



UNIVERSIDAD TÉCNICA DE AMBATO
FACULTAD DE DISEÑO Y ARQUITECTURA
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO PUBLICITARIO

Proyecto de Investigación previo a la obtención del Título de Ingeniero en
Diseño Gráfico Publicitario

**“Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos
tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato”.**

Autor: Bonilla López, Stalin Alexander

Tutor: Lic. Mg. Nájera Gáelas, Carlos Enrique

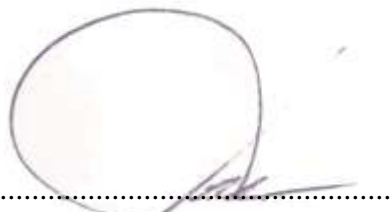
Ambato – Ecuador
Agosto, 2019

CERTIFICACIÓN DEL TUTOR

En mi calidad de Tutor del Proyecto de Investigación sobre el tema: **“Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato”** del alumno Stalin Alexander Bonilla López, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario, considero que dicho proyecto de investigación reúne los requisitos y méritos suficientes para ser sometido a la evaluación del jurado examinador designado por el H. Consejo Directivo de la Facultad.

Ambato, agosto 2019

EL TUTOR



Tutor: Lic. Mg. Nájera Gáneas, Carlos Enrique

C.C.: 020179388-2

AUTORÍA DEL TRABAJO

Los criterios emitidos en el Proyecto de Investigación “**Diseño editorial como aporte a la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato**”, como también los contenidos, ideas, análisis, conclusiones y propuesta son de exclusiva responsabilidad de mi persona, como autora de éste trabajo de grado.

Ambato, agosto 2019

EL AUTOR

A handwritten signature in blue ink, appearing to read 'Stalin Alexander Bonilla López', is written over a light yellow rectangular background. Below the signature is a horizontal dotted line.

Autor: Bonilla López, Stalin Alexander.

C.C: 1805378336

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Técnica de Ambato, para que haga de este Proyecto de Investigación o parte de él un documento disponible para su lectura, consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos patrimoniales de mi Proyecto de Investigación, con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de esta tesis, dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autora

Ambato, agosto 2019

EL AUTOR



.....
Autor: Bonilla López, Stalin Alexander.

C.C: 1805378336

APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

Los miembros del Tribunal Examinador aprueban el Proyecto de Investigación, sobre el tema **“Diseño editorial como aporte en la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato”** de Stalin Alexander Bonilla López, estudiante de la carrera de Diseño Gráfico Publicitario de conformidad con el Reglamento de Graduación para obtener el título terminal de Tercer Nivel de la Universidad Técnica de Ambato

Ambato, agosto 2019

Para constancia firman

Nombres y Apellidos

PRESIDENTE

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

NOMBRES Y APELLIDOS

MIEMBRO CALIFICADOR

DEDICATORIA

Dedico el siguiente proyecto dedico a toda mi familia los cuales han sido el soporte y apoyo para lograr seguir adelante, en especial a mi madre y mi abuelita las cuales han velado por mí en todo en todo momento, y mi sobrina la cual ha sido mi inspiración en todo momento.

Stalin Bonilla

AGRADECIMIENTO

Agradezco principalmente a mi familia por ser un pilar fundamental en mi educación, amigos y a mi tutor por guiarme y darme la sabiduría para poder lograr desarrollar la investigación correctamente. Agradezco a todas las personas que me han ayudado con su aporte, los cuales sirvieron para la culminación de este proyecto.

Stalin Bonilla

ÍNDICE GENERAL

PORTADA.....	i
CERTIFICACIÓN DEL TUTOR.....	ii
DECLARACIÓN DE AUTORÍA	iii
DERECHOS DE AUTOR.....	iv
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO	v
DEDICATORIA.....	vi
AGRADECIMIENTO	vii
ÍNDICE GENERAL.....	viii
ÍNDICE DE TABLAS.....	xii
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xiii
ÍNDICE DE IMÁGENES.....	xv
RESUMEN EJECUTIVO.....	xvi
ABSTRACT	xvii
INTRODUCCIÓN.....	1

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema.....	3
1.2 Planteamiento del problema.....	3
1.3 Contextualización.....	4
1.3.1 Macro.....	4
1.3.2 Meso.....	6
1.3.3 Micro.....	7
1.4 Árbol de problemas.....	9
1.5 Análisis crítico.....	10
1.6 Prognosis.....	10
1.7 Delimitación del objeto de estudio.....	11

1.8 Justificación.....	11
1.8.1 Objetivo general.....	12
1.8.2 Objetivos específicos.....	12

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación.....	13
2.2 Fundamentación.....	14
2.3 Categorías Fundamentales.....	18
2.3.1 Redes conceptuales.....	18
2.3.2 Constelación de ideas.....	19
2.4 Bases teóricas.....	21
2.4.1 Comunicación.....	21
2.4.1.1 Mensaje.....	22
2.4.1.2 Código.....	23
2.4.1.3 Canal.....	23
2.4.2 Comunicación visual.....	24
2.4.2.1 Lenguaje visual.....	25
2.4.2.2 Imagen.....	26
2.4.2.3 Psicología del color.....	27
2.4.3 Diseño gráfico.....	29
2.4.3.1 Semiótica.....	31
2.4.3.2 Semiología.....	32
2.4.3.3 Percepción.....	33
2.4.4 Diseño editorial.....	34

2.4.4.1 Diagramación.....	36
2.4.4.2 Tipografía.....	37
2.4.4.3 Ilustración.....	39
2.4.4.4 Formatos.....	39
2.4.4.5 Identidad visual.....	41
2.4.5 Cultura.....	41
2.4.5.1 Costumbres.....	42
2.4.5.3 Sociedad.....	43
2.4.5.4 Clasificación de la cultura.....	43
2.4.6 Sociología.....	45
2.4.6.1 Entorno.....	46
2.4.6.2 Aspectos sociales.....	47
2.4.6.3 Morfología social.....	47
2.4.6.4 Fisiología social.....	48
2.4.7 Práctica social.....	48
2.4.7.1 Representaciones sociales.....	49
2.4.7.2 Acciones sociales.....	49
2.4.7.3 Prácticas sociales lingüísticas.....	50
2.4.7.4 Práctica social de identidad.....	50
2.4.7.5 Prácticas sociales culturales.....	51
2.4.7.6 Práctica social de costumbres y tradiciones.....	51
2.4.8 Juegos tradicionales.....	51
2.4.8.1 Valores.....	52
2.4.8.2 Actividad lúdica.....	54

2.4.8.3 Clasificación de los juegos tradicionales.....	56
2.4.8.4 Juegos tradicionales ecuatorianos.....	57
2.5 Formulación de hipótesis.....	68
2.6 Señalamiento de las variables.....	68
2.6.1 Variable dependiente.....	68
2.6.2 Variable independiente.....	68

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación.....	69
3.1.1 Cualitativo.....	69
3.1.2 Cuantitativo.....	69
3.2 Modalidad básica de la investigación.....	69
3.2.1 Bibliografía.....	69
3.2.2 De campo.....	70
3.3 Nivel o tipo de investigación.....	70
3.3.1 Exploratorio.....	70
3.3.2 Descriptivo.....	70
3.3.3 Explicativa.....	70
3.3.4 Correlacional.....	71
3.4 Población y muestra.....	71
3.5 Operacionalización de variables.....	74
3.5.1 Técnicas de recolección de datos.....	78

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados (Encuestas, entrevistas, etc.).....	80
4.2 Verificación de la hipótesis.....	91

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

5.1 Conclusiones.....	94
5.2 Recomendaciones.....	94

CAPÍTULO VI

6. DISEÑO DE LA PROPUESTA

6.1 Memoria descriptiva y justificativa.....	96
6.1.1 Proyecto.....	96
6.1.2 Referencia.....	97
6.1.3 Descripción del proyecto.....	99
6.2 Diseño del producto prototipo.....	123

BIBLIOGRAFÍA.....	131
--------------------------	------------

LINCOGRAFÍA.....	140
-------------------------	------------

ANEXOS.....	142
--------------------	------------

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N° 1: Operacionalización de Variables, Variable Independiente.....	74
Tabla N° 2: Operacionalización de Variables, Variable Independiente.....	76
Tabla N° 3: Técnica de recolección de datos.....	78
Tabla N° 4: Ficha técnica libro Lengua y Literatura.....	107
Tabla N° 5: Ficha técnica libro Matemática.....	107
Tabla N° 6: Ficha técnica libro Ciencias Naturales.....	108
Tabla N° 7: Ficha técnica libro Ciencias Sociales.....	108
Tabla N° 8: Matriz de formatos de libros de educación básica.....	110
Tabla N° 9: Memoria de materiales.....	122
Tabla N° 10: Costo de producción.....	130

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Gráfico N° 1: Árbol de problemas.....	9
Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales.....	18
Gráfico N° 3: Constelación de ideas: Variable independiente.....	19
Gráfico N° 4: Constelación de ideas: Variable dependiente.....	20
Gráfico N° 5: Ficha del juego tradicional del trompo.....	58
Gráfico N° 6: Ficha del juego tradicional de las canicas.....	59
Gráfico N° 7: Ficha del juego tradicional de la rayuela.....	59
Gráfico N° 8: Ficha del juego tradicional de la soga.....	60
Gráfico N° 9: Ficha del juego tradicional de la macateta.....	60
Gráfico N° 10: Ficha del juego tradicional sin que te roce.....	61
Gráfico N° 11: Ficha del juego tradicional las estatuas.....	61
Gráfico N° 12: Ficha del juego tradicional los ensancados.....	62
Gráfico N° 13: Ficha del juego tradicional de carrera de tres pies.....	62
Gráfico N° 14: Ficha del juego tradicional de las cogidas.....	63
Gráfico N° 15: Ficha del juego tradicional de la gallinita ciega.....	63
Gráfico N° 16: Ficha del juego tradicional del gato y ratón.....	64
Gráfico N° 17: Ficha del juego tradicional agua de limón.....	64
Gráfico N° 18: Ficha del juego tradicional del baile de la silla.....	65
Gráfico N° 19: Ficha del juego tradicional de la carretilla.....	65

Gráfico N° 20: Ficha del juego tradicional de los policías y ladrones.....	66
Gráfico N° 21: Ficha del juego tradicional del yoyo.....	66
Gráfico N° 22: Ficha del juego tradicional del elástico.....	67
Gráfico N° 23: Ficha del juego tradicional de la cometa.....	67
Gráfico N° 24: Ficha del juego tradicional de la cebolla.....	68
Gráfico N° 25: Tabulación pregunta 1.....	85
Gráfico N° 26: Tabulación pregunta 2.....	86
Gráfico N° 27: Tabulación pregunta 3.....	87
Gráfico N° 28: Tabulación pregunta 4.....	88
Gráfico N° 29: Tabulación pregunta 5.....	89
Gráfico N° 30: Tabulación pregunta 6.....	90
Gráfico N° 31: Tabulación pregunta 7.....	91
Gráfico N° 32: Análisis correlacional bilateral, método de Pearson.....	92
Gráfico N° 33: Análisis correlacional bilateral, método de Spearman.....	93
Gráfico N° 34: Formato guía ilustrada.....	112
Gráfico N° 35: Retícula modular guía ilustrada.....	114
Gráfico N° 36: Paleta de colores guía ilustrada.....	123

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen N° 1: Proceso de comunicación.....	21
Imagen N° 2: Circulo cromático.....	27
Imagen N° 3: Significado de los colores en los niños.....	29
Imagen N° 4: Triada del signo.....	31
Imagen N° 5: Tipos de retículas.....	37
Imagen N° 6: Morfología de las letras.....	38
Imagen N° 7: Sistema de medida pape ISO.....	40
Imagen N° 8: Portada guía ilustrada “A jugar guaguas”.....	97
Imagen N° 9: Contenido guía ilustrada “A jugar guaguas”.....	98
Imagen N° 10: Portada guía ilustrada sobre los juegos tradicionales de persecución....	99
Imagen N° 11: Retícula modular.....	113
Imagen N° 12: Tipografía para titulares: Oliver Regular.....	115
Imagen N° 13: Tipografía para subtítulos: Buddy Champion.....	115
Imagen N° 14: Tipografía para cuerpo de texto: Panefresco 250wt.....	115
Imagen N° 15: Ilustraciones Eulalia Cornejo.....	118
Imagen N° 16: Ilustraciones Marco Chamorro.....	119
Imagen N° 17: Ilustración “Amanecer” Santiago Gonzáles.....	120
Imagen N° 18: Ilustraciones de Roger Ycaza.....	120

RESUMEN EJECUTIVO

El presente proyecto de investigación pretende abordar la problemática de la escasa difusión del diseño editorial para los juegos tradicionales en la ciudad de Ambato, y como este influye en el conocimiento de estas prácticas por parte de los niños de educación básica, para ello se plantea como el diseño editorial puede aportar a la recuperación de estas actividades de antaño.

Los juegos tradicionales son manifestaciones propias de un pueblo, los cuales se han transmitido de generación en generación, esta propiedad de sobrevivir por varias generaciones le da la característica de tradicional. Con el pasar de los tiempos por diversos factores, estas actividades han ido perdiendo relevancia entre las personas, agregando que no han tenido el soporte adecuado por medio del editorial, para seguir con su vigencia.

Por medio de los objetivos planteados en el presente proyecto se busca determinar, los elementos del diseño editorial los cuales ayuden a la correcta información de estas actividades culturales, y que a través de esta información los estudiantes de educación básica y sus centros de formación sepan llevarlos a la práctica. Así mismo, en indagar cuales son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica de niños de 7 a 10 años, buscando que prácticas que más beneficien a su desarrollo.

Los resultados que se obtuvieron en la investigación, ayudaron a determinar que la que el diseño editorial aportara al recate de los juegos tradicionales en los niños de educación básica, actuando como un canal informativo, el cual no se poseía anteriormente; para lo cual se plantea una guía ilustrada acerca del juego tradicional de las canicas, generando un contenido el cual incentive a la práctica de esta actividad en los niños.

**PALABRAS CLAVE: JUEGOS TRADICIONALES/ DISEÑO EDITORIAL/
NIÑOS DE EDUCACIÓN BÁSICA/ CIUDAD DE AMBATO.**

ABSTRACT

The present investigation project aims to approach the problem of the poor diffusion of editorial design for the traditional games in the city of Ambato, and how it affects in the knowledge of these practices by children in primary school, for that purpose it is considered how editorial design can contribute to the recovery of those activities of yesteryear.

Traditional games are owned manifestations of a town, which have been transmitted from generation to generation, this property of surviving along several generations gives it the traditional characteristic. With the passing of time due to many factors, these activities have been losing relevance among people, adding that they have not had the adequate support through editorial design to continue being valid.

Through the objectives set out in the present project, elements of editorial design that help to the right information of these cultural activities are seek to be determined, so that through this information students of primary education and their formation centers know how to take them to practice. Likewise, in inquiring which are the most adequate traditional games to practice for children aged 7 to 10 years old, searching for what is the practice that brings more benefits to their development.

The results that were obtained with the investigation, helped to determine that editorial design contributes to the recovery of traditional games in children of primary education, acting like an informative channel which was not available before; for which an illustrated guide about the traditional game of marbles is proposed, generating a content that will encourage children to practice this activity.

KEYWORDS: TRADITIONAL GAMES/ EDITORIAL DESIGN/ PRIMARY SCHOOL CHILDREN/ AMBATO CITY

INTRODUCCIÓN:

El presente proyecto indaga la relación entre el diseño editorial y los juegos tradicionales, el cual pretende ofrecer un aporte positivo a la problemática, donde los juegos tradicionales se han ido perdiendo en la práctica de los niños de la generación actual.

La presente investigación consta de los siguientes capítulos:

CAPÍTULO I: “El Problema de Investigación”. Introducción a la problemática principal, con la contextualización y justificación de la investigación. Se desarrollan objetivos los cuales serán el pilar fundamental para el desarrollo del proyecto.

CAPÍTULO II: “Marco Teórico”. Se desarrollan todos los conceptos que serán necesarios para la investigación, donde el investigador obtiene los conocimientos necesarios para desenvolverse en la investigación correctamente.

CAPÍTULO III: “Marco Metodológico”. Se determinan los métodos, herramientas y muestra, los cuales se van a utilizar para la obtención de información que aporten a la investigación.

CAPÍTULO IV: “Análisis e Interpretación de los Resultados”. Es la recolección de información, y los resultados obtenidos de la investigación realizada en el capítulo anterior, las cual es interpretada y planteada de tal forma que el investigador pueda utilizarla como propuesta, generando un aporte.

CAPÍTULO V: “Conclusiones y Recomendaciones”. Se proponen en base a los objetivos planteados en el Capítulo I.

CAPÍTULO VI: “Diseño de la propuesta”. Se desarrolla una propuesta gráfica en base a los resultados obtenidos en la investigación, el cual debe contribuir a resolver el problema. Se establecen referencias y la descripción de lo que se va a realizar.

BIBLIOGRAFÍA: Referencias y fuentes las cuales sirvieron como referencias y conocimiento a lo largo de la investigación.

ANEXOS: Se adjunta el material el cual no se pudo adjuntar en capítulos anteriores, y que sirvieron como aporte a la ejecución de la investigación.

CAPÍTULO I

1. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

1.1 Tema

Diseño editorial como aporte en la recuperación de los juegos tradicionales en niños de educación básica de la ciudad de Ambato.

1.2 Planteamiento del problema

Planteamiento del problema

La escasa difusión del diseño editorial en los juegos tradicionales en la ciudad de Ambato.

Los juegos tradicionales en la ciudad de Ambato con el pasar de los tiempos han ido perdiendo relevancia en los niños de educación básica, donde los medios editoriales han descuidado la difusión de estas prácticas. Uno de los factores por el cual se suscita el problema es el cambio de época, debido al gran alcance de la tecnología, el cual es el responsable de cambiar la forma de entretenimiento de las personas. “En la actualidad los juegos tradicionales están perdiendo su valor psicopedagógico, debido a la electrónica (...), las tendencias humanas del juego se han transformado por la influencia de los medios audiovisuales y las nuevas tecnologías en actividades pasivas” (Ruiz, 2009, p.54).

En el ámbito educativo, la aplicación y la enseñanza de las Tic's la cual ha estado incorporado por el Ministerio de Educación del Ecuador en las escuelas públicas desde el año 2006, no han considerado como motivo de instrucción las prácticas de distinción social en el desarrollo estudiantil, donde la prioridad se ha convertido la enseñanza de contenidos actualizados por parte de los educadores, en lugar del aprendizaje de las manifestaciones culturales, las cuales se van convirtiendo en algo obsoleto en la instrucción educativa.

A nivel cultural la falta de práctica de los juegos tradicionales genera una pérdida de identidad, puesto los juegos son considerados como parte de la expresión de diferentes culturas y pueblos; donde los mismos se han ido transmitiendo de generación en generación, ayudando al rescate de la memoria de una región, costumbres y tradiciones generadas allí. “La sociedad inmersa en su acelerado ritmo de vida, tiende a olvidar las manifestaciones tradicionales, y ellas son una importante fuente de riqueza cultural, puesto que nos ayuda a entender mejor nuestro pasado y presente” (Ibáñez, 2010, p.4).

1.3 Contextualización (Macro, Meso, Micro)

1.3.1 Macro:

Los juegos tradicionales son patrimonio fundamental de una cultura, transmiten un espíritu de pertenencia, además de ser una actividad recreativa. Latinoamérica se caracteriza por su cultura y tradición, la cual ha obtenido con el pasar de los tiempos, donde los juegos tradicionales forman parte fundamental del patrimonio, propios unos de países, donde otros han llegado a adaptarlos. García (2009) “Los juegos populares tradicionales tienen un valor cultural y patrimonial, educativo y motriz de innegable valor que no debe de perderse entre los niños de las generaciones actuales” (p.11).

Algunos de los juegos tradicionales han desaparecido por el cambio el que ha sufrido la sociedad, siendo sustituidos o simplemente ignorados por replicas en donde el plástico y la tecnología los han reemplazado a los materiales naturales de antaño (Maestro, 2005). Hoy en día los juegos tradicionales van perdiendo su valor debido al gran avance de la tecnología y al acceso masivo, además de ser relegados por nuevas formas de entretenimiento, donde la gran mayoría no han sabido adaptarse a las nuevas formas de distracción regidas por la tecnología.

En la actualidad, los cambios en el estilo de vida, el fenómeno de la globalización y el surgimiento de un ocio pasivo asociado a las tecnologías han instaurado una fuerte tendencia al olvido de multitud de juegos motores de antaño, que en poco tiempo han ido quedando aletargados en la memoria de nuestros mayores. (Méndez, 2011, p.54)

A pesar de existir casi ignorados, algunos juegos han logrado perdurar en la memoria de las personas, preferente de una edad avanzada, las cuales les recuerda momentos gratos de su infancia, sin embargo, estos juegos han ido sufriendo cambios significativos, así lograr adaptarse al nuevo sistema de entretenimiento, para la práctica optima de los mismos.

Fargas (2009) menciona que el diseño editorial en Latinoamérica es una aventura colectiva que traspasa las memorias y habla de lo bello, los sentimientos y anhelos con un respeto hacia la vida y la creación, respetando la cultura. El diseño editorial muestra la mayor expresión cultural de los países a través de sus relatos. Latinoamérica se caracteriza por poseer una cultura muy rica y basta, la misma que abre una amplia variedad a los diseñadores de plasmar la historia a través de los medios editoriales, manteniendo la esencia característica de los pueblos.

En Latinoamérica los productos editoriales enfocados a la difusión de cultural hacia los niños no son muy extensos. Los países los cuales más sobresale en este ámbito son México, Colombia, Perú y Argentina, por su gran cultura e historia, además, de poseer una gran tradición en cuanto al diseño; entre los medios editoriales que se destacan están: “Aztectopia” del año 2015, el cual es un comic del diseñador e ilustrador mexicano Pedro Ramírez Lara, el cual relata la cultura y tradiciones y la vida del pueblo Azteca de una manera divertida. Otro producto editorial es “Cuentos tradicionales de América Latina” publicado en junio del año 2018 por la colombiana Gloria Cecilia Díaz e ilustrado por Estelí Meza, el cual recoge los relatos más populares de cada país y los plasma teniendo un mayor peso visual las ilustraciones dirigida a los niños. “Leyendo Leyendas” publicado en enero del año 2016, el cual es un libro de la escritora argentina María Inés Falconi e ilustrado por Sandra Lavandeira, el cual trata sobre la diversidad cultural de Argentina, por medio de cuentos propios del país.

A nivel mundial existen varias ferias de libros enfocadas a la difusión cultura, en América Latina podemos nombrar la “Feria internacional del libro de Lima”, la cual cuenta con 23 ediciones, y es organizada por la cámara peruana del libro presidida por

José Carlos Alvariño; la cual cuenta con más de 34 países participantes, donde los países sudamericanos tienen gran protagonismo con sus respectivas editoriales. La feria cuenta con varias categorías, entre la que se encuentra la categoría de cultura popular, la cual galardona los libros y productos editoriales que son más relevantes en la cultura popular de cada país participante.

1.3.2 Meso:

Ecuador es considerado como un país mega diverso, el cual cuenta con una gran variedad de tradiciones y costumbres, en donde se practicaba un sinnúmero de juegos tradicionales a lo largo de sus regiones. Estas tradiciones y manifestaciones culturales abren una gran posibilidad a diseñadores y artistas plasmar la identidad ecuatoriana en medios editoriales, donde se puedan difundir y dar notoriedad a la sociedad.

Las modas y costumbres de otros países, especialmente de las potencias mundiales han ido opacando y remplazando casi totalmente las tradiciones propias de nuestra nación, lo que ha provocado que estos pierdan su valor cultural, Tipanluisa (2014) expresa lo siguiente:

Las costumbres y tradiciones ecuatorianas se ven opacadas por modas extranjeras, los juegos tradicionales de nuestro país han sido reemplazados por juegos tecnológicos, por el cual los niños se han desinteresado por los valores autóctonos que era la fuente de nuestra identidad cultural. (p.7)

En el país los medios editoriales encargados de la difusión de la cultura y tradición son las revistas culturales, así como los libros publicados por los distintos ministerios del gobierno o autores independientes, los cuales recopilan datos y los publican, ayudando a tener información acerca de estos temas. Las revistas infantiles son la principal fuente de información acerca de cuentos, juegos, e historia del país dirigida a los niños; entre las más importantes se encuentran: “Súper Pandilla” distribuida por el diario el Comercio, ¡Elé! perteneciente a la empresa Zonacuario, y la revista Veo Veo creada y comercializada por el Ministerio de Inclusión Económica y Social (MIES).

A nivel nacional existen varias investigaciones y proyectos enfocados al diseño editorial como rescate de los juegos tradicionales, la zona donde se encuentra más relevancias es el austro del país, en las provincias de Cañar, Azuay y Loja. Estas investigaciones se enfocan en dar a conocer y fomentar la práctica de estos juegos, donde su público esta principalmente dirigido a niños de escuelas y comunidades rurales.

Estadísticas del INEC (Instituto Nacional de Estadística y Censos), muestra las actividades que gastan los niños en su día. INEC (2015):

En Ecuador los niños de 5 a 11 años tienen un celular activado el cual equivale al 2.89 %, donde tres de cada diez niños utiliza una computadora. Los niños juegan en su casa un promedio de 8 horas semanales; los niños que viven en la Costa son los que más tiempo juegan, con un promedio de 8 horas y 20 minutos a la semana. Los niños de 5 a 12 años en Ecuador gastan su tiempo en: vida social y diversión 1%, hogar y familia 19%, deportes y actividades al aire libre 4%, medios de comunicación 20%, estudios 45%, cuidados personales 9% (p.12).

La educación en Ecuador ha sufrido cambios significativos con la llegada de la tecnología, en la cual desde el año 2006 el gobierno ha empezado a dotar a las instituciones escolares de equipamiento de aulas de informática con acceso a internet, así como la capacitación de docentes especialistas en impartir estas disciplinas, lo cual ha provocado que el modelo educativo de base en la tecnología, principalmente en el aprendizaje de las Tic's, dejando a un lado las actividades recreacionales.

1.3.3 Micro:

En la ciudad de Ambato las empresas editoriales que se dedican a la difusión sobre las culturas y tradiciones sobre el país o la misma ciudad son limitadas; en donde podemos rescatar los diarios periodísticos que se comercializan en la ciudad como son: El Heraldo, el cual tiene una sección dedicada que se llama "Pizarrón Cultural", El Comercio por su parte posee su sección denominada "Tendencias", El Universo cuenta con propio espacio nombrado "Vida y Cultura" , El Ambateño con su sección "Contenido Intercultural". Así mismo las revistas de la ciudad como son:

Líderes la cual cuenta con un espacio titulada “Interculturalidad”, y la revista Mi Ciudad con su sección “Artes”.

Una encuesta realizada a 323 personas que residen en la ciudad de Ambato concluye que: “El interés en la práctica de los juegos tradicionales persiste en las personas mayores de 20 años, por lo que les permite recordar momentos gratos de su infancia”, (Pinto, 2011, p.67). Las personas que recuerdan los juegos tradicionales son aquellas que no han crecido con el auge tecnológico en el cual vivimos hoy en día, por ende, los mismos han podido practicar estos juegos a diferencia de las generaciones actuales, y pueden recordarlos como momentos agradables de su infancia.

Las autoridades de la ciudad han aportado actividades para mantener vivas las tradiciones, incorporando actividades donde los estudiantes son los principales protagonistas de estas actividades. Entre los eventos que podemos rescatar está el Festival de Juegos Tradicionales celebrado en el 2015 en la Quinta de Juan Montalvo, organizado por el Departamento de Cultura del Municipio de Ambato con el fin de difundir y rescatar los juegos de antaño, teniendo gran aceptación de parte de los planteles educativos, y medios periodísticos como el diario “La Hora”.

1.4 Árbol de problemas

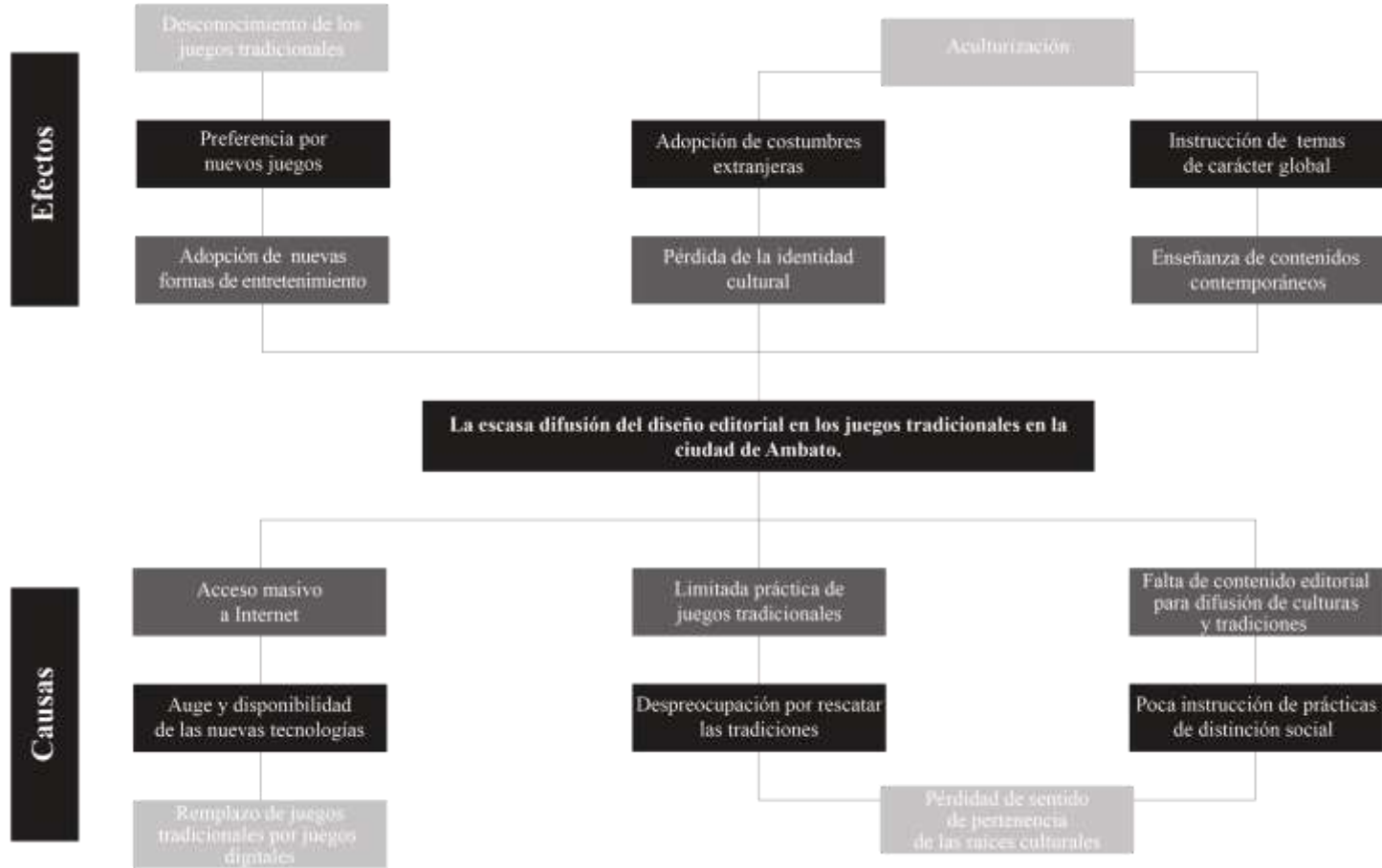


Gráfico N° 1: Árbol de problemas.

1.5 Análisis crítico

Los juegos tradicionales son una manifestación cultural de un pueblo o nación, los cuales se han ido practicando por un sin número de generaciones, donde se ha transmitido los valores y costumbres de un pueblo por medio de ellos, Sin embargo, hoy en día esas tradiciones se han ido perdiendo relevancia por varios fenómenos involucrados, la cual no han tenido la difusión editorial correcta, y han sido relegados por los medios y plataformas digitales, ocasionando el desconocimiento y la limitada práctica de los mismos. Por lo que la sociedad con el pasar del tiempo ha cambiado sus hábitos y comportamientos, adoptando nuevas formas de entretenimiento y adoptado nuevas costumbres generalmente extranjeras.

La falta de contenido editorial enfocada a difundir las culturas y tradiciones se ha visto opacada por el auge del internet, añadiendo la carencia de enseñanzas de prácticas de distinción social por parte de docentes y padres de familia, donde la enseñanza de contenido contemporáneo se ha vuelto primordial, en lugar de las manifestaciones culturales. En la cual el aprendizaje de contenidos de carácter global como computación, ciencias y otras disciplinas van desterrando a las actividades lúdicas y psicomotrices en los niños.

1.6 Prognosis

De no llevarse a cabo la presente investigación los juegos tradicionales con el pasar del tiempo desaparecerán de la memoria de los habitantes de la ciudad, debido al no poseer información e instrucción los cuales hablen sobre estas actividades a las actuales generaciones, puesto que los mismos dejarán de transmitir los juegos los cuales se desvanecerán, provocando una desvalorización de las raíces culturales del país, puesto que se perderá poco a poco la identidad cultural, la cual será consumida por el olvido, debido a la absorción de costumbres extranjeras gracias al gran alcance de los medios tecnológicos impulsados por el internet.

Conjuntamente los medios editoriales destinados a la difusión de la cultura y tradiciones, se irán perdiendo, debido a que la tecnología poco a poco va sustituyendo

este medio convencional. Sumarle a ello que las personas van perdiendo su hábito de lectura, ya que al día de hoy se venden más celulares, tabletas, televisores que libros, dejando ver que la sociedad va cambiando su forma de entretenerse y de consumir productos.

1.7 Delimitación del objeto de estudio

a. Campo

Cultura.

b. Área

Diseño Editorial.

c. Aspecto

Juegos Tradicionales.

d. Tiempo

La presente investigación se realizará en los periodos académicos septiembre 2018 – febrero 2019/ marzo 2019 – agosto 2019.

e. Espacio

País: Ecuador.

Provincia: Tungurahua.

Cantón: Ambato.

f. Unidades de Observación

Estudiantes, psicólogos y educadores de educación básica de la ciudad de Ambato.

