

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1. EL PAPEL DEL DISEÑO GRÁFICO EN LA SOCIEDAD

En este mundo cambiante es necesario recalcar que el diseño gráfico constituye toda una profesión cuyo objetivo es la de elaboración de mensajes visuales, dirigidos a todos los estratos de la sociedad. Según MAGO Héctor y JIMENES (2014), menciona que:

Los diseñadores han tenido diferentes misiones, que le han permitido responder a las demandas del contexto y a la situación política, económica o social en que se desarrollaron. Se presentan diferentes escenarios de futuro, con la posibilidad de que se le permita al diseño impactar favorablemente a la sociedad, con lo que trascendería más allá de su que conformar objetos y se volvería un generador de servicios y modificador de situaciones. (pág. 6)

El diseño gráfico cumple una función muy importante siendo la de satisfacer las necesidades de comunicación en los diferentes sectores dentro de la sociedad. Según FRASCARA, Jorge, (2006) menciona que:

La tarea del diseñador gráfico es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de toda clase en todo sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejo sistemas de comunicación. (pág. 14)

La sociedad Ecuatoriana es cambiante día a día con nuevas influencias como modas, formas de pensar etc., por lo que el diseño debe ir a la par con la tecnología y así ofrecer soluciones creativas a los distintos sectores.

1.1.1. DISEÑO GRÁFICO EN LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El aporte del diseñador gráfico en los juegos didácticos es de vital importancia, ya que él puede resolver varios aspectos del producto, para lo cual conozcamos que es el diseño gráfico. Según MERCADO Claudia (2012), explica que:

“El diseño gráfico es una disciplina intelectual, social e interdisciplinar orientada a la comunicación, a la solución de problemas indeterminados, que apela a la funcionalidad y a las motivaciones de compra, de asistir a un concierto, de pertenecer a grupos, y a más. El proceso de diseño es complejo, creativo, depende de la toma de decisiones, de analizar y aplicar estrategias destinadas a desarrollar una solución efectiva” (pág. 10).

El diseño gráfico es una actividad dirigida a comunicar y la solución de problemas determinados, el diseñador se enfrenta día a día a nuevos retos por lo cual debe ir a par con la tecnología y ser creativo al momento de dar soluciones. Por tanto el aporte del diseño gráfico en los juegos didácticos es importante, a través de el podemos conocer la marca del juego, el packaging, el material de promoción (afiches, publicidad, etc.).

En algún momento toda persona ha practicado o ha sido participe de un juego de cualquier índole, por tal razón se considera importante diseñar una pieza grafica con el fin de mejorar la educación de los adolescentes destacando la importancia del

juego para así transmitir un mensaje correcto en la educación. Según MORENO RODRIGO Carlos (2014) explica que:

“El diseño gráfico es el trazado o bosquejo de una idea o un producto solicitado. Dar forma a una idea creativa que va a resolver un problema (puede ser de comunicación) o satisfacer una necesidad o demanda.” (pág. 10).

El diseño gráfico es el conjunto de ideas plasmadas que tienen un mismo objetivo como es el de transmitir un mensaje visual y llamar la atención del cliente aplicando mensajes claros, entendibles y concretos los cual va a resolver un problema de un determinado problema.

1.2. ¿QUE ES EL JUEGO?

El juego es una actividad recreativa que realizan los seres humanos con un objetivo de relajación de la mente, distracción, ejercitación de la mente y cuerpo. Los juegos también has sido utilizado como una herramienta principal al servicio de la educación. Según RUIZ Jesús y OMEÑACA Raúl (2005), explican que:

El juego es una fuente de alegría, de júbilo y placer en la mayoría de las ocasiones va unido a vivencias de alegría, a sentimientos de placer y plenitud emocional. Es suficiente observar a las personas que participan en un juego para llegar al a conclusión de que este atributo de la actividad lúdica está lleno de sentidos. (pág. 7)

El hombre ha usado al juego como un recurso para distracción y diversión, existen una infinidad de juegos, algunos son necesarios la participación mente cuerpo así como otros más el esfuerzo físico pero todos con el propósito de relajación.

El juego es toda actividad que se realiza con fines recreativos, de diversión, es espontáneo y disfrute de quienes lo practican. Según STELLA S. Gilb (2003), menciona que: “Los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales practicadas con diversión, de acuerdo con un reglamento. (pág. 15)”

El juego también puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa, dentro del aula se puede animar a los estudiantes a acercarse a la investigación. Es posible practicar con juegos sencillos cuyo fin es ejercitar destrezas mentales: pensar, razonar, inventar, tantear, analizar, etc.

1.2.1 CLASIFICACIÓN DE LOS JUEGOS

La clasificación de los juegos dirigidos ha surgido de acuerdo a criterios heterogéneos, según las condiciones que determinan el tipo de juego que se emplea, algunos ejemplos que mostramos a continuación son para darnos una idea más específica de la gran variedad de los juegos que existen. Retomando a Gladis Elena, mostramos los siguientes:

Los siguientes cuadros fueron tomados del libro “El juego en la Educación Básica” de Gladis Elena Campo Sánchez.

GRÁFICO 1: Clasificación del juego según los participantes

CLASIFICACIÓN SEGÚN LOS PARTICIPES	
CANTIDAD DE JUGADORES	EDAD DE LOS PARTICIPANTES
Juegos individuales	Juegos infantiles
Juegos por pareja	Juegos juveniles
Juegos en pequeños grupos	Juegos para adultos
Juegos en equipos	
Juegos masivos	

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 51)

GRÁFICO 2: Clasificación del juego según el contenido

CLASIFICACIÓN SEGÚN EL CONTENIDO
Juegos mentales o intelectuales
Juegos emotivos o afectivos
Juegos psicomotores
Juegos curiosos
Juegos pre deportivos
Juegos didácticos
Juegos educativos
Juegos deportivos
Juegos sociales

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 52)

GRÁFICO 3: Clasificación del juego según el contenido propiamente

CLASIFICACIÓN SEGÚN EL CONTENIDO PROPIAMENTE
Juegos sexuales
Juegos electrónicos
Juegos mecánicos
Juegos de azar
Juegos de competencias
Juegos cooperativos
Juegos de imitación
Juegos dramáticos
Juegos pirotécnicos
Juegos ecológicos
Juegos de salón

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 52)

GRÁFICO 4: Clasificación del juego según los recursos empleados

CLASIFICACIÓN SEGÚN LOS RECURSOS EMPLEADOS	
SITIO DE REALIZACIÓN	UTILIZACIÓN DE MATERIAL
Juegos de interior, salón, de mesa, etc. Juegos de exterior; al aire libre, de patio, de campo, de piscina, etc.	Juegos de pelota Juegos con aros Juegos con cuerdas Juegos con bastones

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 52)

GRÁFICO 5: Clasificación del juego según los contenidos motores

CLASIFICACIÓN SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES				
SENSORIALES	COMPLEJIDAD DE LA TAREA	MOTORES DE	DE DESARROLLO ARMÓNICO	GESTUALES O PRE DEPORTIVOS
Auditivas Visuales Táctiles Del Gusto De olfato De orientación	Genéricos Específicos Adaptados Deportivos	Velocidad locomoción Saltos Equilibrios Lanzamientos Coordinación	Musculares y Articulares	Para la adquisición de habilidades Para el manejo de elementos

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 52)

GRÁFICO 6: Clasificación del juego según su estructura

CLASIFICACIÓN SEGÚN SU ESTRUCTURA		
INTENSIDAD	ORGANIZACIÓN	DURACIÓN
Juegos pasivos	Juegos en círculos	Juegos de corta
Juegos semi activos	Juegos en hileras	duración
Juegos activos	Juegos en filas	Juegos de larga
	Juegos en colocación	duración
		juegos en colocación

FUENTE: El juego en la Educación Física Básica, Campo (2004, pág. 52)

1.2.2. IMPORTANCIA DEL COLOR EN LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

El color es un argumento importante a la hora de realzar el interes de un juego didactico o determinado prodcuto, mediante el uso adecuado del color podemos hacerlo algo divertido o aburrido. Los colores son estímulos visuales que generan distintas reacciones en el organismo y estado de animo. Según MIR Victoria, COROMINAS Dolores y GOMEZ Tereza, (1997), mencionan que:

Debemos crear para para los niños y niñas un espacio que exprese luz, color, alegría, felicidad...para contrastar con la monotonía de grises que ofrece el paisaje urbano moderno. (pág. 109).

El color transmite sensaciones que se deben tener en cuenta a la hora de utilizarlos en la elaboración de los juegos didacticos, se debe utilizar de una manera correcta los coleres para crear ambientes de alegría y armonía. Según WENHAM, Martin, (2011), menciona que: “El color es una propiedad de los objetos y los materiales que incide en la apariencia que percibimos de ellos al verlos”. (pag.81).

El color está presente en casi todas las actividades del ser humano, por cual los colores influyen en sus actividades, por consiguiente la utilización de colores permitirá el mejor rendimiento en las distintas actividades implicando un mínimo de estrés y un máximo de bienestar al individuo.

1.3 JUEGO DIDÁCTICO

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza dirigido a desarrollar en los estudiantes todo su potencial de decisión y autodeterminación, su objetivo es el de enseñar algo específico. Según NAVARRO, Vicente (2003), es más exacto decir que: “El juego didáctico está más cerca del concepto de tarea, pero no deja de ser un modelo capaz de motivar extraordinariamente al alumnado”. (pág. 107).

El juego didáctico busca el desarrollo físico, emocional y social de los estudiantes, cuyo propósito es el mayor desarrollo de las habilidades de aprendizaje. Al captar la atención del estudiante podemos motivar a realizar ciertas tareas con el propósito de aprendizaje indirecto. Según CAMPOS, Gladys (2004), explica que:

Etimológicamente el vocablo didáctica viene de didaktikós de didasko que significa enseñar. Por lo que el término es considerado como sinónimo del formado por los términos enseñanza y aprendizaje. Existen muchas acepciones que interpretan desde su punto de vista la didáctica: la mítica. La considera como un don innato e intransmisible para comunicar saberes poseídos (un buen didacta te hace fácil lo difícil). Desde el punto de vista artístico. Se refiere al manejo de recursos para que los alumnos aprendan o para facilitar con normas de interiorización de la cultura y modelos de comportamiento positivos para la comunidad o grupo. (pág. 77)

El uso de esta estrategia persigue una cantidad de objetivos que están dirigidos hacia la ejercitación de habilidades en determinada área. Es por ello que es importante conocer las destrezas que se pueden desarrollar a través del juego, en cada una de las áreas de desarrollo del educando como: la físico-biológica; socio-emocional, cognitivo-verbal y la dimensión académica.

El juego didáctico es una estrategia que se puede utilizar en cualquier nivel o modalidad del educativo pero por lo general el docente lo utiliza muy poco porque desconoce sus múltiples ventajas. El juego que posee un objetivo educativo, se estructura como un juego reglado que incluye momentos de acción pre-reflexiva y de simbolización o apropiación abstracta-lógica de lo vivido para el logro de objetivos de enseñanza curriculares, cuyo objetivo último es la apropiación por parte del jugador, de los contenidos fomentando el desarrollo de la creatividad.

1.3.1 INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DIDÁCTICOS EN LOS NIÑOS Y ADOLESCENTES

Los Juegos Didácticos permiten el perfeccionamiento de las capacidades de los estudiantes en la toma de decisiones, el desarrollo de la capacidad de análisis en períodos cortos de tiempo y en condiciones cambiantes, a los efectos de fomentar los hábitos y habilidades para la evaluación de la información y la toma de decisiones colectivas.

Según GARCIA y LLULL (2009), explica que:

“Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas” (p. 315).

Según SHEYLA, Santiago (2010), menciona que:

“El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. la vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implica fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. ” (pag. 4)

Los Juegos Didácticos son aquello que ayudan a desarrollar las habilidades y toma de decisiones. Estos deben tener un objetivo claro, dirigido a una edad específica, que diviertan para así captar su atención y casi inconscientemente transmitir información, valores y trabajo en equipo.

1.4. ILUSTRACIÓN EN LOS JUEGOS DIDÁCTICOS

Una característica común de la ilustración de los juegos infantiles y juveniles es que, además de las palabras utilizan imágenes en algunos casos para contar historias. Su importancia es el desarrollo intelectual en los niños, también las ilustraciones causan estéticamente un placer por el arte e inician a la educación del gusto por la belleza, así como fijar conceptos, detalles, ejercitan la imaginación, creatividad, la razón crítica. Según CORAZÓN, Rafael, (2004), menciona que:

“La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía de otro. Esta incapacidad es culpable porque su causa no reside en la falta de inteligencia sino de decisión y valor para servirse por sí mismo de ella sin la tutela de otro” (pág. 45).

La ilustración en los juegos didácticos está ligada a la ilustración infantil en la cual comparte sus técnicas y tendencias como la industria del comic y las caricaturas. Según PARRAMÓN, (2013) explica que:

“Se trata de la manifestación visual más presente en nuestra vida cotidiana; libros, revistas, diarios, anuncios, etiquetas: todos los medios impresos de difusión contienen ilustraciones”. (pág. 5).

