factor central de la humanización innovadora de tecnologías y el factor crucial del intercambio económico y cultural es el eslabón de la cadena de producción y que

El Diseñador tiene al mundo cambiante en sus manos ya que busca resolver problemas de una manera creativa y siempre mirando hacia el futuro es el gran desarrollador de la sociedad donde el objeto hace referencia a la realidad del hombre. Tiene en sus manos la herramienta potencial para la competitividad y la economía.

#### 5.14 Recomendaciones Pertinentes

- El libro ilustrado de los juegos tradicionales, debe ser aplicada en todos los niveles de educación básica.
- La estructura, material, y diseño del libro y de su respectivo material, debe servir para todas las edades, niños que quieran aprender y adultos que deseen recordar.
- El diseño del libro será sencillo, capaz de transmitir el mensaje claro y directo a diversos públicos
- El sistema de impresión escogido debe ser de la mejor calidad ya que se intenta reflejar y fijar en los niños, una parte de la Cultura Nacional.
- La descripción de los juegos debe ser sencilla, concreta, entendible por grandes y pequeños.
- El material debe guardar las condiciones y características de los mejores materiales didácticos infantiles, que le muevan a participar en los juegos, a ser actor y no simple observador
- Este proyecto debe provocar que el niño sienta curiosidad por conocer la verdadera cultura nacional, para mantenerla viva mientras juega, para participar y generar democracias activas, que puedan hacer frente a los modelos cambiantes de la sociedad.
- El niño requiere instrumentos apropiados para seleccionar, procesar el aprendizaje, aplicar el conocimiento, y gestionar los verdaderos cambios. Se cree que este producto puede ser ocasión de aprender y desarrollar las capacidades individuales mientras juega.

- Este proyecto se hace así necesario e indispensable, para que este bien cultural sea rescatado del olvido y practicado para que no desaparezca.

## REFERENCIAS

El comercio. (12 de Julio de 2012). Recuperado el 22 de Diciembre de 2013, de [www.elcomercio.com](http://www.elcomercio.com)

*Ciencias Naturales 8 MLM*. (13 de Agosto de 2013). Obtenido de [www.cienciasnaturales08mariuxi.com](http://www.cienciasnaturales08mariuxi.com)

A2 Sistemas. (19 de Noviembre de 2009). Recuperado el 12 de Octubre de 2013, de [www.a2sistemas.com](http://www.a2sistemas.com)

Alarcón, P. (2003). *Plastico*. Bogota.

Alvarado, M. (1994). *Elementos paratextuales*. Buenos aires: UBA.

Ambrose, G., & Harris, P. (2009). *Fundamentos del diseño grafico*. Barcelona: Parramon.

Arango, L. A. (2013). *Biblioteca Virtual*. Recuperado el 10 de Noviembre de 2013, de [www.banrepcultural.org](http://www.banrepcultural.org)

Arizaga. (2010). Recuperado el 2 de Noviembre de 2013, de [www.definiciones.de](http://www.definiciones.de)

Balcázar. (2012). *Foro alfa*. Recuperado el 13 de octubre de 2013, de [www.foroalfa.com](http://www.foroalfa.com)

Batlloiri, J. M. (1998). *Como educar jugando*. Mexico.

Cabalceta, I. (2007). *Ma de diseño y diagramacion* . Costa Rica.

Caicedo, J. (12 de Agosto de 2013). *Somos del mismo barrio*. Recuperado el 25 de Septiembre de 2013, de [www.somosdelmismobarrio.com](http://www.somosdelmismobarrio.com)

Calameo, D. (2010). *Infografía siglo 21*. Barcelona.

Camarero. (2004). *Marketing del patrimonio cultural*. Madrid, España: Ediciones Piramide.

Cerlac. (1992). *Glosario del libro y la edición*. Bogota.

Cobba, N. (2005). *Formación del vidrio*. Buenos aires.

Comunidad Otavalo. (2010). *Comunidad otavalo*. Recuperado el 9 de Octubre de 2013, de [www.comunidad-otavalo.com](http://www.comunidad-otavalo.com)

Costa, J. (1999). *Imagen Global*. Barcelona: CEAC.

Costa, J. (2003). *Señalética*. Barcelona: Plaza.

Costa, J. (2004). *Identidad Corporativa*. Mexico.

Dankhe. (1986).

Dapino. (2012). *Excelencia en packaging*. Buenos aires.

Dapino, J. (12 de Octubre de 2012). *Omega*. Obtenido de <http://www.omega.com.uy>

Delgado. (2004). *Proceso de bocetaje*. Mexico.

Diario el hoy . (6 de Octubre de 2012). Recuperado el 28 de Septiembre de 2013, de [www.hoy.com.ec](http://www.hoy.com.ec)

Diario Hoy. (5 de Agosto de 2012). La capital recicla solo el 10% del total de sus desperdicios. *Diario Hoy*.