1.8 Justificación.

Los juegos tradicionales forman parte importante de las manifestaciones culturales del cada país, fortaleciendo su identidad nacional, los cuales con el pasar del tiempo estos han perdido relevancia en la sociedad actual. Con la presente investigación se pretende fomentar la práctica de estas actividades en los niños de educación básica por medio del enfoque del diseño editorial, y prevenir que los juegos con el paso del tiempo desaparezcan de la memoria cultural de las personas.

El impacto que se pretende conseguir en el desarrollo del proyecto es como el diseño editorial aportará en la rescatar los juegos tradicionales en los estudiantes de educación básica de la ciudad de Ambato; en la cual la importancia reside en la aplicación de los conceptos y metodologías del diseño editorial, los cuales ayuden a la comprensión idónea por parte de los niños, y la comunicación optima por parte de los docentes y padres de familia, así como la investigación de los juegos tradicionales más populares para la práctica ideal de los niños sin que ellos puedan sufrir daño o algún otro tipo de percance.

Los beneficiarios del siguiente proyecto son principalmente los niños de educación básica, e indirectamente los padres de familia, puesto que al fomentar la práctica de los juegos tradicionales los estudiantes, puesto que los niños al ejecutar estas actividades obtendrán el un buen desarrollo lúdico. “El juego tradicional estimula y facilita el desarrollo de la sociabilidad de los pequeños, ya que suelen ser juegos que admiten un gran número de participantes, lo que permite al niño entrar en contacto con sus iguales” (Calvo, 2014, p.13).

Objetivos

1.8.1 Objetivo general

Determinar el aporte del diseño editorial en el rescate de los juegos tradicionales mediante la investigación para la práctica en los niños de educación básica de la ciudad de Ambato.

1.8.2 Objetivos específicos

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

Desarrollar una propuesta en base a la aplicación de las teorías del diseño editorial para fomentar la práctica de los juegos tradicionales en niños de educación básica.

CAPÍTULO II

2. MARCO TEÓRICO

2.1 Antecedentes de la investigación

Analizando los documentos relacionados con el tema a investigar, se mencionan algunos autores que han estudiado previamente.

En la investigación elaborada en la ciudad de Cuenca por Torres y Calle en el año 2017 acerca del “Diseño gráfico de un producto editorial interactivo para el rescate y valorización del patrimonio intangible de los niños de la ciudad de Cuenca”, en la cual, la propuesta se basó en el diseño de un libro interactivo el cual narre la historia de la ciudad, donde las ilustraciones poseen un gran peso visual. Concluye que el contenido editorial para niños es cuestión de aprendizaje, educar el legado histórico el cual se tiene que apreciar, donde al poner en práctica el proyecto pudo determinar que los niños aún se maravillan al poseer un libro entre sus manos, el cual les invita a imaginar e interactuar con él.

La tesis de grado de Rodríguez realizada en 2018 en la ciudad de Azogues sobre “Diseño de un producto editorial enfocado a niños, que aporte al conocimiento y tradiciones más representativas de la ciudad de Azogues”. Establecen que el diseño editorial para el conocimiento y la difusión sobre las costumbres que existen en la ciudad es demasiado complejo, puesto que la mayoría de niños ya no practica las tradiciones propias de su ciudad, ya que están mayormente influenciados por la televisión y el internet.

La propuesta se basa es un cuento ilustrado, donde narra las historias, música y juegos tradicionales que se practicaban en la ciudad, de modo que el tipo de ilustración que se basa el autor es la ilustración infantil se caracteriza por ser minimalista y realizado con figuras geométricas apoyado de textos cortos, puesto que su público objetivo se enfoca en niños de 7 a 8 años del establecimiento educativo “La Providencia” de la ciudad de Azogues.

El proyecto integrador elaborado por Hidalgo en el año 2014 en la ciudad de Quito con el tema de: “Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos”. Concluye, que la lectura ha ido decreciendo en los niños, sin embargo se

debe mostrar imágenes que sean de interés para captar la atención del público objetivo para que tengan una mayor pregnancia en el lector, donde la ilustración infantil es una herramienta muy útil e imprescindible a la hora de educar a los niños, puesto que se muestran interesados al observar gráficos con colores, y se motivan a realizar las prácticas.

El proyecto integrador elaborado por Acero en 2015 en la provincia de Cañar acerca de: “Elaboración de un manual de juegos ancestrales en la comunidad Quilloac”. Llega a la conclusión que después de consumir el manual, la comunidad ha puesto en práctica los juegos estipulados allí, obteniendo una recepción muy buena, entendiendo perfectamente, y reflejando en la práctica de los juegos apoyados en las guías estipuladas.

Los trabajos mencionados sirven para demostrar la relevancia que tiene el diseño editorial como difusión cultural en las prácticas sociales, siempre y cuando se entienda y se apliquen las teorías, entendiendo perfectamente al público objetivo al cual se quiere comunicar.

2.2 Fundamentación

La presente investigación se fundamenta en la constitución de la República del Ecuador del 2008, el código de la niñez y adolescencia y la ley orgánica de comunicación.

Fundamentación Legal:

Código de la niñez y adolescencia

Art.38.- Objetivos de los programas de educación. - La educación básica y media aseguran los conocimientos, valores y actitudes indispensables para:

- a)** Desarrollar la personalidad.
- b)** Las aptitudes y la capacidad mental.

La aptitud física del niño, niña y adolescente hasta su potencial máximo, en un entorno, lúdico y afectivo.

Los documentos que acreditan el funcionamiento de la institución, artículos constan en los anexos. (Niñez, 2003, p.11).

Constitución de la República del Ecuador

Título 7: Régimen del buen vivir

Capítulo 1: Sección primera

Art. 343.- El sistema nacional de educación tendrá como finalidad el desarrollo de capacidades y potencialidades individuales y colectivas de la población, que posibiliten el aprendizaje, y la generación y utilización de conocimientos, técnicas, saberes, artes y cultura. El sistema tendrá como centro al sujeto que aprende, y funcionará de manera flexible y dinámica, incluyente, eficaz y eficiente. (Constitución, 2008, p.108).

Sección quinta: Cultura

Art. 377.- El sistema nacional de cultura tiene como finalidad fortalecer la identidad nacional; proteger y promover la diversidad de las expresiones culturales; incentivar la libre creación artística y la producción, difusión, distribución y disfrute de bienes y servicios culturales; y salvaguardar la memoria social y el patrimonio cultural. Se garantiza el ejercicio pleno de los derechos culturales. (Constitución, 2008, p.116).

Art. 379.- Son parte del patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria e identidad de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros:

4. Las creaciones artísticas, científicas y tecnológicas. (Constitución, 2008, p.117).

Art. 380.- Serán responsabilidades del Estado:

1. Velar, mediante políticas permanentes, por la identificación, protección, defensa, conservación, restauración, difusión y acrecentamiento del patrimonio cultural tangible e intangible, de la riqueza histórica, artística, lingüística y arqueológica, de la memoria colectiva y del conjunto de valores y manifestaciones que configuran la identidad plurinacional, pluricultural y multiétnica del Ecuador.

6. Establecer incentivos y estímulos para que las personas, instituciones, empresas y medios de comunicación promuevan, apoyen, desarrollen y financien actividades culturales. (Constitución, 2008, p.117).

Sección sexta: Cultura física y tiempo libre

Art. 381.- El Estado protegerá, promoverá y coordinará la cultura física que comprende el deporte, la educación física y la recreación, como actividades que

contribuyen a la salud, formación y desarrollo integral de las personas; impulsar el acceso masivo al deporte y a las actividades deportivas a nivel formativo, barrial y parroquial; auspiciará la preparación y participación de los deportistas en competencias nacionales e internacionales, que incluyen los Juegos Olímpicos y Paraolímpicos; y fomentará la participación de las personas con discapacidad. (Constitución, 2008, p.223).

Ley Orgánica de Comunicación

Título II

Principio y derechos

Capítulo I: Principios

Art.2 Relacionados con los grupos de atención:

- a.** No incitar a que los niños, niñas y adolescentes imiten comportamientos perjudiciales o peligrosos para su salud;
- b.** Abstenerse de usar y difundir imágenes o menciones identificativas que atenten contra la dignidad o los derechos de las personas con graves patologías o discapacidades;
- c.** Evitar la representación positiva o a valorativa de escenas donde se haga burla de discapacidades físicas o psíquicas de las personas;
- d.** Abstenerse de emitir imágenes o menciones identificativas de niños, niñas y adolescentes como autores, testigos o víctimas de actos ilícitos; salvo el caso que, en aplicación del interés superior del niño, sea dispuesto por autoridad competente;
- e.** Proteger el derecho a la imagen y privacidad de adolescentes en conflicto con la ley penal, en concordancia con las disposiciones del Código de la Niñez y Adolescencia, (Comunicación, 2013, p.5).

Fundamentación Axiológica:

Los juegos tradicionales aportan al desarrollo físico y mental de las personas, donde el juego ha estado presente en su diario vivir, permitiendo al ser humano la relación con otras personas en el entorno en el que estos se desarrollan. "... permite el desarrollo integral del alumnado, que evite la exclusión y la hipercompetitividad, que suponga un reto alcanzable, que fomente la participación, que otorgue oportunidades de éxito a todo

el alumnado y que impulse el aprendizaje cooperativo y creativo.” (Méndez y Giménez, 2011, p.54).

Además, estos juegos se caracterizan por haber sido transmitidos de forma oral, de adultos a niños durante generaciones, fortaleciendo el vínculo interpersonal, así como promover los valores en todas las actividades deportivas y recreativas. La enseñanza de estas actividades ayuda a los estudiantes a formar el carácter, donde tienen que aprovechar el tiempo libre, mejorando su motricidad y pensamiento lógico, a la vez que se divierte.

Fundamentación ontológica:

La presente investigación tiene como objetivo la integración de los niños en el conocimiento y práctica de estas actividades, para el rescate y difusión hacia las nuevas generaciones. Los juegos tradicionales benefician al ser humano en todas las etapas de su vida, favoreciendo su formación psicomotriz y cultural, además de poseer una riqueza cultural que transmiten creencias.

El juego permite además adquirir conocimientos, que puede ir de menor a lo mayor, la cual, permite la formación del carácter y de los hábitos del niño, afianzando su personalidad, desarrollando la imaginación y enriqueciendo los vínculos y manifestaciones sociales, además de dar un sinnúmero de posibilidades que están en la creatividad sujetas a su entorno.

2.3 Categorías fundamentales

2.3.1 Redes conceptuales

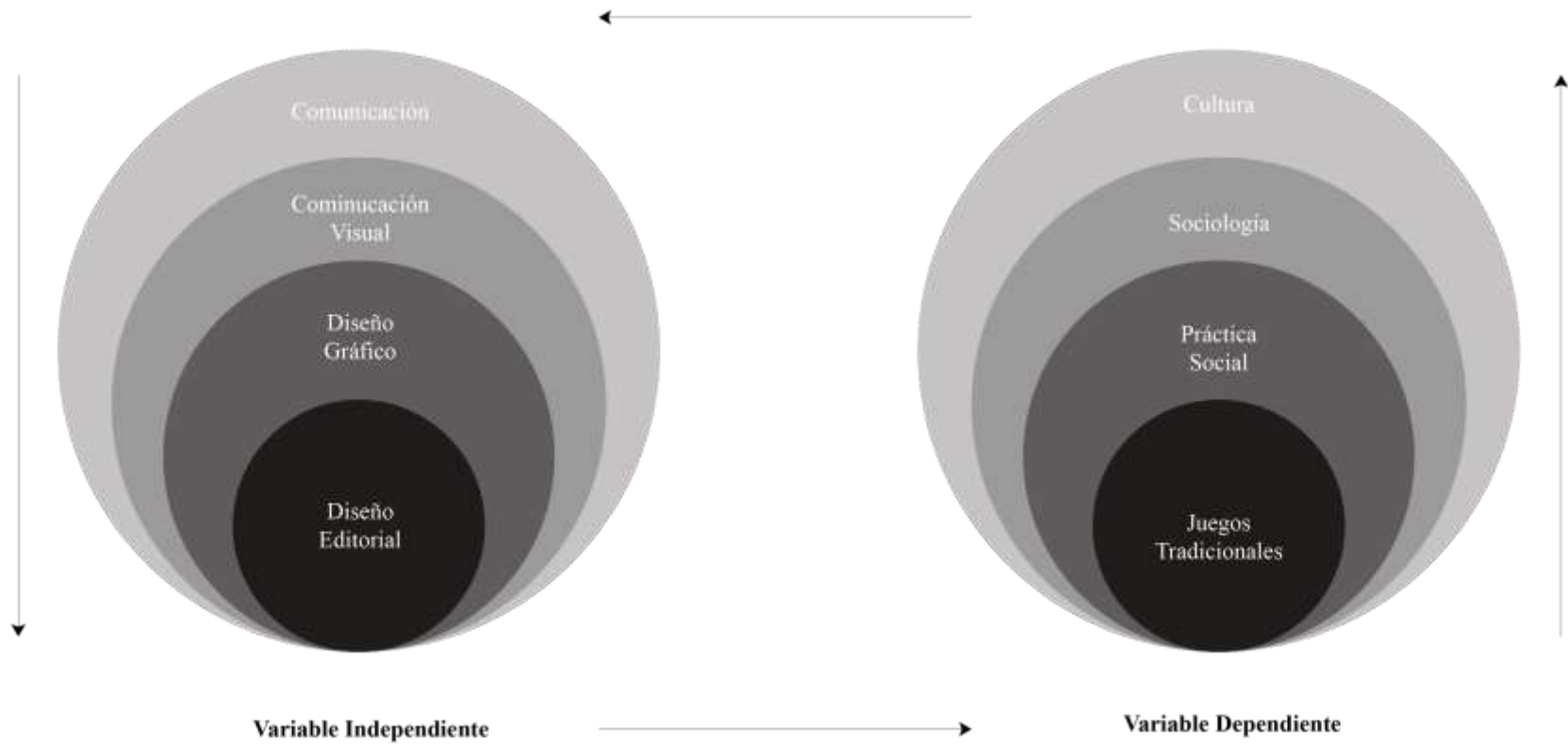


Gráfico N° 2: Categorías Fundamentales

2.3.2 Constelación de ideas

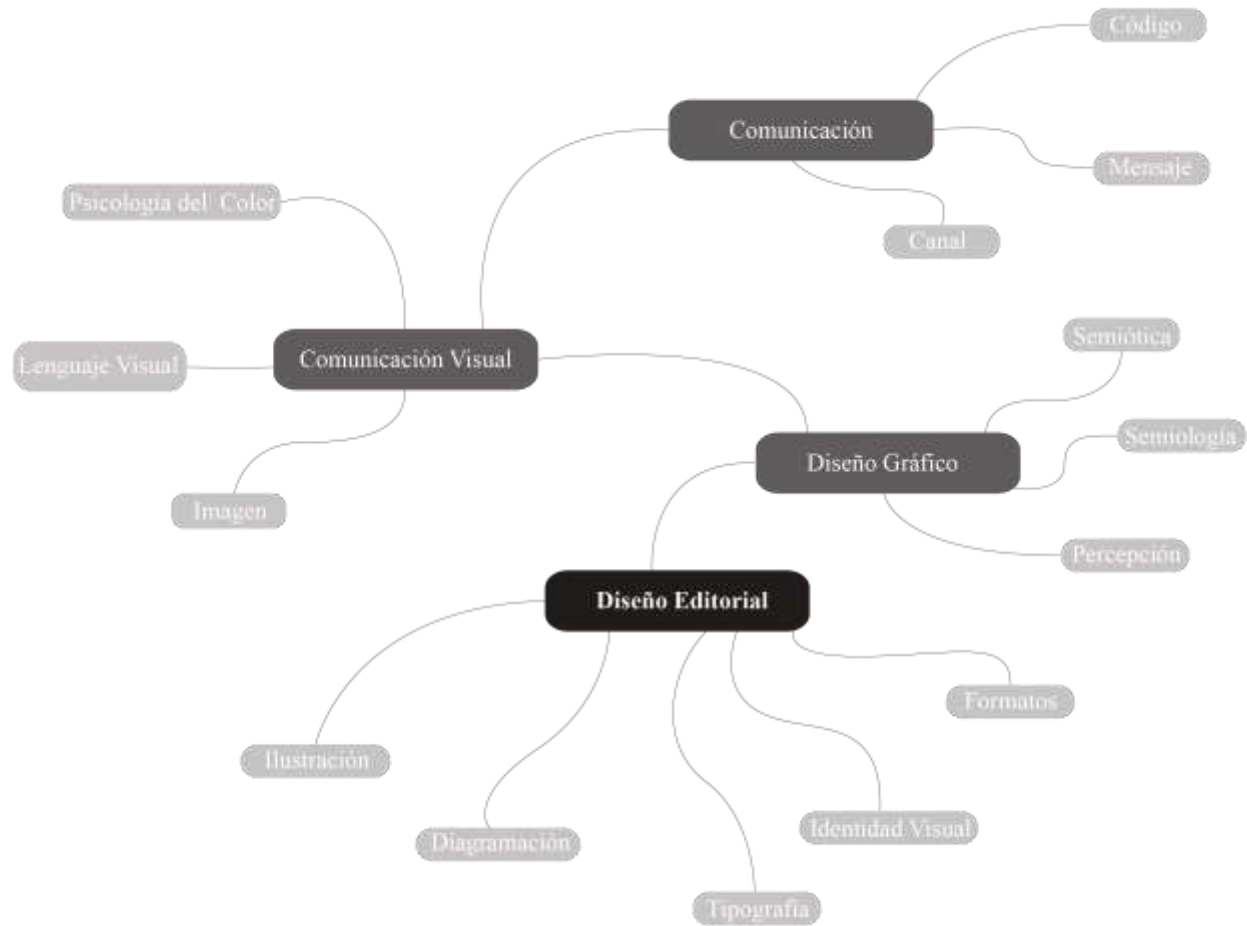


Gráfico N° 3: Constelación de ideas: Variable independiente.

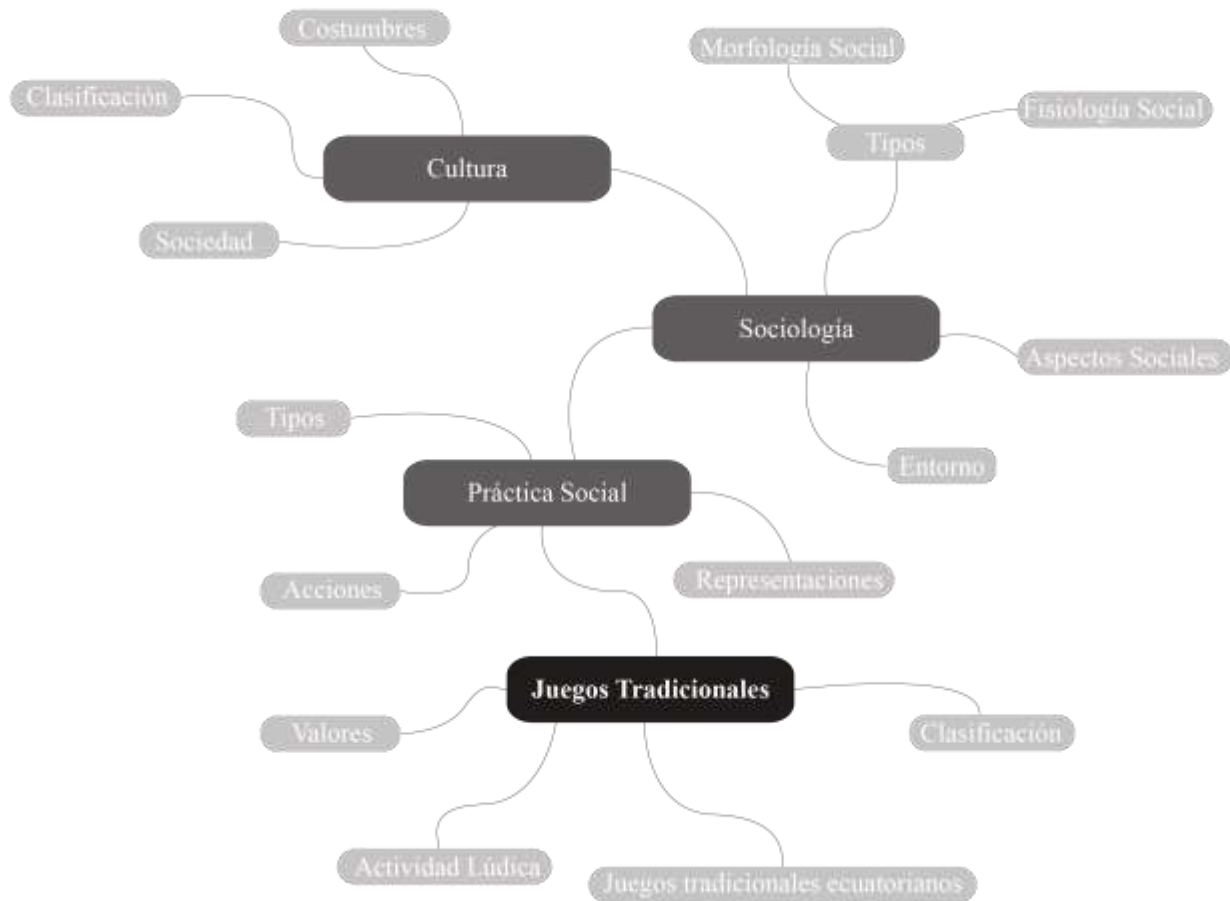


Gráfico N° 4: Constelación de ideas: Variable dependiente.

2.4 Bases Teóricas

2.4.1 Comunicación:

La comunicación es el proceso mediante el cual uno o más individuos transfieren información, involucrándose varios factores para que pueda transmitir correctamente el mensaje. Varó y Martínez (1997) comentan lo siguiente:

Llamamos comunicación al proceso mediante el que un mensaje emitido por un individuo, llamado emisor, es comprendido por otro llamado receptor o destinatario, que es la persona o entidad a quien va dirigido el mensaje, gracias a la existencia de un código común. Este proceso abarca dos etapas: la emisión y la recepción del mensaje llamadas respectivamente la codificación y la decodificación. (p.13)

Comunicar es enviar un mensaje a un destinatario conteniendo códigos y señales el cual el emisor debe descifrar para poder entenderlo, y que el mismo pueda dar una respuesta de vuelta. La comunicación es una pieza fundamental de la vida de las personas, puesto que con la misma el ser humano puede expresar sentimientos, ideas e interactuar con otros individuos, donde este proceso ha ido evolucionando y adaptándose a la época en la que se desarrolla.

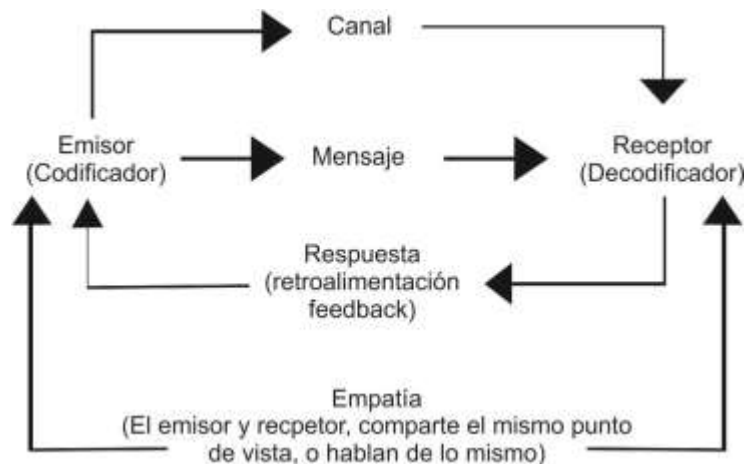


Imagen N° 1: Proceso de comunicación

Fuente: Varo y Martínez, 1997.

El sistema de comunicación el cual emplean los seres vivos es tan complejo, puesto que se ayuda de múltiples canales, utilizando diferentes códigos para poder dar a entender un mensaje, creando varios significados. “La comunicación, a su vez, es el ingrediente fundamental en las dos dimensiones constitutivas del ser humano: la identidad individual y la sociedad.” (Aguado, 2004, p.88).

Desde la antigüedad el hombre, ha tenido a necesidad de poder comunicarse, y para poder hacerlo a buscado e ingeniado formas, y a medida que la civilización crecía y se dispersaban por el mundo, adquirirían propios códigos los cuales solo ellos podían entenderlos, como las señales de humo, la escritura cuneiforme, sonidos emitidos de por un cuerno, pasando por el telégrafo, la televisión hasta en la actualidad con los mensajes de texto donde se encuentran una de las formas más actuales de comunicación que son los emoticones, demostrando que el ser humano siempre va a querer comunicarse y va a adaptar los medios para poder realizarlo.

2.4.1.1 Mensaje:

El mensaje es el elemento más importante el cual se involucra en el proceso de la comunicación, puesto que representa la idea, pensamiento, o asunto que el emisor desea transmitir, conteniendo símbolos los cuales ayuden a representar la información que el receptor recibe. “Es una cadena finita de señales producidas, mediante reglas precisas de combinación, a partir de un código dado” (Beristáin, 1995, p.310).

Para que el mensaje sea comprendido correctamente, el receptor es la persona encargada de conocer el lenguaje que maneja el destinatario; y su vez buscar la manera para poder transmitir la información, la cual tiene que ser clara y concisa, puesto que puede verse afectada por varios factores los cuales dificulten del envío del comunicado, a lo cual es emisor tendrá que repetir el contenido al receptor, para que capte el mensaje poder dar una opinión acerca del tema, y así fortalecer el proceso de comunicación.

2.4.1.2 Código:

El código es el lenguaje que el emisor debe conocer para transmitir el mensaje y que este puede llegar al receptor sin ningún inconveniente. Aguado (2004) menciona:

Es el sistema de transcripción que permite enviar el mensaje de una persona a otra. El código es a un canal lo que un transformador a una transmisión eléctrica. Las características del canal exigen muchas veces la codificación, al ser ésta la única manera en que la señal puede viajar por él. (p.30).

El conjunto de señales enviadas, que son el lenguaje utilizado tanto del emisor quien envía el mensaje, y el receptor el cual es el encargado de descodificar dicho lenguaje para entenderlo. Los gestos, palabras, la escritura e incluso las imágenes son códigos los cuales el ser humano a lo largo de su existencia ha inventado y acoplado, para que la persona que recibe la información pueda interpretarlo, y su vez dar una contestación, esto siempre ligado a la cultura en la cual se desenvuelve el individuo, puesto que es un factor determinante para la correcta comprensión de los códigos empleados.

2.4.1.3 Canal:

El canal es el método el cual utiliza una persona para transmitir un mensaje a otra, utilizando un lenguaje común, donde el emisor busca un medio para poder enviar el contenido a comunicar, teniendo en cuenta que no todos los canales poseen la misma capacidad de transferir información.

Es el medio por el cual los mensajes se transmiten a otra persona, (...) a veces a indeterminado grupo de personas cuyas interpretaciones dependerán de la cultura, el medio socioeconómico, la experiencia y múltiples factores que no son estáticos, sino que conforman el contexto. (Santos, 2012, p.17)

El ser humano ha inventado diferentes canales, los cuales, han evolucionado para que el proceso sea más rápido y efectivo. El medio utilizado para poder transmitir un mensaje puede variar según el entorno en el que se encuentre cada individuo; no todos los canales tienen el mismo potencial para recibir una interacción inmediata por parte del receptor como pueden ser los: correos electrónicos, cartas, etc., a diferencia de los que

reciben una interacción instantánea, donde la retroalimentación en la comunicación es rápida.

2.4.2 Comunicación visual:

Munari (1979) “Todo lo que nuestros ojos ven; una nube, una flor, un zapato, un cartel. Imágenes que, como todos los demás, tienen un valor distinto, según el contexto en el que están insertas, dando informaciones diferentes”, (p.79). Todo lo que existe a nuestro alrededor tiene el fin de poder comunicarnos algo y causar emociones, ya sea un ser vivo o inerte, dependiendo de las experiencias vividas que se asociará con un recuerdo, emoción al transmitir un mensaje el cual captan los ojos.

La comunicación visual pertenece al amplio proceso de comunicación por medio imágenes, las cuales, al entrar en contacto con los ojos, reciben estímulos, transmitiendo conocimiento o emociones asociadas a dicha representación. El contexto el cual se desarrolla cada ser humano, interviene en la recepción de información, dando un significado diferente a cada individuo que lo perciba. La comunicación visual recoge todos los elementos que conocen las personas, y por medio de estos genera un impacto, según el objetivo que tenga el mensaje a comunicar.

Este medio se basa en el proceso de comunicación tradicional, es decir enviar un mensaje a un receptor por diferentes canales utilizando los gráficos, y que sea comprendida eficazmente, conociendo la asociación del individuo con dicha representación. La comunicación visual es la habilidad de comunicar de manera eficaz y de enviar mensajes visuales acertados que pueden entenderse rápidamente (Bramston, 2010).

Las imágenes presentes en nuestro entorno, son instrumentos de comunicación las cuales afectan el comportamiento y decisión de las personas, tomando en cuenta se basa en la forma, color, textura, tamaño, composición hasta el movimiento del elemento, el cual genera un estímulo a la persona o grupo de personas que pueden o no conocer su significado. La mayor parte de la comunicación visual se centra e imágenes las cuales se

complementan de textos, sonidos que ayuden a facilitar la transferencia de información hacia los seres humanos.

2.4.2.1 Lenguaje visual:

Murcia (2013) “El lenguaje visual es una forma de comunicación que encuentra en la imagen, un elemento relevante para expresar significados y vivencias” (p.14). El lenguaje en la comunicación es el conjunto de signos y representaciones que el emisor debe conocer para poder transmitir el mensaje deseado, en esta ocasión el lenguaje son las imágenes, los cuales sustituyen a los enunciados verbales, los cuales son interpretados por la mirada del destinatario

La función del lenguaje visual se enfoca estimular la memoria sensorial por medio de imágenes, las cuales permite afrontar al individuo con sus sentimientos, sensaciones, conocimientos y relaciones, todo esto ligado a la subjetividad de cada persona. Las imágenes visuales están constituidas por diversos elementos como la línea, forma, color, textura, los cuales al juntarlos todos conforman la composición, y forman el código que se maneja para transmitir y recibir un atractivo mensaje por medio del sentido de la vista.

Dependiendo el mensaje visual el cual se desea comunicar, se puede distinguir varios tipos de lenguajes visuales, en función al tipo de mensaje que se quiera emitir:

- **Lenguaje visual objetivo:**

Este tipo de lenguaje visual se enfoca en transmitir información que el individuo asocie la imagen con un solo significado y pueda tener una sola interpretación de la misma, y que cada vez que los vea lo vincule al concepto universal que este puede poseer como, por ejemplo: una señal de tránsito o los dibujos científicos.

- **Lenguaje visual artístico:**

El lenguaje visual se apoya en lo atractivo de la obra para el ojo humano, destaca por el significado que el autor desea transmitir, llegando a la sensibilidad del receptor, conteniendo impresiones únicas de acuerdo a la subjetividad de cada individuo.

- **Lenguaje visual enfocado a niños:**

García (2015) lo define como el placer de la observación y el descubrimiento de nuevos métodos relacionados con el ambiente y la sociedad. El tipo de lenguaje enfocado a que los niños exploren el entorno que los rodea, tener la respuesta imaginativa y creativa en la formación de nuevas formas de manifestación por medio de la forma, color o tamaño.

Acerca al niño a los elementos que lo envuelven en su vida; el lenguaje visual actúa como un elemento de aprendizaje, por medio de este los pequeños toman conciencia y se enfocan en el desarrollo de la comunicación y la enseñanza a través de estímulos visuales, manejando un código reducido el cual facilite la comprensión, siendo evolutivo instruyendo al niño poco a poco elementos más complejos.

2.4.2.2 Imagen:

La imagen es un modelo de la realidad, que la mente asocia con algo previamente conocido, es la relación entre el signo y el objeto representado, resaltando sus valores de acuerdo a la perspectiva, logrando así tener varios significados según quien la observe. “... toda representación visual que mantiene una relación de semejanza con el objeto representado.” (Eco, 1970, p.9).

La imagen es el objeto que es captado por nuestro sentido de la vista, y logra un impacto en los diferentes roles en los que estos se desenvuelvan, el cual ayuda al proceso de la comunicación. Este modelo interpretado por las personas esta netamente ligado a su subconsciente, de esta manera puede darle un significado y una utilidad de acuerdo con la relación previamente obtenida con el mismo.

2.4.2.3 Psicología del color:

Arellano (2015) “El lenguaje de los colores significa que estos no solo se supeditan a representar la realidad en imagen, sino que también pueden hablar.” (p.8). El color es un signo que contiene su propio significado y transfiere distintos conceptos, puesto que son las diferentes impresiones que estas emanan hacia un individuo, que ayuda a fortalecer las ideas y dar sentido a una propuesta gráfica.

La psicología del color fue estudiada por Johann Goethe en 1810, quien manifiesta que no solo que observamos depende de la materia que está compuesta, también cuenta la percepción que se tiene con el objeto. Goethe dedujo las leyes que rigen la armonía del color, con los efectos fisiológicos de los humanos, haciendo énfasis en el aspecto subjetivo de la visión, a lo cual define que la percepción del color depende de cada cual, puesto que cada quien tiene sus propios gustos y preferencias.



Imagen N° 2: Circulo cromático.

Fuente: Johann Wolfgang von Goethe, 1810.

La psicología del color está asociada especialmente con la mente del ser humano y como este asocia a los colores y símbolos que conoce, todo esto vinculado en el entorno

en el que se desarrolla, el cual provoca una representación específica a las relaciones que asocia con cada caso. Moreno (2005) menciona que:

En la psicología del color están basados en ciertas relaciones de estos con formas geométricas y símbolos, y también la representación Heráldica (...). Aunque estas determinaciones son puramente subjetivas y debidas a la interpretación personal, (...), están determinadas por reacciones inconscientes de estos, y también por diversas asociaciones que tienen relación con la naturaleza. (p.3)

- **Psicología del color en los niños:**

“La percepción del color es primordial a nivel infantil ya que se logra un desarrollo perceptual, y se alcanzara favorecer las condiciones para su estimulación.” (Tamaquiza, 2015, p.22). Los colores en los niños son muy importantes puestos que estos ayudan al desarrollo de sus actividades y su imaginación. La selección del color es fundamental, puesto que deben estimular al niño a la comprensión de los elementos visuales que perciben.