La Ilustración gráfica es el factor icónico que complementa al texto. El dibujo de ilustración agrega matices a los sugeridos por el escritor, recarga os acentos y se crea un dualismo es decir escribir es dibujar, y dibujar es escribir, las dos juntas enriquecen el lenguaje de la comunicación.

1.5 CUBEECRAFT

Las figuras de Cubecraft, Papercraft o Cubees son una de las manualidades que está más de moda. Las figuras de Cubecraft son recortables que se hacen desde un patrón o modelo que se imprime y se recorta con un cutter o tijeras, que se ensambla o monta sin necesidad de pegamento. Es una evolución de las figuras recortables de toda la vida, pero ahora en vez de ser figuras planas son figuras en 3D.

Una referencia obligada al hablar de PaperToys son los Cubecraft, creados por Chris Beaumont. La principal característica de estas plantillas es que cuentan con pestañas que se insertan en ranuras en las orillas de los planos eliminando la necesidad de usar pegamento o cinta. Generalmente cuentan con 5 módulos básicos que son: cabeza, tronco, piernas, brazo izquierdo y brazo derecho. Actualmente se han añadido más módulos o accesorios para complementar el diseño del personaje como cascos, sombrero, armas, extensiones o detalles del vestuario.

El Cubecraft es una técnica de papel que consiste en hacer dobles que encajen para formar infinidad de figuras o personajes en forma de cubos. Esta técnica es muy llamativa y sus personajes no tienen límite, prácticamente se puede aplicar para

cualquier tipo de personaje como: anime, famosos, farándula, personajes de videojuegos, etc.

1.5.1 CLASIFICACIÓN DEL CUBEECRAFT SEGÚN SU DIFICULTAD

Cubecraft es una web muy sencilla que nos propone recortables de los personajes más famosos de los dibujos pero con una característica, todos son con formas cuadradas.

Tienen diferentes niveles de dificultad, con niveles de tijeras. Cuantas más tijeras tiene más piezas y más complicado es su montaje.

- Una tijera. Este es el Cubecraft más básico cortar las formas y las líneas de corte longitudinal para las pestañas será el corte más extenso requerido y los pliegues son muy básicas.
- Dos tijeras. Esto significa que hay una forma que necesita ser cortado con un exacto además de una línea recta.
- Tres tijeras. Esto significa que hay una parte o dos que no se ve en los Cubee normal que se necesita fijarse.
- Cuatro tijeras. Esto significa que hay varios componentes adicionales que no se ven en los Cubee normal que tendrá que ser conectado y que las partes pueden parecer más complejo de algún modo.

Los Cubecraft es una técnica de papel de personajes en forma de cubos, su clasificación es dirigida a su dificultad a la hora de armar y montar las piezas, ya que ciertos personajes podrán ser más complicados que otros por sus rasgos y sus detalles.

1.6. CULTURA

El diccionario de la lengua Española, señala:” Conjunto de modos de vida y costumbres, conocimientos y grado de desarrollo artístico, científico, industrial, en una época”. Según, JARAMILLO, Juan, (2004) explica que:

“El significado general aceptado desde el punto de vista histórico

antropológico, es que este término corresponde al conjunto de ideas, tradiciones, realizaciones y características de un pueblo, una nación o un imperio en un momento particular” (pág. 13).

La cultura incluye el conocimiento, el arte, creencias religiosas, leyes morales así como costumbres de un pueblo o sociedad y en algunos casos estos pueden heredarse.

Según, MARVIN, Harris, (2007) menciona que:

Mi postura personal es que una cultura es el modo socialmente aprendido de vida que se encuentra en las sociedades humanas y que abarca todos los aspectos de la vida social, incluidos el pensamiento y el comportamiento. (pág. 19).

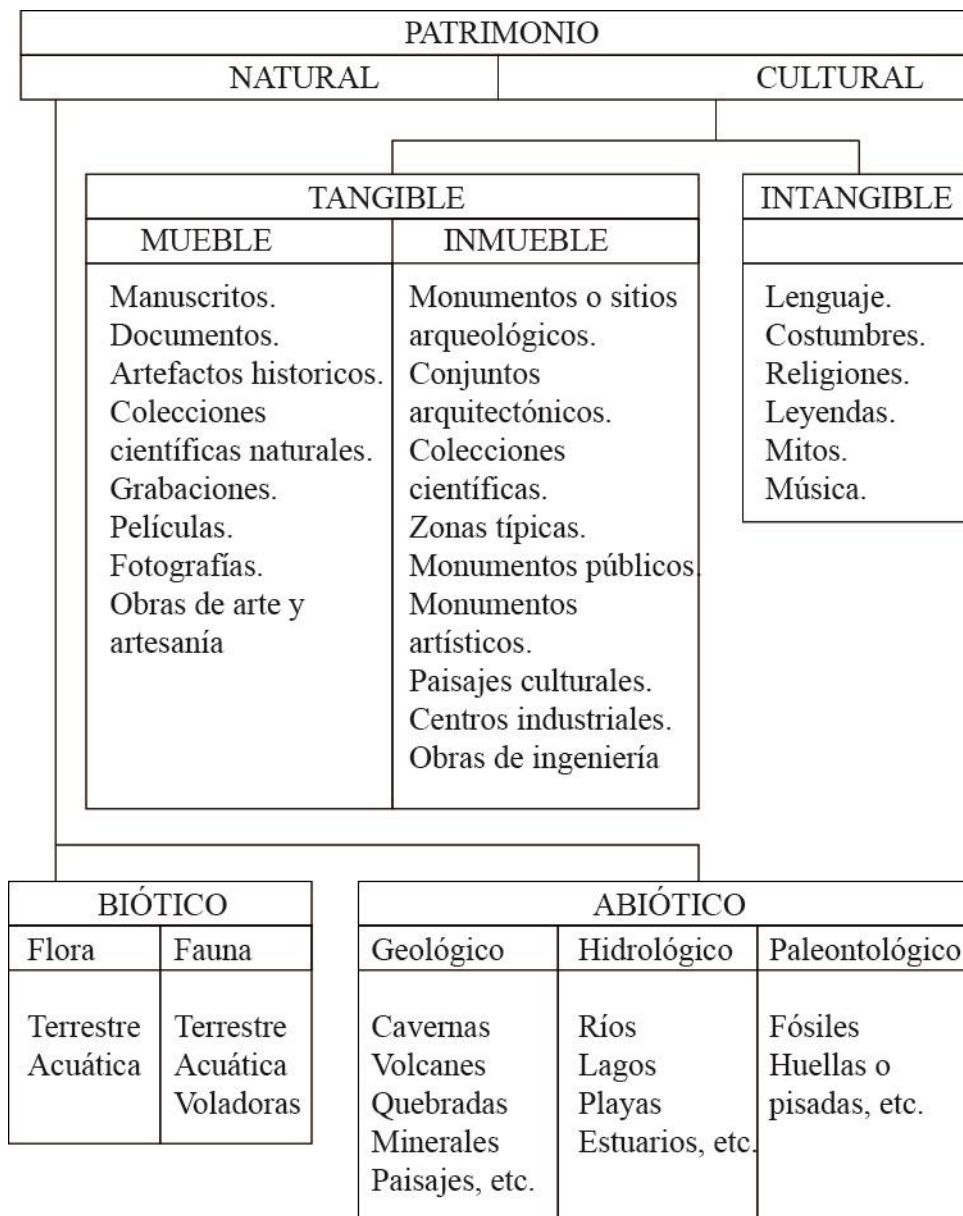
La Cultura es el conjunto de conocimientos y estilos de vida con un grado de desarrollo artístico, industrial, histórico, en una época, grupo, etc. Son comportamientos y prácticas sociales aprendidas de generación en generación en la vida en sociedad.

1.7. PATRIMONIOS Y SU CLASIFICACIÓN

Según la UNESCO, (2008) lo define como: El patrimonio es el legado que recibimos del pasado, lo que vivimos en el presente y lo que transmitimos a las futuras generaciones. Nuestro patrimonio cultural y natural es una fuente insustituible de vida e inspiración, nuestra piedra de toque, nuestro punto de referencia, nuestra identidad. (pág. 5)

Al Patrimonio, podemos sub-clasificarlo en diversos patrimonios con la finalidad de agrupar los distintos tipos de bienes y facilitar su estudio y tratamiento.

GRÁFICO 7: Clasificación del patrimonio



FUENTE: Manual de Patrimonio Cultural y Natural, Barraza (2003, pág. 14)

El patrimonio se clasifica en dos ramas, patrimonio cultural, patrimonio natural. Los cuales tienen sus divisiones como los patrimonios tangibles y patrimonios intangibles.

1.7.1 PATRIMONIO CULTURAL EN LOS JUEGOS

Los juegos tradicionales son ejercicios recreativos están sometidos a reglas y se transmiten de generación en generación, los cuales forman parte del patrimonio cultural intangible por la transmisión generacional que identifican a una sociedad, que están unidos a la historia, cultura y tradición. Según GÁRCIA, Pilar, (2011), explica que:

“Consideramos patrimonio cultural el conjunto de objetos materiales e inmateriales, pasados y presentes, que definen a un pueblo: lenguaje, literatura, música, tradiciones, artesanías, bellas artes, danza, gastronomía, indumentaria, manifestaciones religiosas y, por supuesto, la historia y sus restos materiales, es decir, el patrimonio histórico.”(pág.17).

Según, la UNESCO, artículo 2.1 dice: Las diferentes culturas autóctonas del mundo han dado origen a una gran variedad de juegos y deportes tradicionales que son expresiones de la riqueza cultural de una nación. Artículo 2.2 dice gran parte de los juegos y deportes tradicionales pertenecen al patrimonio cultural, regional o mundial, por lo que es preciso fomentar su reconocimiento. Según RUIZ, Rafael, (2012), menciona que:

Los juegos y deportes tradicionales constituyen parte importante del patrimonio cultural, patrimonio que conviene proteger y promover, y son al mismo tiempo un instrumento eficaz para la promoción de la tolerancia, el respeto y la paz en una sociedad culturalmente diversa. (pág. 2).

Patrimonio Cultural al conjunto de bienes materiales e inmateriales del ayer y del hoy los cuales identifican a un determinado pueblo, sociedad, tradiciones, religiosas, etc. En algunas regiones del mundo con el transcurrir del tiempo los juegos tradicionales autóctonos se han relacionado con la tradición cultural que los identifican de un pueblo de otro.

1.7.2 PATRIMONIO TANGIBLE E INTANGIBLE

Según la UNESCO, El patrimonio tangible se refiere a todo aquello perteneciente al mundo de lo físico, de la materia, susceptible de ser considerado como patrimonio. Mientras que el patrimonio intangible es definido como las prácticas, representaciones y expresiones, los conocimientos y las técnicas, que procuran a las comunidades, los grupos e individuos un sentimiento de identidad y continuidad. Los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales asociados a esas prácticas forman parte integrante de este patrimonio.

El patrimonio intangible se manifiesta en los siguientes campos:

- Tradiciones
- Expresiones orales
- Artes del espectáculo
- Prácticas sociales, rituales y festividades
- Conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo
- Las técnicas propias de la artesanía tradicional

El patrimonio cultural intangible o inmaterial es transmitido de generación en generación; y éstas lo recrean permanentemente en función de su medio, su Interacción con la naturaleza y su historia. La protección de este patrimonio es una garantía de sostenibilidad de la diversidad cultural.

Patrimonio Tangible es todo aquello que se pueda ver, palpar que ocupa un lugar en el espacio. Patrimonio Intangible se refiere a lo abstracto, estos son la religión, practicas, el conocimiento el cual es trasmitido a una nueva generación.

1.8 ANTECEDENTES LA DIABLADA DE PÍLLARO

1.8.1 CANTÓN SANTIAGO DE PÍLLARO

Fuente de Información: Página web Municipio del Cantón Pillaro disponible en: <http://www.pillaro.gob.ec/datos.aspx>, Marzo del 2015 menciona que:

El cantón Pillaro, fue fundado en el año de 1570 por Antonio Clavijo y se lo ascendió a cantón el 25 de julio de 1851.

Cabe mencionar que el nombre del Cantón Pillaro. PÍLLARO, proviene de dos voces indígenas: PÍLLALA que quiere decir rayo o trueno, y ARROQUE que significa Altares; por lo que su significado es **Altar del Dios Rayo y Trueno**. ¿Por qué Santiago? Santiago es el mayor de los apóstoles, patrón guerrero de las armas españolas, el cantón fue fundado por un español, y no por el pueblo pillarreño que siempre se lo reconoció por su bravura y rebeldía, por esta razón se denomina "Santiago de Pillaro".

El cantón Pillaro, está ubicado en las faldas de la Cordillera Central de los Andes, al noreste de la provincia del Tungurahua, se extiende desde el río Guapante o Yanayacu al norte, el Cutzatahua al sur, al oriente de la Cordillera de los Andes y al occidente el río Culapachan.

Píllaro se sitúa a 2800 msnm en una meseta andina en la estribación occidental de la Cordillera de los Andes a 1° 10' de latitud sur y 78° 32' de longitud Oeste. Sus límites son; al Norte la provincia de Cotopaxi, al Sur los cantones Patate y Pelileo, al Este la Provincia de Napo y al Sur el Cantón de Ambato.