Diario la hora . (12 de Septiembre de 2010). *la hora*. Recuperado el 5 de Octubre de 2013, de [www.lahora.com.ec](http://www.lahora.com.ec)

Diario la Hora. (2012). *la hora*. Recuperado el 6 de Septiembre de 2013, de [www.diariolahora.com.ec](http://www.diariolahora.com.ec)

Diario la Hora. (2013). *diariolahora*. Recuperado el 12 de julio de 2013, de [www.diariolahora.com.ec](http://www.diariolahora.com.ec)

Díaz, S. H. (5 de julio de 2013). *slideshare*. Obtenido de [www.slideshare.net](http://www.slideshare.net)

Dondis. (1992). *La sintaxis de la imagen*. Madrid: Dondis D.A.

Eduardo. (2009). *Blogspot*. Obtenido de [www.blog.blogspot.com](http://www.blog.blogspot.com)

Educación física en el PUA. (28 de Abril de 2009). Recuperado el 27 de Septiembre de 2013, de [www.educacionfisicapua.blogspot.com](http://www.educacionfisicapua.blogspot.com)

El telégrafo. (20 de Junio de 2013). Recuperado el 22 de Septiembre de 2013, de [www.eltelegrafo.com.ec](http://www.eltelegrafo.com.ec)

Espinoza, P. B. (19 de Octubre de 2012). *Patriciavbravoespinozaute*. Recuperado el 3 de Septiembre de 2013, de [www.patriciavbravoespinozaute.blogspot.com](http://www.patriciavbravoespinozaute.blogspot.com)

FotoNostra. (2012). Recuperado el 2 de Octubre de 2013, de [www.fotonostra.com](http://www.fotonostra.com)

Frascara, J. (1996). Mexico: Infinito.

Frascara, J. (2006). *El diseño de comunicacion*. Infinito.

Frascara, J., & Dietmar, W. (2004). *Comunicaciones de masa y cambio social*. Infinito.

Gnegonz. (8 de Junio de 2012). Recuperado el 6 de Noviembre de 2013, de [www.gnegonz.wordpress.com](http://www.gnegonz.wordpress.com)

Goertzen, J. (1991). *Gráficos libro de estilo del mundo*. Navarra.

Gonzalez. (2004). *La identidad visual*.

Grove, G. (2013). *Diseño de packaging*. Barcelona.

Huizinga. (2000). *El Homo Ludens* .

Ingridmysterylife. (17 de Marzo de 2013). Recuperado el 24 de Noviembre de 2013, de [www.ingridmysterylife.wordpress.com](http://www.ingridmysterylife.wordpress.com)

Instituto Cientifico de Culturas Indigenas. (6 de Septiembre de 2004). *Boletín ICCI-ARY Rimay*. Recuperado el 3 de Septiembre de 2013, de [www.icci.nativeweb.org](http://www.icci.nativeweb.org)

Instituto Geográfico Militar. (2013). *Efemerides*. Recuperado el 2 de Septiembre de 2013, de [www.efemerides.ec/1/mayo/sierra.htm](http://www.efemerides.ec/1/mayo/sierra.htm)

Instituto Nacional de Patrimonio Cultural. (2008). *El corazon del Ecuador* .

Jardín Botánico de Quito. (25 de Junio de 2013). *Jardín Botánico de Quito*.  
Obtenido de [www.jardinbotanicoquito.com](http://www.jardinbotanicoquito.com)

Juegos tradicionales. (2008). Obtenido de [www.juegostradicionales.com](http://www.juegostradicionales.com)

Kapr. (2012). *101 reglas para diseño de libros*.

[http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas\\_diseno.pdf](http://www.sld.cu/galerias/pdf/sitios/ecimed/reglas_diseno.pdf).

Kapr, A. (1985). *Ciento una reglas para el diseño de libros*. Barcelona.

Laignelet, V. (2010). *La experiencia simbólica del color*. Bogotá: Fundación U.

Latorre. (2007).

Maldonado, T. (2011). *Diseño industrial reconsiderado cultura y producto*.  
Barcelona: Gustavo Gui.

Maldonado, T. (2011). *Diseño Industrial reconsiderado*. Barcelona: Gustavo  
Gilli.

Mapu. (29 de Septiembre de 2012). Obtenido de  
[www.reticuladecomposiciontipograficamapu.blogspot.com](http://www.reticuladecomposiciontipograficamapu.blogspot.com)

Martino, J. (2012). *Colores y percepción*. Argentina.

Masotta, T. (2009). *La historieta en el mundo moderno*.