Color	Significado	Su uso aporta	El exceso produce
BLANCO	Pureza, inocencia, optimismo	Purifica la mente a los más altos niveles	—
LAVANDA	Equilibrio	Ayuda a la curación espiritual	Cansado y desorientado
PLATA	Paz, tenacidad	Quita dolencias y enfermedades	—
GRIS	Estabilidad	Inspira la creatividad Simboliza el éxito	—
AMARILLO	Inteligencia, alentador, tibiaza, precaución, innovación	Ayuda a la estimulación mental Aclara una mente confusa	Produce agotamiento Genera demasiada actividad mental
ORO	Fortaleza	Fortalece el cuerpo y el espíritu	Demasiado fuerte para muchas personas
NARANJA	Energía	Tiene un agradable efecto de tibiaza Aumenta la inmunidad y la potencia	Aumenta la ansiedad
ROJO	Energía, vitalidad, poder, fuerza, apasionamiento, valor, agresividad, impulsivo	Usado para intensificar el metabolismo del cuerpo con efervescencia y apasionamiento Ayuda a superar la depresión	Ansiedad de aumentos, agitación, tensión
PÚRPURA	Serenidad	Útil para problemas mentales y nerviosos	Pensamientos negativos
AZUL	Verdad, serenidad, armonía, fidelidad, sinceridad, responsabilidad	Tranquiliza la mente Disipa temores	Depresión, aflicción, pesadumbre
AÑIL	Verdad	Ayuda a despejar el camino a la consciencia del yo espiritual	Dolor de cabeza
VERDE	Ecuanimidad inexperta, acaudalado, celos, moderado, equilibrado, tradicional	Útil para el agotamiento nervioso Equilibra emociones Revitaliza el espíritu Estimula a sentir compasión	Crea energía negativa
NEGRO	Silencio, elegancia, poder	Paz. Silencio	Distante, intimidatorio

Imagen N° 3: Significado de los colores en los niños.

2.4.3 Diseño gráfico:

El diseño gráfico es la representación de las características que sobresalen en el ambiente, como son fenómenos sociales que rodean, de los que se puede extraer un análisis de la situación, y poder proponer una solución teniendo en cuenta los atributos y cualidades. “El diseño gráfico es el análisis de los atributos visuales y formales, y el estudio de las persecuciones sociales y económicas de las actividades diarias” (Lupton, y Cole, 2014, p.29).

Esta disciplina se encarga de ejecutar proyectos de problemas reales de la sociedad enfocados en el campo de la comunicación visual, transmitiendo mensajes específicos a un determinado grupo de personas a quienes se le denomina público objetivo. A partir de un concepto el diseño logra potencializar un mensaje, y logra que este posea un impacto

a un mayor, usando los recursos que están al alcance, y que tengan concordancia con el mensaje a transmitir.

La representación y comprensión del pasado, puesto que la propuesta a realizar debe estar fundamentada, y poder sustentarse para aportar una visión del problema que aqueja la sociedad. "... el diseño gráfico es la base de la creencia de que, si se comprende el pasado, se estará mejor capacitado para continuar el legado cultural, de la forma y de la comunicación efectiva" (Lupton, y Cole, 2014, p.35).

La cultura en la que se desenvuelve un grupo de individuos, puede modificar la comprensión del mensaje, puesto que conlleva toda una historia detrás, el cual ha ido moldeando; el diseño gráfico analiza cada punto de la cultura en la que está inmersa la persona por medio segmentaciones, las cuales ayudaran al que el proyecto a comunicar se tenga una solución efectiva y que se acerque más a la realidad del problema.

- **Diseño gráfico como aporte a la identidad cultural:**

"A través del diseño se expresan, cualidades, formas, valores y signos que definen una cultura donde se refleja la identidad de lo que se denomina la Cultura Clásica Contemporánea." (Miranda, 2016, p.1). El diseño gráfico permite una exploración de todo lo que ve envuelto a la sociedad, y lo permite plasmar gráficamente ya sea en una marca, libro, web; donde la persona que lo pueda observar pueda identificar los rasgos característicos de la cultura que se representa.

La cultura forma el ser de la gente, y esta va construyendo sus costumbres y actos sociales propios de un pueblo. El diseño entra como una manera de difusión, donde se muestran particularidades de la identidad que se refleja, a través de una investigación se crea un concepto global que encierra varias particularidades, donde este significado es comprensible y refleja atributos que son únicos.

2.4.3.1 Semiótica:

Charles Pierce (1990) define a la semiótica como una filosofía del conocimiento, para comprender la totalidad del mundo, compuesto por un sistema de categorías las cuales abarcan todo lo conocido y por conocer. Este sistema determina las acciones y conductas, las cuales no se extraen directamente del signo, sino de lo superficial y de la acción que este provoca en las personas, involucrando tanto signo lingüístico como no lingüísticos, a modo en que el hombre conoce la realidad.

- **Signo:**

El signo es aquello que crea una relación con una persona en lugar de otra cosa en particular, donde este posee algún aspecto o identidad en específico, a todo este proceso se lo llama Semiosis.

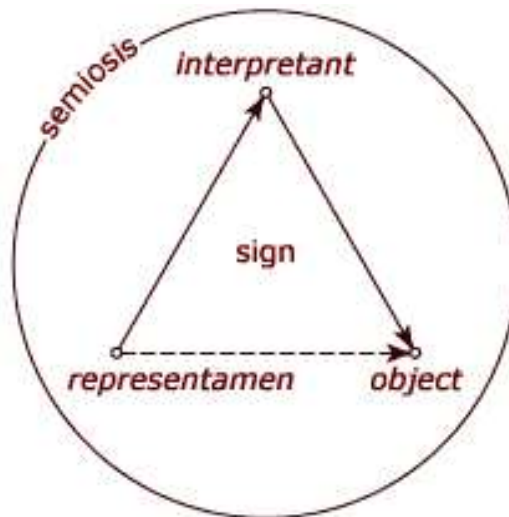


Imagen N° 4: Triada del signo

Fuente: Charles Pierce 1990

- **Objeto:**

El objeto hace referencia o aspectos, es la manifestación formal del signo como tal, a partir de una idea de aquello que acerca de lo que se tiene conocimiento.

- **Representamen:**

El Representamen son los aspectos y cualidades del cual posee un objeto, es decir es la representación inicial del signo simbólicamente a partir de una idea, en la cual se conoce parcialmente, pero no totalmente.

- **Interpretante:**

Es la representación de la imagen visual del objeto en nuestro cerebro, es la idea del representamen que interpretamos mentalmente haciendo una representación del signo en nuestra memoria, a través del conocimiento de todas sus cualidades.

2.4.3.2 Semiología:

Saussure (1998) define a la semiótica como un sistema de signos los cuales expresan ideas de los signos lingüísticos que son el seno de la vida social. La semiología se encarga de los signos utilizados en la comunicación de las personas, y de lo que hay detrás de su significado, para la adecuada comprensión, puesto que este se podrá interpretar diferente en distinto lugar y por otras personas.

- **Significante:**

El significante es la representación que se concibe al escuchar un sonido, esto ocasiona que se piense en la imagen sin tener que estar observándola, siempre y cuando se tenga conocimiento de dicha idea.

- **Significado:**

Es la interpretación del signo lingüístico, que es la imagen mental que se produce al escuchar la emisión de una palabra, a la que se asocia con significados el cual no es un objeto, más bien un concepto.

2.4.3.3 Percepción:

La percepción se define como es el conocimiento de los elementos por medio de las impresiones que comunican a los sentidos, Malgarejo (1994) comenta:

El proceso cognitivo de la conciencia que consiste en el reconocimiento, interpretación y significación para la elaboración de juicios en torno de las sensaciones obtenidas en el ambiente físico y social, en el que intervienen otros aspectos psíquicos entre los que se encuentra el aprendizaje, la memoria y la simbología. (p.48)

La percepción es punto de vista que se posee ante una determinada situación, donde las personas logran comprender el entorno en el que se desenvuelven, haciendo mención al conocimiento o idea que se posee del mismo, que genera un impacto de acuerdo a la subjetividad de cada persona, que provoca un debate posterior de la idea adquirida.

- **Percepción subjetiva:**

Es el punto de vista que cuenta cada persona, y originan distintas respuestas, en la cual se involucran varios factores como el conocimiento adquirido, el entorno que se desarrolla, y la cultura que le precede. “Son reacciones que generan un estímulo que varían de un individuo a otro.” (Malgarejo, 1994, p.55).

- **Percepción de condición selectiva:**

Se basa en enfocar la vista en un determinado punto, dependiendo de las necesidades para poder emitir un criterio, sin distraerse de su foco. “La persona no puede percibir todo al mismo tiempo y selecciona su campo perceptual en función de lo que desea percibir.” (Malgarejo, 1994, p.55).

- **Percepción temporal:**

Permite a la persona enfocarse en la situación eventualmente, similar a la perspectiva de condición selectiva, pero a diferencia de esta es solo por un lapso de tiempo definido que se retiene en la memoria, puesto que esto permite rotar entre varios elementos para

dar un veredicto. “Es un fenómeno a corto plazo (...), lo cual permite al individuo variar su centro de visión entre diferentes elementos a su alrededor” (Malgarejo, 1994, p.55).

2.4.4 Diseño editorial:

El diseño editorial se especializa en la composición de las publicaciones impresas, el cual atraiga a los lectores, a través de un equilibrio de los elementos que constituye el producto editorial.

...esta rama del diseño gráfico se encarga de la maquetación y composición de distintas publicaciones tales como libros, revistas o periódicos. Incluye la realización de la gráfica interior y exterior de los textos, siempre teniendo en cuenta un eje estético ligado al concepto que define a cada publicación y teniendo en cuenta las condiciones de impresión y de recepción. (Ghinaglia, 2009, p.3)

El diseño editorial comprende tanto el diseño exterior e interior del producto editorial, tomando en consideración que este debe ser de agrado al lector, e incentivar a la lectura del mismo; no solo cumple funciones estéticas, también comprende la función aportar conocimiento, manteniendo un lenguaje dirigido del público al cual va enfocado, dando a los consumidores una experiencia de inmersión.

El diseño editorial es el encargado de las publicaciones periódicas el cual tiene como objetivo dar a entretener a los lectores y no cansarlos, a su vez transmitir sensaciones y características únicas.

El diseño editorial es considerado una forma de periodismo visual, pues es este rango que lo distingue más fácilmente de otras disciplinas del diseño gráfico y de formatos interactivos. Una publicación editorial puede entretener, informar, instruir, comunicar o educar, o puede articularse como una combinación de todas esas acciones. (Caldwell y Zappaterra, 2014, p.6)

La comunicación de los productos editoriales debe ser clara y concisa, puesta que la gran aglomeración de elementos que se involucran pueden dificultar su comprensión, donde el diseñador editorial organiza y distribuye los armónicamente los componentes, facilitando su entendimiento, a su vez que provoca la inmersión de la persona con la publicación.

Caldwell y Zapatera en su libro “Diseño Editorial: Periódicos y revistas, Medios impresos y digitales” citan al director de arte la “Speak Magazine”, Martin Venezky (2014) comenta: “El diseño editorial es el marco que a través del que una historia dada se lee y se interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación (...) como en el tratamiento específico de la historia ...” (p.10). El diseño de los productos editoriales no solamente se basa en los estéticos que pueden llegar hacer, más bien, se enfocan en el contenido el cual estos poseen, a través de la investigación, y como el público objetivo interactúa con el tema tratado.

La compilación de información, y como esta se maneja de una forma estética, de acuerdo a las necesidades del consumidor, es lo que hace al diseño editorial, una forma de periodismo, puesto que este informa, entretiene; y deja constancia de una cultura o un pueblo, de los cuales se está exponiendo, dejando vestigios y que futuras generaciones se enteren.

- **Diseño editorial infantil:**

Alfaro (2014) es una herramienta para dar a entretener a los infantes, puesto que está enfocado de tal forma que ponga a prueba su nivel de visión de manera divertida y sin sacrificar el diseño colorido representativo de la literatura infantil. El diseño de un producto editorial enfocado a niños debe ser claro y conciso, para que los pequeños se diviertan, abriéndoles un mundo lleno de posibilidades por medio del contenido expresado, el cual sea llamativo y novedoso.

Un estudio realizado por una psicóloga infantil alemana define la preferencia de la lectura de los niños según su edad, Charlotte Bühler (1920) los clasifica de la siguiente manera:

“Niños entre 2 y 4 años prefieren historias tomadas de la vida diaria; en edades de 4 a 9 años, prefieren historias que describan acontecimientos imposibles y en las que ellos puedan hacer que se despliegue su imaginación. Entre los 9 y los 12 años aparecerían las primeras diferencias sistemáticas entre niños y niñas en cuanto a la elección de sus lecturas. Los niños prefieren historias heroicas, en las que la astucia y la fuerza desempeñen el papel principal. Las niñas, en cambio,

prefieren leer libros que describan aventuras sentimentales y románticas en las que intervengan chicas de su edad” (p.30)

2.4.4.1 Diagramación:

Es toda forma de hacer que cada una de las partes que conformar los elementos editoriales, constituyan una función, de acorde a las proporciones de la página, definidas por una plantilla en la cual se irá acomodando.

Es la composición de una página, la compaginación de diferentes elementos. Es la forma de ocupar el espacio del plano de la página (...) de tal manera que se consiga un equilibrio estético. Diagramar un diseño, consiste en dar un formato a los documentos, a todo el conjunto de elementos que lo componen, las imágenes, los textos, etc (Guerrero, 2016, p.33).

La diagramación es la disposición de los elementos de una página, ocupando los espacios estéticamente, logrando que fluya la comunicación en el papel, y que facilite el manejo de la información en el usuario, evitando la monotonía, poniendo orden uniformidad y coherencia, consiguiendo la misma línea gráfica que el resto de la publicación editorial.

- **Retícula:**

Es un conjunto de líneas que dictan los parámetros en donde situar las imágenes, texto y gráficos que componen una página, y que los elementos se adapten, creando una armonía entre todos los componentes, ayudando a resolver un problema de comunicación.

...una retícula consiste en un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato. Cada retícula contiene las mismas partes básicas, con independencia del grado de complejidad que alcance. Cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, según la voluntad del diseñador y dependiendo de la forma en que interprete los requisitos de información del material. (Samara, 2004, p.23)

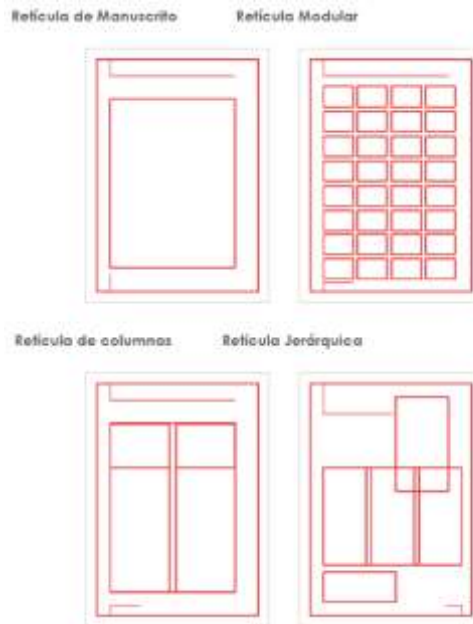


Imagen N° 5: Tipos de retículas

Fuente: Universidad de Guadalajara, 2016.

2.4.4.2 Tipografía:

Álvarez (2000) “la Tipografía como disciplina del Diseño Gráfico estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales. El diseñador gráfico (...) debe conocer las familias tipográficas para poder expresar correctamente la idea que requiere conceptualizar.” (p.6). Es la variedad de letras creadas, donde el diseñador debe seleccionar para lograr transmitir un mensaje correctamente, sin que perjudique el concepto, ni que se aleje de la identidad visual que maneja.

La correcta elección de un conjunto de fuentes, es ideal para dar a entender un mensaje; se toma varios aspectos como la legibilidad, tamaño y el tipo de letra, en donde se considera si el lector logra leer perfectamente, Álvarez (2000) menciona:

es básicamente el carácter de impresión, una tipografía está compuesta por los conjuntos de caracteres representados por todos los tamaños y grosores de una determinada clase de letra los cuales son indispensables en el diseño gráfico. Los tipos se pueden clasificar en fuentes, familias y series, para lograr estas

clasificaciones nos vamos a aprovechar de sus rasgos característicos y estilos.
(p.12)



Imagen N° 6: Morfología de las letras.

Fuente: Manuel Rivas, 2011.

- **Tipografía enfocada a niños:**

Rodríguez (2018) la forma de las letras debe ser sencillas, puesto que la cultura visual de los niños en menor que un adulto, deben ser redondeadas que no incluya ángulos, puesto que son muy agresivos. La tipografía debe tener ciertas cualidades para la correcta comprensión del niño, y que este no se distraiga, y que tampoco le resulte violento, más bien, debe evocar empatía con el niño.

El niño debe comprender las letras de acuerdo a su nivel de aprendizaje, estas por lo tanto no deben ser tan complejas; no se deben marear por los adornos los cuales posee, evitando que el niño no comprenda el texto, más bien que al momento que lea, entienda fluyendo su lectura.

2.4.4.3 Ilustración:

Es el dibujo o imagen que complementa y destaca el texto; provocando que estas tomen más fuerza, puesto que se asocian con las palabras escritas, y mostrar el mensaje de una manera visual, sirviendo de apoyo, ampliando la información escrita. “la ilustración es una disciplina que se dedica a representar conceptos (narrativos o no) mediante imágenes, con el fin de transmitir un mensaje al receptor. Su finalidad puede ser meramente estética, informativa o de conocimiento” (Nerea, 2015, p.11).

- **Ilustración infantil:**

Lovato (2000) menciona que la ilustración infantil comprende un gran campo en el que se tiene que tomar en cuenta la edad, considerando el tipo de ilustración la cual debe ser clara y legible, y de acuerdo al tema a tratar. La ilustración en un libro infantil es importante puesto que los niños se fijan más en la parte gráfica, que, en la parte hablada o escrita, lo que le permite entender directamente por el lenguaje visual ya que es un gran recurso didáctico para la educación para los pequeños.

Las ilustraciones ayudan a guiar al niño y comprender mejor la información la cual se desea transmitir, puesto que los pequeños toman más en cuenta los dibujos, que el texto.

Las ilustraciones constituyen una parte fundamental de la literatura infantil, ya que a más de ser elementos decorativos transmiten información, es decir son el soporte del contenido literario, ya que al ser observados inmediatamente se puede tener una idea del contenido del texto (Vásquez, 2014, p.341)

2.4.4.4 Formatos:

“Es la forma y la dimensión física del trabajo realizado. Cuando hablamos de formato, al hacer referencia a un archivo en diseño gráfico, estamos hablando del tamaño en el que será presentado e impreso” (Guerrero, 2016, p.34). Es la publicación física que se posee para realizar la composición editorial, en la decisión de escoger determinados formatos, se presenta por el tamaño de los pliegos conjunto con la optimización de los recursos.

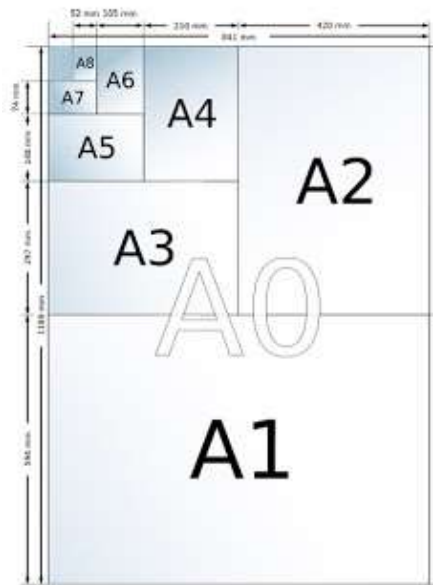


Imagen N° 7: Sistema de medida pape ISO.

- **Revista:**

Es una publicación tipo periódica, la cual ofrece una visión más exhaustiva de los sucesos, ya sea estos de interés general o sobre un tema especializado dirigido a un público específico.

- **Libro:**

Son publicaciones que superan las 25 hojas; podemos encontrar una gran variedad de libros como: de arte, científicos, infantiles, de texto, recreativos, de referencia, de viaje, novelas, biografías, etc.

- **Cartel:**

Es una lámina de papel, cartón u otro material con un mensaje visual, los cuales sirven para informar, difundir o promocionar un producto o cualquier tipo de causa.

- **Postales:**

Es una pieza de cartón rectangular, el cual se usa con la finalidad de escribir y enviar por correo sin necesidad de usar un sobre.

- **Catálogos:**

Es un producto impreso en los cuales se muestran los diferentes productos y servicios que ofrece una empresa a sus clientes, los cuales muchas veces pueden ser publicaciones periódicas.

- **Folletos:**

Es un material impreso de un número reducido de hojas, el cual sirve como publicidad, para dar a conocer o informar; estos pueden ser trípticos, dípticos flyers.

2.4.4.5 Identidad visual:

Vega (1999) “la identidad visual está formada por aquellas características que definen a las cosas y los seres y los hacen singulares.” (p.11). El conjunto de peculiaridades por las cuales se logra identificar o asimilar a un determinado elemento, es lo que se conoce como identidad visual, en la cual interviene el estilo, el color, la composición, la marca, etc.; todos estos componentes distinguibles, que se van almacenado en la memoria, y se pueda relacionar o ese elemento.

Se puede referir a la identidad visual como el reflejo de una organización, provocando un sentido de pertenencia hacia la misma, la cual debe ser clara. Esta se puede traducir en la reputación, puesto que esta va a pautar las normas de presentación hacia el público al cual va dirigido, y que se vea reflejada en todo el proceso de comunicación la cual se va utilizar.

2.4.5 Cultura

La cultura es la esencia de los pueblos; es donde nace y se forma un individuo para proyectarse en el futuro. Es la base que va formando con el pasar de los años, por un conjunto de personas, las cuales irán plasmando sus experiencias y comportamientos, para que un futuro pueda continuar con un legado. “la cultura proviene del pueblo que es la principalísima y, ahí, es donde se forma y posee un criterio” (Castellano, 2006, p.24).

El conjunto de características y valores los cuales ha adquirido una sociedad, se lo denomina cultura; es la relación entre el entorno y la gente que participa en ella. Todos los atributos que se van formando con el pasar de los tiempos, van moldeado y adquiriendo valores únicos los cuales afectan la manera de ser y hacer, que puede variar dependiendo de un determinado lugar, el cual afecta la comprensión de ciertos criterios.

Todo el conocimiento que posee un individuo o una sociedad, los cuales han ido formando costumbres hábitos e identidad, la cual van formando su carácter, que da como consecuencia adquirir ideas, comportamientos y prácticas sociales, aprendidos durante generaciones involucrados en una sociedad, adoptando un mecanismo de adaptación respondiendo a los medios en los cuales se ve implicado. “La cultura es el conjunto de todas las formas, modelos o los patrones, explícitos o implícitos, a través de los cuales una sociedad regula el comportamiento de las personas que la conforman”. (UNESCO, 1982, p.4)

2.4.5.1 Costumbres:

Es la práctica social con mayor hábito ejecutado por un individuo o grupo de individuos, por medio de la repetición del mismo acto, llevado de la mano de la cultura en la cual se ve involucrado, que está relacionadas con la adaptación del individuo en un entorno y como este interactúa con él. “la reiteración de un mismo acto acompañada de la convicción de responder a una necesidad jurídica” (Pacheco, 1989, p.12).

Las costumbres son los hábitos adquiridos por la sociedad a través de las experiencias vividas, la cual va poniendo en práctica a diario en su vida cotidiana, conformando una

identidad distintiva. Las formas de comportamiento particular que asume una sociedad que las diferencias de otras, que se van adquiriendo de generación en generación, y evolucionan y van formando parte de las tradiciones representativas de los pueblos.

2.4.5.3 Sociedad:

Es el grupo de individuos que están vinculados por una cultura en común, que se relacionan entre sí en una comunidad, creando una interacción por sujetos con las mismas costumbres, buscando sobresalir y adaptarse en el medio en que se desenvuelven. “es todo tipo de asociación o grupo formado por seres vivientes, a los que unen ciertas semejanzas o coincidencias en su constitución o en sus actividades.” (De la Torre y Sánchez, 2006, p.70).

La sociedad es la agrupación de personas unidas por semejanzas ya sea en sus ideologías, creencias, comportamiento e idioma; que se unen para poder subsistir en el medio en el cual se desarrollan, para lo cual inventan formas de comunicarse. El conjunto de semejanza en varios individuos, provoca una interacción y afinidad entre los mismos, que facilita su relación, uniendo sus diferentes similitudes y dejando una huella, la cual identifica en el futuro a dicha sociedad.

2.4.5.4 Clasificación de la cultura:

La cultura se divide en varios ámbitos, según el contexto el cual se quiera remarcar, en su investigación realizada en el 2006, Quintero clasifica a la cultura en los siguientes enunciados:

- **Cultura tópica:**

Es el estudio y el entendimiento de los símbolos tópicos, en la cual involucra un individuo cotidianamente, que proyectan valores o creencias, que son acontecimientos heredados por la humanidad, teniendo en cuenta los aspectos sociales que lo componen, provocando que una sociedad sea diferente de la otra. Incluye un listado de categorías, como la organización social, religión o economía (Quintero, 2006).

Este tipo de cultura se aprende entre las personas que se encuentran en el mismo contexto social durante un periodo de tiempo extenso, agregando un conjunto de conocimientos que posee en individuo que va adquiriendo experiencias y valores que lo vinculan íntimamente con la sociedad en la que se desarrolla, pueden ser adquiridos de otras culturas, adaptándola y convirtiéndola en suya.

- **Cultura histórica:**

Es la herencia social que se va formando, indica la relación de la sociedad con el pasado, enfocándose en hechos históricos entre los grupos que lo conforman. Tiene que ver con la historia y con la herencia de nuestros antepasados. Quinteros (2006) comenta que la cultura histórica está fuertemente asociadas a la herencia social y se distingue por el vínculo que una sociedad tiene con su pasado.

El legado del pasado va formando a las nuevas generaciones, la cual, transmitiendo saberes, tradiciones, fiestas, que está fundamentada en la memoria de los diferentes sucesos y costumbres que ha tenido la sociedad. La cultura histórica se diferencia de la tónica por el legado que influye en la actualidad, mientras la cultura tónica permite dividir saberes en diferentes temas específicos que son independientes.

- **Cultura mental:**

Son todos los hábitos o costumbres que diferencian a un individuo en particular de un grupo; pertenece a cada persona, la cual está ligada a sus conocimientos y capacidades que esta posee. Es una variedad de conceptos, o costumbres adquiridos, que impiden estímulos, los cuales provocan que una persona de los demás (Quintero, 2006).

Todos los conocimientos que adquiere cada persona, está arraigado al lugar donde se desenvuelve, de acuerdo a las experiencias consigue varias actitudes que son específicas de la persona, que va desarrollando hábitos propios, aunque pertenezca a una misma sociedad, se va diferenciado de los demás, puesto que pertenece a grupos formados, con su particular forma de pensar.

- **Cultura estructural:**

Es el conjunto de mensajes formado por signos y símbolos los cuales se vinculan entre sí, y que solo son comprendidos por las mismas personas que se envuelven en la misma sociedad. Quinteros (2006) afirma que la cultura estructural se basa en creencias, signos o conductas, los cuales han sido forjados o marcados por las relaciones que se posee con los demás individuos.

La cultura estructural enfatiza en los aspectos de los símbolos, ideas, o comportamientos que están relacionados entre sí, enfocados en un contexto social. Se basa en la sociedad que rodea al individuo y como este se comunica con los demás, usando un lenguaje y códigos que son propios de allí, y que solo son conocidos por las personas que conforman ese grupo.

- **Cultura simbólica:**

Son los significados que se otorga a cada objeto inconscientemente, o persona por una sociedad en concreto creando un concepto de reconocimiento, que es comunicada y compartida por los miembros del mismo grupo. La cultura simbólica se sustenta en los conceptos que inconscientemente se asignan, los mismos que son compartidos por una misma sociedad (Quintero, 2006).

Durante mucho tiempo el uso de símbolos fue una característica que distingue a los seres humanos de los animales, el cual compone el intercambio tanto de expresiones lingüísticas y no lingüísticas, la cual se asocia con diferentes significados que se va consiguiendo por medio del conocimiento, influenciado por la sociedad.

2.4.6 Sociología:

Es la investigación de la sociedad humana, y los diferentes comportamientos que esta posee ante diferentes fenómenos, permitiendo conocer sus cualidades, mediante su observación. Weber y Durkheim (1893) mencionan:

Es la ciencia que se enfrenta a la acción social desde un enfoque de conocimiento interpretativo para explicar causalmente: su desarrollo y sus efectos. En acción se concluye el comportamiento humano siempre que la acción individual conlleve un sentido subjetivo de la acción (...) que orienta su desarrollo en base a la comprensión del comportamiento de los otros. (p. 8).

La sociología es la ciencia que hace su aparición ante las situaciones que se percibe en la sociedad, que busca identificar los factores y los fenómenos que incidieron en las crisis la cual afecta a está, y poder comprender cambios y comportamientos que surgen en ella. Es una serie de métodos que se usa para comprender mejor a las personas y poder reflexionar sobre las relaciones que se sostiene con otros individuos.

Marín (1979) “la sociología aparece como una respuesta intelectual a la situación patente de crisis de la moderna sociedad” (p.19). El estudio de las manifestaciones humanas que aparece como una solución a los problemas que aquejan las personas, que se van suscitando en determinada época, y como los individuos se comportan ante dicho hecho, y a su vez, este fenómeno incurre en el mismo produciendo cambios, y como se adapta ante ellos.

Desde el principio de la humanidad, el ser humano ha necesitado de otros seres para apoyarse y poder salir adelante, ha esta unión se la llama una sociedad, sociedad cuyo fin es el bien común de todos los individuos que la conforman, cada uno con su manera de pensar diferente, pero con una manera de pensar global, que puede ser comprendida detenidamente y puede ayudar a la misma a solucionar sus problemas, no externamente, más bien internamente.

2.4.6.1 Entorno:

Es todo aquello que rodea a un ser en particular, pero sin formar parte de él, consistiendo en una serie de objetos físicos, zona geográfica, o un conjunto de determinadas personas, que afectan el comportamiento y la manera de desenvolverse de un individuo. “representa una serie de elementos que hacen referencia al ambiente en el que se desenvuelve el individuo (social y cultural), los cuales tienen una influencia en su

conducta ya que son parte de sus costumbres y modos de vida” (Dávila y Martínez, 1999, p.134).

Tiene una gran importancia el proceso de socialización, ya que por medio de este el individuo ira formando su carácter y su propia identidad, que serán condicionantes en la forma y la capacidad de vincularse con otros. El entorno social es indispensable en la vida de cualquier persona, puesto que el mismo interactúa con un ambiente que dota de emociones, como seguridad y confianza.

2.4.6.2 Aspectos sociales:

Pérez y Subirá (2010) comentan que los aspectos sociales se manifiestan de acuerdo con las particularidades propias de una población, como son la salud pública o la educación, en la zona que se efectuara un plan de acción. Los atributos que determinan a una organización de una establecida agrupación, en sus costumbres, tradiciones o manera de pensar, considerando todos los movimientos ocasionados por la presión social.

Los aspectos sociales comprenden un sentido de pertenencia que se comparte a nivel comunitario, la cual ejerce una influencia que radica en todos los miembros que componen una cultura y conforman una comunidad para sobresalir, incrementando a calidad y la productividad, contribuyendo al desarrollo de la sociedad, compartiendo un bien común el bienestar de la misma.

2.4.6.3 Morfología social:

Son los cambios que va sufriendo la sociedad conforme esta va avanzando, que son valorados como fenómenos de la vida, a partir del asentamiento de la población, y las actividades que se practican allí. Alude a la superficie, y dentro de esta la densidad poblacional, conjunto con otros factores que son capaces de actuar en los aspectos sociales (Durkheim, 1895).

Los cambios que aqueja la sociedad por el paso del tiempo, influye en los aspectos sociales de una comunidad; la morfología social se encarga de describir las características estructurales, constantes y variables. Está orientada a la búsqueda de rasgos generales y comunes de los individuos, con semejanzas y diferencias, y como las personas reaccionan a los cambios que actúan en el entorno que se desarrolla un grupo.

2.4.6.4 Fisiología social:

Es el funcionamiento de la sociedad que se deriva de la observación directa, enfocada a la vida mental de los individuos, en su realidad y la transformación de esta de manera objetiva, reflexionando sobre los cambios que se han originado y como este podría afectar en un futuro. La fisiología social se encarga de los procesos activos, que viene a formar parte la sociedad, como son: la moral, la religión, el derecho, o los aspectos de ámbito político (Durkheim, 1895).

La fisiología social relaciona los hechos históricos de la sociedad con datos, conociendo la disposición de las actividades realizadas, afirmando la evolución que se ha producido, analizando sí fueron previsibles o por necesidad.

2.4.7 Práctica social:

Wittgenstein (1998) define a la práctica social como un conjunto de trabajos, acciones, ejercicios, que se realizan constantemente dentro de una sociedad. Son los hábitos y la forma de ser de un grupo por sus habitantes, las mismas que definen la cultura y dan identidad a la sociedad que los realiza.

Las prácticas sociales surgen de la manera de como las personas se relacionan con el entorno y con otros individuos, desarrollan patrones y hábitos, que permite conocer lo adecuado en cada situación. Las practicas realizadas son válidas para una sociedad en específico, y puede resultar inapropiadas para otras, puesto que se relacionan con los planteamientos de la eficacia, eficiencia, calidad regidas por una cultura.

Esta busca la satisfacción de las necesidades de las personas y la superación de los problemas que los aquejan. Cada sociedad construye prácticas a través de los años y en un determinado lugar, que son apenas maneras de hacer las cosas, influenciadas por diversos factores, donde se modifican a través del tiempo; las prácticas sociales se refieren a las experiencias de las personas, que buscan solucionar una necesidad, que dependiendo de la época y las habilidades que posee, consiguiendo desarrollar otras capacidades, logrando conseguir su objetivo.

2.4.7.1 Representaciones sociales:

Moscovici (1961) “Sistemas cognitivos con una lógica y lenguaje propios (...) No representan simples opiniones, imágenes o actitudes en relación a algún objeto, sino teorías y áreas de conocimiento para el descubrimiento y organización de la realidad.” (p.369). Son productos mentales y representaciones simbólicas que se van creando las interacciones sociales, permite orientarse al individuo en el mundo materialista y social, para poder dominarlo.