Píllaro es la puerta de entrada al Parque Nacional Llanganates, un área protegida de gran biodiversidad y riqueza hídrica. LA cuenca de la Laguna de Pisayambo es una de las principales fuentes de agua para tres generadoras hidroeléctricas importantes.

1.8.2. LEYENDAS DE LA APARICIÓN DE LA DIABLADA

Encuesta realizado al encargado del departamento de cultura del Ilustre Municipio De Píllaro (Sr. Patricio Guachamin), en Marzo del 2015 menciona que:

En varias sociedades se celebran fiestas en determinadas fechas del año para conmemorar sucesos que ocurrieron en el pasado y que para muchos pueblos se consideran importantes, por lo que recurren a celebraciones para mantenerlas vivas.

En el sector rural siempre ha predominado lo religioso sobre lo cívico, por esta razón en el pasado, la mayoría de fiestas eran señaladas por el calendario litúrgico, en la cual se planificaban los acontecimientos y las fiestas.

Píllaro es una ciudad caracterizada por grandes levantamientos indígenas que ha ocasionado que toda su información histórica haya desaparecido. En el levantamiento efectuado en 1898, los indígenas fueron contra la ciudad, atracando las tiendas que vendían comestibles y otros objetos.

Saquearon también el Municipio y en medio de la Plaza San Juan iniciaron una hoguera en la cual arrojaron todos los documentos antiguos y de esa época que poseía el Cabildo, la Jefatura Política, las Comisarias, Juzgados, etc., estos valiosos documentos se convirtieron en cenizas, perdiéndose así la historia de Píllaro.

Esta es la razón por lo que no se tiene un documento que de fe desde cuando inició la fiesta de los diablos. Varios investigadores, han tratado de encontrar el verdadero origen de la fiesta, dependiendo del lugar y de la persona que se realice la investigación existen varias interpretaciones.

Una de ellas hace referencia, a la pelea entre dos caseríos, los de Marcos Espinel acudían a cortejar a las mujeres de Tunguipamba, los padres y hermanos de estas

mujeres al enterarse de tal afrenta querían dar un escarmiento a los pretendientes, no encontraron mejor manera que disfrazarse con máscaras asemejándose a un diablo aprovechando la oscuridad para ahuyentarlos.

Otra menciona que, a finales de la década de los cuarenta antes del terremoto del 5 de Agosto de 1949, en fiesta de inocentes salía la LEGIÓN, que se representaba por lo más ingenioso que la mente del hombre podía desarrollar. Observábamos al Cíclope, la Muerte, el Alma, la Caja Ronca, al Duende, el Dos Caras, la Loca Viuda, el Uñaguille y el Diablo. Muchos afirman que éste último personaje fue tomado para dar origen a los Diablos de Píllaro.

Los historiadores locales aseguran que antes de cada comparsa había seis diablos, que eran esclavos e iban abriendo paso a sus amos, quienes bajaban al poblado a probar sus habilidades dancísticas. A pesar de no saber a ciencia cierta cómo nació la Diablada, el misterio y la seducción que siempre ha ejercido el personaje del diablo en la imaginación popular, hizo que con el transcurso del tiempo fuese cobrando popularidad para finalmente convertirse en la parte principal de esta fiesta popular.

Tal es su importancia, que la elaboración de las máscaras que lo representan se ha convertido en toda una escuela artística en Píllaro.

1.8.3 LA DIABLADA PILLAREÑA

La Diablada de Píllaro, fue declarada en el 2008 como Patrimonio Cultural Intangible se enmarca en el Artículo 379 de la Constitución de la República del Ecuador: “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, las lenguas, formas de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo”

Del 1 al 6 de enero de cada año, se concentran miles de personas quienes participan de las comparsas tradicionales que recorren el centro de Pillaro, en medio de danzas y cánticos, las comunidades rurales.

La Diablada se asemeja a una liberación ante las estrictas normas de la iglesia católica. Los integrantes, de cualquier edad o procedencia, se disfrazan de diablos y se introducen en la comparsa principal para unirse al festejo, cabe mencionar que tiene una duración de ocho horas, es muy común ver a cientos de turistas entremezclados en la algarabía.

Hoy en día es muy discutido el origen real de esta festividad, se cuentan varias leyendas pero una en especial dice que; cuando los terratenientes celebraban el nuevo año, la servidumbre comenzó a utilizar disfraces de diablo como una manera de apropiarse de la personalidad del personaje odiado y discriminado debido a su situación de aquella época, se sintieron identificados. En la actualidad esto ha cambiado drásticamente ya que la personificación del diablo se ha transformado en una muestra de creatividad y carisma para cada participante.

1.8.4 DIABLADA DE PÍLLARO: UNA FIESTA DE REBELDÍA

Fuente de Información: Página web Pillaro Turístico disponible en:

<http://www.pillaro-turistico.com/>, marzo del 2015, lo resume de la siguiente manera:

Se cuenta que fue la rebeldía mestiza e india fue lo que originó esta fiesta. Los españoles escogieron la imagen del diablo para provocarles temor al evangelizarlos. Otra versión menciona que los antepasados varones para defender a las mujeres de sus tierras crearon un ritual de rechazo hacia los hombres de otras tierras que querían conquistarlas, entonces se enmascaraban de diablos y peleaban para ahuyentarlos.

La fiesta “la Diablada de Píllaro”, es una fiesta que en lugar de celebrar a Dios, se celebra al diablo entonces la ciudad se convierte en un infierno terrenal con un desfile de diablos regados por todos lados.

El diablo en esta fiesta no es apreciado por una visión religiosa sino se lo ve como un símbolo de desprecio y liberación, una manera de expresar rebeldía. Los nativos quichuas sentían desprecio e ira por su sometimiento y empezaron a disfrazarse de diablos para expresar ese odio. La tradición siguió con los mestizos, pero ellos la extendieron hasta el casco urbano.

A través de los años esta celebración se ha vuelto una fiesta importante en Píllaro, porque mediante ella se ha logrado recuperar la relación y la estima a la identidad cultural.

1.8.5 MÁSCARAS

Mario Velástegui es uno de los artesanos pillareños que se dedican a la fabricación de las caretas con cráneos de animales como: cerdos, cuernos de toros y corderos, cabras, mandíbulas de perros etc., que se talla para darles extrañas formas. Por ejemplo una careta puede llegar a pesar hasta 15 libras (7 kg) y costar unos 150 dólares, menciona Velástegui, quien entre sus numerosos trabajos muestra unos ‘chupa sangre’ con forma de dragón.

La diablada es un fenómeno social, en el pasado se disfrazaban los de bajo nivel social e incluso se utilizaban animales vivos como cuyes para asustar, arrojándoles al rostro de la personas, expresó un pillareño. Añadió que en la actualidad todo el mundo participa, ya que no existen diferencias sociales, incluso los niños ya no tienen miedo de hacerlo.

1.8.6 PERSONAJES Y VESTIMENTA

Los componentes de la Diablada tiene atuendos muy coloridos en los cuales predominan los colores cálidos en especial el rojo que hace referencia al personaje principal que es el diablo.

El Cabecilla

Es la persona encargada de organizar en su comunidad a los participantes, con mucho tiempo de anticipación.

El Capariche

Es un disfrazado que va delante de la comparsa, con una escoba en sus manos va barriendo las calles y los pies de las personas que están mirando, este personaje está en decadencia, porque pocas personas se disfrazan de aquello.

Los Líneas

Son hombres y mujeres, que utilizan unos trajes formales, ellos representan a la clase alta de aquel entonces.

El hombre utiliza, pantalón negro, camisa blanca, un sombrero, una careta de malla, y baila con un pañuelo en la mano. La mujer esta vestida con una falda verde, blusa color crema, un pañuelo sobre su cabeza, y una mascarilla de malla. Ellos bailan en pareja por el centro de la comparsa.

La Guaricha

Es un hombre o mujer, con vestido blanco, careta de malla, un sombrero, y una muñeca que lleva en sus brazos. Ellos bailan indistintamente, sacando a bailar a los espectadores y brindándoles una copa de licor; el muñeco representa a un niño, dando a entender que es una madre soltera y que el padre de la criatura son los que están mirando.

La Banda

Es la encargada de poner la alegría y el ritmo del baile, de ellos depende todo el folklor que puede mostrar la comparsa, por eso son contratadas con mucho tiempo de anticipación, y cada comparsa va con su respectiva banda.

Los Diablos

Ellos bailan indistintamente por los costados de los líneas (peronajes), cada vez que la banda deja de entonar la música, gritan “banda” pidiendo música, otro de sus gritos es: “achachay”, para asustar a los espectadores y queriendo decir que han salido del infierno y que sienten frío.

Vestimenta de los diablos:

- Zapatillas de lona color negro con medias de color carne talla única.
- Pantalón corto $\frac{3}{4}$ con flecos dorados y blusa o camiseta roja.
- Una capa, un acial o fueite, con el que hace asustar a los espectadores.
- Coronilla de cartón, adornada con papel celofán y una careta

Preparación

Los cabecillas son los personajes encargados en preparar esta fiesta juntamente con los barrios designados, los preparativos se realizan durante tres meses, para luego dar rienda suelta a la “diablada”, en la cual los aborígenes bajo el anonimato, se burlaban de los tiranos, según referencias históricas del Instituto de Patrimonio Cultural

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1. ANTECEDENTES HISTÓRICOS DE LA UNIDAD TEMPORAL JORGE ÁLVAREZ.

UNIDAD EDUCATIVA (T) “JORGE ÁLVAREZ”

Es una institución de educación media ubicada en la ciudad de Píllaro, Provincia de Tungurahua en la región interandina de Ecuador, a una altitud de 2800 msnm, con una temperatura promedio de 13°C. Fue **fundado el 17 de Julio de 1944** como el primer centro de estudios de nivel medio de la ciudad de Píllaro. Inicialmente tubo el carácter mixto, luego se convirtió en colegio solo de varones, por la aparición del colegio femenino “Rosa Garcés de Granja”, y en la actualidad funciona como colegio mixto.

Misión

Ofrecer a la juventud una educación integral, para responder a las necesidades de la sociedad y proyectarse a la comunidad, en un proceso dinámico para alcanzar una identidad propia, fundamentada en la solidaridad, el humanismo, el compañerismo, liderazgo y espíritu de superación.

Visión

Ser líder en la educación ecuatoriana mediante una formación con excelencia humana, académica y social; en concordancia con el desarrollo científico técnico,

para defender los intereses de nuestra sociedad y competir con ventaja en el mundo moderno.

Infraestructura Tecnológica Disponible

En la actualidad la Unidad Educativa cuenta con un laboratorio de informática con 60 computadoras de media tecnología, con conexión permanente a internet de banda ancha ADLS 3,2/0,512 Mbps, el mismo que se encuentra a la disposición de estudiantes y profesores.

2.2. MÉTODOS DE INVESTIGACIÓN UTILIZADOS

Método descriptivo

Este método permite describir una realidad concreta en su totalidad y adquirir un dominio cognoscitivo acerca del problema de investigación. De tal manera se encuestó a los estudiantes y docentes de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez del cantón Píllaro, partiendo de la definición del problema, la medición, la organización y el análisis hasta llegar a conclusiones y soluciones prácticas de valor y trascendencia científica o social.

Método analítico-sintético

Un estudio analítico comienza con la observación de un hecho o fenómeno, luego se pasa a la descripción que implica identificación de partes; se celebra en la ciudad de Píllaro, declarada en el 2009 como Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador.

La Diablada Pillareña tiene una duración de 8 horas y se celebra del 1 al 6 de Enero, es una fiesta de rebeldía no tiene nada que ver con la religión por ende la iglesia no participa en ella.

2.3. TIPO DE INVESTIGACIÓN

Descriptiva

Consiste fundamentalmente, en describir un fenómeno o una situación, mediante el estudio profundo de la realidad, en una circunstancia tiempo-espacial determinada. El tipo de investigación será descriptivo porque se someterá a un análisis en el que se mide y evalúa diversos aspectos o componentes tales como cuerpos legales y normativas vigentes del problema a investigar.

Bibliográfica

Consiste en compilar datos, valiéndose del manejo adecuado de libros, revistas, resultados de otras investigaciones. Para lo cual se hizo uso de artículos de revistas, libros, copias obtenidas en el municipio del Cantón Píllaro y así obtener una correcta y acertada información acerca del problema a investigar y así como del lugar en donde se implantará el proyecto a un público determinado para satisfacer las necesidades intelectuales.

De campo

Es la que se realiza en el mismo lugar en que se desarrolla o producen los acontecimientos, en contacto directo con quién o quiénes son los gestores del problema que se investiga. Aquí se obtiene la información de primera mano en forma directa. Para comprender y resolver alguna situación, necesidad o problema en un contexto determinado.

Para lo cual se estuvo presente en la fiesta misma de la Diablada Pillareña observando compartiendo e investigando todo en cuanto a los personajes.