McDonoug, W., & Braungart, M. (2005). *Cradle to Cradle (De la cuna a la cuna)*. Madrid: McGraw-Hill / Interamericana de España S.A.U.

Meyer. (2009). *Elementos conceptuales*. Mexico: Plaza.

Mi clase y yo. (24 de Septiembre de 2013). Obtenido de [www.laclasedepaki.blogspot.com](http://www.laclasedepaki.blogspot.com)

Ministerio Coordinador de Patrimonio Natural y Cultural. (2008). *Informe de labores 2007 - 2008*. Quito: SobocGrafic.

Ministerio Cordinador de Patrimonio Natural y Cultural. (2008). *Patrimonios para la vida y el desarrollo sustentable*. Quito, Ecuador.

Ministerio de Bienestar Social. (2012). *Juegos infantiles tradicionales Ecuatorianos*. Quito, Ecuador.

Ministerio de cultura y patrimonio. (3 de Marzo de 2011). *Ministerio de cultura y patrimonio*. Recuperado el 27 de Septiembre de 2013, de [www.culturaypatrimonio.gob.ec](http://www.culturaypatrimonio.gob.ec)

Ministerio del Deporte. (2011). *Memorias del Deporte*. Quito, Ecuador.

Ministerio del Deporte. (23 de Junio de 2013). Obtenido de [www.deporte.gob.ec](http://www.deporte.gob.ec)

Ministerio del Deporte. (s.f.). *Ministerio del Deporte*. Recuperado el 3 de julio de 2013, de [www.deporte.gob.ec](http://www.deporte.gob.ec)

Mundo de la empresa. (19 de Junio de 2011). Recuperado el 24 de Diciembre de 2013, de [www.mundodelaempresa.blogspot.com](http://www.mundodelaempresa.blogspot.com)

Municipio de Loja. (19 de Noviembre de 2012). *Gad municipal de Loja*. Recuperado el 14 de Septiembre de 2013, de [www.loja.gob.ec](http://www.loja.gob.ec)

Navarro. (2007). *Temas para la introduccion a los fundamentos del diseno*.

Paladines. (2005). *Identidad y Raices II*. Loja.

Paz, M. (24 de Octubre de 2013). Recuperado el 23 de Diciembre de 2013, de [www.eltratadodemaripaz.com](http://www.eltratadodemaripaz.com)

Proyecto40. (29 de Marzo de 2012). Recuperado el 23 de Diciembre de 2013, de [www.proyecto40.com](http://www.proyecto40.com)

Pujals, J. (14 de Noviembre de 2013). *Ecoavant*. Obtenido de Ecoavant: [www.ecoavant.com](http://www.ecoavant.com)

Quintana, R. (2004). *Proceso de diseno de programas senaleticos*. Londres.  
Radio Maria. (27 de Agosto de 2013). *Radio Maria*. Obtenido de [www.radiomariaecuador.org](http://www.radiomariaecuador.org)

Reig, D. (2009). *El caparazon*. Mexico.

Roblejo, M. (2011). *Universidad Complutense*.

Samar, L. (2004). *El diseño industrial en la historia*. Cordova: Tec.137.

Samara, T. (2008). *Manual de estilos para diseñadores graficos*. Barcelona: Gustavo Gili.

Santillan. (2007). *Jugando aprendiendo*. Mexico.

Schubert, R. (1987). *Diseño de libros*. Mexico: Cepromex.

Scott, R. (2009). *Fundamentos del diseño*. Mexico: Gustavo Gilli.

Secretaria de territorio, hábitat y vivienda. (2013). Recuperado el 28 de Diciembre de 2013, de [www.sthv.quito.gob.ec](http://www.sthv.quito.gob.ec)

Siente tu huella. (5 de Febrero de 2012). Obtenido de [www.ecbloguer.com](http://www.ecbloguer.com)

Tapia, Edwin. (9 de enero de 2010). *diario el tiempo*. Obtenido de [www.eltiempo.com.ec](http://www.eltiempo.com.ec)

Taringa. (21 de Octubre de 2012). Recuperado el 21 de Diciembre de 2013, de [www.taringa.net](http://www.taringa.net)

Trigueros, C. (13 de marzo de 1999). *Juegos populares y tradicionales*. Recuperado el 10 de septiembre de 2013, de [www.doslourdes.net](http://www.doslourdes.net)

Valero , J. (2001). *La infografía técnicas, análisis y usos periodísticos*. Barcelona.

Viñolas Marlet, J. (2005). *Diseño Ecológico*. Barcelona: Blume.

Wilde, O. (2001). *Expresiones animicas y faciales*. Barcelona.

Wong. (2001). *Fundamentos del diseño*. Mexico: Gustavo Gili.

Wong, W. (2001). *Fundamentos del diseño*. Mexico: Gustavo Gili.