Las manifestaciones sociales ayudan a la mejor comunicación entre miembros de una misma comunidad, al manejar los mismos códigos para la transferencia de información. Son conjuntos producidos por la experiencia de las personas, basándose en hacer convencionales los objetos, persona o eventos de la vida cotidiana estableciéndoles en una categoría, para promover el pensamiento colectivo, justificando las decisiones y conductas de una sociedad en particular.

2.4.7.2 Acciones sociales:

Se refiere al bienestar social, la cual mejora y organiza, para mantener una situación o mejorarla, interviniendo las necesidades. “una acción en donde el sentido mentado por su sujeto o sujetos está referido a la conducta de otros, orientándose está por su desarrollo” (Weber, 1996, p.5).

La acción social tiene un fin en común, beneficiar a los individuos que forman parte de una misma sociedad, ya que la acción social establece una relación entre las personas,

que buscan un bien común, sea independiente de la conducta que adopte cada uno. La acción social es la manera de actuar de manera voluntaria o involuntaria de pensamiento o palabra, ya que la situación en la que está involucrado afecta o influye al grupo de personas que pertenece.

- **Acción social tradicional:**

Ortega (1969) afirma que las acciones sociales tradicionales son comportamientos que son estimulados por inclinaciones de principios, reglas y costumbres de determinadas sociedades. Es la acción que responde a la cultura en la cual se ha formado el individuo, el cual solo puede practicar en un determinado lugar, está ligado al hecho histórico de un pueblo, que conoce un determinado grupo de personas, y que resultan extrañas para otras.

2.4.7.3 Prácticas sociales lingüísticas:

Es el sistema que el ser humano ha desarrollado para interactuar, estableciendo nuevas formas para crear significados, formando parte fundamental de la cultura en la que incluyen elementos que son propios. Es el sistema de comunicación adecuado de una comunidad, que involucra expresiones y códigos para poder comunicarse (Wittgenstein, 1998).

2.4.7.4 Práctica social de identidad:

Son los hábitos los cuales desarrolla cada individuo, los cuales se perciben como una condición natural de las personas, a través de las experiencias compartidas de las personas y las prácticas cotidianas dentro del entorno el cual se involucran. Son todas aquellas que provocan que las personas pertenecientes a una cultura se sientan parte del mismo grupo (Wittgenstein, 1998).

2.4.7.5 Prácticas sociales culturales:

Son las prácticas que se relacionan con la cultura que se desarrolla el individuo, puesto que esta influye en muchas facetas de la vida de a persona. Las prácticas sociales culturales tienen que ver con las tradiciones, formas de arte y expresiones de cohesión dentro de las personas de una misma sociedad (Wittgenstein, 1998).

2.4.7.6 Práctica social de costumbres y tradiciones:

Son las acciones constantes que regulan el comportamiento de los individuos, que comparte ideas o creencias con un grupo, que han ido adquiriendo a manera de herencia, se diferencia de un pueblo por realizar tener costumbre o una interpretación diferente a otra. Tienen que ver con la forma en la que antiguamente se realizaban ciertos eventos de la vida cotidiana. (Wittgenstein, 1998).

2.4.8 Juegos tradicionales:

Los juegos tradicionales son actividades en donde solo interviene la creatividad de las personas y su físico, en recursos que están a nuestra disposición sin mucha complicación, sola hace falta la necesidad de divertirse y pasarla bien.

Los juegos tradicionales se los realiza sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como (arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina, sala, dormitorio). (Ruiz, 2015, p.31)

Los juegos tradicionales son juegos en los que simplemente se necesita la creatividad de una persona para poder practicarlos, puesto que no hace falta de aparatos altamente sofisticados, sino, solo la intención de jugar y divertirse. Los juegos han cambiado, desde su forma de jugar, antes el movimiento del cuerpo era indispensable, junto con el entorno en el que se practicaba, se convertía en un mundo lleno de posibilidades.

Los juegos tradicionales son parte de la cultura intrínseca de un país, donde al momento de practicarlo se puede conocer poco a poco del mismo. Los juegos tradicionales vienen a ser un tesoro de la cultura que se puede observar a simple vista de un pueblo, y que sobreviven con el pasar de los tiempos.

los juegos tradicionales son aquellos juegos típicos de una región o país. Mediante los mismos, el niño y la niña es socializado e instruido acerca de las raíces de sus pueblos, de una manera amena y recreada, siendo esto de mucha importancia para seguir preservando la cultura de un país, en suma, constituyen un tesoro nacional de juegos practicados de generación en generación. (Luviz, 2011, p.22)

Son expresiones típicas de una región, en los cuales mantiene viva los orígenes y la esencia de su pueblo, en donde son muy relevantes para una cultura de donde son originarios, ya que son un patrimonio, los cuales han ido perdurando con el pasar de las generaciones. Estos mismos son el producto de un arduo esfuerzo por preservar la historia, puesto que son manifestaciones de un pueblo que deja rastro de su existencia.

Los juegos tradicionales son la manera divertida de conocer las memorias de un pueblo, el cual se va detallando sucesivamente ante los ojos, a medida que se los practica, es una forma muy peculiar de ir descubriendo la historia, las costumbres de una sociedad, se observa la raíz de una cultura que ha construido un legado con el pasar de los tiempos y que se ha heredado a través de los tiempos.

2.4.8.1 Valores:

Los principios, o cualidades que se aprenden, que impulsan a actuar de una determinada manera a un individuo con respecto a una persona, objeto, o animal; son las conductas que expresan los interés y sentimientos, definiendo su manera de pensar en cómo comparten con otros. Son aquellas aptitudes que se van desarrollando en los seres humanos, dichas cualidades nos seducen y nos acarrear a preferirlas frente a otras que no son llamativas o simplemente nos son indiferentes (Ortega, 2001).

Luviz (2011) menciona que los juegos tradicionales brindan un excelente desarrollo, de las actitudes y aptitudes sociales y emocionales de los niños. Jugar con los demás

implica compartir experiencias, respeto, colaboración, obedecer reglas y muchas otras virtudes más. Los juegos tradicionales ayudan a promover los valores, puesto que, al interactuar con otras personas, desarrollan una diversidad de capacidades las cuales facilitan el desarrollo de los estudiantes, ya que aprenden la vida por medio del juego.

Luviz en el 2011 expone los valores que aportan la práctica de los juegos tradicionales:

- **Valor psicológico:**

Por medio del juego, el niño posee la oportunidad de poder formar su personalidad, fortaleciendo su propio yo. Son los valores donde se puede apreciar la conducta de un individuo, permitiendo una mejor orientación y la valoración del entorno el cual los rodea, y con las personas que se inmiscuyen en su círculo social.

- **Valor social:**

Brinda una serie de experiencias en base a las relaciones sociales, en donde, los estudiantes aprenderán a involucrarse en diferentes grupos sociales, en las cuales desarrollaras actitudes como compañerismo, comunicación, respeto, liderazgo. Son valores que se conforman del comportamiento social, se refiere a las experiencias que va viviendo, donde se aprende la compartir con los demás individuos, fortaleciendo los lazos con las demás personas.

- **Valor físico:**

Hace referencia a la energía física, la cual sirve para el buen desarrollo y fortalecimiento del cuerpo. Buscan la salud y la perfección del cuerpo humano, lo que llevan al bienestar físico, es la forma de estar saludables por la práctica de actividades, satisfaciendo la necesidad de seguridad, evitando que el cuerpo se desgaste rápidamente.

- **Valor intelectual:**

Autoriza a que los pequeños interpreten por medio de su creatividad diversas circunstancias que pueden ser de la vida real o un producto de su imaginación. Los

juegos tradicionales mejoran el razonamiento, imaginación y la retención de la memoria de las personas, por medio de la reflexión, la cual, va estar siempre arraigado a la subjetividad de cada persona, y como está se relaciona con el entorno utilizando la creatividad, desarrollando la actividad mental.

2.4.8.2 Actividad lúdica:

Son las actividades que fomenten la formación y la personalidad de un individuo, que se utiliza para el disfrute y diversión de los participantes, incluso como una herramienta educativa, Cuello (1975) menciona:

Las actividades lúdicas, es una actividad naturalmente feliz, que desarrolla integralmente la personalidad del hombre y en particular su capacidad creadora. Como actividad pedagógica tiene un marcado carácter didáctico y cumple con los elementos intelectuales, prácticos, comunicativos y valorativos de manera lúdica. (p.12)

Por medio de las actividades lúdicas las personas desarrollan las capacidades de participación afectiva, ya que el sentido del aprendizaje se convierte en una experiencia feliz para el niño, obteniendo un aprendizaje significativo, potenciando las actividades sociales, formando un carácter más creativo.

Los juegos tradicionales aportan un sin número de beneficios a quienes los practican, en especial a los pequeños, puesto que les ayuda a desarrollar su motricidad.

- **Motricidad fina:**

“La motricidad fina comprende la capacidad de utilizar los pequeños músculos con precisión y exactitud, lo cual implica un elevado nivel de maduración y aprendizaje prolongado para la adquisición plena de cada uno de sus aspectos” (Guamán, 2015, p.25). Desarrollar la movilidad de los músculos es importante, puesto que los mismos, ayudaran a que los niños crezcan de una manera correcta, y que no tengan problemas en el futuro con la motricidad en su cuerpo.

Los pequeños deben adquirir la motricidad fina, se irán sugestionando a su cuerpo a perfeccionar los movimientos con el pasar del tiempo, en la investigación acerca sobre el “Desarrollo de la motricidad fina a través de técnica grafo-plásticas”, Palacios (2013) comenta que:

El niño debe pasar por tres etapas sumamente importantes para desarrollar correctamente la motricidad fina: Etapa inicial (a través de la observación el niño puede alcanzar un modelo o imitación), etapa intermedia (el niño mejora la coordinación y el desempeño de los movimientos, realizando un control sobre estos), etapa madura (el niño integra todos los elementos en una acción bien ordenada e intencionada). (p.10)

- **Motricidad gruesa:**

La motricidad se basa en los movimientos generales del cuerpo, y que el niño al lograr desarrollar esta capacidad, pueda mover su cuerpo a voluntad sin ningún problema, y ninguna anomalía. “... el aspecto más global y conlleva que el niño haga todos los movimientos más generales, interviniendo en todas las partes del cuerpo” (Comellas y Perpinyá, 2003, p.54).

A través de la motricidad gruesa se obtiene a lo que muchos expertos denominan subastados, Paola Chuva (2016) en su investigación los enlista y son:

Dominio corporal dinámico: Es la capacidad que tiene una persona de controlar diferentes partes del cuerpo voluntariamente como son los brazos y las piernas.

Coordinación general: Es cuando una persona tiene conciencia de todo su cuerpo y lo puede mover a voluntad utilizando cualquier tipo de movimiento.

Equilibrio: Es la capacidad de poder mantener estable y en la posición en la cual se desee sin caerse.

Ritmo y tiempo: Es el lapso de tiempo que se separa para un movimiento en específico de una manera armónica y equilibrada.

Coordinación Visio-motriz: Es la perfecta relación del movimiento del cuerpo con la visión, en la cual se necesita la interacción de los elementos: cuerpo, sentido, oído, visión, conjunto con el movimiento de un objeto.

Dominio corporal estático: Son actividades motrices que ayudan al adecuado autocontrol, relación y respiración.

Por medio de la motricidad gruesa se obtiene a lo que muchos expertos denominan subastados, Paola Chuva (2016) en su investigación los enlista y son:

2.4.8.3 Clasificación de los juegos tradicionales:

Los juegos tradicionales buscan desarrollar las habilidades de las personas mediante su práctica, aportando mediante la motricidad y el aprendizaje, de esta manera algunos juegos poseen categorías en las que se pueden abarcar, Luviz clasifica a los juegos tradicionales de la siguiente manera:

- **Juegos tradicionales colectivos:**

Son aquellos en los cuales se necesitan de dos personas o más personas para poder ejecutarlos, en los que probablemente se para la cooperación, o la competición. En esta categoría podemos encontrar juegos como: el escondite o stop.

- **Juegos tradicionales verbales:**

Son aquellos juegos en los que se utilizan el habla para poder entretenerse, lo cual no implica que estos no necesiten movimiento constante del cuerpo. Entre los juegos que se encuentran en esta categoría están las adivinanzas, telegrama, teléfono descompuesto, gallinita ciega, retahíla

- **Juegos tradicionales con objetos:**

Son el tipo de juegos que apoyan la diversión en un objeto, que son recursos fácilmente disponibles en el entorno; estos al poseer la ayuda de un elemento pueden ser individuales como colectivos. Entre los juegos que se encuentran en esta clasificación están: saltar la cuerda, el trompo, las canicas, la cometa, carrera de sacos, el yoyo, velero, el palo encebado.

- **Juegos tradicionales con partes del cuerpo:**

Son juegos que para su ejecución la actividad física es fundamental, ya sea en mayor o menor medida, siempre estará en movimiento una parte del cuerpo, sin ningún apoyo de objetos para poder practicarlos, en los cuales no se necesita de ningún objeto, se caracteriza por ser juegos de parejas o grupos para competir. Los juegos que podemos encontrar son piedra papel o tijeras, pares o nones.

- **Juegos tradicionales de persecución:**

Son tipos de juegos que se necesita para su práctica dos o más personas, donde el objetivo es atrapar a los demás jugadores que huyen, los cuales están en constante actividad física. Los juegos que pertenecen a esta categoría están e gato y el ratón, policías y ladrones, las cogidas.

- **Juegos tradicionales individuales:**

Consiste en práctica de un juego por parte de un solo individuo, el cual se puede ayudar de objetos que están en su entorno, para poder ejecutarlos como: el yoyo, el trompo.

2.4.8.4 Juegos tradicionales ecuatorianos:

Arévalo (1994) “En Ecuador existen un gran bagaje de juegos infantiles que constituyen parte de nuestro patrimonio cultural, que son motivos de publicaciones, estudios psicológicos, recreativos pedagógicos” (p.37). Estas actividades son la manifestación cultural de un pueblo los cuales se transmiten de generación y que son la expresión de identidad del país.

La Subsecretaría de Educación en su documento de Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memorias e Identidad del año 2012, informa sobre las características que poseen los juegos populares tradicionales del Ecuador.

...los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de sentir y de pensar y actuar de nuestro pueblo. En los juegos populares la gente juega con los demás, y no contra los demás. Son juegos asociativos y no de competencia. Se juega para vencer desafíos u obstáculos, y no para superar a los demás. Se busca la participación de todos sin distinguir la raza, sexo, religión, estatus social, etc. Se da importancia a las metas colectivas y no a las metas individuales. Se procura la colaboración y el aporte de todos. Se busca eliminar la agresión física contra los demás. Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, amistad, solidaridad. (Subsecretaría, 2012, p.12)

La investigación realizada por Diana Arévalo en el 1994 “Los juegos tradicionales ecuatorianos” reúne y describe una lista de los juegos infantiles que son parte del patrimonio cultural del país, en la cual rescata la importancia de estos mismo, donde muestra los participantes, materiales y el desarrollo de los juegos.


Nombre del Juego: Trompo	
Participantes: Los que deseen	
Materiales: Un trompo y piola	
Espacio para jugarlo: Terreno de tierra o cemento	
Desarrollo: <ol style="list-style-type: none"> 1.-El que más baila: Todos los niños lanzan el trompo al mismo tiempo, y cuyo trompo que cae al último será el ganador. 2.-Las arriadas: Se señala el terreno donde los trompos van a bailar, donde se requiere dos trompos por niño, por sorteo se decide quien pone el trompo en el suelo que se le domina “chichero”, donde los demás niños empujen con el otro trompo hasta la línea marcada, donde el dueño del trompo “chichero” tratara de impedir que lo saquen, el jugador que logre sacar el trompo gana. 3.-Los quiños: Se dibuja un círculo con secciones numeradas, donde los jugadores lanzas sus trompos empujado al enemigo llevándole al número más alto, lo que decidirá cuantos golpes recibirá el ganador del trompo al perdedor. 	

Gráfico N° 5: Ficha del juego tradicional del trompo.

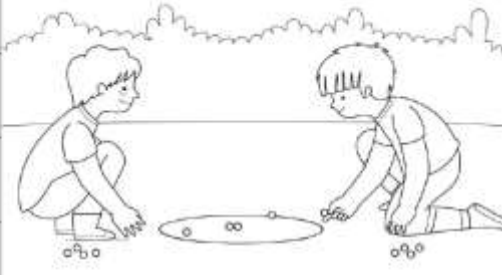
Nombre del Juego: Canicas	
Participantes: 2 o más jugadores	
Materiales: Varias "canicas" por jugador	
Espacio para jugarlo: Terreno de tierra	
Desarrollo:	
<p>1.- Culebra o "churo": En un piso de tierra se dibuja una línea como serpiente donde las bolas puedan pasar perfectamente, a una distancia establecida, se cavan unos hoyos en la línea, cuando comiencen a "tingar" las bolas, donde un jugador logre embocar en los hoyos tendrá 2 o 3 tiros más según lo acordado. Si la bola sale de la línea, el jugador tendrá que comenzar desde el inicio; el ganador será quien llegue más rápido a final, y a cada jugador que logre "tingar" en el camino regresaran dos puestos atrás (los hoyos cavados determinan los puestos).</p> <p>2.- "Tingadas": Se dibuja un círculo en el terreno y se procede a colocar varias "canica" dentro, cada jugador debe lanzar una bola para sacar las demás "canicas". Si su "canica" se queda dentro del círculo pierde y pasa a lanzar con otra "canica" hasta que un jugador o el mismo la saque.</p>	

Gráfico N° 6: Ficha del juego tradicional de las canicas.

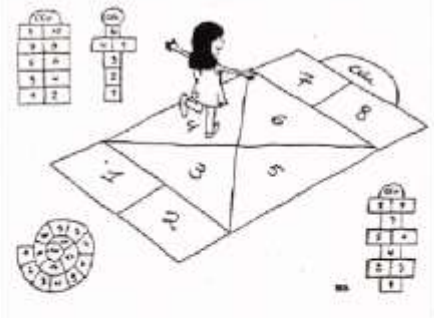
Nombre del Juego: Rayuela	
Participantes: Mínimo 2 jugadores	
Materiales: Tizas y fichas (Piedras, tapas, etc.)	
Espacio para jugarlo: Terreno de tierra o cemento.	
Desarrollo:	
<p>1.- Culebra o "churo": Se dibuja una figura específica con números, y los jugadores deben lanzar la ficha desde un espacio establecido. La ficha debe caer en el casillero de acuerdo a los números, donde el jugador debe ir por la rayuela saltando en un solo pie, y si toca la línea pierde y vuelve a empezar desde el principio, la persona que logró recorrer todos los casilleros de la rayuela sin equivocarse gana.</p>	

Gráfico N° 7: Ficha del juego tradicional de la rayuela.


Nombre del Juego: La sogá	
Participantes: Según la variante del juego	
Materiales: Una sogá de 2 metros	
Espacio para jugarlo: Patio	
Desarrollo: <p>1.-El reloj: Dos jugadores agitan la cuerda, para que los demás salten, cada uno debe dar un salto por cada hora del reloj que se le asigne, empezando desde de 00h00. El juego concluye cuando un jugador logra dar 12 saltos por las 12 horas sin equivocarse.</p> <p>2.-Vinagrillo: Se agita la sogá los más rápido y se observa quien logra dar más saltos sin equivocarse.</p> <p>3.-Los oficios: Cada vez que un jugador salta dice una frase, si salta una niña dirá: moja, viuda, soltera casada; y si es un niño repetirá: gringo, albañil, zapatero, chofer. Se agita la cuerda repitiendo las frases correspondientes, hasta que falle, y tomara el rol de la frase en la que se equivocó.</p>	

Gráfico N° 8: Ficha del juego tradicional de la sogá.


Nombre del Juego: Macateta	
Participantes: Mínimo 2 jugadores	
Materiales: Una pelota grande que rebote, y 4 pelotas más pequeñas.	
Espacio para jugarlo: Patio	
Desarrollo: <p>Se colocan las cuatro pelotas pequeñas formando un cuadro, la bola grande debe rebotar mientras se recoge las demás bolas una por una, colocándose en la mano de cada participante. Pierde el jugador que deje caer una pelota pequeña y pasa a ser turno del siguiente competidor.</p>	

Gráfico N° 9: Ficha del juego tradicional de la macateta.


Nombre del Juego: Sin que te roce	
Participantes: 10 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno grande y espacioso	
Desarrollo: <p>Un niño agachado hace de “burro” y los demás saltan por encima de él apoyados únicamente por las manos y se sitúa delante, así con cada niño, donde cada vez que salten por cada “burro” van cantando y haciendo gestos, cada jugador que no logre lo que la frase dicta obtendrá una penitencia.</p> <ol style="list-style-type: none"> 1.Primera: Sin que te roce (sin tocar). 2.Segunda: Que se te hunda (el niño procura desmoronar al “burro”). 3.Tercera: De rodilla en tierra (el saltador procura caer sobre una rodilla). 4.Cuarta: Que se parta (el jugador salta con las manos juntas, poniendo peso en la espalda del “burro”). 5.Quinta: Mi espolín te hinca (el jugador salta golpeando las costillas con el talón al “burro”). 6.Sexta: Chúpate está (el jugador salta y le pega una palmada en el trasero al “burro”). 7.Séptima: Con chulla mano (el jugador salta apoyándose con una sola mano). 8.Octava: Pirámide (el “burro” levanta el cuerpo agachando la cabeza, donde los jugadores deben saltar apoyándose en sus hombros). 9.Novena: Cristal (el “burro” alza la cabeza). 	

Gráfico No 10: Ficha del juego tradicional sin que te roce.


Nombre del Juego: Estatuas	
Participantes: Mínimo 4 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno grande y espacioso	
Desarrollo: <p>Los participantes se colocan en fila, y caminan por medio de obstáculos uno tras otro. Un jugador designado está de espaldas y da la orden de “estatuas”, y se da la vuelta, y todos los competidores deben quedarse inmóviles, el jugador que se mueva y sea observado el participante que da la orden, sale del juego. El ganador es aquel que quede al último sin moverse, y ser atrapado por la persona que da la orden.</p>	

Gráfico N° 11: Ficha del juego tradicional las estatuas.

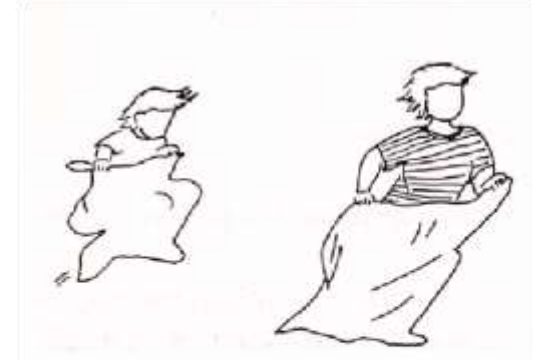
Nombre del Juego: Ensancados	
Participantes: Varios jugadores	
Materiales: Costales por cada participante	
Espacio para jugarlo: Terreno grande y espacioso	
Desarrollo: <p>Se traza una línea de salida, donde los competidores se ponen en fila metidos en el costal hasta la cintura. A una señal comienza la carrera donde los jugadores deben avanzar dando brincos alcanzado a meta sin salirse del costal, ganando el primero que llega a la meta establecida.</p>	

Gráfico N° 12: Ficha del juego tradicional los ensancados.

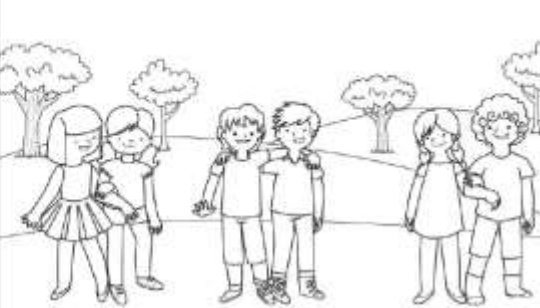
Nombre del Juego: Carrera de tres pies	
Participantes: Varios jugadores en pareja	
Materiales: Cuerdas, pañuelos para amarrar los pies de los participantes.	
Espacio para jugarlo: Terreno grande y espacioso	
Desarrollo: <p>Cada pareja se amarra una pierna derecha con la izquierda de la otra persona. Desde una salida establecida a una señal comienza la carrera donde los participantes deben correr hasta la meta sin desamarrarse las piernas, ganando la pareja que llegue primero a la meta.</p>	

Gráfico N° 13: Ficha del juego tradicional de carrera de tres pies.

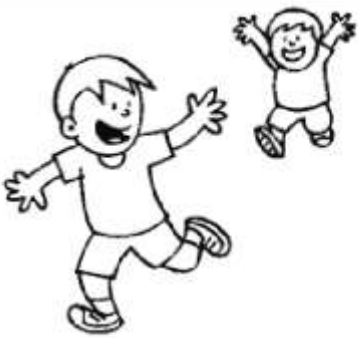
Nombre del Juego: Cogidas	
Participantes: Más de tres jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno grande y espacioso	
Desarrollo: <p>Se señala con una tiza, carbón o pedazo de un ladrillo un sector. A uno de los jugadores será seleccionado para que persiga a los demás niños; a una señal establecida por los jugadores los niños saldrán de las bases marcadas por la tiza, y si el jugador seleccionado logra atrapar a uno de los niños antes que llegue a una base, este pasara a ser el perseguidor, y el juego continúa así sucesivamente.</p>	

Gráfico N° 14: Ficha del juego tradicional de las cogidas.


Nombre del Juego: La gallinita ciega	
Participantes: Mínimo 6 máximo 10 personas	
Materiales: Un pañuelo para vendar los ojos	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio y espacioso	
Desarrollo: <p>Se designa un participante al que se le venda los ojos para que no vea nada, y se le da tres vueltas, en medo de un grupo de niños, donde la “gallinita ciega” tendrá que buscar a los otros participantes, los cuales llamaran su atención gritando o tocando a la “gallinita”. El jugador que se deje atrapar tomará el papel de la “gallinita ciega” el comienza de nuevo el juego.</p>	

Gráfico N° 15: Ficha del juego tradicional de la gallinita ciega.


Nombre del Juego: El gato y el ratón	
Participantes: Mínimo 10 máximo 20 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio y espacioso	
Desarrollo:	
<p>Los participantes se toman de la mano formando un círculo, colocando en el centro a la persona que va hacer de gato, en la cual inician un dialogo. Dicho el dialogo el ratón escapa de círculo y el gato comienza a perseguirle. El juego termina cuando el gato atrapa al ratón y este último pasa a ser el gato, o si el ratón llega al círculo el gato tiene que perseguir a otro jugador.</p>	
<p>Gato: Ratón ...ratón. Ratón: ¿Qué quieres gato ladrón? Gato: Comerte quiero. Ratón: cómeme si puedes. Gato: ¿Estás gordito? Ratón: Hasta la punta del rabito.</p>	

Gráfico N° 16: Ficha del juego tradicional del gato y ratón.

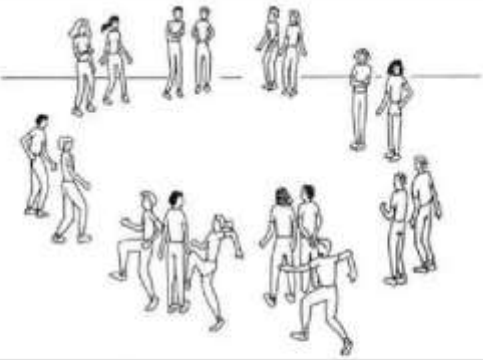
Nombre del Juego: Agua de limón	
Participantes: Mínimo 8 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio y espacioso	
Desarrollo:	
<p>Los participantes se toman de la mano formando un círculo, rotando sobre su propio eje cantando: “Agua de limón, vamos a jugar, el que se queda solo solo se quedará”. De inmediatamente se formarán grupos de 2, 3, 4 niños y así consecutivamente; aquel jugador que se quede sin pareja deberá salir del juego.</p>	

Gráfico N° 17: Ficha del juego tradicional agua de limón.

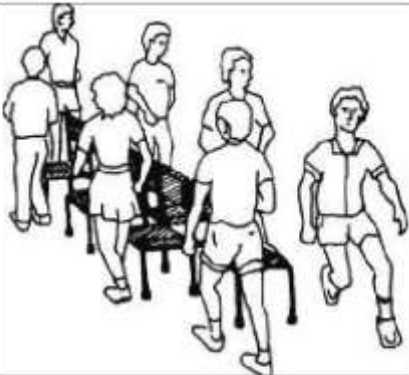
Nombre del Juego: Baile de la silla	
Participantes: Mínimo 6 jugadores	
Materiales: Sillas de madera o plástico	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio	
Desarrollo:	
<p>Se colocan los jugadores, y de acuerdo al número de participantes se colocan las sillas restando una. Los participantes al sonido de la música deben moverse alrededor de las sillas, y en el momento en el que la música deje de sonar los jugadores se sientan, quien no logre sentarse completamente o se quede sin silla será eliminado, y se procederá a quitar una silla. Así sucesivamente hasta que quede dos participantes y una sola silla; el ganador será el jugador que logre sentarse correctamente en la silla en la ronda final.</p>	

Gráfico N° 18: Ficha del juego tradicional del baile de la silla.


Nombre del Juego: Carretilla	
Participantes: Mínimo 4 jugadores (parejas)	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio	
Desarrollo:	
<p>En un terreno se traza una línea la cual será el punto de partida, entre parejas una se agacha con los brazos hacia delante, mientras el otro jugador le sostiene las piernas. A la voz de mando (decide quien da) se inicia la carrera, donde aquella pareja que llegue primero a la meta establecida sin soltarse y sin hacer trampa será el ganador.</p>	

Gráfico N° 19: Ficha del juego tradicional de la carretilla.


Nombre del Juego: Policías y ladrones	
Participantes: Mínimo 6 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio	
Desarrollo: De acuerdo al número de participantes, se hacen dos grupos, la mitad serán los policías y la otra mitad serán los ladrones, los cuales tendrán que escapar y esconderse de los policías. A su vez estos tendrán que llevarlos a “la cárcel” (lugar previamente establecido), donde los ladrones tendrán que liberarlos. Se determinará un tiempo establecido, donde si los policías no logran atrapar a todos los ladrones perderán y viceversa, si los policías logran atrapar a todos los ladrones estos ganarán.	

Gráfico N° 20: Ficha del juego tradicional de los policías y ladrones.


Nombre del Juego: Yoyo	
Participantes: 1 jugadores	
Materiales: Un yoyo	
Espacio para jugarlo: Cualquier lugar	
Desarrollo: Consiste en hacer bajar y subir el yoyo sin que la cuerda del yoyo se enrede. De aquí de acuerdo al dominio de cada jugador existen varios trucos: Dormida: Consiste en bajar el yoyo y que se vuelte sin moverse estático en un solo lugar. Columpio: Se baja el yoyo y se crea un triángulo con la cuerda del yoyo, y se le hace pasar por medio del triángulo balanceándolo hacia adelante y atrás.	

Gráfico N° 21: Ficha del juego tradicional del yoyo.


Nombre del Juego: Elastico	
Participantes: Mínimo 3 jugadores	
Materiales: Un elastico de 2 metros	
Espacio para jugarlo: Cualquier lugar	
Desarrollo:	
<p>Consiste en que dos personas se colancan el elastico entre en los tobilo y lo estiran, para que la otra persona pueda saltar sobre el. A medida que la peronas siga avanzando, las otras dos personas suben el elastico hacia otra parte de cuerpo hasta que llegue a la corona de su cabeza. Si la persona del medio se equivoca pasa el turno al siguiente jugador.</p>	

Gráfico N° 22: Ficha del juego tradicional del elástico.


Nombre del Juego: Cometa	
Participantes: 1 jugadores	
Materiales: Una cometa y piola (10 metros)	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio y espacioso	
Desarrollo:	
<p>En un terreno amplio y espacioso se trata de voar la cometa, para lo cual la persona tiene que correr para que esta se eleve, y seguir soltando la piola para que se eleve cada vez más alto y no se caiga.</p>	

Gráfico N° 23: Ficha del juego tradicional de la cometa.


Nombre del Juego: Cometa	
Participantes: Mínimo 6 jugadores	
Materiales: Ninguno	
Espacio para jugarlo: Terreno amplio	
Desarrollo: El juego consiste en que un grupo de jugadores agarra de un poste o arbol abrazados entre sí, como formando capas de una cebolla, mientras otro grupo de personas los jala intentando separarlos, teniendo un limite de tiempo. Si en el tiempo establecido no logran separarlos estos pierden y se tienen una penitencia, lo mismo con el grupo que se deja separar antes de que el tiempo se agote.	

Gráfico N° 24: Ficha del juego tradicional de la cebolla.

2.5 Formulación de hipótesis

Hipótesis Alternativa:

El diseño editorial aportará en la recuperación de los juegos tradicionales en los niños de educación básica de la ciudad de Ambato.

Hipótesis Nula:

El diseño editorial no aportará nada en la recuperación de los juegos tradicionales en los niños de educación básica de la ciudad de Ambato.

2.6 Señalamiento de las variables

2.6.1 Variable dependiente

Juegos Tradicionales

2.6.2 Variable independiente

Diseño Editorial

CAPÍTULO III

3. MARCO METODOLÓGICO

3.1 Enfoque de la investigación

Para la siguiente investigación se determinará un enfoque cuali-cuantitativo, puesto que se necesitará de la recolección de datos estadísticos, así como se necesitará saber los atributos y características del problema a investigar.

3.1.1 Cualitativo:

Guanulema (2018) “Analiza las estrategias comunicacionales, buscando la comprensión de los fenómenos sociales empleando la observación naturalista y a participativa con enfoque etnográfico y humanista, además de la comprensión y descripción de los factores de incidencia del problema” (p.81). El enfoque cualitativo es aquel que se enfoca de los atributos, características sin ninguna medición numérica, busca descubrir o afirmar preguntas de la investigación que se está realizando por medio de los observadores.

3.1.2 Cuantitativo:

El enfoque cuantitativo se basa en la recolección de información en forma de datos estadísticos, por medio de una medición numérica, en el cual se puede hacer un análisis por medio de los números arrojados., Toscano (2018) menciona:

Es la virtud de la aplicación de procesos matemáticos, parte de la información recolectada será a través de instrumentos de investigación mismos que reflejarán las condiciones reales en la que se desarrolla el problema cuyos resultados serán valorados de forma estadística. (p.81)

3.2 Modalidad Básica de la Investigación

3.2.1 Bibliográfica

La modalidad bibliográfica es aquella que se basa en el sustento de la documentación de libros, artículos, etc.; es decir todo aquello que este comprobado por escrito comentan lo siguiente. “La investigación documental –bibliográfica tiene el propósito de detectar y ampliar y profundizar enfoques, teorías, conceptualizaciones de diversos autores sobre cuestión determinada, basándose en documentos (fuentes primarias), o en libros, revistas, periódicos y otras publicaciones (fuentes secundarias)” (Naranjo y Herrera, 2004).