2.4. TÉCNICAS DE INVESTIGACIÓN

Observación

La observación se considera como una etapa del método científico que posee el privilegio de lograr el máximo grado de objetividad en el conocimiento de la realidad. Se utilizará una guía de observación para identificar los tipos de caretas que se han utilizado en las distintas fiestas tradicionales de la Diablada Pillareña con el fin tener el conocimiento necesario para su ilustración dentro del juego así como los colores que predominan en cada vestimenta y su significado.

Entrevista

Es una conversación seria que se propone descubrir la verdad de un problema planteado. Se sostuvo una charla con los artesanos de la zona acerca de la elaboración y duración de las caretas de los personajes que componen la diablada, de igual manera se utilizó una guía de entrevista a ser aplicada al Rector de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez.

Encuesta

Es la técnica que a través de un cuestionario adecuado nos permite recopilar datos de toda la población o de una parte representativa de ella. Se encuestó a los estudiantes de décimo año de educación básica y primero de bachillerato. Se utilizó un cuestionario de 8 preguntas para recoger información acerca que tanto los adolescentes conocen de la tradición.

2.5. CÁLCULO DE LA POBLACIÓN Y MUESTRA

Se ha considerado factible trabajar con los estudiante de Décimo Año de Educación Básica y Primero de Bachillerato de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez.

Tabla N.2. Población

Población	Número
Estudiantes de Décimo año de Educación de Educación Básica	200
Estudiantes de Primero de Bachillerato	200
Total	400

FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

Muestra

Población

Considerando que el número de estudiantes de Décimo Año de Educación de educación Básica es de 200, y el número de estudiantes de Primero de Bachillerato es de 200 dando un total de 400 estudiantes es necesario determinar el tamaño de la muestra. Se aplicó la siguiente fórmula.

$$n = \frac{PQ \cdot N}{(N - 1) \left(\frac{E}{K}\right)^2 + PQ}$$

n = Tamaño de la muestra

PQ = Coeficiente de muestreo

N = Población

E = Error Admisible

$K =$ Constante de corrección paramétrica.

Muestra de la población de los estudiantes de Decimo año de Educación Básica de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez

$n = ?$

$PQ = (0,25)$

$N = 400$

$E = 8\%$

$K = 2$

Aplicar fórmula

$$n = \frac{(0.25)(400)}{(400 - 1) \left(\frac{0.08}{2}\right)^2 + (0.25)}$$

$$n = \frac{100}{(399)(0,0016) + (0.25)}$$

$$n = \frac{100}{0,8884}$$

$$n = 112.561$$

Población N.1 $n = 112$ Total

2.6. OPERACIONALIZACION DE VARIABLES

Hipótesis

Al diseñar un juego didáctico de la Diablada Pillareña con la técnica cubeecraft, entonces se logrará difundir el patrimonio cultural de Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años que asisten a la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez del Cantón Píllaro?

Tabla N.3: Variables Independientes y Dependientes

Variables	Indicadores
<p>Variable independiente</p> <p>Diseño de un juego didáctico de la Diablada Pillareña a través de la creación de cubeecraft</p> <p>Variable dependiente</p> <p>Difundir el patrimonio cultural de Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez.</p>	<p>Número de personajes de la Diablada Pillareña.</p> <p>Dinamismo del juego didáctico</p> <p>El cubeecraft dentro de juegos didácticos</p> <p>Estudiantes interesados en aprender sobre las fiestas populares de Píllaro.</p> <p>Grado de conocimiento de los adolescentes de 12 a 16 años acerca de la diablada Pillareña.</p> <p>Evaluación a los estudiantes después del juego.</p>

ELABORADO POR: Javier Salazar

2.7. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la recopilación de información se aplicó una encuesta a 112 estudiantes de Décimo año de Educación Básica y Primero de Bachillerato de la "Unidad Educativa Temporal Jorge Álvarez", una entrevistas al rector de la institución, a continuación se

ejecutó el análisis y tabulación de los resultados obtenidos, los cuales serán representados en tablas estadísticas a través de Excel, que permite conocer la información, utilizando tablas de datos y diagramas en pastel.

2.7.1. ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE DÉCIMO AÑO DE EDUCACIÓN BÁSICA Y PRIMERO DE BACHILLERATO DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEMPORAL "JORGE ÁLVAREZ"

Para la recolección de datos se aplicó la encuesta a los estudiantes de décimo año de E.G.B y primero de bachillerato en la unidad Educativa (T) Jorge Álvarez de la ciudad de Píllaro. A continuación se presenta los resultados

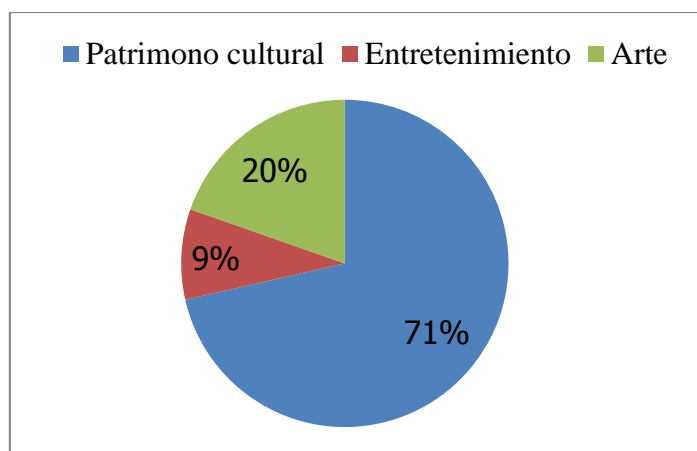
1.- ¿Qué significado tiene para Ud. la Diablada Pillareña?

TABLA N° 4: Análisis y Resultados, Pregunta # 1

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Patrimonio Cultural	80	71%
Entretenimiento	10	9%
Arte	22	20%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 8: Análisis Y Resultados, Pregunta # 1



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

El 71% de estudiantes considera que la Diablada Pillareña es un Patrimonio cultural y el resto de estudiantes asocia esta fiesta con arte y entretenimiento. En conclusión un porcentaje alto de estudiantes encuestados define esta fiesta como Patrimonio Cultural del Cantón Píllaro y un porcentaje menor lo asocia con otros significados

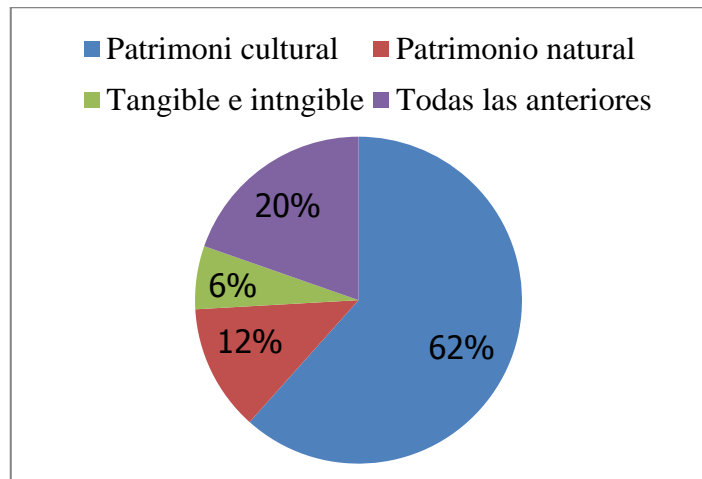
2.- ¿Qué Patrimonios conoce?

TABLA N° 5: Análisis y Resultados, Pregunta # 2

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Patrimonio Cultural	69	62%
Patrimonio Natural	14	13%
Tangible e Intangible	7	6%
Todas las anteriores	22	20%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 9: Análisis y Resultados, Pregunta # 2



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

Esta pregunta permite determinar si los estudiantes conocen algún tipo de patrimonio, el 62% manifiestan que conocen que el Patrimonio cultural y el 20% considera que conoce todos los patrimonios mencionados anteriormente. En conclusión los estudiantes conocen los diferentes patrimonios y en un porcentaje mínimo los estudiantes no los diferencian de una forma adecuada.

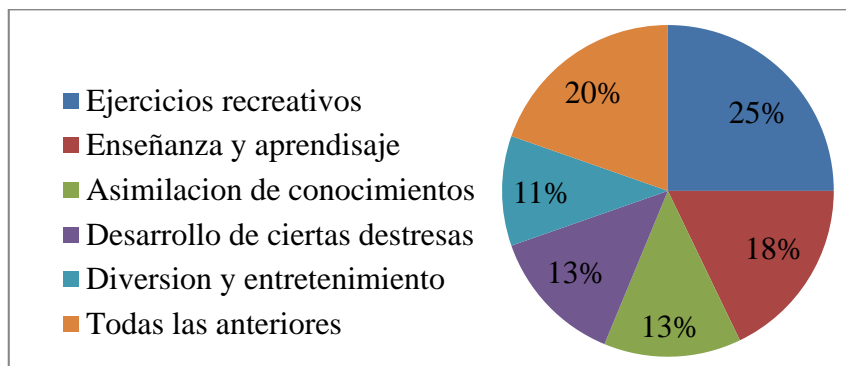
3.- ¿Cómo define Ud. a un juego Didáctico?

TABLA N° 6: Análisis y Resultados, Pregunta # 3

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Ejercicios recreativos	28	25%
Enseñanza y aprendizaje	20	18%
Asimilación de conocimientos	15	13%
Desarrollo de ciertas destrezas	15	13%
Diversión y entretenimiento	12	11%
Todas las anteriores	22	20%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 10: Análisis Y Resultados, Pregunta # 3



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

El 25% de estudiantes define un juego didáctico como ejercicios recreativos y el 20% manifiesta que serías todas las respuestas anteriores. Esto quiere decir que la mayoría cree que son juegos recreativos y los demás opinan que son todas las respuestas anteriores.

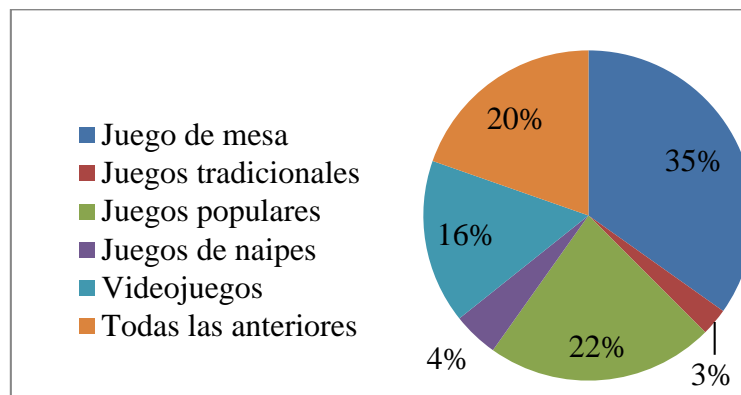
4.- ¿Qué tipos de juegos ha empleado Ud.?

TABLA N° 7: Análisis y Resultados, Pregunta # 4

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Juegos de mesa (monopolio, ajedrez, etc.)	39	35%
Juegos tradicionales (la lucha canaria)	3	3%
Juegos populares (las escondidas)	25	22%
Juegos de naipes (solitario, canasta, etc.)	5	4%
Videojuegos	18	16%
Todas las anteriores	22	20%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 11: Análisis Y Resultados, Pregunta # 4



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

De acuerdo a lo encuestado el 35% ha practicado juegos de mesa y el 20% manifiesta que ha empleado todos los juegos mencionados anteriormente. Se concluye que todos los encuestados han practicado algún tipo de juego, dando un mayor porcentaje juegos de mesa (monopolio, ajedrez, etc.)

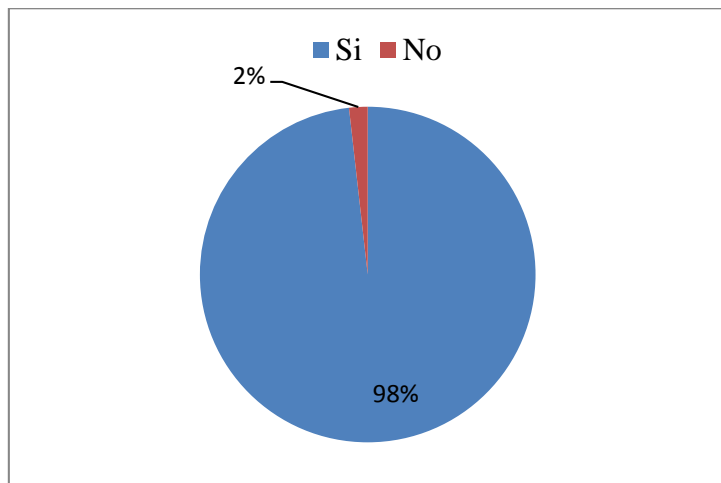
5.- ¿Le gustaría tener un juego didáctico de la Diablada Pillareña?

TABLA N° 8: Análisis y Resultados, Pregunta # 5

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	110	98%
No	2	2%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 12: Análisis Y Resultados, Pregunta # 5



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

Se evidencia que el 98% de los encuestados manifiestan que le gustaría un juego didáctico de la Diablada de Píllaro; y un 2% manifiesta que no. El resultado demuestra que a la mayoría de estudiantes encuestados les gustaría tener un juego de la diablada Pillareña.

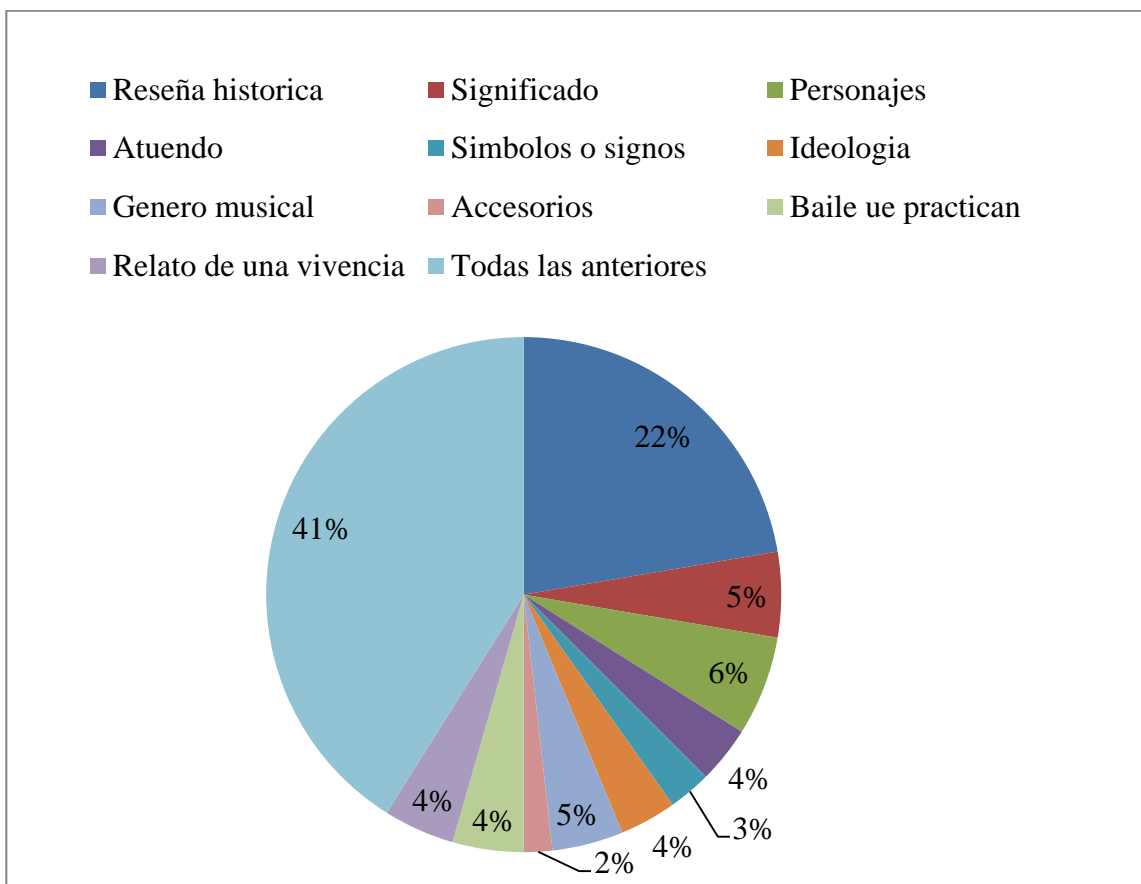
6.- ¿Qué información le gustaría conocer de la "Diablada de Píllaro" dentro del juego Didáctico?

TABLA N° 9: Análisis y Resultados, Pregunta # 6

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Reseña histórica	25	22%
Significado	6	5%
Personajes	7	6%
Atuendo	4	4%
Símbolos o signos	3	3%
Ideología	4	4%
Género musical	5	4%
Accesorios	2	2%
Baile que practican	5	4%
Relato de una vivencia	5	4%
Todas las anteriores	46	41%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 13: Análisis Y Resultados, Pregunta # 6



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

Los estudiantes expresaron que el 22% desean conocer información acerca de la reseña histórica y el 41% manifiesta que todas las respuestas anteriores. Según muestran los datos, a los estudiantes les gustaría obtener información de la diablada dentro del juego didáctico sobresaliendo el ítem todas las anteriores.

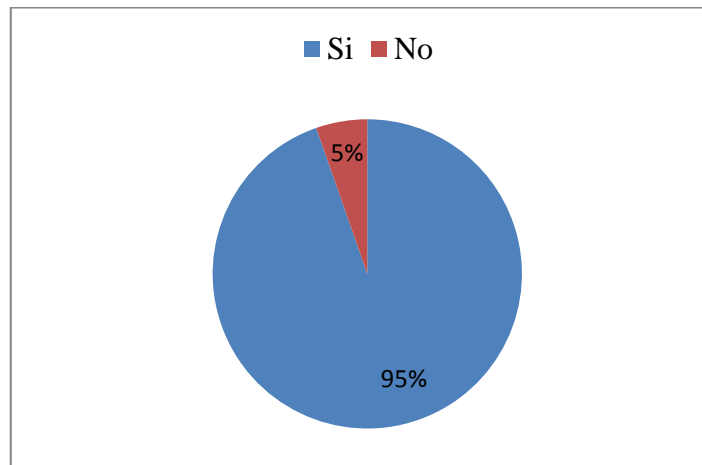
7.- ¿Cree Ud. que con la elaboración del juego didáctico se difundirá el patrimonio cultural de la Diablada Pillareña?

TABLA N° 10: Análisis y Resultados, Pregunta # 7

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	106	95%
No	6	5%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 14: Análisis Y Resultados, Pregunta # 7



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

El 95% de los estudiantes encuestados considera que se difundirá el patrimonio cultural de la Diablada Pillareña con la elaboración de un juego didáctico, mientras que un 5% cree que no. De acuerdo a la información obtenida los estudiantes están de acuerdo que la elaboración de un juego contribuirá a la difusión de este patrimonio cultural.

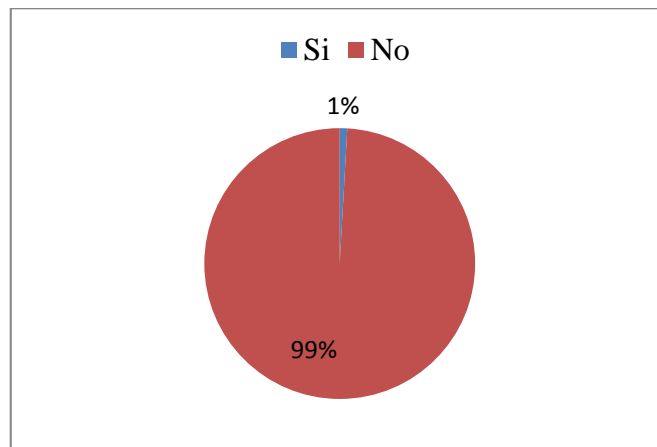
8.- ¿Conoce Ud. algún juego didáctico de la Diablada Pillareña?

TABLA N° 11: Análisis y Resultados, Pregunta # 8

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	1	1%
No	111	99%
Total	112	100%

FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

GRÁFICO 15: Análisis Y Resultados, Pregunta # 8



FUENTE: Estudiantes de décimo año y primero de Bachillerato de la U.E. Jorge Álvarez
ELABORADO POR: Javier Salazar

Se evidencia que el 99% de los estudiantes no conocen algún juego didáctico de la diablada pillareña y un 1% manifiesta que sí. Según muestran los datos obtenidos, los estudiantes encuestados no conocen de un juego didáctico de la Diablada Pillareña por ende la elaboración del mismo sería novedoso y aceptado por los estudiantes.

2.7.2 ENTREVISTA APLICADA AL RECTOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA TEMPORAL JORGE ÁLVAREZ

TABLA N. 12 Entrevista aplicada al Rector de La Unidad Educativa Temporal Jorge Álvarez

<p>1.- ¿Por qué considera importante la difusión del patrimonio cultural de la Diablada Pillareña en los adolescentes de 12 a 16 años?</p>
<p>Considero importante la difusión de este patrimonio cultural para que los adolescentes aprecien la cultura, el folclor y costumbres del pueblo en la Diablada Pillareña. Que sean los adolescentes quienes robustezcan esta celebración con menos mensajes de celebración y con valores para todos.</p>
<p>2.- ¿Considera que la implementación de un juego didáctico aportará con beneficios en la enseñanza y aprendizaje de los estudiantes?</p>
<p>Claro que sí, las actividades lúdicas y la enseñanza mediante juegos es muy importante para fomentar el autoestima de los niños y jóvenes. El aprendizaje es significativo que dura para toda la vida</p>
<p>3.- ¿Cree que los juegos didácticos permiten fomentar el potencial intelectual de los adolescentes para desarrollar las habilidades y la capacidad cognitiva y valorar el Patrimonio Cultural?</p>
<p>Los juegos didácticos de por si generan desarrollo de habilidades, destrezas y capacidad cognitiva entre los niños y adolescentes. Que sea este juego didáctico orientado a valorar lo que tenemos, la fiesta que es un Patrimonio Cultural.</p>
<p>4.- ¿Considera Ud. que la utilización de la técnica del cubecraft en el juego didáctico, atraerá la concentración de los adolescentes para que asimilen los aspectos culturales de la Diablada de Pillaro?</p>
<p>A lo seguro, esta técnica pienso que si va a atraer la atención y luego la concentración de los adolescentes, ya que es una técnica nueva y por ende llama la atención, la elaboración de personajes, ilustraciones que llamasen a la observación para conocer más de esta Diablada.</p>

5.- ¿Cree que con la elaboración del juego didáctico de la Piablada Pillareña se revalorizará el Patrimonio Cultural del Cantón Pillaro en los adolescentes?

Pienso que sí. Todo cambio, incluido el juego didáctico que se piensa implementar es importante porque debe celebrarse esta diablada con actitudes positivas que festejen anualmente esta diablada, sin que regresen a las malas costumbres y exageraciones en el consumo de licor.

FUENTE: Entrevista aplicada al Rector de la Unidad Educativa Temporal "Jorge Álvarez"

ELABORADO POR: Javier Salazar

2.8 VERIFICACIÓN DE LA HIPÓTESIS

Tomando en cuenta las encuestas aplicadas a adolescentes de décimo año de educación básica y primero de bachillerato de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez se consiguió comprobar la siguiente hipótesis: Al elaborar el juego didáctico de la Diablada Pillareña utilizando la técnica del cubeecraft, entonces se difundirá y revalorizará el Patrimonio Cultural de Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años.

A continuación se presentan los resultados que confirman el enunciado de la hipótesis: Los resultados obtenidos a través de las encuestas aplicadas a los estudiantes de acuerdo a la pregunta No. 7, el 95% mencionan que se difundirá el Patrimonio Cultural de la Diablada Pillareña, mediante la elaboración de un juego didáctico.

El juego didáctico con la técnica del cubeecraft, constituye una herramienta de apoyo para los docentes y estudiantes, permitiendo la concentración en el juego, siendo más interesante, dinámico con el fin de difundir la Diablada Pillareña como Patrimonio Cultural Intangible del Ecuador.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA DIABLADA PILLAREÑA UTILIZANDO LA TÉCNICA DE CUBEECRAFT”.

3.1. PRESENTACION DE LA PROPUESTA

La Diablada Pillareña es una fiesta popular que en la última década ha crecido significativamente y su duración es de ocho horas. Sin embargo los adolescentes de hoy día no tiene mucha participación de esta festividad dando la mínima importancia e incluso adoptando tradiciones extranjeras muy ajenas a la realidad ecuatoriana, de esta manera se evidencia la desvalorización cultural por parte de los adolescentes en edades comprendidas entre los 12 a 16 años del Colegio Jorge Álvarez del Cantón Píllaro; este es uno de los motivos por el cual se realizó esta investigación.

La investigación a la que se enfoca es el aporte de ideas creativas e innovadoras dentro del diseño gráfico; elaborando un juego didáctico de la diablada pillareña utilizando la técnica del cubeecraft que permita adentrar en la riqueza cultural del Cantón Píllaro, en especial para la difusión del patrimonio cultural en los adolescentes, el juego contiene a todos los personajes ilustrados de la fiesta, reglas y sentencias marcadas en casillas especiales dentro del juego, impresiones de personajes en cartulina.

3.2. JUSTIFICACIÓN

El Cantón Píllaro posee numerosas riquezas naturales como culturales entre ellas la Diablada Pillareña que fue declarado como Patrimonio Intangible del Ecuador en el 2009 y se lleva a cabo del 1 al 6 de enero de cada año en el Cantón Píllaro. El desinterés por la cultura y tradición de las fiestas populares en los adolescentes es notorio hoy en día ya que ellos están adoptando culturas muy ajenas a las nuestras, en la etapa de la adolescencia evoluciona la forma de pensar libre e independiente.

Este proyecto es de relevancia social porque involucra a los adolescentes y moradores para que sean partícipes de las festividades que se celebran cada año en el Cantón Píllaro, permitirá aportar en el área cultural y educativa para que sea asimilado de manera apropiada el mensaje a transmitir en los adolescentes, por lo que se plantea elaborar un juego didáctico utilizando la técnica del cubeecraft para difundir el patrimonio cultural de la Diablada Pillareña con una orientación gráfica y tecnológica, ya que el mundo está en constante cambio y se presentan cada día nuevos retos que el diseñador debe enfrentar y brindar soluciones visuales que satisfagan las necesidades de la población determinada.