3.2.2 De campo.

La investigación de campo es aquella que se encarga que el investigador este en el lugar de los hechos, donde ocurre todo, en donde pueda analizar y estudiar el fenómeno de primera mano Naranjo y Herrera (2004) mencionan lo siguiente:

Investigación de campo es el estudio sistemático de los hechos en el lugar en que se producen. En esta modalidad el investigador toma contacto en forma directa con la realidad, para obtener información de acuerdo con los objetivos del proyecto. (p.87)

3.3 Nivel o tipo de investigación

3.3.1 Exploratorio:

El nivel exploratorio ayuda a reconocer variables de un interés investigativo para poder generar una hipótesis, y medir un problema poco investigado o simplemente desconocido en un contexto, Hernández, Fernández y Baptista (1996) refieren que:

Los estudios exploratorios se realizan cuando el objetivo es examinar un problema o tema de investigación poco estudiado, el mismo que no ha sido abordado anteriormente y del cual existen muchas dudas, (...) o se desea abordar el estudio desde diversas perspectivas que aún no han sido consideradas en cuanto a las variables o sus dimensiones. (p.44)

3.3.2 Descriptivo:

El tipo de investigación descriptivo compara entre varios fenómenos, donde su función es clasificar elementos y estructuras bajo definidos criterios, recolectando datos variables, Hernández, et al. (1996) mencionan que:

Consiste en describir los fenómenos, situaciones, contextos y sucesos, reconociendo cómo son y cuáles son sus manifestaciones y características, del objeto investigado para especificar sus propiedades, características, o perfiles de diferentes personas, grupos, comunidades, objetos, o alguna otra particularidad del fenómeno que se está analizando. (p.17)

3.3.3 Explicativa:

Toscano (2018) “se enfoca en llenar la necesidad y las expectativas de los usuarios. En base a la investigación descriptiva se puede explicar claramente el problema, generando un conjunto de conclusiones y recomendaciones que servirán de base para la propuesta” (p.57). El nivel explicativo ayuda a descubrir las causas del problema a

investigar, detectando ciertas circunstancias, cuyo fin es ayudar a comprobar una hipótesis.

3.3.4 Correlacional:

Hernández, et al. (1996) “Este tipo de investigación, pretende responder a preguntas de investigación para conocer la relación o grado de asociación que existe entre dos o más conceptos, categorías o variables en una muestra o contexto particular” (p.45). El tipo de investigación correlacional indaga la relación del comportamiento de una variable con otra, midiendo su vínculo en un grupo o población determinada.

3.4 Población y muestra

- **Población:**

La población es el conjunto de personas que tiene similitudes, que pertenecen a un grupo gigantesco de personas, que son seleccionadas como objeto de estudio. Juez (2010) comenta: “Es el total de la población que comparten algún conjunto de características comunes, comprenden el universo de la investigación” (p.58).

La población con la que se trabaja en la presente investigación serán niños de entre los 7 a 10 años de edad, lo que equivale a 3ro a 6to grado de educación básica, El juego es el lenguaje principal de los niños. Contreras (2014) comenta que. “A través del juego el niño expresa todo su mundo interno: lo que le pasa, lo que siente, lo que piensa. Es mediante él, que el niño desarrolla su sistema cognitivo, emocional y psicológico.” (p.39).

Los juegos tradicionales funcionan como una distracción para los niños, abriendo amplias posibilidades para su desarrollo y beneficios hacia los alumnos dentro de los centros escolares, Larín (2015) menciona que:

El juego es un instrumento de aprendizaje muy importante, que contribuye al desarrollo de las funciones cognitivas, sociales, emocionales, psicomotores y en el proceso de formación de la personalidad. El niño, al interactuar con juguetes y otros niños desarrolla su mente, su creatividad y sienta las bases para su futura vida académica y laboral. (p.41)

- **Muestra:**

Datos arrojados por el Ministerio de Educación del Ecuador (2017) en el documento de Registro administrativo 2017-2018, se muestran el número de estudiantes por institución y grado escolar pertenecientes de 3ro a 6to grado de educación básica, dando un resultado de 7.097 estudiantes en las 35 escuelas de educación básica que se encuentran la ciudad de Ambato.

El Ministerio de Educación del Ecuador dictamina que la educación básica abarca desde el primer grado, mismo que divide en subniveles, para la siguiente investigación se empleará los siguientes:

Básica elemental: Corresponde de 2º, 3º, 4º grados de educación básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad.

Básica media: Corresponde a 5º, 6º, 7º grados de educación básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 7 a 10 años de edad.

- **Calculo de la muestra:**

$$n = \frac{Z^2(p)(q)N}{Ne^2 + Z^2pq}$$

N= población (7.097)

Z= nivel de confianza 95%(1,96)

p= probabilidad de éxito (0,5)

q=probabilidad de fracaso (0,5)

e= margen de error admitido 5% (0,05)

n= tamaño de la muestra

$$n = \frac{(1,96)^2(0,5)(0,5)(7097)}{(7097)(0,05)^2 + (1,96)^2(0,5)(0,5)}$$

$$n = \frac{6.815.9588}{17.7425 + 0.9604}$$

$$n = \frac{6.815.9588}{18.7029}$$

n= 365 Número de personas a encuestar.

Estudiantes de educación básica de 3ro a 6to grado de educación básica	365
Profesionales de diseño	3
Psicólogos estudiantiles	2
Docentes	3
Historiador	1
Total	374

3.5 Operacionalización de variables

Tabla N° 1:

Operacionalización de Variables, Variable Independiente.

Categorización	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Diseño Editorial “El diseño editorial es el marco que a través del que una historia dada se lee y se interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación (...) como en el tratamiento específico de la historia (...)” (Caldwell y Zapatera 2014, p.10).	Diseño	¿Cómo empezaría a abordar el diseño de un producto editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato?	Entrevista profesional de diseño
		¿Cuáles son los elementos más importantes a tomar en cuenta en este tipo de proyectos?	
		¿Cuáles son las características que deben poseer los productos editoriales dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?	
	Diagramación	¿Cómo plantea la retícula para un producto editorial de educación básica?	Entrevista profesional de diseño
		¿Qué características debe poseer las tipografías empleadas en productos editoriales enfocados a niños de educación básica?	Entrevista profesional de diseño
	Comunicación Visual	¿Cuál es la paleta de colores adecuada para el diseño de un producto editorial de educación básica?	
		¿Cuáles son las principales características de la ilustración infantil?	
		¿Cómo describiría el lenguaje visual a utilizar a niños de educación básica de 7 a 10 años?	
	Formato	¿Escoja cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?	Encuesta muestra
		¿Qué tipo de formato es el más recomendable para un producto editorial de educación básica?	Entrevista profesional de diseño
¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?		Encuesta muestra	

Categorización	Indicadores	Ítems	Instrumentos
	Canal	¿Conoce materiales didácticos para un mejor aprendizaje en los niños? ¿Qué material didáctico piensa usted que es el indicado para que los niños practiquen los juegos tradicionales? ¿Cuál cree usted que es la mejor manera que conozcan y practiquen los juegos tradicionales? - ¿Cuáles son los contenidos adecuados para un libro de educación básica? - ¿Qué actividades son ideales para reforzar el aprendizaje en los libros? - ¿Qué características debe poseer los libros dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años??	Entrevista Psicologo estudiantil Entrevista Docente

Autor: Bonilla López, Stalin Alexander.

Tabla N° 2:

Operacionalización de Variables, Variable Independiente.

Categorización	Indicadores	Ítems	Instrumentos
Juegos Tradicionales		¿Conoce que son los juegos tradicionales?	Entrevista Psicologo estudiantil
Los juegos tradicionales se los realiza sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles en la naturaleza como (arena, piedras, hojas, flores, ramas, etc.) o entre objetos caseros (cuerdas, papeles, tablas, telas, hilos, botones, dedales, instrumentos reciclados procedentes de la cocina, sala, dormitorio), (Ruiz, 2015, p.31).	Juegos tradicionales	¿Cuál es la definición de los juegos tradicionales?	Entrevista Historiador
		¿Cuál es el fin de practicarlos?	Entrevista Historiador
		¿Cuáles son los juegos tradicionales más populares del Ecuador?	Entrevista Historiador
		¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional? En caso de ser Sí mencione cual:	Encuesta muestra
	Actividad lúdica	¿Cómo cree que aportan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?	Entrevista Psicologo estudiantil
		¿Qué juegos tradicionales según usted son más recomendables para la práctica de niños de educación básica?	Entrevista Historiador
		¿Cuáles juegos tradicionales son más recomendables para la práctica de niños de 7 a 10 años?	Entrevista Psicologo estudiantil
		- Según su opinión, ¿Cómo creen que aportan los juegos tradicionales en la enseñanza?	Entrevista Docente
		- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica en niños de 7 a 10 años?	
	Valores	¿Cuáles son los valores que aportan los juegos tradicionales en los niños de educación básica?	Entrevista Historiador
		¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?	Encuesta muestra
		¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales le gustaría aprender o saber más?	Encuesta muestra

Categorización	Indicadores	Ítems	Instrumentos
	Práctica social	¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales?	Encuesta muestra
		¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?	Encuesta muestra

Autor: Bonilla López, Stalin Alexander.

3.5.1. Técnicas de recolección de datos:

Para la siguiente investigación se utilizarán diferentes técnicas de recolección de información, mismas que serán fuentes de recolección primaria y secundarias, que estarán sujetas a dos fases enfocados a la necesidad del proyecto que son: Plan de recolección de información y plan para el procesamiento de información.

Tabla N° 3:

Técnica de recolección de datos.

Preguntas Básicas	Explicación
1.- ¿Para qué?	Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica. Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.
2.- ¿De qué personas u objetos?	Estudiantes de educación básica, psicólogos de educación básica, profesional de diseño editorial, historiadores y docentes.
3.- ¿Sobre qué aspectos?	Indicadores de la Operacionalización: Diseño ,diagramación ,comunicación visual ,formato ,canal ,juegos tradicionales,actividad lúdica,valores, práctica social.
4.- ¿Quién?	Investigador: Bonilla López, Stalin Alexander.
5.- ¿A quiénes?	Estudiantes de educación básica, psicólogos de educación básica, profesional de diseño editorial, historiadores y docentes.
6.- ¿Cuándo?	Diciembre 2018, Enero 2018.
7.- ¿Dónde?	Escuelas de educación básica de la ciudad de Ambato.
8.- ¿Cuántas veces?	Número de aplicaciones: 365 encuestas, 10 entrevistas.
9.- ¿Qué técnicas de recolección?	Encuestas, entrevista.
10.- ¿Con qué?	Cuestionario con preguntas abiertas.

Encuesta:

Naranjo y Herrera (2004) “Técnica de recolección de información, por la cual los informantes responden por escrito a preguntas entregadas por escrito” (p.120). Es un sistema de recopilación de información cuantitativa, la cual permite al investigador obtener resultados y poder medirlos estadísticamente sobre una cantidad de características objetivas y subjetivas de la población o grupo que se desea estudiar.

Entrevista:

La entrevista es un instrumento de recolección de datos de manera cualitativa, por medio de esta, se permite conocer los atributos y características del problema

directamente, y poder compararlos y debatirlos, contraponiendo las diferentes opiniones reunidas, Folgueiras (2009) menciona que:

Tiene como característica determinar en función de criterios previamente definidos la adscripción o no de un sujeto a la propia investigación, es decir, la definición de “caso” en el marco de un modelo clínico. Así mismo conocer, comprobar, confirmar y abrir nuevas vías de conocimiento de problemas psicológicos en un sentido amplio. (p.6)

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados (Encuestas, entrevistas, etc.)

Entrevista Psicólogos estudiantiles

1- ¿Conoce que son los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales nacen de las costumbres y tradiciones que se realizan en un pueblo determinado con sus características propias culturales que identifican a sus pobladores, y son actividades que se realizan con el afán de divertirse con las personas las cuales estén involucradas, y por el mismo hecho de ser practicadas por un gran lapso de tiempo pueden llamarse tradicionales.

2- ¿Conoce materiales didácticos para un mejor aprendizaje en los niños?

Los materiales didácticos son estrategias que se emplean en la pedagogía en la enseñanza y aprendizaje, facilitando una mayor motivación para la adquisición de conocimiento, mismos que con el pasar del tiempo se van actualizando y evolucionando, este tipo de contenidos instruccionales parten del análisis de colores, figuras y formas de representación.

3- ¿Qué material didáctico piensa usted que es el indicado para que los niños practiquen los juegos tradicionales?

Las mayores motivaciones de los niños, es que son atraídos visualmente por el conocimiento nuevo, donde el material didáctico debe tener características visuales que impacten y generen atención y motivación en el que hacer de una actividad específica.

4- ¿Cómo cree que aportan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Los juegos tradicionales generan un aporte de identidad, a pesar que están desapareciendo, la evolución de las personas y su manera de consumir las cosas, permiten conocer nuestras raíces, entender cosas culturales, fomentado el respeto hacia la cultura y a las demás personas que se involucren en estas actividades.

5- ¿Cuál cree usted que es la mejor manera que conozcan y practiquen los juegos tradicionales?

Nace desde la práctica, ya sea desde la casa o la escuela, en la cual se debe buscar un espacio para enseñar a los niños su accionar, como se juegan, puesto que el auge de la tecnología ha impedido que los niños jueguen en espacios donde los padres puedan enseñar a sus hijos, y seguir manteniendo estas tradiciones.

6- ¿Cuáles juegos tradicionales son más recomendables para la práctica de niños de 7 a 10 años?

A esa edad son capaces de abstraer bastante información, se basan en causa consecuencia en su manera de pensar, es trascendente de realizar actividades que involucren movimientos lúdicos por la inquietud, puesto que se aprende a través del movimiento.

Entrevista a profesionales de diseño.

1- ¿Cómo empezaría a abordar el diseño de un producto editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato?

Consta de varias partes donde se involucra el análisis del público objetivo, determinar los factores que lo involucran, después la metodología que se plantea utilizar, la parte investigativa no solo del contenido, si no del conocimiento del público al tema a tratar, y por ultimo consta el plan técnico-creativo donde se define el tono, estilo, creando una plantilla de estilos para determinar cromática, imagen, tipografía, etc. todo acorde al público objetivo, conjunto con un plan de edición conociendo los materiales y recurso que se posee.

2- ¿Cuáles son los elementos más importantes a tomar en cuenta en este tipo de proyectos?

Se vincula mucho con el plan técnico-creativo que se basa gran parte en la parte gráfica, teniendo gran énfasis en la composición, contando con aspectos de interés los cuales atraigan y causen un interés sobre el tema a tratar, donde también se involucran aspectos externos como materiales a utilizar.

3- ¿Cuáles son las características que deben poseer los productos editoriales dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Debe poseer un contenido concreto y que el producto sea tanto legible como leíble, la cual al ser enfocada a niños debe estar acompañadas de ilustraciones las cuales refuercen

el mensaje del texto, siendo este un gran foco para los niños y que sientan interés por el tema.

4- ¿Cómo plantea la retícula para un producto editorial de educación básica?

Se debe manejar una retícula flexible, donde se tenga la posibilidad de manejar el contenido, para que cada página logre poseer un ritmo visual y no cansé al lector, como sería una retícula jerárquica la cual cuenta con columnas y módulos, o una retícula manuscrita con márgenes amplios, siempre considerando la relación imagen-texto.

5- ¿Qué características debe poseer las tipografías empleadas en productos editoriales enfocados a niños de educación básica?

Se puede utilizar hasta 3 tipos de fuentes distintas, poseyendo una tipografía base, y que se combine con tipografías didácticas que despierten en el lector lo atractivo. La tipografía debe ser de palo seco, superior de 11 a 13 puntos, legible sobre todo en los titulares.

6 - ¿Cuál es la paleta de colores adecuada para el diseño de un producto editorial de educación básica?

Se debe considerar una paleta de colores abierta para que el contenido que se desea más amplio, teniendo un predominio de los colores cálidos y pasteles, donde no se debe abusar de los colores grises y negros.

7- ¿Qué tipo de formato es el más recomendable para un producto editorial de educación básica?

El formato a manejar debe mucho al contenido a tratar, por lo general para niños se utilizan formatos grandes, donde se pueda manipular fácilmente, y donde la información a representar sea totalmente visible, yendo de la mano con el material de impresión, acabados, que debe ser de un gramaje alto y resistente, así mismo como la portada, el cual siempre debe estar ligado al tema recursos.

8- ¿Cuáles son las principales características de la ilustración infantil?

Deben ser amigables con los niños, que se sientan cómodos a poder observarlos, como las caricaturas, sin abusar de las deformaciones antropomórficas, conservando el estilo tradicional el cual se busca representar, manejando formas suaves y no agresivas.

9- ¿Cómo describiría el lenguaje visual a utilizar a niños de educación básica de 7 a 10 años?

El lenguaje visual a utilizar debe ser claro, sencillo de comprender y directo, que sea amigable con el lector, puesto que el público objetivo son niños, estos se pueden distraer fácilmente y perder el interés. Y que este se adapte y muestre variedad siempre poseyendo un foco en cada página u hoja.

Entrevistas Docentes:

1- Según su opinión, ¿Cómo creen que aportan los juegos tradicionales en la enseñanza?

Los juegos tradicionales aportan varios beneficios a los estudiantes, principalmente de una manera física y mentalmente, puesto que al momento de practicar estas actividades son capaces de desarrollar una mejor movilidad de su cuerpo, así como el pensamiento lógico de su mente.

2- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica en niños de 7 a 10 años?

Los juegos los cuales ayuden al niño a desenvolverse tanto socialmente como mentalmente, estos juegos se basan en el compañerismo, y la agilidad mental para la resolución de problemas no tan complejos.

3- ¿Cuáles son los contenidos adecuados para un libro de educación básica?

Deben poseer el tema a tratar, acompañado de actividades, una historia, como ayudan a su diario vivir, y como lo emplean en la vida real.

4- ¿Qué actividades son ideales para reforzar el aprendizaje en los libros?

Las actividades ideales son aquellas que refuercen lo aprendido, que sean divertidas, interesantes donde el niño no se aburra haciéndolas.

5- ¿Qué características debe poseer los libros dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

El texto a presentar debe ser claro y no muy complicado, que no lleve términos que el niño no pueda entender, el cual vaya reforzado mediante imágenes que ayuden a una mejor comprensión de lo expuesto.

Entrevista Historiador

1- ¿Cuál es la definición de los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales propias de un pueblo o sociedad, que van sobreviviendo a las generaciones, estos se practican generalmente con recursos fácilmente disponibles en el entorno y con el propio cuerpo.

2- ¿Cuál es el fin de practicarlos?

La finalidad de la práctica de estas actividades son varias, entre las principales se encuentran; la de perseverar la identidad cultural de un pueblo y poder fortalecer la a través del tiempo; otra finalidad es netamente la diversión y el aprendizaje por medio de estos, puesto que todo juego ayuda de una u otra manera a que el niño o adulto siga aprendiendo no solo educativamente, también en torno valores, etc.

3- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más populares del Ecuador?

La mayoría de los juegos tradicionales que se practican en nuestro país son adoptados de otros países como son; la rayuela, los trompos, la cometa, etc., pero han sido adaptados a nuestras condiciones y costumbres. Ya que los juegos más representativos son la pelota nacional, el 40, el juego del quince, las tres piernas, el ecua-vóley, Alí quemado, la cebolla o la macateta.

4- ¿Qué juegos tradicionales según usted son más recomendables para la práctica de niños de educación básica?

Todos los juegos son beneficiosos para los niños, y hay que tener en cuenta la edad de estos, menores de 7 años no es muy recomendable que utilicen juegos con objetos pequeños como las canicas, tases o cosas puntiagudas como los trompos, puesto que como son pequeños pueden sufrir accidentes, pero por lo general son juegos que incluyan el movimiento del cuerpo y a inclusión con otras personas para fortalecer los lazos sociales desde una temprana edad.

5- ¿Cuáles son los valores que aportan los juegos tradicionales en los niños de educación básica?

Los juegos tradicionales aportan valores no solo en los niños, también en los adultos y jóvenes, puesto que ayudan al desarrollo social, entre los principales valores que podemos rescatar se encuentran; el trabajo en equipo, la confianza, el compañerismo.

Así mismo ayuda a desarrollar el pensamiento y confrontar de una manera distinta las diversas situaciones que se presenten.

Encuesta muestra

1- ¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional? En caso de ser SÍ mencione cual:

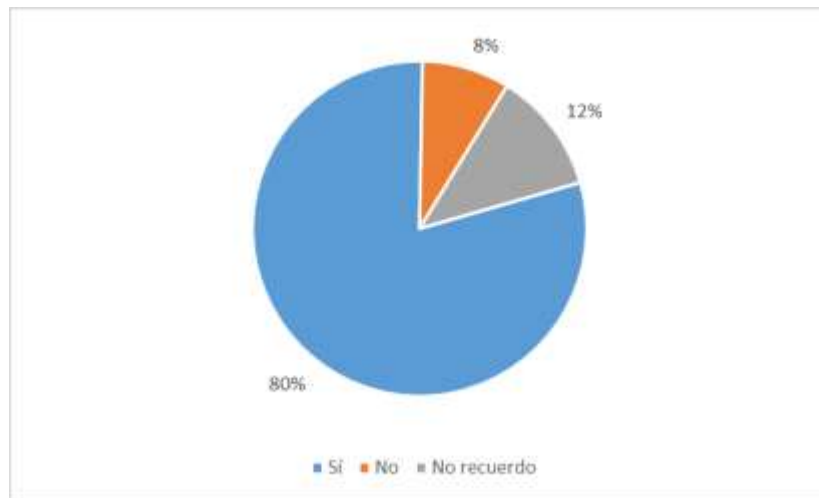


Gráfico N° 25: Tabulación pregunta 1.

Análisis:

La mayoría de los encuestados que corresponde al 80% conoce y ha practicado algún juego tradicional, habiendo una gran variedad de juegos, siendo la rayuela uno de las actividades más realizadas por los encuestados, por otra parte, un 12% de personas no recuerda que ha practicado algún juego tradicional, ya sea porque no diferencian que sea un juego tradicional con juego normal, por último, en una menor cantidad equivalente al 8% no conocen ni han practicado estas actividades.

Interpretación:

Ante la respuesta obtenida se puede evidenciar que gran parte de los estudiantes conocen y saben identificar que son los juegos tradicionales, información que es de gran utilidad, puesto que el público objetivo al tener conocimiento acerca del tema, facilita el manejo de la información que se utilizará en el producto de diseño final, así mismo, como el del material didáctico que se pueda emplear, para que este sea tanto comprensible como entendible.

2- ¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?

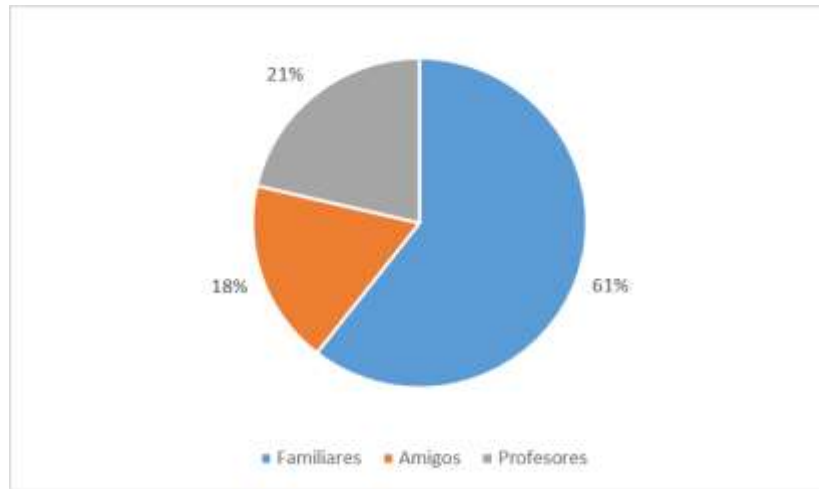


Gráfico N° 26: Tabulación pregunta 2.

Análisis:

Los datos arrojados por la encuesta demuestran que los estudiantes aprendieron que son los juegos tradicionales en un mayor porcentaje por parte de sus familiares, el cual este dato corresponde al 61% por parte de sus familiares, seguido en una menor cantidad por los profesores con el 21%, y por último de sus amigos el cual es el equivalente al 18%.

Interpretación:

La encuesta evidencia que los estudiantes conocen que son los juegos tradicionales por parte de diferentes personas, especial y mayoritariamente de sus familiares, ya sean padres, hermanos, tíos, primos o abuelos, que inculcan estas actividades desde el hogar, y que los niños puedan trasladar a su barrio o plantel educativo, lo cual posibilita que se diseñe un producto que no solo se utilice en la casa, más bien, en uno que los estudiantes puedan llevar y utilizar en cualquier parte, teniendo especial énfasis en la escuela, donde el material didáctico pueda ser empleado por correctamente por los docentes.

3- ¿Cuál de los siguientes juegos tradicionales le gustaría aprender o saber más?

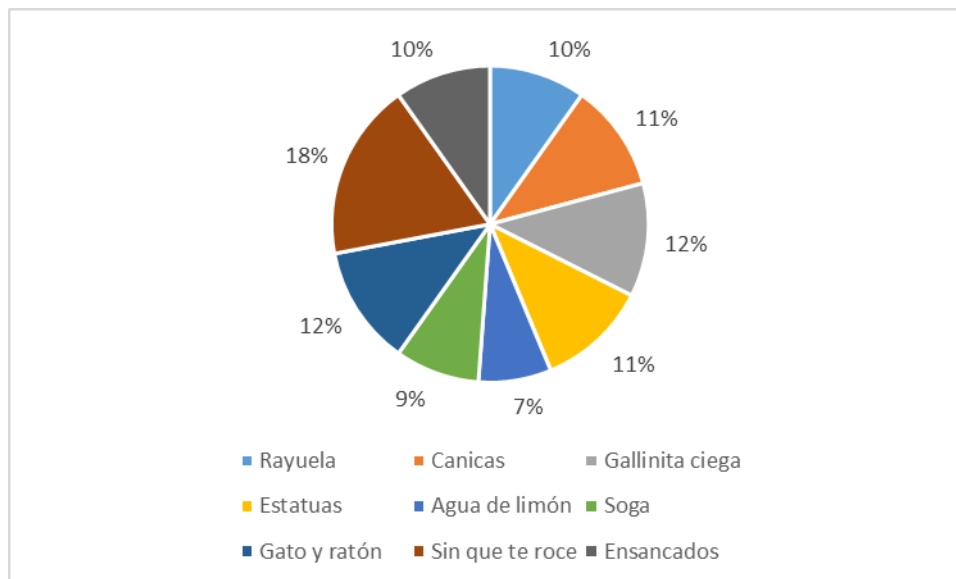


Gráfico N° 27: Tabulación pregunta 3.

Análisis:

Los datos reflejan que los estudiantes sienten un gran interés por todos los juegos expuestos en la encuesta, sin mucha diferencia, siendo el juego “sin que te roce” el que sobresale mínimamente con un 18%, seguido en segundo lugar con un empate en porcentaje con el 12% entre los juegos del “gato y ratón” y “la gallinita ciega”, seguido de los juegos de “las canicas” y “las estatuas” ambos con el 11%, continuo de otra igualdad entre los juegos de “los ensancados” y “la rayuela” con el 10% de los resultados, en antepenúltimo lugar se encuentra con el 9% el juego de “la sogá”, y el último lugar se halla el juego de “agua y de limón” con un 7% de aceptación.

Interpretación:

Los encuestados sienten un gran interés por parte de todos los juegos tradicionales, ya sea porque no han practicado algunos, o quieren saber más información acerca de un juego predilecto que posean o conozcan, puesto que como se pueda evidenciar los resultados varían mínimamente, teniendo gran recepción y curiosidad por parte de estas actividades por parte de los estudiantes, lo cual posibilita que los juegos que se incluyan en el producto editorial, sean variados, teniendo concordancia con lo dicho por los

psicólogos educativos y el historiador donde la prioridad son las actividades que incluyan el movimiento continuo del cuerpo.

4- ¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales?

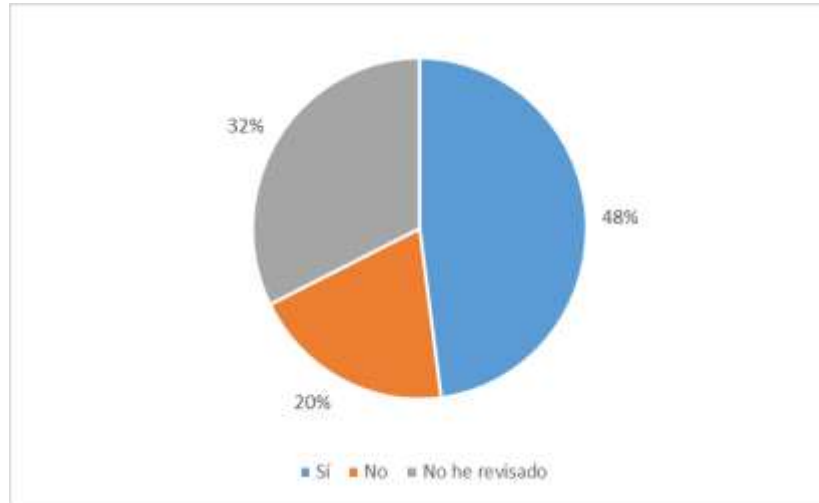


Gráfico N° 28: Tabulación pregunta 4.

Análisis:

Los datos arrojados por las encuestas demuestran que la mayoría de los estudiantes que corresponde al 48% han encontrado información acerca de los juegos tradicionales en sus libros de texto, otro porcentaje que pertenece al 32% de los encuestados no han revisado si en sus libros de texto hay información acerca del tema, puesto que van a la par de la materia con sus profesores, mientras que la menor cantidad que corresponde al 20% no han encontrado información en sus diferentes libros de texto que utilizan.

Interpretación:

Como se puede evidenciar la mitad de los encuestados han encontrado información en sus textos de educación información que les ayude a saber más acerca de los juegos tradicionales, puesto que estos libros deben fomentar la cultura y tradiciones del país, siendo el contenido mínimo, como se puede evidenciar con los otros, para lo cual se debe proponer un producto que se enfoque netamente en hablar acerca del tema, y que los estudiantes puedan utilizar en cualquier lugar, no solo en las aulas, conjunto con el apoyo de sus docentes o familiares.

5- ¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?

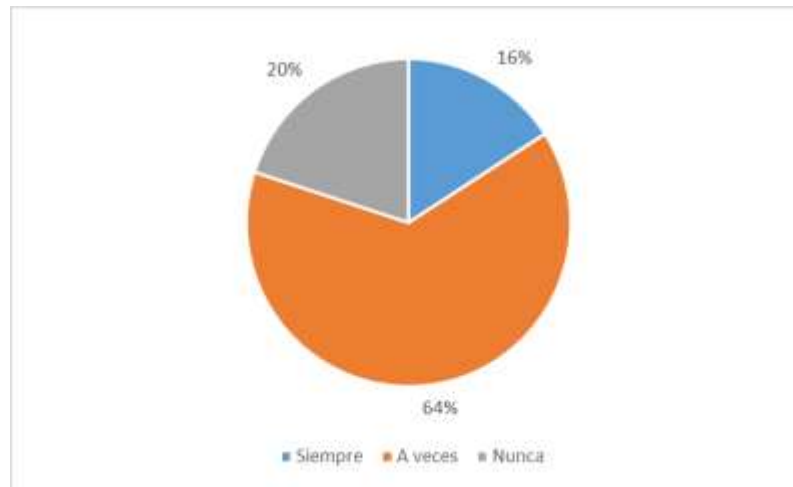


Gráfico N° 29: Tabulación pregunta 5.

Análisis:

La mayoría de los encuestados respondieron que a veces los profesores imparten conocimiento acerca de los juegos tradicionales en sus horas de clases con una recepción del 64%, en segundo lugar, los estudiantes contestaron en un 20% que nunca han escuchado hablar sobre el tema a sus docentes, y en menor medida con el 16% respondieron que siempre sus educadores toman un tiempo para compartir acerca del asunto con los alumnos, dejando a un lado las actividades extracurriculares.

Interpretación:

Ante la respuesta obtenida mediante las encuestas se puede evidenciar que la gran mayoría de los docentes imparten conocimiento a sus alumnos acerca de los juegos tradicionales, abriendo un espacio para mencionarlo, teniendo una prioridad la malla estipulada por los centros educativos, al tener sus textos contenido de aprendizaje contemporáneo, y no contar con productos dedicados a tratar sobre estas actividades recreativas, en donde los educadores necesitan un producto que trate netamente sobre el tema, y puedan guiar a los estudiantes, empleando el material didáctico conjunto con ellos.

6- ¿Escoja cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?

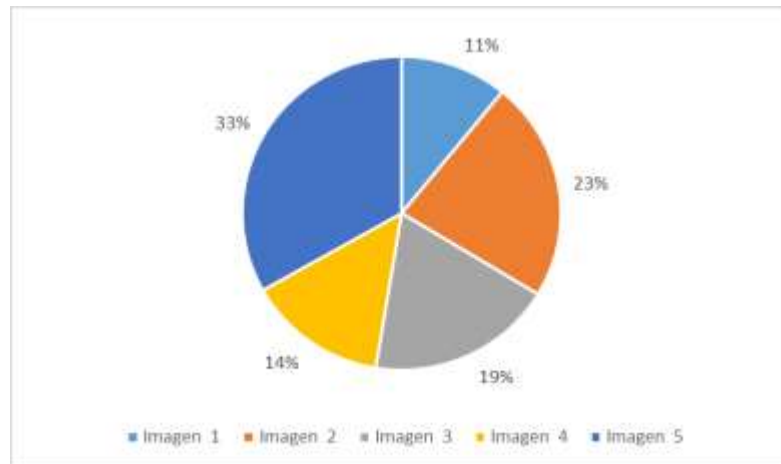


Gráfico N° 30: Tabulación pregunta 6.