El trabajo investigativo es factible por cuanto la información se obtendrá mediante un estudio minucioso, específico, de la Diablada Pillareña de la cual reflejará las características y expresiones de cada personaje de esta festividad, la misma que serán representadas gráficamente en la elaboración del juego didáctico para la difusión del patrimonio cultural intangible en el Cantón Píllaro.

3.3. OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

3.3.1. OBJETIVO GENERAL

- Elaborar un juego didáctico de la Diablada Pillareña utilizando la técnica de Cubeecraft, con la finalidad de difundir el patrimonio cultural de Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez.

3.3.2. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar el sustento teórico de la Diablada Pillareña y los juegos didácticos mediante la revisión de documentos escritos y electrónicos.
- Proponer un juego didáctico con los personajes de la Diablada Pillareña aplicando la técnica de cubecraft, con su respectivo manual de uso e instrucciones.
- Validar el juego didáctico con los personajes de Diablada Pillareña para su difusión en los adolescentes de 12 a 16 años.

3.4. ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

El estudio de factibilidad permite determinar si un proyecto es viable desde distintos puntos de vista como los son el técnico, económico y operacional.

3.4.1 FACTIBILIDAD TÉCNICA

El Juego didáctico de la diablada pillareña se elaboró mediante un programa para la ilustración digital, de los personajes de la fiesta, vestimenta, así como del paisaje y recorrido, siendo necesario programas para la edición de imágenes como las caretas y rostros de los personajes que comprenden la diablada pillareña y diseño del juego.

Los Programas de edición y vectorización son muy amplios, constituyen una herramienta vital para el diseñador, estos programas permite al diseñador el diseño, elaboración de aplicaciones desarrolladas en este ambiente.

3.4.2 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Los recursos necesarios para el desarrollo de este proyecto serán asumidos por el investigador, con un monto aproximado de \$2963.4

3.4.3. FACTIBILIDAD OPERACIONAL

Los beneficiarios directos de esta investigación son los adolescentes comprendidos entre 12 y 16 años de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez, para que asimilen el

contenido y revaloricen el Patrimonio Cultural de la Diablada Pillareña.

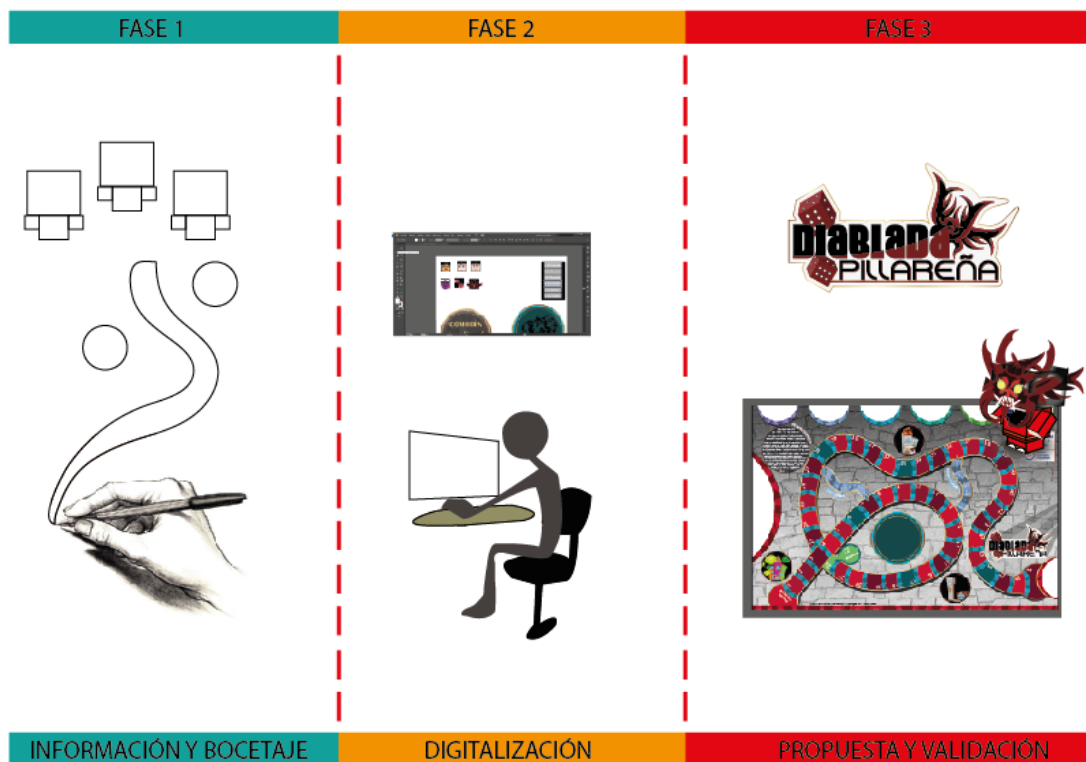
Los adolescentes de la institución desde el inicio han sido entusiastas con el desarrollo del juego, como sus autoridades así como del tesista, puesto que tienen claro que esto favorecerá a la difusión del patrimonio cultural de la diablada pillareña, por lo que existe el deseo de los usuarios directos de colaborar y participar en el proyecto.

3.5 DESARROLLO DE LA PROPUESTA

3.5.1 DISEÑO ESQUEMÁTICO DEL DISEÑO O IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La representación gráfica del proceso de la elaboración del juego didáctico se divide en tres fases, a continuación se lo expone de la siguiente manera:

FIGURA N° 1: Esquema propuesta



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

3.5.2 REQUERIMIENTOS DE LA PROPUESTA

Para la elaboración del juego didáctico de la Diablada Pillareña necesitamos los siguientes recursos que detallamos a continuación:

- Recursos Humanos: Autoridades y docentes, Departamento de cultura del Municipio del Cantón Píllaro, Estudiantes de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez, Director de Tesis, Tesista y Asesores.
- Recursos Técnicos: Instrumentos de investigación, Manual, Catálogos, Bibliografía especializada.
- Recursos Tecnológicos: Computador, Impresora, Programas computacionales, Cámara.

3.5.3. BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

La información recopilada se obtuvo en: libros, páginas electrónicas, en el departamento de turismo del Cantón Píllaro, y los artesanos que se encargan de las caretas y vestimentas de los personajes que integran esta festividad.

Las caretas de los diablos son elaborados artesanalmente, se usa cuernos de animales como ovejas, cerdos, vacas, etc. Lleva mucho tiempo a elaboración para su participación en las fiestas.

Las caretas de los personajes son elaborados industrialmente así como su vestimenta, se puede encontrar en los distintos locales de disfraces en la ciudad.

Los juegos didácticos es una técnica participativa de la enseñanza, este tipo de juego implica la adquisición de conocimientos a través del juego.

La técnica del cubecraft una técnica de papel que se basa en figuras cubicas, no tiene límites sus personajes pueden ser de ficción, juegos, novelas, animes, etc.

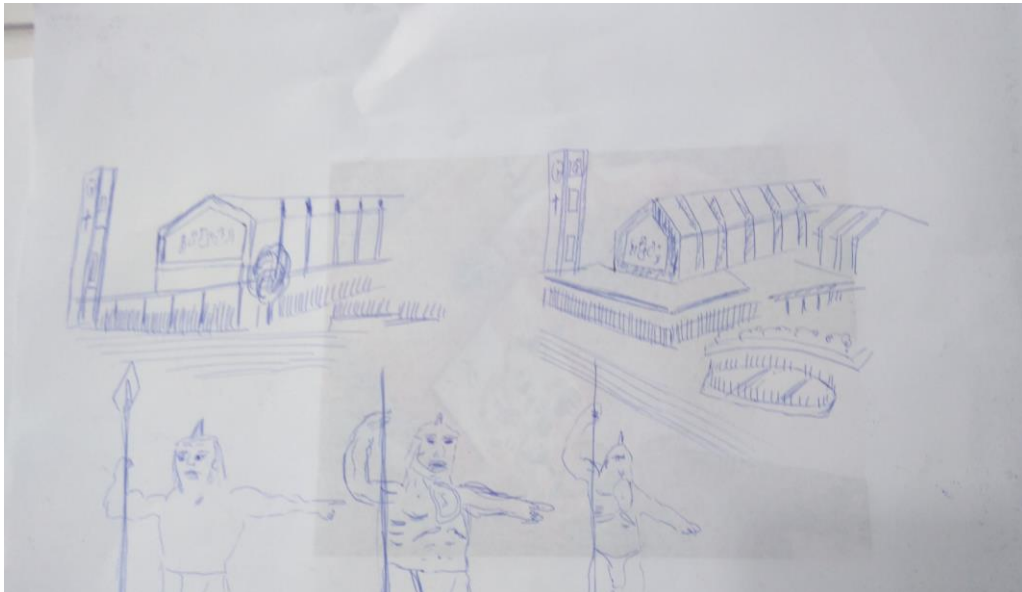
3.5.4. PROCESO DE BOCETAJE

El bocetaje es un proceso que está dentro del diseño, conocido también como lluvia de ideas. Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma representativa que no se preocupa de los detalles o terminaciones. Es decir, es un apunte gráfico realizado a mano alzada y para su elaboración solo se necesita de un lápiz, un borrador y una hoja. Este proceso es útil y necesario para el desarrollo de esta propuesta.

3.5.5 ILUSTRACIÓN O DIGITALIZACIÓN

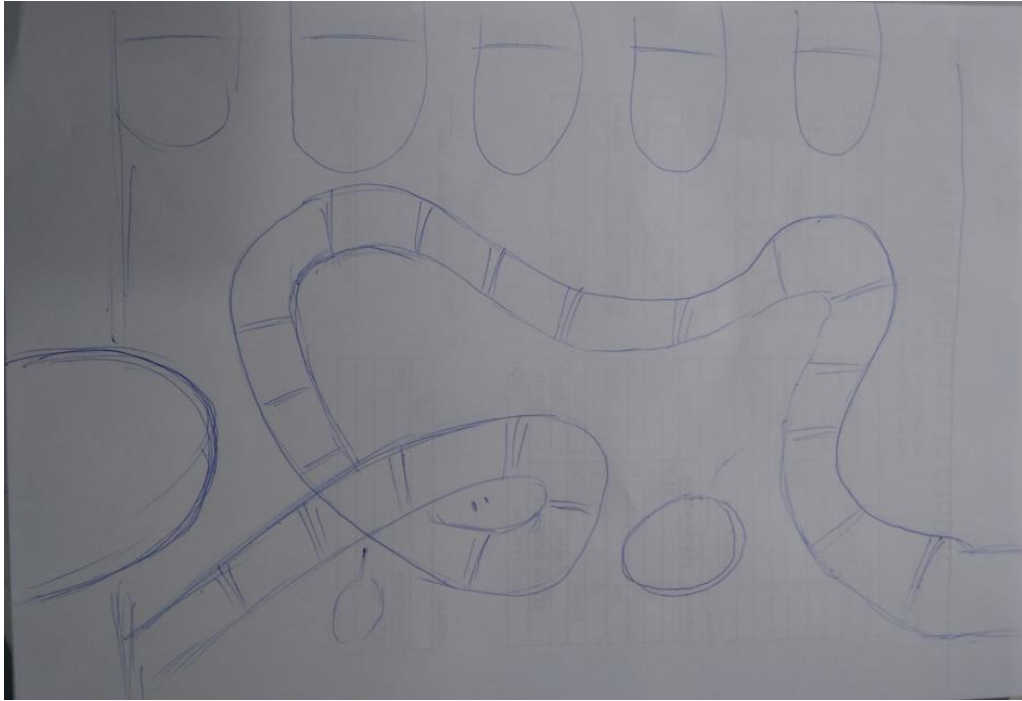
La ilustración de los personajes se realizó a través del uso de programas digitales. A continuación se presenta la digitalización de los personajes de la Diablada Pillareña.

FIGURA N° 2: Bocetos



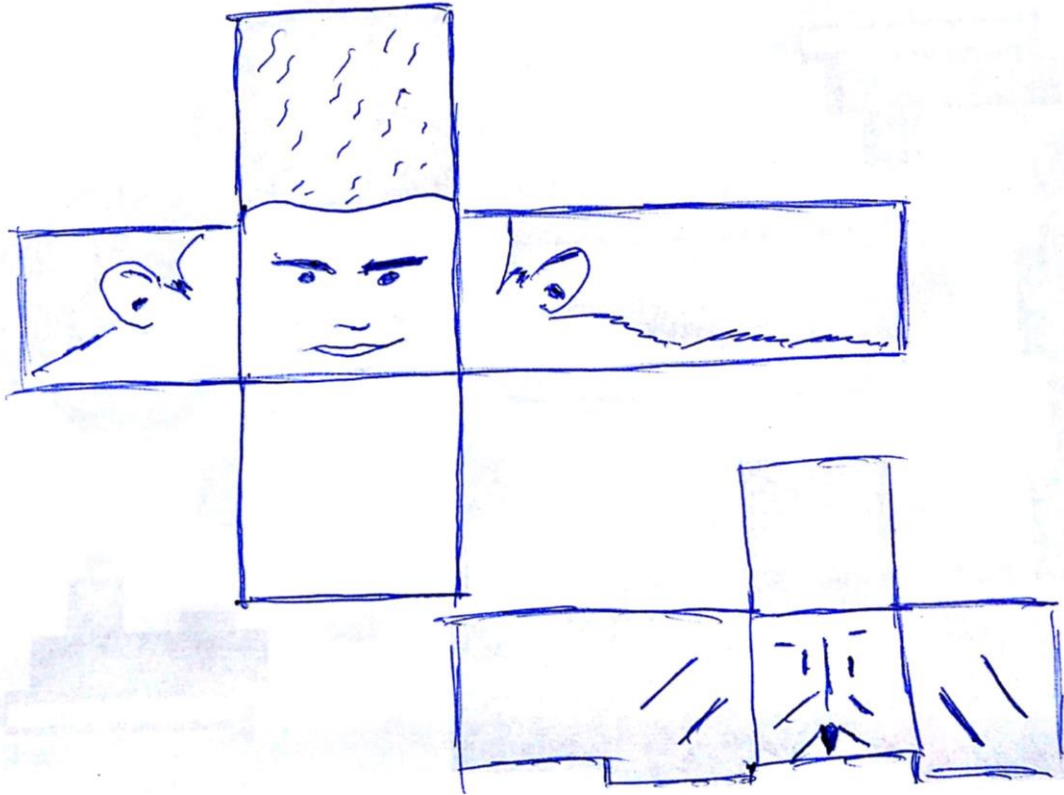
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 3: Bocetos



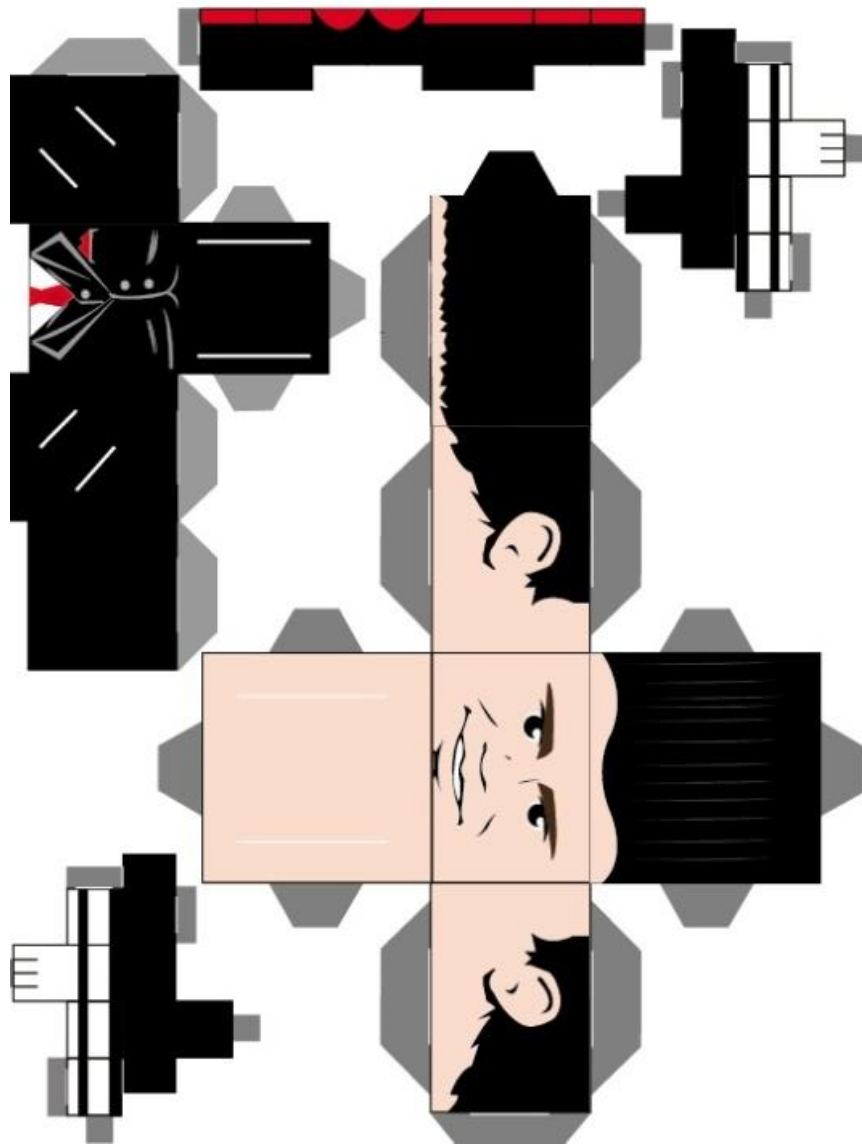
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 4: Boceto (cabecilla)



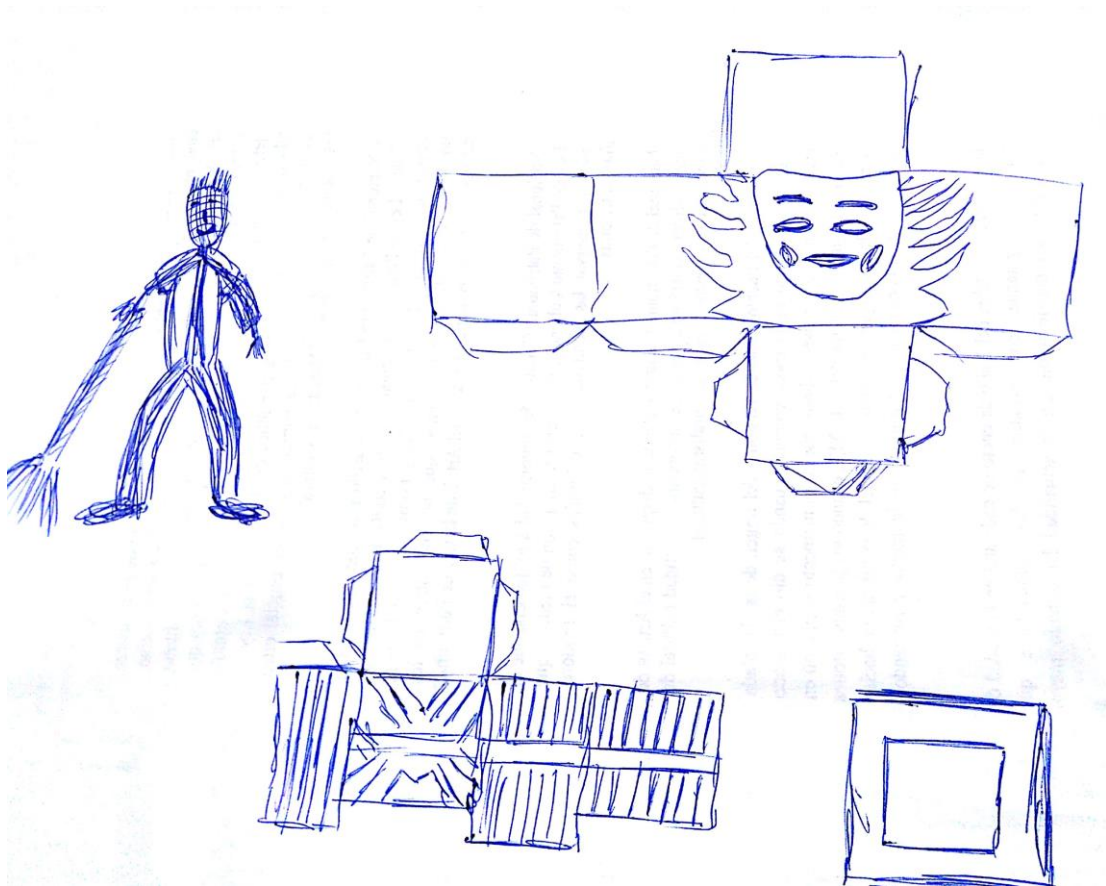
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 5: Ilustración cabecilla



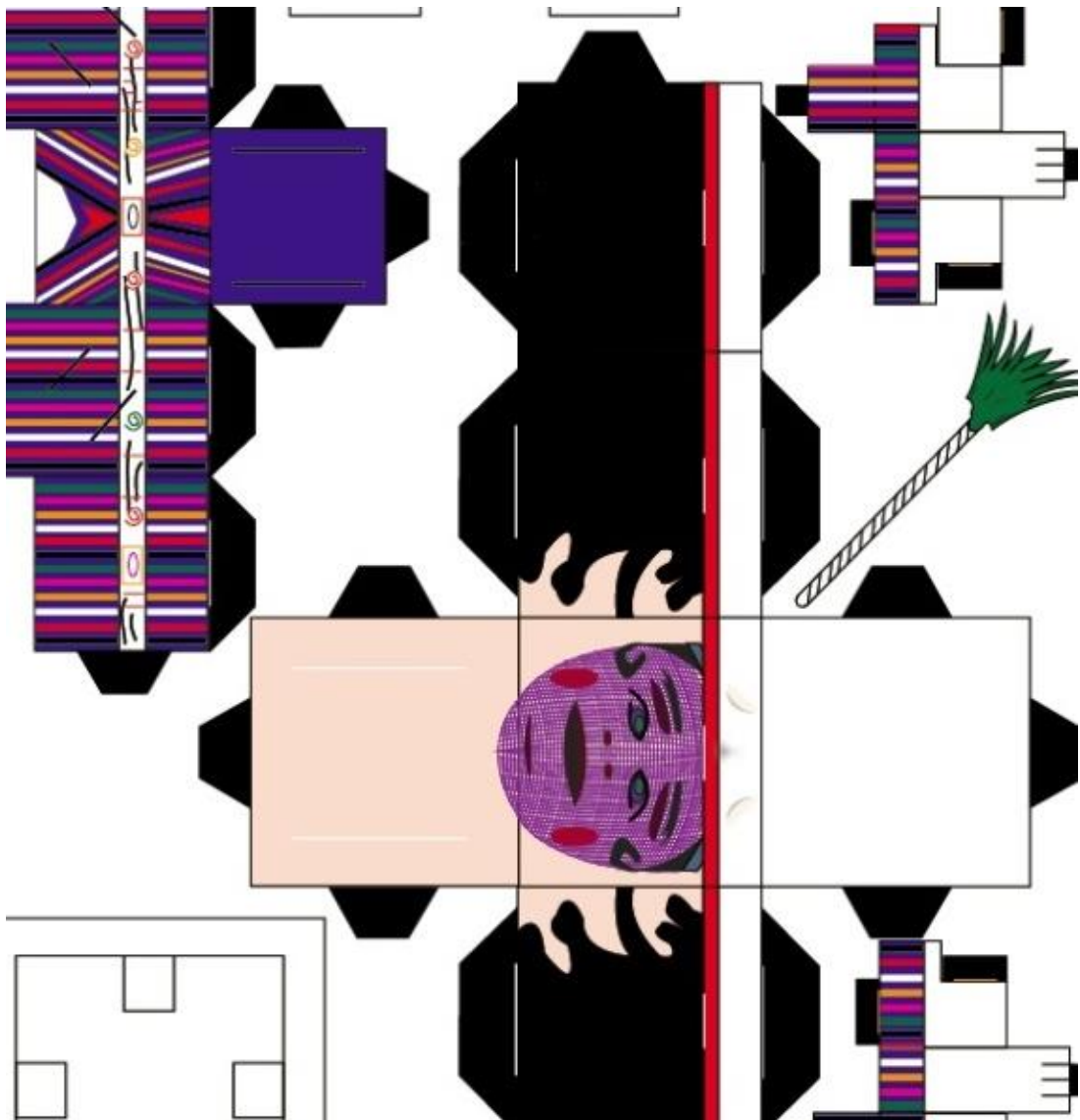
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 6: Boceto (capariche)