Análisis:

Los datos establecidos por las encuestas, refleja que el tipo de ilustraciones que entiende y les agrada a los estudiantes en mayor porcentaje es la imagen N° 5 con un 33%; seguido de la imagen N° 2 con un 23% de recepción, en un escalón abajo se encuentra la imagen N° 3 con 19% del agrado de los encuestados, y en los últimos lugares con diferencias mínimas están las imágenes N° 4 con el 14%, y N° 1 con el 11% del gusto de los estudiantes.

Interpretación:

Al revisar los resultados de la encuesta refleja que hay predilección que sobresale de una ilustración de otra, puede ser por la técnica empleada, o la paleta de colores utilizada, la cual sirve como referencia a tener en cuenta en el diseño de personajes y el tipo de arte a manejar, obteniendo una mejor relación entre el producto a diseñar y el público a cuál está enfocado.

7- ¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?

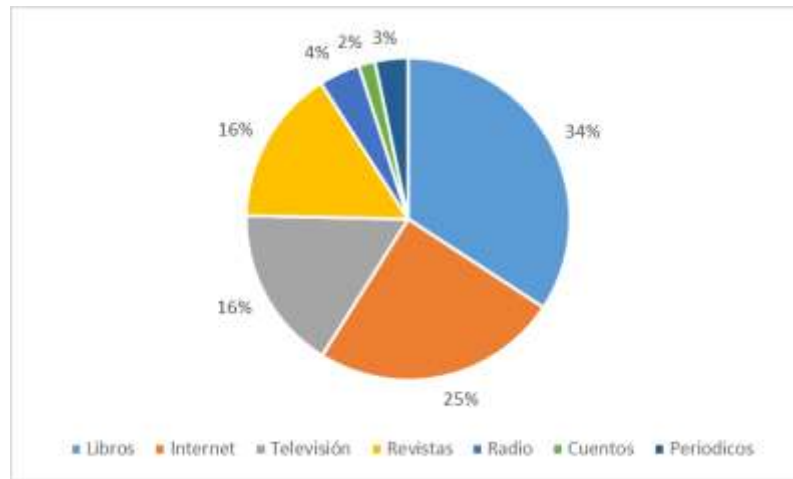


Gráfico N° 31: Tabulación pregunta 7.

Análisis:

La mayoría de los encuestados respondieron que el medio que ellos prefieren recibir información acerca de los juegos tradicionales es por medio de libros con el 34% de aceptación, muy de cerca se encuentra el internet el cual posee el 25% de consentimiento, después con un empate del 16% se encuentran la televisión y las revistas, y en los últimos lugares con menor acogida de los encuestados están la radio con 4%, los periódicos con el 3% y por último los cuentos con el 2% de respuestas.

Interpretación:

Los resultados de la encuesta que los libros, revistas, cuentos y los periódicos son algunos de los medios en los que los estudiantes están dispuestos recibir información acerca de los juegos tradicionales, los cuales conjunto conforman el 55% de las respuestas, puesto que estas opciones pertenecen a la rama del diseño editorial, lo cual al hace que la investigación sea viable, sin olvidar la segunda opción más seleccionada que es el internet y la gran herramienta que es, la cual se puede utilizar como una plataforma que ayude como refuerzo del producto a diseñar.

4.2 Verificación de la hipótesis.

Para la verificación de la hipótesis se utilizó los métodos de Pearson y Spearman, los cuales nos permite un análisis bivariante entre las variables, para lo cual se tomó las

preguntas realizadas en las encuestas conjunto con sus resultados, y verificar la relación entre sí; a continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Correlaciones							
		¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional?	¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?	¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales?	¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?	¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?	¿Escoja cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?
¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional?	Correlación de Pearson	1	,812**	,624**	,757**	,804**	,552**
	Sig. (bilateral)		,000	,000	,000	,000	,000
	N	365	365	365	365	365	365
¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?	Correlación de Pearson	,812**	1	,878**	,769**	,893**	,809**
	Sig. (bilateral)	,000		,000	,000	,000	,000
	N	365	365	365	365	365	365
¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales?	Correlación de Pearson	,624**	,878**	1	,693**	,859**	,920**
	Sig. (bilateral)	,000	,000		,000	,000	,000
	N	365	365	365	365	365	365
¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?	Correlación de Pearson	,757**	,769**	,693**	1	,777**	,772**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000		,000	,000
	N	365	365	365	365	365	365
¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?	Correlación de Pearson	,804**	,893**	,859**	,777**	1	,854**
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000		,000
	N	365	365	365	365	365	365
¿Escoja cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?	Correlación de Pearson	,552**	,809**	,920**	,772**	,854**	1
	Sig. (bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	
	N	365	365	365	365	365	365

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral).

Gráfico N° 32: Análisis correlacional bilateral, método de Pearson.

		Correlaciones						
			¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional?	¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales ?	¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales ?	¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?	¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales ?	¿Escriba cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?
Rho de Spearman	¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional?	Coefficiente de correlación	1,000	,782**	,638**	,806**	,702**	,598**
		Sig. bilateral)		,000	,000	,000	,000	,000
		N	365	365	365	365	365	365
	¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?	Coefficiente de correlación	,782**	1,000	,887**	,736**	,890**	,851**
		Sig. bilateral)	,000		,000	,000	,000	,000
		N	365	365	365	365	365	365
	¿Ha encontrado información en los libros de educación básica acerca de los juegos tradicionales?	Coefficiente de correlación	,638**	,887**	1,000	,689**	,906**	,930**
		Sig. bilateral)	,000	,000		,000	,000	,000
		N	365	365	365	365	365	365
	¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores acerca de los juegos tradicionales en horas de clase?	Coefficiente de correlación	,806**	,736**	,689**	1,000	,779**	,772**
		Sig. bilateral)	,000	,000	,000		,000	,000
		N	365	365	365	365	365	365
	¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?	Coefficiente de correlación	,702**	,890**	,906**	,779**	1,000	,950**
		Sig. bilateral)	,000	,000	,000	,000		,000
		N	365	365	365	365	365	365
	¿Escriba cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?	Coefficiente de correlación	,598**	,851**	,930**	,772**	,950**	1,000
		Sig. bilateral)	,000	,000	,000	,000	,000	
		N	365	365	365	365	365	365

** La correlación es significativa en el nivel 0,01 (bilateral)

Gráfico N° 33: Análisis correlacional bilateral, método de Spearman.

El nivel de correlación es superior al 0,5 en todas las preguntas, tanto en el método de Pearson como Spearman, lo cual demuestra que la relación entre las variables es positiva. Así mismo como en la significación bilateral, la cual debe ser menor al porcentaje de error establecido en la muestra, en este caso es de 0,05, poseyendo en todas las significaciones el ,000, comprobando que la hipótesis establecida “El diseño editorial aportará en la recuperación de los juegos tradicionales en los niños de educación básica de la ciudad de Ambato.” es afirmativa.

CAPÍTULO V

5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Al concluir con la investigación tanto de campo como bibliográfica, se llega a determinar las siguientes conclusiones, por medio del análisis de los resultados obtenidos, las mismas que tendrán sus respectivas recomendaciones.

5.1 Conclusiones.

El diseño editorial aporta a los juegos tradicionales como un canal mediante los estudiantes podrán obtener información, el cual estimulara el proceso comunicacional para el aprendizaje de las manifestaciones culturales, generando un vínculo entre el contenido y el público, para la preservación de las actividades de antaño y que estas queden en la memoria de la sociedad.

Los juegos tradicionales ayudan en el desarrollo de la vida infantil, influyendo en el desarrollo motriz como: la coordinación, equilibrio, fuerza, y desarrollo cognitivo, disminuyendo sus conductas agresivas al poder interactuar con otras personas, y aumentando su satisfacción personal, además de mejorar su pensamiento lógico y el impedimento del consumo de un contenido basura.

Un gran porcentaje de los niños conoce y ha practicado algún juego tradicional, mayormente instruido por sus familiares en el ambiente de su hogar, teniendo un gran conocimiento de varios juegos, los que ponen en práctica conjunto con sus amigos, poseyendo una gran noción del tema, dando a entender que estas actividades no han desaparecido totalmente, y que solamente necesitan un mayor protagonismo y relevancia por parte de las personas.

No existe un material específico dentro de las instituciones educativas, o que simplemente estén al alcance de los niños, que puedan instruir a los niños a practicar estas actividades, puestos que es muy poca la información que se posee en los libros de educación que manejan en las escuelas, siendo los juegos tradicionales una parte esencial de la cultura del país.

5.2 Recomendaciones:

Se recomienda diseñar un producto editorial el cual fomente la práctica de los juegos tradicionales, que enseñe los beneficios los cuales estos aportan, y mediante este se

puedan informar sobre las características y variantes de juegos, instruyendo a los estudiantes que se puede aprender de una manera divertida.

Los juegos tradicionales idóneos para la práctica de los niños de educación básica de la edad de 7 a 10 años, son aquellos que no solo se necesite la movilidad del cuerpo, también la utilización del pensamiento lógico, para fortalecer sus aptitudes y su motricidad, la cual es beneficioso para el crecimiento de los pequeños, puesto que a medida que los niños vayan creciendo se observaran los resultados, obteniendo una mejor coordinación de su cuerpo, como una mejoro agilidad mental.

Se sugiere que el producto editorial a diseñar sea físico, para que los niños puedan llevarlo a todas partes, y que no solo sean capataces de utilizarlo en el aula con sus profesores y compañeros, también en el hogar con sus familiares, a su vez que estos les ayuden con la instrucción, para que no se sientan limitados a tener que practicar las actividades en un solo lugar.

El diseño editorial enfocado a niños, debe poseer un lenguaje sencillo, fácil de entender, con un peso visual en las ilustraciones que sirvan como refuerzo del texto; y que este a su vez sea didáctico, que llame la atención a sus usuarios, que al momento de leerlo aprenda y pueda poner en práctica.

CAPÍTULO VI

6. DISEÑO DE LA PROPUESTA

6.1 Memoria descriptiva y justificativa

Una vez realizada la investigación, y se ha estudiado de forma directa el problema, el siguiente proyecto tiene como finalidad fomentar la práctica de los juegos tradicionales en los niños de educación básica mediante el diseño editorial. Puesto que en la actualidad estas actividades han ido perdiendo relevancia por diversos factores, de esta manera la propuesta que se va a plantear cumple con el objetivo de la investigación. El desarrollo del presente proyecto tendrá como principales beneficiarios a los estudiantes de educación básica de la ciudad Ambato, debido a que los juegos tradicionales no solo son una forma de recreación y diversión, estos a su vez aportan en el desarrollo integral de los niños.

6.1.1. Proyecto

Tema: Guía ilustrada para la práctica del juego tradicional de las canicas en las escuelas de educación básica de la ciudad de Ambato.

Beneficiarios: Estudiantes de educación básica de 7 a 10 años.

Ciudad: Ambato.

Responsables:

Autor: Bonilla López, Stalin Alexander.

Tutor: Mg. Nájera Gáneas, Carlos Enrique.

Objetivos:

Objetivo General:

Desarrollar una guía ilustrada mediante la correcta aplicación de los conceptos obtenidos en la investigación para fomentar la práctica del juego tradicional de las canicas, dirigido a niños de educación básica de la ciudad de Ambato.

Objetivos Específicos:

Determinar el contenido del producto editorial, analizando los métodos de enseñanza de los libros de educación básica para reforzar la comprensión en el público objetivo.

Definir los parámetros adecuados de la guía ilustrada mediante la aplicación de los conceptos para estimular el juego tradicional de las canicas en los niños de educación básica.

Validar la guía ilustrada mediante la practica con los niños de educación básica, para la verificación de la funcionalidad del producto editorial.

6.1.2. Referencias



Imagen N° 8: Portada guía ilustrada “A jugar guaguas”.

Fuente: Aguilera Rojas, Christian Paúl, 2014.



Imagen N° 9: Contenido guía ilustrada “A jugar guaguas”.

Autor: Aguilera Rojas, Christian Paúl, 2014.

La guía ilustrada realizada por Cristian Aguilera en el año 2014, como propuesta de su proyecto de investigación realizado en la Universidad de las Américas (Udla); presenta una recopilación de 15 juegos tradicionales más practicados y representativos de la ciudad de Quito. El proyecto describe cada uno de los juegos, así como los pasos, participantes y objetos necesarios para la correcta practica de las actividades representadas allí.

JUEGOS TRADICIONALES DE PERSECUCIÓN



Imagen N° 10: Portada guía ilustrada sobre los juegos tradicionales de persecución.

Autor: Morales Tibán, Ana Maribel, 2014.

El proyecto desarrollado por Morales Maribel en el año 2014, recoge los juegos tradicionales de persecución que son mayormente conocidos en la ciudad de Quito, el proyecto es realizado como una investigación del Instituto Tecnológico Superior “Cordillera”. En este proyecto reúne 8 juegos, en los cuales explica los elementos necesarios para poder practicarlos, como son el número de participantes, el área y los materiales u objetos que se requieren; además de exponer los beneficios cada una de las actividades contribuye.

6.1.3 Descripción del proyecto

Una vez realizada la investigación y en base a la información obtenida por los diferentes instrumentos de evaluación y documentos previos, se detalla la propuesta como una guía ilustrada del juego de las canicas, enfocado a niños de 3ro a 6to año de educación básica. Para lo cual se realizará un brief con la intención de obtener mejores resultados en el momento de diseñar.

Guía ilustrada:

La guía ilustrada tiene como fin explicar mediante gráficos un texto, el cual va a servir como apoyo acerca de un tema en concreto Giuliana (2007) comenta:

Contribuye al proceso de enseñanza, y aprendizaje de aspectos teóricos y memorísticos (...) de tal manera que, con su utilización, el estudiante obtiene un aprendizaje significativo y vivencial, así como también, el docente se beneficia al utilizarla como estrategia de enseñanza facilitándole la tarea (...). (p. 158)

La guía ilustrada contribuye en la enseñanza, puesto que la misma facilita el proceso de la comunicación mediante imágenes, las cuales tienen en mayor peso visual, apoyada por el texto. “Considerada como una herramienta que persigue como objeto ofrecer las pautas básicas de los que es necesario conocer en el campo de estudio y que se puede lograr desde el momento mismo que se plantea como actividad de aprendizaje” (Albino, 2010, p.111).

Su aporte se base en hacer más comprensible el tema a tratar, y que este sea más interactivo y didáctico, a lo que se define que puede ver e interpretar con mucha mayor facilidad, o que beneficia a niños, que no tienen un gran dominio de la lectura. Mediano (2000) comenta: “(...) constituye un instrumento fundamental para la organización del trabajo del alumno y su objetivo es ofrecer todas las orientaciones necesarias que le permitan integrar los elementos didácticos para el estudio de la asignatura” (p. 34).

Juego tradicional de “Las Canicas”:

El juego tradicional de las canicas es uno de los juegos más populares a nivel nacional. Aunque su origen no es claramente conocido, aunque Juan Gonzáles en su investigación de “Colección de juegos infantiles: Las canicas.” Comenta que origen se puede remontar hasta el antiguo Egipto y la Roma Precristiana, en las cuales se han encontrado canicas dentro en la tumba de un niño egipcio. En donde América se cree que llego desde Europa, aunque existen vestigios que se practicaba este juego en la América precolombina, como lo describe el autor.

Los beneficios que contribuye este juego tradicional son múltiples, puesto que no solo sirve como una simple manera netamente recreativa y de diversión, más bien aporta en desarrollo y formación de los niños. Grunfel (1978) en su libro “Juegos de todo el mundo” comenta que el juego de las canicas favorece la coordinación óculo-manual, como el pensamiento táctico y estratégico y las relaciones sociales en las que se ven envueltos los pequeños.

En este juego los niños no solo se entretienen, también desarrollan múltiples facetas de su personalidad, a verse relacionadas con otros jugadores. Gonzales (2018) refiere que el juego de las canicas favorece el manejo de la agresión y la ira, desarrollando la tolerancia a la frustración, comprendiendo que simplemente es un juego, y a su vez promoviendo el compañerismo y el espíritu competitivo.

Los juegos tradicionales aportan varios valores hacia los niños, como el respeto, el compañerismo, la disciplina entre otros, tienen beneficios ocultos que medida que se los vaya practicando favorecerán en el desarrollo tanto intelectual como físico. Puesto implica la actividad física donde el cuerpo trabaja los músculos, articulaciones, ayudando a un mejor desarrollo de estos sistemas; como la estimulación del cerebro, ya que estas actividades se necesita concentración para planear una estrategia y poder ganar. “Permite crear espacios lúdicos, donde los niños crean su propio momento—espacio para jugar.” (Lester y Rusell, 2011, p. 34).

Brief

Target: Niños y niñas de 3ro a 6to año de educación básica de la ciudad de Ambato.

Perfil Geográfico:

- **País:** Ecuador.
- **Región:** Interandina o Sierra.
- **Provincia:** Tungurahua.
- **Cantón:** Ambato.
- **Ciudad:** Ambato.

Perfil Demográfico:

- **Género:** Masculino y femenino.
- **Edad:** 7 a 10 años de edad.
- **Ocupación:** Estudiantes.
- **Estado civil:** Solteros.
- **Educación:** Básica (Básica elemental y media).
- **Clase social:** Media y media baja.
- **Religión:** Católica.

Perfil Psicográfico:

A este rango de edad desde los 7 a los 10 años, muchos psicólogos y pedagogos la denominan la tercera etapa de la infancia, donde los niños se han vuelto extrovertidos, son más sociables con las personas, en donde adquieren habilidades motoras, empiezan a volver más independientes y empiezan a pensar de manera lógica. A esta edad los niños empiezan a entender cómo funcionan las cosas, y que todo tiene que haber una causa y efecto.

A esta etapa Piaget lo denomina como “Estadio de las operaciones concretas”, donde el niño empieza a reflexionar sobre los hechos que suceden frente de él, cuestionándose el porqué de las cosas. Empieza a adquirir habilidades de clasificación, a resolver operaciones mentales, retener pensamientos con mayor rigidez y flexibilidad, adquiriendo un pensamiento inductivo. De acuerdo con Piaget el niño ordena e interpreta el mundo por medio de tres etapas que son: seriación, clasificación y conservación.

Seriación:

“La seriación es la capacidad de ordenar los objetos en progresión lógica; por ejemplo, del más pequeño al más alto.” (Piaget, 2012, p. 12). En este estadio el niño empieza a pensar de una manera lógica, lo cual le ayuda a comprender conceptos como los números; y así construir relaciones mentales entre los objetos.

Clasificación:

“Las personas aprender a clasificar objetos de acuerdo a sus semejanzas y a establecer relaciones de pertenencia entre objetos y los conjuntos en que están incluidos.” (Piaget, 2012, p. 13). La clasificación se base en encontrar similitudes entre objetos, para sepáralos y que formen parte de un grupo diferente con iguales o similares características. Piaget distingue tres tipos de clasificación que son: Clasificación simple, clasificación múltiple y la incluirían de clases.

- **Clasificación simple:** Consiste en agrupar objetos de acuerdo a alguna semejanza que exista entre ellos.
- **Clasificación múltiple:** Incluye establecer objetos en función de dos dimensiones.
- **Inclusión de clases:** Entiende las relaciones entre las clases y subclases.

Conservación:

“(…) consiste en entender que un objeto permanece de igual a pesar de los cambios superficiales de su forma o de su aspecto físico.” (Piaget, 2012, p. 14). En esta etapa los pequeños se basan en el aspecto de un objeto, teniendo una impresión del mismo, la cual cambia al ver que dicho objeto puede llegar a poseer otra forma, pero sigue conservando sus propiedades; a esta etapa Piaget la define como la que caracteriza al “Estadio de las operaciones concretas”.

Elementos de un producto editorial

Parte exterior:

Tapa o cubierta: Parte exterior de un texto, la cual puede ser de cualquier material en la cual lleva el título de la obra, el autor, logos, ilustraciones o diseño para hacerlo identificable.

Sobrecubierta: Es la parte de proteger un libro, siendo la cubierta muy delgada que se coloca encima de la tapa.

Lomo: Parte lateral del texto donde se sujetan las hojas, en la cual suele llevar el título de la obra y el autor.

Faja: Tira de papel que se coloca alrededor del texto, que informa la cantidad de ejemplares, la edición del libro que no van dentro del libro.

Parte interior:

Guardas: Hojas que sirvan para unir a la cubierta con el documento interior.

Portadilla: Es la primera página impar impresa, en la cual se presenta el título de la obra, auto antes del inicio del libro.

Portada: Es la página impar ubicada al principio del libro, la cual contiene los mismos datos que la cubierta.

Contraportada: Es la segunda página posterior de un libro, la cual contiene las obras anteriores del autor, comentarios sobre el texto o simplemente va en blanco.

Hoja de cortesía: Hoja en blanco la cual puede ir al inicio o al final del documento.

Créditos o página de derecho: Se encuentra en la contraportada, y lleva la autoría, de traducción, elementos legales como copyright, la razón social, la editorial y el año de publicación.

Introducción: Se describe el alcance del documento, en el cual se da un breve resumen sobre lo que va a tratar, explicando antecedentes para el desarrollo del tema a tratar.

Prefacio: Es el texto introductorio y de presentación ubicado al principio del libro, en el cual se da a conocer el plan y punto de vista que posee el autor durante la elaboración del documento.

Prólogo: Es la crítica o reseña acerca del documento, la cual puede ser escrita por el mismo autor o por su editorial. Se recomienda que el prólogo se escriba una vez culminado la obra.

Índice: Es el listado de los contenidos los cuales contiene la obra.

Agradecimiento o dedicatoria: Es la parte del autor en la que dedica la obra, la cual se escribe con bastante libertad.

Ex Libris: Se menciona la propiedad a la que pertenece el libro.

Cuerpo de la obra: Contenido el cual será expuesto a lo largo del documento.

Apéndice o anexos: Incluye información la cual ayude a interpretar el contenido del libro, o información complementaria.

Bibliografía: Referencias bibliográficas ordenadas alfabéticamente mencionadas en el texto.

Epígrafe: Es el resumen de cada uno de los capítulos tratados en el texto.

Epílogo: Es un resumen o conclusión de lo expuesto en el texto.

Glosario: Términos utilizados en el texto, el cual ayuden al lector a entender los significados.

Estructura de contenidos:

Los contenidos que se van a establecer en el producto editorial deben de estar de acorde con el perfil de educación del público objetivo, el cual debe ser informativo, educativo y didáctico; donde los niños aprendan de tal manera que van poniendo en práctica lo establecido en los textos. Albiñana (2002) señala: “entre los elementos del contenido de un libro de texto, la actualidad científica, el uso particular del vocabulario y su estructura didáctica -organización, ilustraciones, preguntas sumarios y metodologías” (p.18).

Quesada en el 2001 expone los cómo debe ser la estructura de los contenidos de un libro de educación básica, comprendida en 4 puntos:

Declarativos: Se basa en los conceptos, datos, hechos, y principios.

Procedimentales: También denominado saber instrumental, se basa en la ejecución de habilidades, estrategias, técnicas o métodos. Se divide en dos tipos:

- **Algorítmicas:** La secuencia siempre sea la misma.
- **Heurístico:** Las acciones se realizan por la propia organización, depende de cada caso y las características y la situación donde se aplicarán.

Actitudinales: saberes y comportamientos afectivos-sociales como obedecer las normas y valores. Este punto permite explicar las tendencias o las leyes aprendidas, que serán parcialmente duraderas, para evaluar, de un modo determinado, un objeto, persona, suceso o situación.

Curriculares: Se evalúa la lectura comprensión e interpretación.

Quezada también comenta los principios para estructurar contenidos, en tres formas:

Jerarquización: Verifica el grado de importancia de los contenidos y la derivación otros contenidos. Reconoce las unidades por la cantidad de temas, grado de generalidad y la importancia dentro de la especialidad.

Vertical: Ordena de manera secuencial de los contenidos a través del tiempo, puesto que lo enseñado anteriormente sea la base y fundamento, para los conocimientos futuros.

Horizontal: Los principales principios organizadores recomendados son:

- Cronológicos o seguir una secuencia temporal.
- Ir de lo simple a lo complejo.
- Ir de lo concreto a lo abstracto.
- Ir del todo a las partes y de nuevo al todo.

En base a los libros impartidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, mismos que se encuentran disponibles en su página web oficial, se analizan los diferentes contenidos que estos presentan para cada asignatura impartida en los centros educativos de educación básica, para las actividades de los estudiantes.

Tabla N° 4:

Ficha técnica libro Lengua y Literatura.

Ficha Técnica				
Título:	Lengua y Literatura			
Autor:	Ana de las Mercedes Alvarado Cevallos			
Año:	2018			
Editorial:	Universidad Andina Simón Bolívar			
Formato:	20,3 cm x 27,3 cm			
N° páginas:	223			
Contenidos:				
Introducción	Evaluaciones	Ejercicios	Desarrollo de destrezas	Proyectos o Actividades
-Unidades	-Autoevaluación -Evaluación -Ejercicio de destrezas -Evaluación de aplicación	-Bloque de comunicación oral -Bloque de lengua y cultura	-Lectura -Escritura -Literatura	

Tabla N° 5:

Ficha técnica libro Matemática.

Ficha Técnica				
Título:	Matemática			
Autor:	Pablo Allan, Antonio Zapater			
Año:	2018			
Editorial:	Edinun			
Formato:	20,3 cm x 27,3 cm			
N° páginas:	219			
Contenidos:				
Introducción	Evaluaciones	Ejercicios	Desarrollo de destrezas	Proyectos o Actividades
-Entrada a la unidad	-Evaluación diagnóstica -Evaluación sumativa	-Mentes activas -Aplico lo que	-Contenidos -Ya lo sabes -Si lo sabes, me cuentas -Construyendo el saber -Contenidos a tu mente	-Actividades -Contrayendo el Buen Vivir -Mi proyecto

Tabla N° 6:

Ficha técnica libro Ciencias Naturales.

Ficha Técnica				
Título:	Ciencias Naturales			
Autor:	Gabriel Iturralde			
Año:	2018			
Editorial:	Edinun			
Formato:	20,3 cm x 27,3 cm			
N° páginas:	205			
Contenidos:				
Introducción	Evaluaciones	Ejercicios	Desarrollo de destrezas	Proyectos o Actividades
-Entrada a la unidad -Mapa de la unidad -Desarrollo de contenidos	-Autoevaluación -Evaluación diagnóstica -Evaluaciones sumativas y quimestrales	-Ciencia divertida	-Fortalezco mis destrezas -Paseo por la ciencia -Activación de contenidos previos -Desafío mis saberes -Conexiones -Glosario -NTIC -Mi casa verde -Memoria científica -Biosíntesis -Haciendo aprendo	-Proyecto -Buen Vivir

Tabla N° 7:

Ficha técnica libro Ciencias Sociales.

Ficha Técnica				
Título:	Ciencias Sociales			
Autor:	María del Pilar Prócel Alarcón			
Año:	2018			
Editorial:	Proyecto Licitación Ministerio de Educación, Ecuador 2016			
Formato:	20,3 cm x 27,3 cm			
N° páginas:	231			
Contenidos:				
Introducción	Evaluaciones	Ejercicios	Desarrollo de destrezas	Proyectos o Actividades
-Apertura de la Unidad	-Evaluación de la unidad	-Práctica más	-Competencias Lectoras -Prueba ser estudiantes -Habilidades digitales	-Trabajo científico de la sociedad -Cultura del Buen Vivir

Los libros de educación básica impartidos por el Ministerio de Educación del Ecuador, contienen la misma estructura, las cuales está dirigida a las materias principales que son: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales. Cada uno de estos textos posee la introducción a las unidades exponiendo los temas a tratar a lo largo del libro; las evaluaciones las cuales servirán a los profesores para saber las falencias de los estudiantes, y en lo que se debe reforzar; los ejercicios los cuales sirven para practicar lo aprendido mediante cada unidad; desarrollo de destrezas en la cual los niños podrán aprender nuevas habilidades y conocimientos de acuerdo a cada área en la que se imparte; y por último los proyectos o actividades donde los alumnos pondrán en práctica sus conocimientos dirigido a proyectos basados en problemas de la vida real, y basados en los régimen del Buen Vivir.

Mediante el análisis de los contenidos vistos las fichas técnicas, y de las bases investigadas bibliográficamente, los temas idóneos para estudiantes de educación básica tienen que poseer actividades donde el niño pueda poner en práctica lo aprendido, de una manera didáctica y entretenida, la cual resulte llamativa para poder resolverla.

Contenido guía ilustrada:

- Cubierta.
- Portada.
- Créditos.
- Índice.
- Introducción.
- Cuerpo de la Obra (Historia, Beneficios, Maneras de tingar, Tipos de canicas, Juegos).
- Actividades (Sopa de letras, Trivia, Rompecabezas, ¡Sabías qué!).
- Vocabulario.
- Bibliografía.
- Contracubierta.

Formato:

El formato a utilizar, tiene que ser de un tamaño medianamente grande, el cual se pueda manipular fácilmente, y que la información presentada allí se pueda observar claramente, teniendo en cuenta la legibilidad y la usabilidad que tenga el público objetivo con el mismo. “El formato se adapta a las necesidades de diseño requeridas, teniendo en cuenta que el público meta son niños, es conveniente que no sea muy grande para que su manipulación sea de manera correcta.” (Lituma, 2016, p.78).

Tabla N° 8:

Matriz de formatos de libros de educación básica.

Editorial	Tipo de texto	Formato del texto
Edipex PA	Texto de educación básica	20,6 cm x 28,5 cm
Don Bosco	Texto de educación básica	20,3 cm x 28 cm
Prolipa	Libros infantiles	17 cm x 25 cm
Grafitext	Libros infantiles	13 cm x 22 cm
Grafitext	Texto de educación básica	20,8 cm x 29,4 cm
SMEcuadriciones	Texto de educación básica	19,6 cm x 27,5 cm
Santillana	Texto de educación básica	20,3 cm x 27,3 cm
Corporación Editorial Nacional	Texto de educación básica	19,9 cm x 27,3 cm
Edinun	Libros infantiles	15 cm x 21 cm 12,5 cm x 20 cm

Mediante la recolección información de editoriales, y de medir propiamente algunos libros que se utilizan o se utilizaron en los establecimientos educativos, se determina que los formatos que se utilizan comúnmente en las escuelas de educación básica, oscilan

entre los 13 cm de ancho hasta los 29,6 cm de largo, siendo los más comunes entre 20 cm x 29 cm. Para lo cual se utilizará una medida intermedia entre los formatos expuestos en la matriz, la cual será de 21cm de ancho por 26 cm de largo.

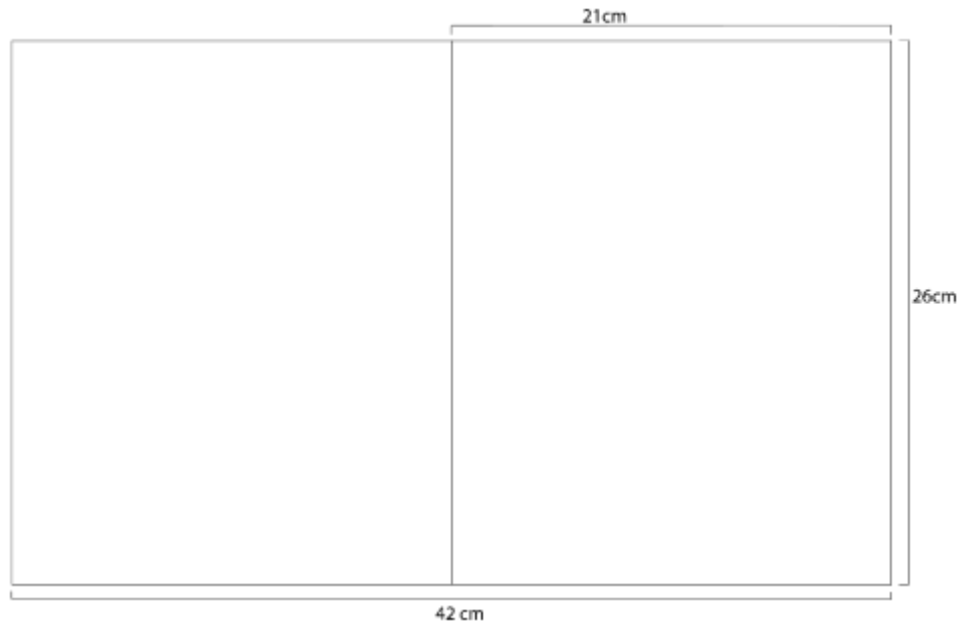


Grafico N° 34: Formato guía ilustrada.

Tono y estilo:

El tono y estilo a emplearse en el producto editorial, será un lenguaje amigable y divertido, el cual sea fácil de comprender, basado en los ámbitos cotidianos en que los niños se desenvuelven como: la escuela, los parques, etc., para que el público objetivo no se canse, acompañada de ilustraciones estilo cartoon, las cuales son amistosas hacia los infantes para su fácil entendimiento.

El tono y estilo es el lenguaje visual el cual se va a dar a comunicar mensaje en el producto a diseñar, el cual va de acuerdo al público objetivo, y el comunicado a informar, Almirón (2010) menciona que:

Estos perfilan en el carácter de la campaña y dan forma al mensaje. Por ejemplo: tono serio, carácter conservador, moderado; o divertido, joven, dinámico; objetivo, informativo, de recomendación. Debe elegirse en función del contenido

y el formato, aunque puede tratarse de una indicación del anunciante expresado en el Brief. (p.10)

Retícula:

La retícula es el eje de un producto editorial, puesto que permite organizar los elementos de una forma coherente y armónicamente en la página a diseñar. Para el siguiente producto editorial se utilizará una retícula modular, puesto que esta permite una gran flexibilidad a la hora de colocar la información de acuerdo a las necesidades del público objetivo con el que se va a trabajar, debido a que el target que se maneja para el diseño del producto editorial necesita un orden de lectura más organizado, en el cual se destaque la legibilidad y la leibilidad.

La retícula modular permite acomodar los elementos gráficos (texto, como imágenes) de una forma un poco más libre, manteniendo un orden en la distribución de la información armónica en la página, Samara (2004) comenta lo siguiente:

Una retícula modular en esencia, una retícula con gran número de líneas de flujo horizontales que subdividen las columnas en filas, creando una matriz de celdas que se denominan módulos. Cada módulo define una pequeña porción de espacio informativo. Agrupados, estos módulos definen áreas llamadas zonas espaciales, a las que pueden asignarse funciones específicas. El grado de control dentro de la retícula depende de tamaño de los módulos. (p.48)

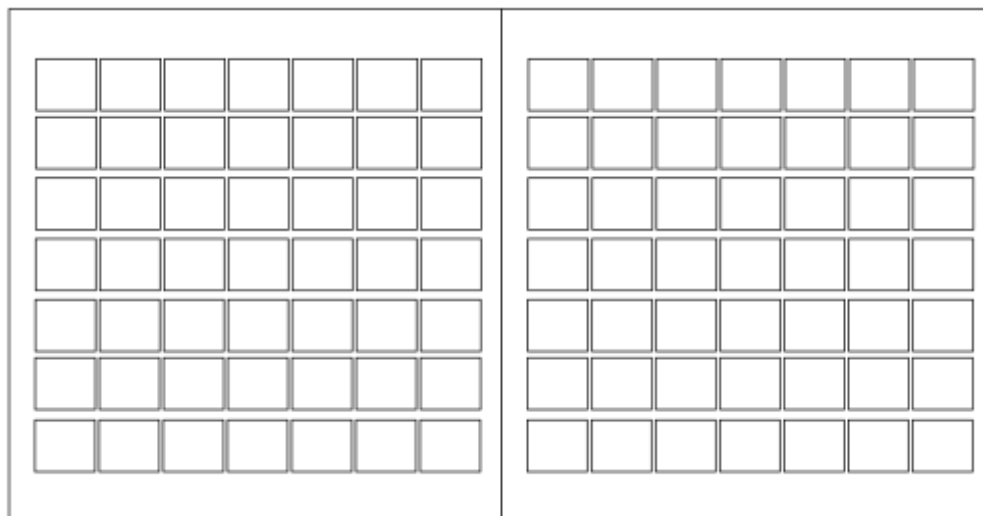


Imagen N° 11: Retícula modular.

Autor: Timothy Samara, 2004.

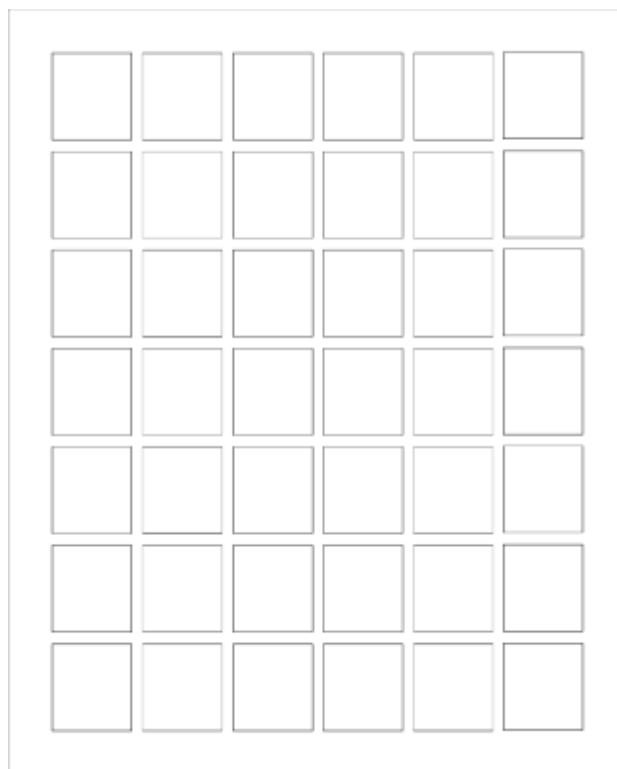


Grafico N° 35: Retícula modular guía ilustrada.

La retícula modular empleada tendrá un margen de 1,5 cm de cada lado de la página, la cual está compuesta de 42 módulos distribuidos en 6 filas y 7 columnas, los mismos

que contarán con una medida de 2,5 cm de ancho por 3 cm de largo, los cuales están separados por un medianil de 0,4 cm.

Tipografía:

La tipografía dirigida a niños de educación básica debe ser legible fácil de entender, sin muchos adornos la cual le vuelvan confusa, y que esta se acople al contenido enunciado en las páginas, manteniendo leibilidad. Para Kruk (2010):

En el tratamiento tipográfico del libro infantil hay que tener en cuenta, lógicamente, la legibilidad, y ser conscientes por ejemplo que una fuente con los ascendentes y descendentes bien pronunciados y sin similitud entre las letras resulta mucho más accesible al lector principiante. Finalmente, en la composición del texto hay que ajustarse a la edad del niño y a su nivel de los conocimientos lectores (p.24).

Se utilizarán tipografías San Serif de palo seco es ideal para textos largos, sin ser agotadora para la vista, la cual es de un estilo moderno y de muy buena legibilidad; para los titulares la tipografía se debe utilizar una fuente de 18 a 20 puntos de tamaño, para resaltar los títulos acerca de los temas que se va exponer en el producto editorial, la tipografía escogida para los subtulares debe llevar de 14 a 16 puntos de tamaño, y para los párrafos la fuente empleada se utilizará de 11 a 13 puntos de tamaño, para que esta sea legible y leíble.

Para la tipografía de los titulares se empleará una tipografía manuscrita, llamada Oliver Regular, la cual es un estilo de letra gruesa, la cual emana la sensación de tradicional, además de ser una fuente que es muy amigable con los niños, asimismo es una letra muy legible.

Oliver Regular

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿? ! ; + - * / =

Imagen N° 12: Tipografía para titulares: Oliver Regular

En la tipografía de los subtítulos, se ha escogido la fuente Buddy Champion, la cual es una fuente de palo seco estilo bold, esté tipo de letra tiene las terminaciones suaves, con terminaciones onduladas, la cual es idónea para resaltar textos cortos.

BUDDY CHAMPION

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿? ! ; + - * / =

Imagen N° 13: Tipografía para subtítulos: Buddy Champion.

Por ultimo para los cuerpos de párrafo, se ha elegido la tipografía Panefresco 250wt, la cual es una tipografía de palo seco, la cual es idónea para textos largos, puesto que no posee terminaciones muy bruscas que dificulten si legibilidad.

Panefresco 250wt

A B C D E F G H I J K L M N Ñ O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n ñ o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0 ¿? ! ; + - * / =

Imagen N° 14: Tipografía para cuerpo de texto: Panefresco 250wt.

Imagen:

La imagen es el elemento que nos permite transmitir un mensaje, el cual no son capaces de transmitir complementemente las letras, siendo este uno de los recursos muy importantes para la composición, con los cuales se transmite y persuade a través éstas. Para estudiantes de educación básica las imágenes son preponderantes en la composición, puestas que estas son el punto focal de atención para ellos, los cuales ayudaran a la fácil comprensión del contenido a explicar, funcionando como soporte a los textos.

La ilustración es un recurso muy utilizado en textos editoriales infantiles, puestos que permiten desarrollar las concepciones estéticas de los estudiantes. La ilustración infantil abarca muchos campos, que van estar sujetos a la edad, la técnica, el tema a tratar, siempre manteniendo la legibilidad y la claridad de la misma. Lovato (2000) menciona: “uno de los múltiples medios que utiliza el pintor para expresarse y la ilustración infantil es un aspecto dirigido a la infancia y a los lectores interesados por ella” (p.107).

Para Juanjo Arnau en su artículo “Pintura y escultura” publicado en el año 2012, menciona 9 elementos que existen en el dibujo infantil.

Concepto:

La intención: Es para los niños, que el dibujo viene siendo un juego más para divertirse, un medio de exploración, descubrimiento, expresión.

El Espacio y el Tiempo: El Espacio es uno de los primeros conceptos que el niño posee. Su representación en el papel plantea la percepción que el niño tiene de la tercera dimensión, su representación surge como necesidad de comunicación.

Diseño:

La interpretación: Está determinado por la afinidad final del trazado con un objeto previamente conocido por el niño. No solamente es un conjunto del dibujo, que cual puede recibir una interpretación diferente, también los detalles.

El tipo: El significado que un niño proporciona a un mismo objeto o motivo a través de sus dibujos.

El Modelo Interno: El dibujo infantil no constituye una simple interpretación de la realidad. Formas similares en la interpretación del dibujo.

Línea:

Movimiento: Es la relación que posee el niño con la creación de la dimensión del tiempo, la obra no es el resultado final, sino la serie de estados de equilibrio/desequilibrio por los que va pasando la obra hasta llegar a la creación y recreación.

El Trazo: La forma en que el niño utiliza para trazar puntos, rectas y curvas la cual es fundamental en la psicomotricidad y, por tanto, de sus condiciones afectivas.

Estilo:

Localización: Actitudes que poseerían los niños al dibujar en un papel mediante la zona en el cual ellos dibujan.

Ritmo y Armonía: Depende del desarrollo del control viso-grafo-motriz del niño.

La ilustración de estilo cartoon, con sus características animadas de personas, animales, etc., la cual ayuda a incentivar la lectura y el interés de la información en los niños, atrayendo su atención mediante los elementos gráficos empleados. Puiggrós, Pujol y Holz (2005) “Los dibujos animados (cartoon) representan un recurso fácil y accesible prácticamente para toda la población infantil, para transmitir una serie de valores culturales y educativos”. (p.130)

La ilustración infantil en Ecuador:

La ilustración en Ecuador ha ido adquiriendo relevancia internacionalmente, pese a la poca información de la teoría de la ilustración dentro del campo editorial. La ilustración infantil no se queda atrás, con grandes exponentes los cuales han experimentado, y pulido su técnica, Pacheco (2015), menciona lo siguiente:

(...) la experiencia de muchos ilustradores permite que la ilustración sea llevada de manera correcta, gracias a la influencia estética que viene de afuera y con el paso del tiempo ha ido formado su propio estilo y cambios visuales que ha hecho que la ilustración infantil ecuatoriana sea reconocida a nivel internacional (...). (p.17)

Ilustradores infantiles ecuatorianos:

Para definir el estilo de ilustración el cual se empleará en el producto editorial a realizarse, se procedió analizar los trabajos de los ilustradores ecuatorianos infantiles más representativos, y que han tenido mayor relevancia fuera del país; los cuales sirvan de referencia al momento de dibujar y caracterizar personajes, definir la paleta cromática, el empleo y el manejo de las formas.

- **Eulalia Cornejo**

Ilustradora nacida en Quito, comenzó a ilustrar textos escolares en el año 1993, para la revista infantil “Ser niños y niñas” de la editorial Don Bosco. Ha ganado premios tanto nacional como internacionalmente, donde sus trabajos son considerados con un estilo único, el cual se ha ganado un nombre en la ilustración infantil en el país. Su técnica está inspirada en la ilustración de fantasía, en la cual llega a exagerar los rasgos de los personajes, como son la cabeza, la nariz y la anatomía en general. Las formas que ella utiliza son una combinación de figuras geométricas con líneas orgánicas, la paleta de colores se basa mayormente en los colores fríos, adaptándose a los colores de los elementos que componen a la ilustración.

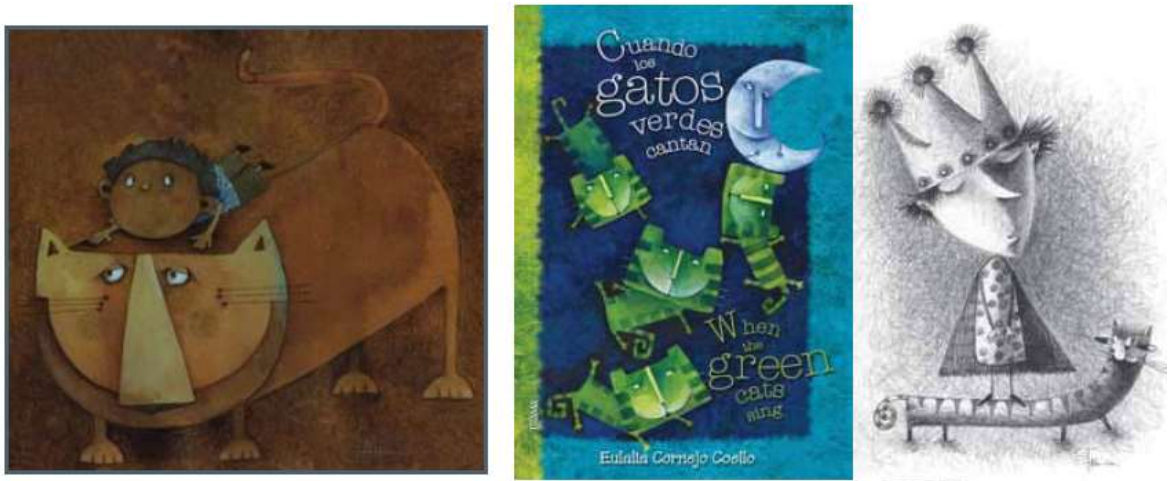


Imagen N° 15: Ilustraciones Eulalia Cornejo.

- **Marco Chamorro:**

Marco Chamorro Aldas es un ilustrador de la provincia del Carchi, nacido el 16 de noviembre de 1975, actualmente se encuentra radicado en la ciudad de Quito, en donde forma parte del equipo de trabajo del estudio de publicidad “SESOS”. Ha trabajado en importantes empresas y editoriales dentro del país como: Norma, Libresa, Alfaguara, y en el grupo Santillana. Su estilo de ilustración para cada libro que el ilustra se adapta a las necesidades del cliente, el cual va de dibujo a oleos, como la ilustración digital.



Imagen N° 16. Ilustraciones Marco Chamorro.

- **Santiago Gonzáles:**

Es un ilustrador de literatura infantil y juvenil. Ha estado dentro de la industria de la ilustración por más de 20 años, nacido en la ciudad de Ambato en 1971, actualmente radicado en la ciudad de Quito. Ha ilustrado más de 40 libros de varios autores, donde también ha publicado algunas obras personales; emplea una cromática reducida y una plástica cercana al grabado. Su técnica se basa en líneas geométricas, donde tiende a exagerar mínimamente las expresiones de los personajes los cuales dibuja, otorgándoles la cualidad de la personificación. Su paleta de colores se basa en una combinación de colores cálidos y fríos con la predominancia de un texturizado.



Imagen N° 17: Ilustración “Amanecer” Santiago Gonzáles.

- **Roger Ycaza:**

Ilustrador y músico nacido en la ciudad de Ambato en el año de 1977. Ha ilustrado más de setenta cuentos y novelas infantiles y juveniles, incluidos historias propias, donde sus trabajos han sido publicados Argentina, Chile, Colombia, Ecuador, España, Estados Unidos, Italia, México, Nicaragua y Uruguay. Su técnica de se basa en una ilustración minimalista, sin muchos adornos, trabajando con figuras geométricas básicas como los triángulos, cuadrados, círculos, etc., y líneas suaves, en las que predominan los colores cálidos, especialmente pasteles, con algunas texturas para resaltar las escenas.



Imagen N° 18: Ilustraciones de Roger Ycaza.

Estilo y Voz:

El estilo y voz se refiere a la redacción del texto que va incluido en el producto, el cual va de la mano con el público objetivo al cual va enfocado. Al ser una guía dirigida hacia niños, la redacción debe ser clara, sencilla y amigable, donde el vocabulario a utilizar no debe ser complejo, procurando en no utilizar palabras que el público objetivo no entienda.

La redacción debe ser amena, que incentive a los niños a leer y aprender, que no lo hagan por obligación, y que a medida que vaya aprendiendo, se desenvuelva en el ámbito de la lectura, la cual beneficiara en su inteligencia, Macías (2010), comenta:

La literatura infantil en edades tempranas debe generar, principalmente, placer y ayuda al autoconocimiento y la interpretación del mundo que rodea al niño/a. Si esta función se cumple, es más probable que ese niño/a desarrolle de forma natural un gusto por las obras literarias conforme vaya creciendo. (p.5)

Color:

La paleta de colores escogida está compuesta de una gama amplia colores, los cuales varían desde los tonos fríos con predominancia de los colores cálidos combinados con colores pasteles, para denotar tradición en la composición del libro como en las ilustraciones.

Los niños van adquiriendo conocimiento de los colores de acuerdo a las experiencias que ellos adquieren, y van asimilando un significado a dicho color. Gonzáles (2017) menciona que:

A partir de los 7 años de edad, se inicia la otra etapa cromática básica, la de sistematización del color. Dicha etapa abarca cuatro fases: la de comparación de los colores (7 años), la de sistematización cromática central (8 años), la de preferencia de colores (también a los 8 años) y la de iniciación de la relación color-objeto real (9 años). En la fase de comparación de los colores, (...), tiene lugar el establecimiento de comparaciones entre unos colores básicos- que suelen ser los que primero se eligen- y otros que surgen del contraste o de la combinación de esos colores básicos. (p.3)

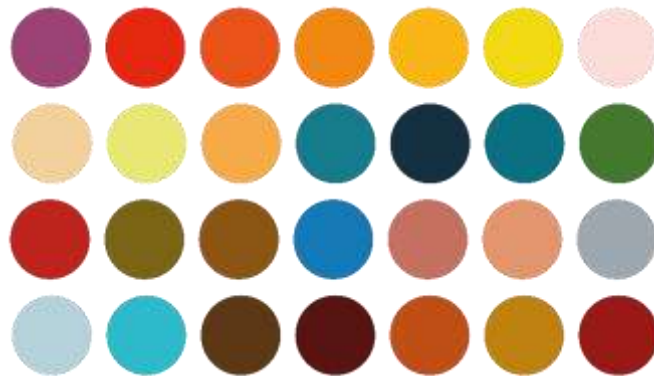


Grafico N° 36: Paleta de colores guía ilustrada.

Memoria de Materiales:

Tabla N° 9:

Memoria de materiales.

Actividad	Detalle	Cantidad	Valor Unitario	Valor Total
Diagramación	-Creación de retícula. -Establecer contenido. -Páginas de actividades.	12	\$ 10.00	\$ 120.00
Ilustraciones	-Bocetos de personajes y entonos. -Ilustración de personajes y entornos.	25	\$ 10.00	\$ 250.00
Diseño	-Diseño de páginas. -Diseño de portada.	12	\$ 9.00	\$ 108.00
Uso de aparatos Tecnológicos	-Computadora.	1	\$ 500.00	\$ 500.00
	-Impresora.	1	\$ 50.00	\$ 50.00
	-Tableta digitalizadora.	1	\$ 80.00	\$ 80.00
	-Software de diseño.	2	\$ 25.00	\$ 50.00
Suministros de oficina	-Lápiz.	1	\$ 0.30	\$ 0.30
	-Borrador.	1	\$ 0.15	\$ 0.15
	-Resma papel bond 120 gr.	10	\$ 3.50	\$ 35.00
	-Impresiones.	24	\$ 1.50	\$ 36.00
	-Papel Cocuhe mate 300 gr.	2	\$ 1.15	\$ 2.30
	-Plastificado mate.	1	\$ 1.00	\$ 1.00
Transporte y movilización	-Viáticos.	1	\$ 80.00	\$ 80.00
Total				\$ 1,312.75

6.2. Diseño del producto prototipo:



Contenido Guía Ilustrada

Contenido

iA tingar!
PROYECTO EDUCATIVO DE LAS CANICAS

BIENVENIDA 4	VOCABULARIO 5
ACTIVIDAD 6	INTRODUCCIÓN 7
HISTORIA 8	BENEFICIOS 9
CURIOSIDADES 10	MANERAS DE TINGAR 11
TIPOS DE CANICAS 12	SOPA DE LETRAS 14
TRIVIA 15	CULEBRA 16
TINGADAS 18	RESPUESTAS 20

Bienvenidos

Hola, te damos la bienvenida a esta guía, donde aprenderás todo lo que debes saber del juego tradicional de las canicas, y que lo disfrutes. ¡A jugar!



4

Contenido Guía Ilustrada

Vocabulario

JUEGO TRADICIONAL:

Juego que ha persistido por varios años por un varón, personas adultas como niños.



MOTRICIDAD:

Capacidad que tiene el cuerpo humano para generar movimiento.

COORDINACIÓN:

Acción o efecto de disponer ordenadamente objetos con las diferentes partes del cuerpo.

BELLOTAS:

Fruta que dan diferentes especies de árboles, y son el alimento preferido de los ardillas.



PENITENCIA:

Castigo impuesto por compañeros a la persona que ha cometido una falta.

BALEANCEAR:

Mover un objeto de un lado a otro.



5

Actividad

Encuentra la pieza correcta que le corresponde a la imagen.



6

Contenido Guía Ilustrada

Introducción



¿QUÉ SON?

Las canicas son pequeñas bolas de vidrio, o cualquier material, que se utilizan en varios juegos infantiles.

¿CÓMO SE JUEGA?

Se centra en lanzar una canica hacia otra con la intención de golpearla.



Es un juego muy popular que se practica en varias partes del mundo, con sus propias reglas.

Las canicas es un juego tan antiguo el cual lo han jugado nuestros padres y abuelos.



7

Historia

ANTIGUO EGIPTO

No se conoce con exactitud su origen, pero se cree que nació en el antiguo Egipto, donde se encontraron canicas en la tumba de un niño.



ANTIGUA GRECIA

Se cree que las personas jugaban con bellotas, castañas o aceitunas, los cuales se lanzaban a un agujero.



IMPERIO ROMANO

Las canicas eran juguetes muy populares entre los niños, los cuales para poder jugar utilizaban nueces o aceitunas.



8

Contenido Guía Ilustrada

Beneficios

PENSAMIENTO LÓGICO:

Desarrolla el cerebro, fortaleciendo la capacidad de razonar, ayudando a tener una mejor memoria.



COORDINACIÓN OCULO-MANUAL:

Ayuda a realizar movimientos precisos que involucran el ojo y la mano.



RELACIONES SOCIALES:

Promueven la competencia sana, e incentivan al compañerismo y el trabajo en equipo.

9

Curiosidades ¡A Tingar!

¿SABÍAS QUÉ?

A partir del siglo 17, la actividad de rodar canicas y golpearlas unas con las otras, o introducirlos en un hoyo fue llamado oficialmente por la Real Academia de la Lengua como juego de las canicas.



¿POR QUÉ SE LLAMA TINGAR?

El término "Tingar" proviene del Lunfardo (manera de hablar de las personas que viven en Argentina), lo cual significa golpear las canicas con la yema del pulgar.



10

Contenido Guía Ilustrada

Maneras de Tingar

1 MANERA

Se sujetar la canica con los dedos de una mano, mientras que con la otra mano se golpea con el dedo índice.



3 MANERA

Se carga la canica con el dedo índice, y con el dedo pulgar se le golpea con fuerza.



1

2

3

2 MANERA

Se sujeta la canica con el dedo pulgar e índice, y se fuerza con fuerza bellavista de la mano de adelante hacia atrás.



11

Tipos de canicas

CAREY:

Es una bola de vidrio transparente, que pesee 2.0-3 frangos de colores en su interior.



CANICA CHINA:

Es una bola de vidrio blanco, que posee manchas de colores rojo, amarillo y azul.



PEPITA:

Es una canica de vidrio de diferentes colores, pero su tamaño es la mitad de una canica normal.



BOLONCHO:

Es una bola de vidrio de colores, donde su tamaño es del doble o triple que una canica normal.



12

Contenido Guía Ilustrada

Sopa de letras

BUSCA LAS SIGUIENTES PALABRAS:

A	B	C	D	E	E	G	I	P	T	O
N	O	A	R	B	E	L	U	C	W	X
L	M	N	B	C	D	E	F	G	H	I
S	Z	I	O	P	E	N	S	A	R	T
A	B	C	D	E	F	G	H	K	J	I
T	O	A	Q	R	S	T	U	X	W	N
O	M	A	B	J	U	E	G	O	H	G
L	Z	N	O	P	Q	R	S	V	U	A
L	B	O	L	O	N	C	H	O	J	R
E	O	P	Q	R	S	T	U	V	W	X
B	M	A	B	C	A	R	E	Y	H	I

EGIPTO BELLOTAS CAREY TINGAR

BOLONCHO PENSAR JUEGO CULEBRA

13

Trivia

¿CUÁNTO SABES?
SOBRE EL JUEGO
DE LAS CANICAS?

1.- ¿Con qué jugaban las personas de la antigua Grecia a las canicas?

- a) Piedras
- b) Castañas
- c) Nueces
- d) Semilla

2.- ¿Que nombre tiene la canica que tiene la mitad de tamaño que una canica normal?

- a) Carey
- b) Canica China
- c) Pepita
- d) Boloncho

Verifica tus respuestas en la página 20.

3.- ¿Cuál es el principal material con el que están hechas las canicas hoy en día?

- a) Metal
- b) Madera
- c) Piedra
- d) Vidrio

4.- ¿En qué parte se cree que nació el juego de las canicas?

- a) Egipto
- b) Roma
- c) Quito
- d) Grecia

14

Contenido Guía Ilustrada

Culebra

JUGADORES:
2 a 5 jugadores

MATERIALES:
Canicas por cada jugador.
Palo para trazar la línea.

ESPACIO:
Piso de tierra.

PASO 1:

En la tierra dibuja con un palo una línea ondulada en forma de serpiente.



PASO 2:

Desde el inicio establecido, empiezan a golpear las canicas que vayan por la línea trazada.



PASO 3:

Si una canica sale de la línea, retrocede dos puntos.



16

PASO 5:

El jugador que llegue a la línea de llegada primero es el ganador, y el último tendrá una penitencia elegida por sus compañeros.



PASO 4:

Si un jugador golpea la canica de un competidor, este vuelve a la línea de salida.



17

Contenido Guía Ilustrada

Tingadas

JUGADORES:
3 a 7 jugadores

MATERIALES:
Canicas por cada jugador.
Tiza para trazar el círculo.

ESPACIO:
Espacio abierto

PASO 1:

En el suelo se dibuja un círculo y cada jugador coloca una canica.



PASO 2:

En un orden cada jugador empieza a golpear las canicas intentando sacar las que están en el círculo.



PASO 3:

Si la canica de un jugador no logra salir del círculo, esta pasa a ser parte del juego hasta que otro jugador logre sacarla.



18

PASO 4:

Si un jugador logra sacar una canica del círculo tendrá otro turno, hasta que no logre sacar una.



PASO 5:

El jugador que llegue a la línea de llegada primero es el ganador, y el último tendrá una penitencia elegida por sus compañeros.



19



6.3. Validación de la propuesta:

Para la determina la funcionalidad del producto editorial diseñado posee eficacia que se desea, tomando en cuenta la hipótesis postulada en los capítulos anteriores, si el diseño editorial aporta a la recuperación de los juegos tradicionales en los niños de educación básica de la ciudad de Ambato, para lo cual se consideró a una de las escuelas en las que se realizó las encuestas y entrevistas la Escuela Juan Bautista Palacios “La Salle”, con los grados de los niños establecidos en el público objetivo que son de 7 a 10 años, que corresponden a los grados de 3ro a 6to año de básica.

Una vez socializada el producto editorial a los estudiantes de educación básica, pudiendo evidenciar la respuesta que tuvieron con la guía mostrada, se muestra las siguientes conclusiones y recomendaciones.

Conclusiones:

Las ilustraciones tienen un gran peso en la comprensión por parte de los estudiantes, sobre todo en los de menor grado escolar, lo cual facilitó la comprensión y estimuló la práctica de la actividad propuesta en la guía, además de poseer un gran agrado por el tipo de ilustraciones manejadas.

Se pudo evidenciar el interés de la práctica del juego tradicional de las canicas por parte de niños y niñas, los cuales pusieron un gran entusiasmo a la hora de la socialización de la guía y sobretodo en la práctica en el juego con sus compañeros.

Las actividades propuestas en la guía son de gran utilidad puesto que los estudiantes reforzaron su conocimiento con dichas secciones, también sirven de ayuda de educación a los docentes para refuerzo de sus clases, puesto que se evidenció que los niños necesitan otras actividades de vez en cuando al manifestar su alegría.

Recomendaciones:

Las ilustraciones, para la enseñanza en los niños es muy importante, puesto que mediante las mismas se pueden guiar y entender, lo expuesto, y es muy importante que las mismas no sean muy complejas, ni tampoco realistas, más bien deben ser un poco jocosas y lo más sencillas posible para que el niño pueda abstraer toda la información posible.

Se recomienda más guías ilustradas las cuales ayuden a los niños a conocer más sobre los diferentes juegos tradicionales que hay en el país, y que mediante estas puedan poner en práctica las diferentes actividades, y que de esta manera estas prácticas puedan seguir sobreviviendo con el paso de los años.

Las actividades interactivas entre los niños y los libros son de gran apoyo, y se deben incluir en más productos editoriales como estos, puestos que estas despiertan la curiosidad de los niños al momento de rayar, buscar y adivinar; buscando ayuda con sus compañeros y hacer trabajar su cerebro y poder resolverlos.

Costos de Producción:

En la impresión de un tiraje de 100 unidades se tomó en cuenta los diferentes costos para el valor real de la elaboración de cada guía ilustrada, Tomando en cuenta que cada guía cuenta con una portada en papel couche de 300 gramos plastificada, y 10 hojas de papel bond de 120 gramos en 1000 unidades.

Tabla N° 10:

Costo de producción.

Producción Guía ilustrada	Valor Unitario	Valor por 1000 Unidades
Papel Couche 300 gramos	\$ 0.97	\$ 975
Papel Bond 120 gramos	\$ 0.72	\$ 720
Placas cuatricromía	\$ 0.67	\$ 670
Impresión full color	\$ 0.95	\$ 955
Grapado	\$ 0.03	\$ 30
Plastificado	\$ 0.16	\$ 160
Total Guía Ilustrada	\$ 3,50	\$ 3510

Bibliografía.

A

- Acero Mayancela, N. J. (2015). *Elaboración de un manual de juegos ancestrales de la comunidad de Quilloac*. (2014-2015) (Bachelor's thesis). Recuperado de: <http://dspace.ups.edu.ec/handle/123456789/8914>
- Adolescencia, C. D. L. N. Y., LOS NIÑOS, N. Y. A. C., & DE DERECHOS, S. U. J. E. T. O. S. (2003). *Código de la Niñez y Adolescencia*. Quito. Recuperado de: <http://www.igualdad.gob.ec/docman/biblioteca-lotaip/1252--44/file.html>.
- Aguado, J. M. (2004). *Introducción a las teorías de la comunicación y la información*. Universidad de Murcia.
- Aguilera Rojas, C. P. (2014). *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*. (Bachelor's thesis, Quito: Universidad de las Américas, 2014).
- Albino Sánchez, O. (2010). *Propuesta de una guía ilustrada para la determinación del costo de producción e información financiera contable para las MPyME*. (Doctoral dissertation).
- Albiñana, M. G. I. (2002). *Manual general de evaluación*. Ediciones Octaedro.
- Almirón, Cartier, A. (2010). *El Briefing creativo*. Recuperado de: <http://alejandralmiron.fullblog.com.ar/el-briefing-creativo.html>
- Álvarez, D. (2000). *Introducción a la tipografía*. Universidad de Londres
- Álvarez Varó, E. y M. Martínez L. (1997). *Diccionario de Lingüística Moderna*. Editorial Ariel. Barcelona. (14)
- Arellano, C. (2015) *Teoría de la Comunicación Visual. Sistema: Códigos Visuales*. Universidad Autónoma del Estado de México.
- Arévalo de Valencia, D. (1994). *Los juegos tradicionales ecuatorianos*.
- Arévalo Villegas, I. D. R. (2019). *La ilustración en el estímulo de la lectura, dirigido a niños de Básica Elemental de segundo grado en el cantón Ambato* (Bachelor's

thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.). Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/29372>

B

Barba, G., & Katherine, Y. (2018). *Estrategias Comunicacionales sobre “Parto Cultural Adecuado” y su incidencia en disminución de violencia obstétrica en los Centros de Salud de la ciudad de Ambato*. (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.). Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/27854>

Beristáin, H. (1995). *Diccionario de retórica y poética*. Porrúa S. A.

Bramstom, D. (2010). *La idea del Producto*. Chicago, E.E.U.U. Parramon.

Busquet, J; Medina, A. (2013). *Invitación a la sociología de la comunicación*. Barcelona: Editorial UOC.

C

Calle, C., Fernando, P., & Torres Astudillo, D. F. (2017). *Diseño gráfico de un producto editorial interactivo para el rescate y valorización del patrimonio intangible en niños de la ciudad de Cuenca*. (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay). Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/7139>

Caldwell, C. y Zappaterra, Y. (2014). *Diseño Editorial- Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales*. New York, E.E.U.U. Gustavo Gili.

Calvo, C. (2014). *Los juegos tradicionales en Educación Infantil. Diseño de un programa de intervención*. Universidad de la Rioja. Recuperado de: https://biblioteca.unirioja.es/tfe_e/TFE000697.pdf.

Chandler, D. (2007). *La semiótica: lo básico*. Routledge.

Chuva Castillo, P. G. (2016). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnicas grafo-plásticas en niños de 3 a 4 años de la Escuela de Educación Básica Federico González Suárez*. (Bachelor's thesis).

Conde, D. G., & Domínguez, E. S. (2017). *Uso del color en la infancia*. Revista De Estudios E Investigación En Psicología Y Educación, 085-088.

Comellas, M. J., & Perpinyá, A. (2003). *Psicomotricidad en la educación infantil: recursos pedagógicos*. España: Planeta Angostini.

Comunicación, L. O., & BARREZUETA, H. D. P. (2013). *Ley Orgánica de Comunicación*. Quito: Asamblea Nacional del Ecuador.

Contreras, M. Juegos para el desarrollo del lenguaje. El Juego lingüístico como instrumento didáctico es un medio privilegiado para el desarrollo de la comunicación oral. En: Santiago (Chile): Red Maestros de Maestros. [Internet]. [Citado nov. 2014]. Disponible en: http://www.rmm.cl/index_sub2.php?id_contenido=3344&id_seccion=722&id_portal=134

Constituyente, A. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*.

Cuello, C. (1975) *Aprender a través de la creatividad*.

D

Dávila, A. & Martínez, N. (1999). *Cultura en organizaciones latinas*. México, D. F: Editorial.Siglo XXI.

De la Torre F. J, De la Torre, S. A., De la Torre S. y Sánchez R. (2006). *Introducción a las ciencias sociales*. México: McGraw Hill, p 70.

Durkheim y Weber: *sobre los análisis sociológicos y los análisis históricos*», en: *ESTUDIOS SOCIALES*, revista universitaria semestral, año XXIV, N° 46, Santa Fe, Argentina, Universidad Nacional del Litoral, primer semestre, 2014, pp. 57-75.

E

Eco, Umberto (1970). “*Semiología de los mensajes visuales*”, en *Análisis de las imágenes*., Editorial Tiempo Contemporáneo, Buenos Aires.

F

Fargas, G. (2014). *Historia y teoría del diseño latinoamericano. Creatividad y comunicación*. Editor, 90+10 Design Magazine, Argentina.

Folgueiras Bertomeu, P., & Martínez Vivot, M. (2009). *El desarrollo de competencias en la universidad a través del Aprendizaje y Servicio Solidario*. Revista Interamericana de Educacion para la Democracia (RIED), 2009, vol 2, Núm. 1, p. 55-76.

G

García-Cervigón, A. (2015). *El lenguaje de los chats. Un nuevo léxico en la Red*, 4(2015), 33.

García Cornejo, E. (2009). *Juegos populares y tradicionales de España y su valor didáctico en el aula de Educación Física*. Revista Digital Educación Física y Deportes, 132, 1.

García, D. V. S. (2012). *Fundamentos de la comunicación*. México: Red Tercer Milenio, 09.

Garretón, N. (2004). *Mitos y leyendas de los pueblos precolombinos*. Santiago de Chile: Universidad de Chile.

Ghinaglia, D. (2009). Taller de diseño editorial.

Gonzáles, M. (2010). *Colección de juegos infantiles: Las canicas*. Museo del Juego.

Grunfeld, V. (1978). *Juegos de todo el mundo*. Madrid.

Guamán, S. (2015). *Estimulación infantil en el desarrollo motriz de los niños/as de 3 a 4 años de edad del centro infantil del buen vivir "Pachagron" de la ciudad de Guaranda*. (Tesis inédita de grado). Universidad Central de Ecuador: Quito. Recuperado de: <http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/5618>

Guerrero Reyes, L. (2016). *El Diseño Editorial. Guía para la realización de libros y revistas*. (Doctoral dissertation, Tesis) (Maestría). [En línea]. Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Bellas Artes. Madrid-España).

H

- Heller, E. (2004). *Psicología del color. Como actúan los colores sobre los sentimientos y la razón*. Barcelona: Gustavo Gili.
- Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (1996). *Metodología de la Investigación*. Mac Graw Hill, México.
- Herrera, L., Medina, A., & Naranjo, G. (2004). *Tutoría de la investigación científica*. Quito, Ecuador: Diemerino.
- Hidalgo, G. (2014). *Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos*. (Bachelor's thesis, Quito: Universidad Israel, 2014). Recuperado de: <https://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1093>

I

- Ibáñez, E. (2010). *Juegos tradicionales de Arnedo. Hogar de personas mayores de Arnedo*. Barcelona, España. La Rioja.
- Inda, G. A. (2009). *Las concepciones del Estado de Durkheim y Weber ante la teoría política marxista: vínculos, cruces y desacuerdos*. Athenea Digital. Revista de pensamiento e investigación social, (15), 97-118.
- Instituto Nacional de Estadísticas y Censo "INEC". (2015). *Tecnologías de la información y comunicaciones en el Ecuador. Ecuador. 2011*. Recuperado de: http://www.ecuadorencifras.gob.ec/documentos/webinec/Estadisticas_Economicas/Tecnologia_Inform_Comun_Empresastics/2015/2015_TICEMPRESAS_METODOLOGIA.pdf.

J

- Juez Martel, P., & Díez Vegas, J. (2010). *Probabilidad y estadística matemática*. Madrid: Díaz de Santos.

K

- Kruk, A. (2010). *Tratamiento tipográfico de los libros infantiles*. Obtenido de Academia:
http://www.academia.edu/4830692/Tratamiento_tipografico_de_los_libros_infantiles

L

- Larín, S. S., INHEM, M., & INHEM, A. *Importancia del juego para los niños*.
- León, M. P. (2012). *Uso de TIC en escuelas públicas de Ecuador: Análisis, reflexiones y valoraciones*. EDUTEC. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (40), a201-a201.
- Lester, S., & Russell, W. (2011). *El derecho de los niños y las niñas a jugar: Análisis de la importancia del juego en las vidas de niños y niñas de todo el mundo*. Bernard van Leer Foundation.
- López, A. B. (1983). *El concepto de acción social según Ortega*. (Crítica de la fundamentación weberiana de la sociología). Teorema: Revista Internacional de Filosofía, 13(3/4), 505-522.
- Lovato, A. (2000). "Historia crítica de la ilustración". Universidad de.
- Lupton, E. y Cole, J. (2014). *Diseño Gráfico-Nuevos fundamentos*. Miami, E.E.U.U. Editorial Gustavo Gili.
- Luviz. (4 de noviembre de 2011). Blogger, Los juegos tradicionales.
- M**
- Maestro, F. (2005). *Juegos tradicionales*. España.
- Macías, M. C. M. (2010). Los beneficios de la literatura infantil. Revista digital para profesionales de la enseñanza, 1-6.
- Marín, A. L. (1979). *Introducción a la sociología: para el estudio de la realidad social*. (Vol. 1). Antonio Lucas Marín.
- McLeod, S. A. (2012) "Piaget | Cognitive Theory". *Simply Psychology*.
- Melgarejo, L. M. V. (2014). *Sobre el concepto de percepción*. *Alteridades*, (8), 47-53.
- Méndez-Giménez, A., & Fernández-Río, J. (2011). Análisis y modificación de los juegos y deportes tradicionales para su adecuada aplicación en el ámbito educativo. *Retos. Nuevas tendencias en Educación Física, Deporte y Recreación*, (19), 54-58.
- Miranda, C. G. (2016). *El diseño como soporte de la identidad en la Cultura Clásica Contemporánea*. i+ Diseño. Revista científico-académica internacional de Innovación, Investigación y Desarrollo en Diseño, 11, 76-90.

- Mora, M. N., & Mateos, J. J. M. (2004). *Wittgenstein y la teoría del derecho: una senda para el convencionalismo jurídico*. Marcial Pons.
- Morales Tibán, A. N. A. (2014). *Los juegos tradicionales de persecución y su influencia en la autonomía en los niños y niñas de 5 años de edad. guía sobre la aplicación adecuada de los juegos tradicionales de persecución destinada a docentes del CDI" MELY JOHN Q" DEL DMQ año lectivo 2014-2105*. (Bachelor's thesis). Recuperado de: <http://www.dspace.cordillera.edu.ec:8080/xmlui/handle/123456789/1792>
- Moreno, V. (2005). *Psicología del color y la forma*. Universidad de Londres.
- Morera, M. C. (2008). *Generación tras generación, se recobran los juegos tradicionales*. *Salud: Movimiento Humano y Salud*, 5(1), 1-8.
- MOSCOVICI, S. (1961). *El psicoanálisis, su imagen y su público*. Buenos Aires: Huemul.
- Munari, B., & Cantarell, F. S. I. (1979). *Diseño y comunicación visual*. Gustavo Gili.
- Murcia, N. A. (2013). *El lenguaje visual elemento básico en el desarrollo de los procesos de pensamiento* (Bachelor's thesis, Universidad de la Sabana).
- O**
- Ormaza Rodríguez, C. G. (2018). *Diseño de un producto editorial enfocado a niños, que aporte al conocimiento de las costumbres y tradiciones más representativas de la ciudad de Azogues*. (Bachelor's thesis, Universidad del Azuay). Recuperado de: <http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/8098>
- P**
- Pacheco, C. (1989). *Trastierra y oralidad en la ficción de los transculturadores*. *Revista de crítica literaria latinoamericana*, 15(29), 26-38.
- Pacheco Vintimilla, J. S. (2015). *Ilustración infantil en Cuenca*. (Bachelor's thesis).
- Palacios, J. (2013). *Desarrollo de la motricidad fina a través de técnica grafo-plásticas*. (Tesis inédita de grado). Universidad del Azuay-Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación-Escuela de educación especial: Cuenca.

Pérez-Mateo Subirà, M. (2010). *La dimensión social en el proceso de aprendizaje colaborativo virtual: el caso de la UOC* (Doctoral dissertation, Universitat Oberta de Catalunya).

Pinto Pasmay, J. A. (2011). *Revalorización e impulso de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato y su aplicación en un espacio lúdico*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador Sede Ambato. Recuperado de: <http://repositorio.pucesa.edu.ec/handle/123456789/697>.

Q

Quintero, E. (2006). *Clasificación de la cultura*. Recuperado desde culturaupb.blogspot.com.

R

Restrepo, M. (1990). *La semiótica de Charles S. Peirce*. *Signo y pensamiento*, 9(16), 27-46.

Rodríguez-Ferrándiz, R. (1998). *Semiótica del anagrama: la hipótesis anagramática de Ferdinand de Saussure*. Universidad de Alicante. Servicio de Publicaciones.

Ruiz, R. C. (2012). *Juegos tradicionales, patrimonio cultural inmaterial de la humanidad: una revisión a través de la pintura*. *EmásF: revista digital de educación física*, (15), 7-20.

S

Samara, T., & Tarancón, S. (2004). *Diseñar con y sin retícula*. Barcelona: Gustavo Gili.

Subsecretaría de Educación. (2012). *Pedagogía de la Interculturalidad, Derechos, Memorias e Identidad*. Ecuador. 2012.

T

Tamaquiza, P., & Patricia, M. (2015). *el color del vestuario infantil y su relación con la estimulación temprana de los niños y niñas del centro de atención temprana de la Universidad Técnica de Ambato* (Bachelor's thesis). Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/20149>

Tipanluisa, C., & Fernando, M. (2014). *La danza folclórica ecuatoriana y su influencia en el desarrollo de capacidades físicas de los niños de 6to y 7mo año de*

educación básica de la escuela Santa Mariana de Jesús cantón Pujilí provincia de Cotopaxi. Ambato, Ecuador. Facultad de Ciencias Humanas y de la Educación. Recuperado de:

<http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/8149>.

Toscano Jácome, L. A. (2018). *El Grafismo como aporte en la pedagogía de enseñanza de la Educación Sexual en las unidades Educativas Católicas Particulares en la Ciudad de Ambato.* (Bachelor's thesis, Universidad Técnica de Ambato. Facultad de Diseño, Artes y Arquitectura. Carrera de Diseño Gráfico Publicitario.). Recuperado de: <http://repositorio.uta.edu.ec/jspui/handle/123456789/28007>

V

Vásquez, F. (2014). *Elementos para una lectura de un libro álbum.* *Enunciación*, 19, pp.333-345.

Vega Pindado, E. (1999). *Identidad corporativa en televisión: significación y diversidad en la gráfica televisiva* (Doctoral dissertation, Universidad Complutense de Madrid, Servicio de Publicaciones).

Vendrell Lahosa, M. N. (2015). *Diseño editorial: propuesta de diseño para la revista de tendencias Yorokobu.* (Doctoral dissertation).

W

Weber, M. (1996). *Economía y Sociedad.* México: Fondo de Cultura Económica.

LINCOGRAFÍA:

<http://patogiacomino.com/2013/06/21/que-es-el-lenguaje-visual-leyendo-y-escribiendo-imagenes/>

<https://proyectoidis.org/la-teoria-del-color-de-goethe/>

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc//blog/docentes/trabajos/31933_109856.pdf

<https://www.paredro.com/el-novedoso-diseno-editorial-de-un-libro-infantil-pone-a-prueba-tu-vision/>

<https://www.cultura10.org/tipos/>

<http://luziz-losjuegostradicionales.blogspot.com/2011/11/los-juegos-tradicionales.html>

http://revistazincografia.cuaad.udg.mx/sites/default/files/HTML/A2_N3/Carta/Carta.html

<http://www.manuelrivas.com/anatomia-de-la-tipografia/>

<https://xlediaz.wordpress.com/2010/08/23/la-clave-al-disenar-para-ninos/>

<http://www.e02.es/cubic/ap/cubic.php/doc/Identidad-Visual-Corporativa-296.html>

<https://blog.fromdoppler.com/branding-como-construir-la-identidad-visual-de-tu-empresa/>

<http://diseñoeditorial.blogspot.com/2011/01/formatos-de-estandares-de-papel.html>

<http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/>

https://www.researchgate.net/publication/283308819_Importancia_del_juego_para_los_ninos

<https://educacion.gob.ec/amie/>

<http://losjuegostradicionales.com/clasificacion-de-los-juegos-tradicionales/>

<http://www.gczarrias.com/ALUMNOS/archivos/disenio/TEMA%203%20LA%20FORMA%20EN%20EL%20DISENO.pdf>

<https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

<http://www.arededibujos.es/documentos/1-eso/1eso-punto.pdf>

https://fido.palermo.edu/servicios_dyc//blog/docentes/trabajos/31933_109856.pdf

<https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/cultura/10/santiago-gonzalez-ilustrador-ecuador>

ANEXOS



Universidad Técnica de Ambato

Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes

Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

b.- Fecha.

4 de enero del 2019

c.- Nombre.

Profesional de Diseño – Mg. Diego Patricio García Analuisa.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Cómo empezaría a abordar el diseño de un producto editorial dirigido a niños de educación básica?

En base a la experiencia se podría abordar este tema utilizando cuentos cortos en donde predomine la ilustración y que además incluya un mensaje que motive el amor por los juegos tradicionales.

- ¿Cuáles son los elementos más importantes a tomar en cuenta en este tipo de proyectos?

La investigación como base, objetivos bien planteados y sobre todo conocer el segmento al que se va a proponer el material; conocer sus gustos, sus intereses y demás aspectos de importancia sobre el tema a tratar.

- ¿Cuáles son las características que debe poseer los productos editoriales dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Se debe proponer una lectura clara, sin utilizar términos o palabras que no se encuentren en su vocabulario, o a su vez hacer un paréntesis en el que se pueda aclarar y comentar el nuevo vocabulario, donde la ilustración siempre será un recurso indispensable en la lectura de cuentos, fábulas, historias y demás temas relacionados con los niños y sus intereses.

- ¿Cómo plantea la retícula para un producto editorial de educación básica?

Por lo general se utiliza una retícula única, de una sola columna o también llamada retícula manuscrita, márgenes amplios, el color siempre llama la atención, colores cálidos siempre despiertan el interés en la lectura, una tipografía legible, textos cortos, ilustraciones atractivas.

- ¿Qué características debe poseer las tipografías empleadas en productos editoriales enfocados a niños de educación básica?

- Titulares de gran tamaño y coloridos.
- Texto legible y con una tipografía de palo seco.
- Se pueden incluir actividades complementarias para reforzar el aprendizaje, como sopas de letras, adivinanzas, etc.

- ¿Cuál es la paleta de colores adecuada para el diseño de un producto editorial básica?

Colores a emplear son las tonalidades pasteles las cuales son las más adecuadas y llamativas para los niños.

- ¿Qué tipo de formato es el más recomendable para un producto editorial de educación básica?

El formato ideal sería uno de un tamaño mínimo de 21 x 21 cm, el cual sirva para la legibilidad y la manipulación de parte de los estudiantes.

- ¿Cuáles son las principales características de la ilustración infantil?

Al tratar de rescatar un tema tradicional, se debería utilizar ilustraciones de tipo tradicional, estas poseen características de personificación basada en el canon real de la edad motivo de estudio, no abusar de las deformaciones o el antropomorfismo, es mejor crear personajes que se identifiquen con el público objetivo.

- ¿Cómo describiría el lenguaje visual a utilizar a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Se debe utilizar un lenguaje claro y sencillo, de fácil comprensión, que muestre un tono amigable para el lector.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

b.- Fecha.

3 de enero del 2019

c.- Nombre.

Profesional de Diseño – Carolina Maldonado.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Cómo empezaría a abordar el diseño de un producto editorial dirigido a niños de educación básica?

Se empieza a abordar desde el manejo de un brief, y saber si es que conocen acerca del tema, analizar el estado y proceder a una investigación para reforzar la información y proceder a hacer los productos de diseño, y buscar referencias las cuales ayuden a tener una idea clara del producto que se va a realizar, siempre enfocado al público objetivo al cual se va a dirigir.

- ¿Cuáles son los elementos más importantes a tomar en cuenta en este tipo de proyectos?

Los elementos a tomar en consideración son la composición, la tipografía, la cromática y como es un producto enfocado hacia niños la ilustración es uno de los puntos más importantes y en los que más énfasis se debe poner a consideración.

- ¿Cuáles son las características que debe poseer los productos editoriales dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Una composición amigable la cual no cansa a los lectores, donde las ilustraciones son las protagonistas de las páginas a diseñar, donde hay que tomar en cuenta que la lectura sea clara y comprensible para los niños.

- ¿Cómo plantea la retícula para un producto editorial de educación básica?

La retícula debe acomodarse a las necesidades de los diseñadores y del público objetivo, en este caso se debe utilizar una retícula que permita la movilidad y acomodar los elementos de una manera orgánica, donde haya fluidez en la composición para no cansar a los lectores.

- ¿Qué características debe poseer las tipografías empleadas en productos editoriales enfocados a niños de educación básica?

Deben ser tipografías legibles, especialmente de palo seco, la cual no tenga terminaciones muy prolongadas, que vayan de la mano junto con el tono y estilo propuesto, teniendo en cuenta que no pierdan la legibilidad y leibilidad.

- ¿Cuál es la paleta de colores adecuada para el diseño de un producto editorial básica?

Los colores cálidos son los ideales, acompañados de tonalidades pasteles, donde no se debe exagerar de los colores oscuros como los negros y grises.

- ¿Qué tipo de formato es el más recomendable para un producto editorial de educación básica?

El formato ideal debe ser un formato de un tamaño generalmente grande, para que sea manipulado idóneamente por los niños, el formato va acompañado por los materiales y los acabados del producto a diseñar.

- ¿Cuáles son las principales características de la ilustración infantil?

Las ilustraciones deben asemejarse al estilo cartoon que les llame la atención, las cuales muestren las características de las personas, sin exagerar los rasgos, y deben ser amigables con los niños.

- ¿Cómo describiría el lenguaje visual a utilizar a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Se debe utilizar un lenguaje claro, el cual sea amigable y divertido con el público objetivo, en este caso los niños, donde no se debe manejar un tono serio y un vocabulario complejo.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

b.- Fecha.

7 de enero del 2019

c.- Nombre.

Profesional de Diseño – Christian Lazo Rocha.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Cómo empezaría a abordar el diseño de un producto editorial dirigido a niños de educación básica?

Para abordar un proyecto es a través de una metodología, la fundamentación para desarrollar un proyecto de investigación, como el público son niños, se recomienda una metodología proyectual, que se basa en empatar la idea con la investigación, entendiendo varias fases como: La analítico conceptual en la cual se analiza el público objetivo, Los factores legislativos en el cual se investigara los contenidos y los temas a tratar, y determinar factores estructurales en el proceso para diseñar, estableciendo un plan de edición para estructurar la base del proyecto editorial, estableciendo factores gráficos, para saber cómo va estar desarrollado.

- ¿Cuáles son los elementos más importantes a tomar en cuenta en este tipo de proyectos?

Se basa en la parte técnico-creativa, donde se pasa a desarrollar bocetos, y la selección de la composición a desarrollar para plantear como ira prototipo y plantear la solución gráfica.

- ¿Cuáles son las características que debe poseer los productos editoriales dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Depende mucho del tipo de producto que se va a utilizar, Pero lo primordial se debe buscar la combinación de imagen texto, donde el público pueda leer y comprender mientras lee y ve las ilustraciones o fotografías que se van a emplear, comprendiendo las características que debe poseer el tema a diseñar.

- ¿Cómo plantea la retícula para un producto editorial de educación básica?

La composición debe generar un ritmo visual, conjunto con la visualización del contenido, la retícula, debe dar una libertad, donde mayor o más flexible sea la retícula, donde la composición que se genera en el contenido se vuelva interesante y atractivo, y que no pierda la cuestión legible y leíble.

- ¿Qué características debe poseer las tipografías empleadas en productos editoriales enfocados a niños de educación básica?

Deben ser legibles donde se plantean de 11 a 13 puntos para contenido, donde la forma tipográfica sea interesante, donde la idea es combinar tipografías donde pueda generar interés, donde se recomienda tipografías apegadas al estilo egipcio que son leíble, conjunto con tipografías didácticas, teniendo una tipografía base.

- ¿Cuál es la paleta de colores adecuada para el diseño de un producto editorial básica?

Se debe manejar una paleta de colores amplia, y el contenido sea mucho más didáctico, y buscar un balance perfecto entre el color y la tipografía y la composición.

- ¿Qué tipo de formato es el más recomendable para un producto editorial de educación básica?

El formato tiene que ver con una cuestión de recursos, y relacionado al contenido, y salirse de lo estándar, y proponer un formato nuevo que cause novedad y que genere atracción. Ligado al tema recursos.

- ¿Cuáles son las principales características de la ilustración infantil?

Las ilustraciones deben ser muy amigables, conjuntas con texturas que se vea muy artístico, y depende mucho del tema, se recomienda una técnica de pasteles y pasteles, la cual, de la característica de tradicional, para aumentar los valores que transmita el producto.

- ¿Cómo describiría el lenguaje visual a utilizar a niños de educación básica de 7 a 10 años?

La relación de la imagen texto, que no sea muy formal, generar un producto llamativo, y que tenga ritmo y secuencia, aportándolo de adorno que capten la atención, y que no se vuelva muy repetitivo.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

11 de enero del 2019

c.- Nombre.

Historiador – Dr. Jorge Ortiz.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Cuál es la definición de los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales son manifestaciones culturales propias de un pueblo o sociedad, que van sobreviviendo a las generaciones, estos se practican generalmente con recursos fácilmente disponibles en el entorno y con el propio cuerpo.

- ¿Cuál es el fin de practicarlos?

La finalidad de la práctica de estas actividades son varias, entre las principales se encuentran; la de perseverar la identidad cultural de un pueblo y poder fortalecer la a través del tiempo; otra finalidad es netamente la diversión y el aprendizaje por medio de estos, puesto que todo juego ayuda de una u otra manera a que el niño o adulto siga aprendiendo no solo educativamente, también en torno valores, etc.

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más populares del Ecuador?

La mayoría de los juegos tradicionales que se practican en nuestro país son adoptados de otros países como son; la rayuela, los trompos, la cometa, etc., pero han sido adaptados a nuestras condiciones y costumbres. Ya que los juegos más representativos son la pelota nacional, el juego del quince, el 40, las tres piernas, el ecua-vóley, Alí quemado, la cebolla o la macateta.

- ¿Qué juegos tradicionales según usted son más recomendables para la práctica de niños de educación básica?

Todos los juegos son beneficiosos para los niños, y hay que tener en cuenta la edad de estos, menores de 6-7 años no es muy recomendable que utilicen juegos con objetos pequeños como las canicas, tastos o cosas puntiagudas como los trompos, puesto que como son pequeños pueden sufrir accidentes, pero por lo general son juegos que incluyan el movimiento del cuerpo y a inclusión con otras personas para fortalecer los lazos sociales desde una temprana edad.

- ¿Cuáles son los valores que aportan los juegos tradicionales en los niños de educación básica?

Los juegos tradicionales aportan valores no solo en los niños, también en los adultos y jóvenes, puesto que ayudan al desarrollo social, entre los principales valores que podemos rescatar se encuentran; el trabajo en equipo, la confianza, el compañerismo. Así mismo ayuda a desarrollar el pensamiento y confrontar de una manera distinta las diversas situaciones que se presenten.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

18 de diciembre del 2018

c.- Nombre.

Psicólogo estudiantil – Juan José Paredes.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Conoce que son los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales nacen de las tradiciones que se realizan en un pueblo determinado con sus características propias culturales que identifican a sus pobladores, y son actividades como se van transmitiendo y perduran a lo largo del tiempo, y que las personas lo practican como manera de socialización.

- ¿Conoce materiales didácticos para un mejor aprendizaje en los niños?

La didáctica son estrategias que se emplean en la pedagogía en la enseñanza y aprendizaje, facilitando una mayor motivación para la adquisición de conocimiento, y se han ido empleando los cuales han evolucionado, y están mucho más modernizados.

- ¿Qué material didáctico piensa usted que es el indicado para que los niños practiquen los juegos tradicionales?

Partiendo del aprendizaje los niños son principalmente atraídos visualmente por el conocimiento nuevo, donde el material didáctico debe tener características visuales que impacten y generen atención y motivación en el que hacer de una actividad.

- ¿Cómo cree que aportan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Rescatando juegos tradicionales en sí, generan un aporte de identidad conocer nuestras raíces, para poder entender cosas culturales, que tradiciones se celebraban, y los valores aporta el respeto hacia las culturas y el pasado.

- ¿Cuál cree usted que es la mejor manera que conozcan y practiquen los juegos tradicionales?

Desde práctica, ya que no se enseña mucho, por el uso de la tecnología ha provocado que se queden encerrados y no practiquen actividades recreativas.

- ¿Cuáles juegos tradicionales son más recomendables para la práctica de niños de 7 a 10 años?

A esa edad son capaces de abstraer bastante información, se basan en causa consecuencia en su manera de pensar, es trascendente de realizar actividades que involucren movimientos lúdicos por la inquietud, puesto que se aprende a través del movimiento.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

20 de diciembre del 2018

c.- Nombre.

Psicólogo estudiantil – Alisha Cadena.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Conoce que son los juegos tradicionales?

Los juegos tradicionales son manifestaciones propias de una cultura o varias culturas, que han ido practicando a lo largo del tiempo, esta característica es muy importante, porque al ser una actividad que ha perdurado por mucho tiempo, hace que lleve este nombre que tradicional, y que sea reconocido por el pueblo donde los practican.

- ¿Conoce materiales didácticos para un mejor aprendizaje en los niños?

Los materiales didácticos que se utilizan en la educación básica son numerosos, y dependen de qué tipo de contenido sirva de apoyo, hay materiales didácticos incluidos en libros, como en computadoras.

- ¿Qué material didáctico piensa usted que es el indicado para que los niños practiquen los juegos tradicionales?

Un material que utilicen tanto en la casa como en cualquier lugar, que no solo estén restringidos a un solo lugar, y que las personas que están a su alrededor puedan instruirlo.

- ¿Cómo cree que aportan los juegos tradicionales en el proceso de aprendizaje de los estudiantes?

Aportan de varias maneras, principalmente a la salud y motricidad de los niños, puesto que ayudan al desarrollo de los músculos y las destrezas, en valores aportan el compañerismo, la superación de obstáculos, y a la actividad de una competencia sana.

- ¿Cuál cree usted que es la mejor manera que conozcan y practiquen los juegos tradicionales?

La manera más idónea es la práctica, enseñarles las reglas los materiales y cómo funcionan, aportándoles conocimientos, y que ellos puedan replicarlos.

- ¿Cuáles juegos tradicionales son más recomendables para la práctica de niños de 7 a 10 años?

Los juegos tradicionales idóneos para la práctica en los niños de este rango de edad, son todos, principalmente son actividades recreativas que los divierten, pero lo más recomendable es que tengan que estar en movimiento constantemente y que le ayude al desarrollo de su pensamiento lógico.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

10 de junio del 2019

c.- Nombre.

Docente de Educación Básica- Rocío Pérez.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- Según su opinión, ¿Cómo creen que aportan los juegos tradicionales en la enseñanza?

Aportan como un instrumento de gran ayuda en la creatividad y desarrollo motriz; movimientos lúdicos que refuerzan el desarrollo de la personalidad, desenvolvimiento escénico y esto vinculadas a todas las asignaturas ejemplo Ciencias Naturales con la respiración, musculatura, higiene; Lengua y Literatura, hablar en público, crear ideas y razonar.

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica en niños de 7 a 10 años?

Se recomienda juegos donde la movilidad y el compañerismo sea lo primordial como: Pájara pinta, Carrera de tres pies, la gallinita ciega, trompos o las canicas.

- ¿Cuáles son los contenidos adecuados para un libro de educación básica?

Que tenga claridad en el tema, que no intuya que el niño ya conoce el tema; que las ilustraciones sean claras y adecuadas para la edad; que contenga talleres o preguntas que refuercen el tema; que las ideas claves o importantes estén resaltadas.

- ¿Qué actividades son ideales para reforzar el aprendizaje en los libros?

Deben poseer actividades como diagramaciones gráficas, crucigramas o collages.

- ¿Qué características debe poseer los libros dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Deben ser llamativas tanto en color, presentación y contenido, en la cual se debe hacer hincapié en la ortografía.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

10 de junio del 2019

c.- Nombre.

Docente de Educación Básica- Víctor Hugo Sánchez.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- Según su opinión, ¿Cómo creen que aportan los juegos tradicionales en la enseñanza?

Los juegos tradicionales aportan principalmente de una manera didáctica y recreativa, donde los niños puedan salirse un poco de la monótono de sus día a día, y que a través de estas actividades puedan aprender de una manera más divertida y sana.

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica en niños de 7 a 10 años?

Son los juegos donde el niño necesite el uso de su cuerpo como el de su pensamiento, el cual no se estanque, que represente un desafío para él, el cual no sea tan complejo, al momento de superar se sienta satisfecho consigo mismo.

- ¿Cuáles son los contenidos adecuados para un libro de educación básica?

Los textos deben ser claros y que por medio de estos el libro contenga evaluaciones, o actividades donde el niño pueda reforzar el conocimiento de una manera didáctica.

- ¿Qué actividades son ideales para reforzar el aprendizaje en los libros?

Las actividades más recomendables son las que el niño pueda razonar y explorar su creatividad como: sopa de letras, encontrar o dibujar.

- ¿Qué características debe poseer los libros dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Deben ser de un tamaño medianamente grande y rígido para que el niño pueda manipular y observar su antojo. En cuanto al contenido la redacción se debe cuidar mucho, para no usar términos que el niño no conozca, donde se refuerce con imágenes.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

10 de junio del 2019

c.- Nombre.

Docente de Educación Básica- Gladis Solís.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- Según su opinión, ¿Cómo creen que aportan los juegos tradicionales en la enseñanza?

Aportan al desarrollo de los niños, tanto física como mentalmente, ayuda a que su cuerpo tenga una mayor destreza lo cual lo beneficiara en un futuro, y que su cerebro vaya adquiriendo mayor destreza.

- ¿Cuáles son los juegos tradicionales más adecuados para la práctica en niños de 7 a 10 años?

Los juegos donde los niños desarrollen habilidades de pensamiento y el trabajo en equipo como son los juegos de: la carretilla, carrera de tres piernas, policías y ladrones, las canicas, los trompos, la sogá, etc.

- ¿Cuáles son los contenidos adecuados para un libro de educación básica?

Los contenidos que ayuden a reforzar los temas expuestos, y que mediante estos los niños generen un interés hacia lo leído y comprendido.

- ¿Qué actividades son ideales para reforzar el aprendizaje en los libros?

Sopa de letras, buscar diferencias, curiosidades, adivinanzas, diagramas.

- ¿Qué características debe poseer los libros dirigidos a niños de educación básica de 7 a 10 años?

Deben tener actividades para reforzar el aprendizaje, donde las imágenes ya sean dibujos o fotografías, sirvan como refuerzo del texto, manejando una redacción comprensible y amigable.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario
Entrevista profesional de diseño gráfico

a.- Objetivo del instrumento.

Determinar los elementos del diseño editorial adecuados por medio de un análisis para la comprensión apropiada en los niños de educación básica.

b.- Fecha.

10 de junio del 2019

c.- Nombre.

Ilustradora infantil- Eulalia Cornejo.

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

- ¿Cómo define los rasgos de los personajes para libros infantiles?

Los rasgos son cabezas grandes y cuerpos pequeños, tratando de no utilizar formas grotescas, buscando la ternura y la suavidad.

- ¿Cómo plantea la paleta de colores para un producto editorial ilustrado para niños de educación básica?

Colores limpios sin la exageración de negro o colores oscuros, también se elige dependiendo de la historia la cual se vaya a contar.

- ¿Cuáles son las formas que comúnmente utiliza para realizar los personajes infantiles?

Se basa en el arte africano, el cual influye mucho en el trabajo, la ternura que sus ilustraciones que son muy orgánicas exagerando muy poco los rasgos, yendo un poco a la fantasía.

- Según su experiencia ¿Qué características debe poseer la ilustración infantil?

Hay que respetar a los niños, no subestimarlos, puestos que la ilustración infantil va a ser la primera galería de arte para los niños, y por esta razón son las más difíciles de hacer, que van a leer imágenes y comprender a través de ellos.



Universidad Técnica de Ambato
Facultad de Diseño, Arquitectura y Artes
Carrera de Diseño Gráfico Publicitario

Encuesta muestra

a.- Objetivo del instrumento.

Identificar cuáles son los juegos tradicionales más populares a través de la indagación para la práctica de los niños de educación básica.

b.- Fecha.

7 de enero del 2019

c.- Nombre.

Muestra

d.- Presentación.

El presente proyecto busca investigar el aporte del diseño editorial en la recuperación de los juegos tradicionales de la ciudad de Ambato.

c.- Preguntas.

1- ¿Conoce o ha practicado algún juego tradicional? En caso de ser SÍ mencione cual:

Sí No No recuerdo

.....

2- ¿De parte de que personas ha recibido conocimiento acerca de los juegos tradicionales?

Padres Amigos Profesores

Otros.....

3- ¿Cuál de estos juegos tradicionales le gustaría aprender o saber más?

Rayuela Estatuas Gato y ratón
Canicas Agua de limón Sin que te roce

Gallinita ciega Soga Ensancados

4- ¿Ha encontrado información en los libros de educación acerca de los juegos tradicionales?

Sí No No he revisado

5- ¿Ha recibido conocimiento por parte de sus profesores juegos tradicionales en horas de clases?

Siempre A veces Nunca

6- ¿Escoja cual tipo de dibujo le parece más comprensible y de su agrado?



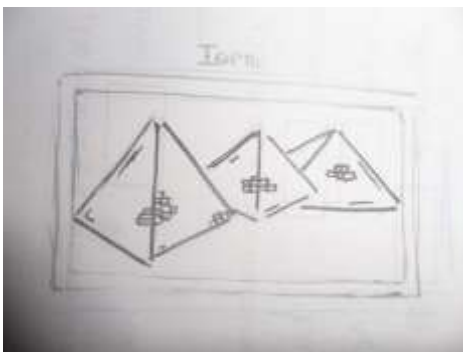
7- ¿A través de que medio estaría dispuesto a recibir información acerca de los juegos tradicionales?

.....

Machote

Portada	Contraportada		Portadilla
Créditos	índice	Actividad	Introducción
Historia	Beneficios	Maneras de Tingar	Maneras de Tingar
¡Sabías qué!	Trivia	Juego 1	Juego 1
Juego 2	Juego 2	Respuestas trívía	Actividad
Vocabulario		Bibliografía	

Bocetos



Socialización de la propuesta