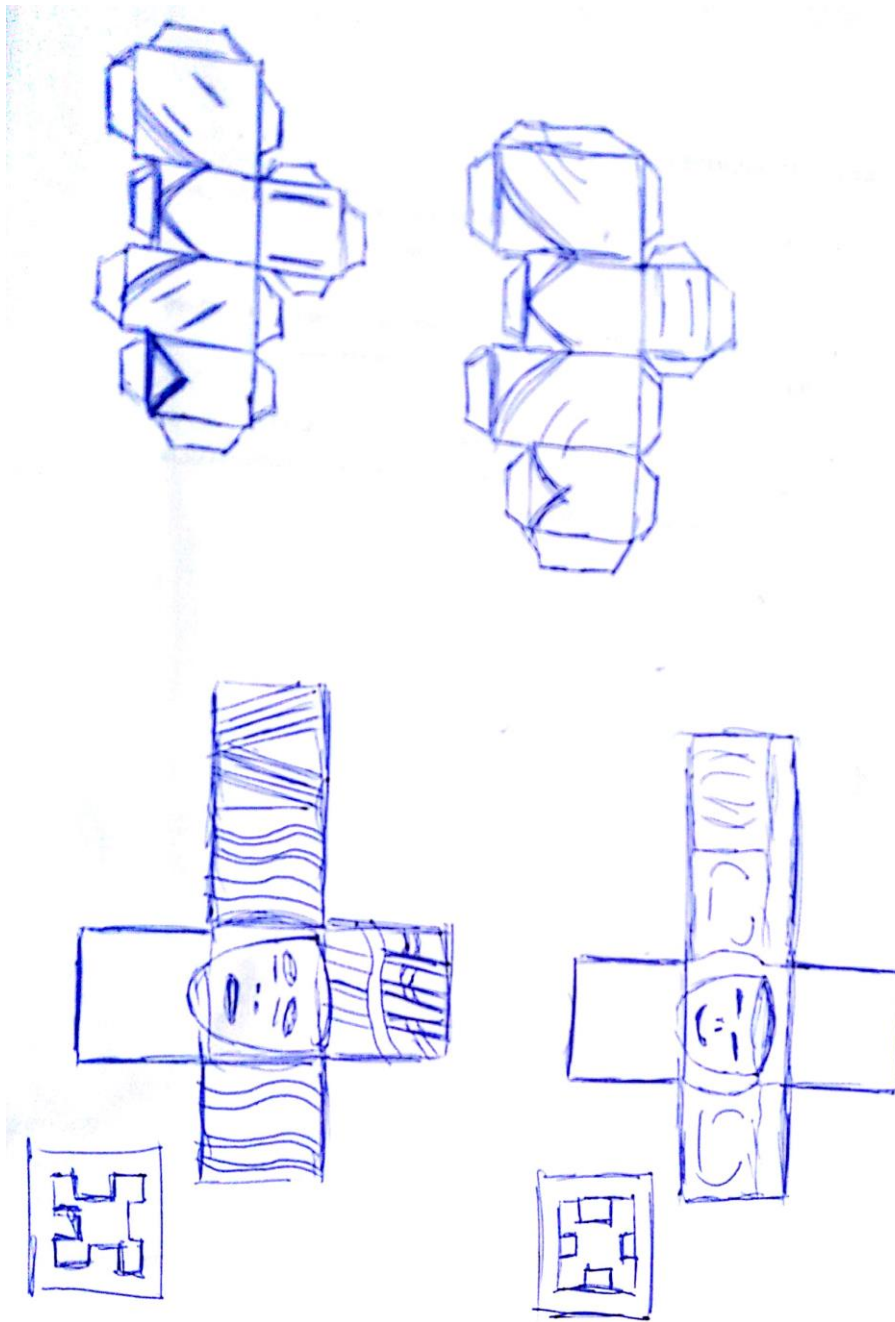
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 7: Ilustración Capariche



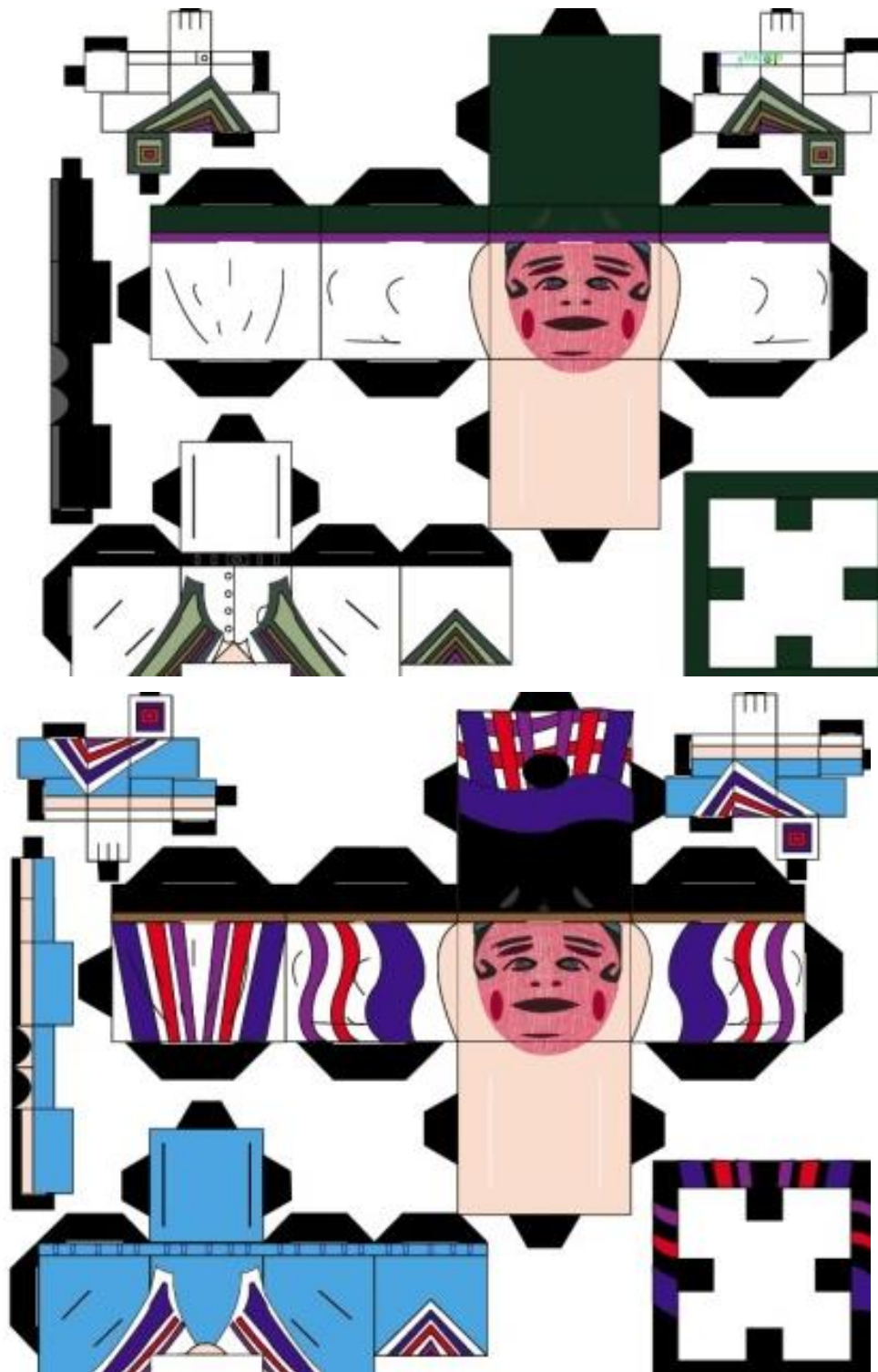
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 8: Bocetos (los líneas



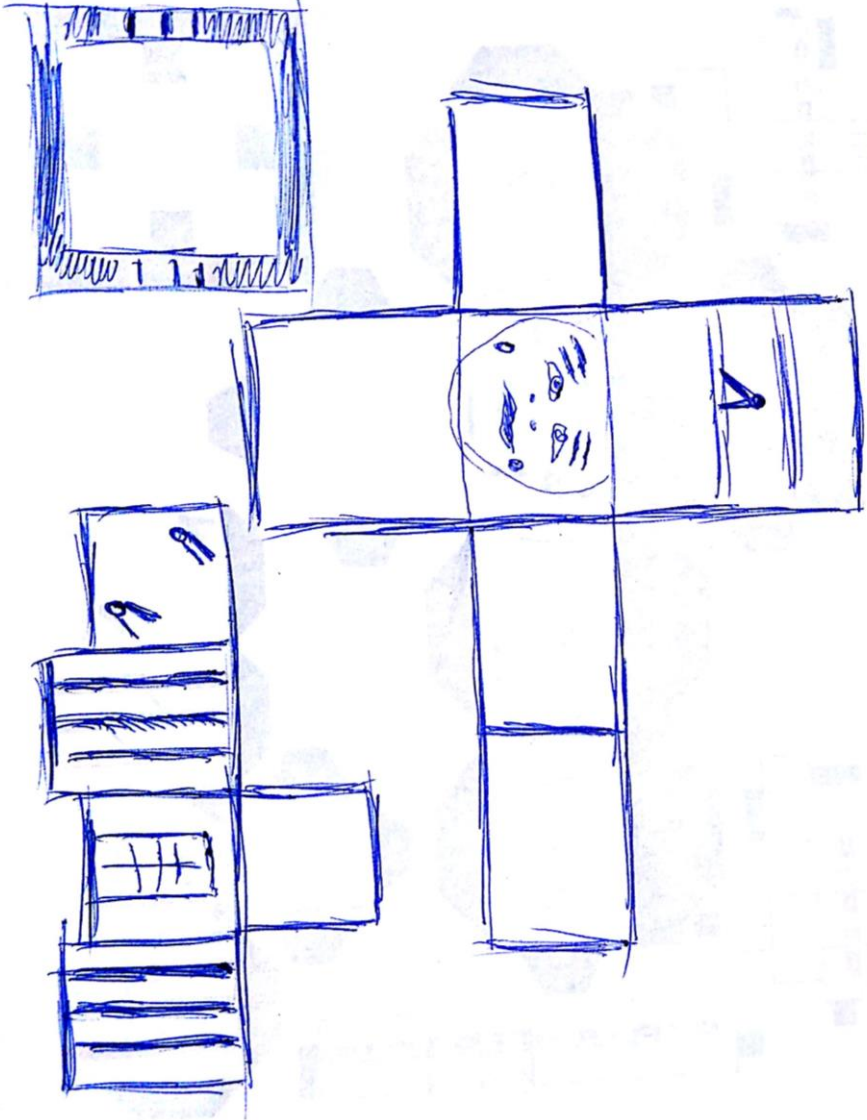
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 9: Ilustración Líneas



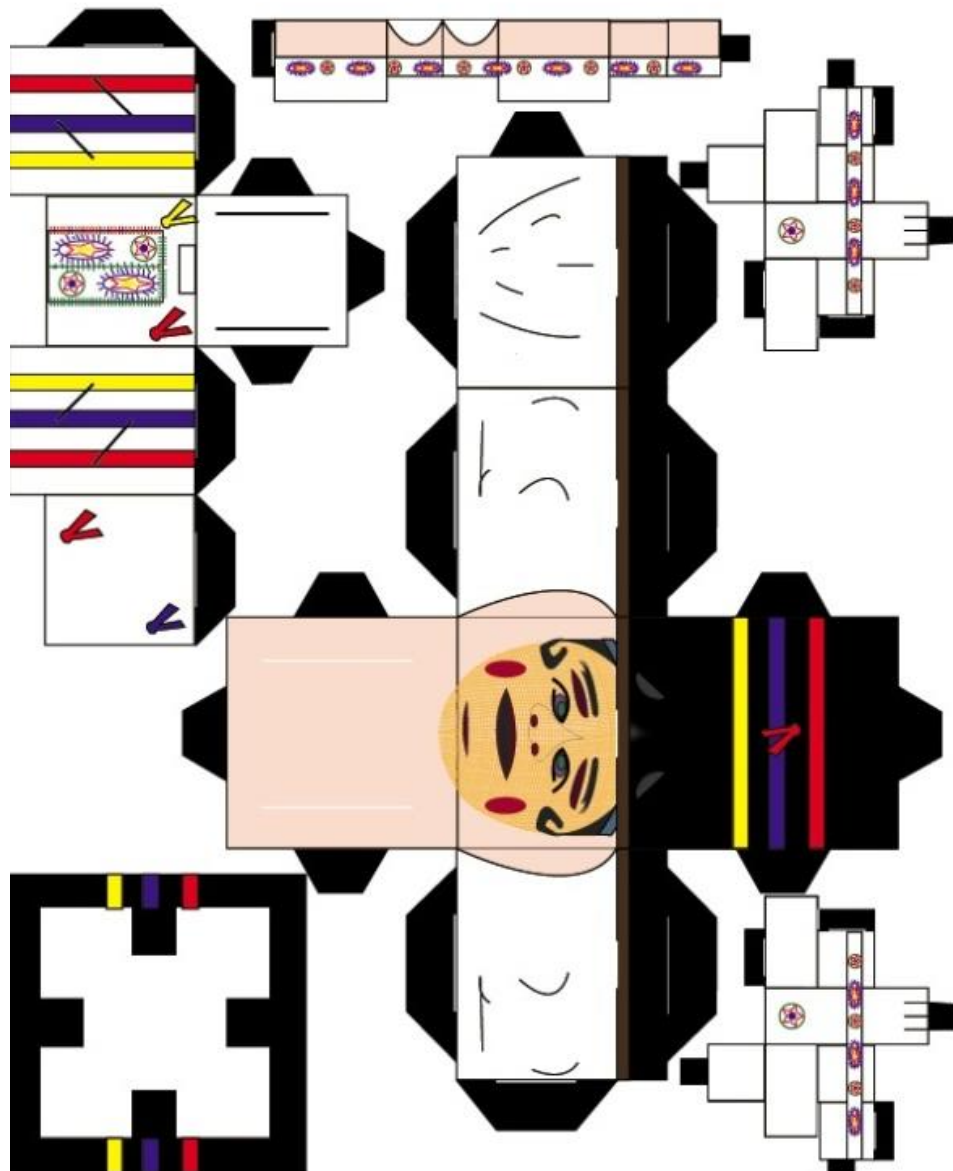
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 10: Boceto (guaricha)



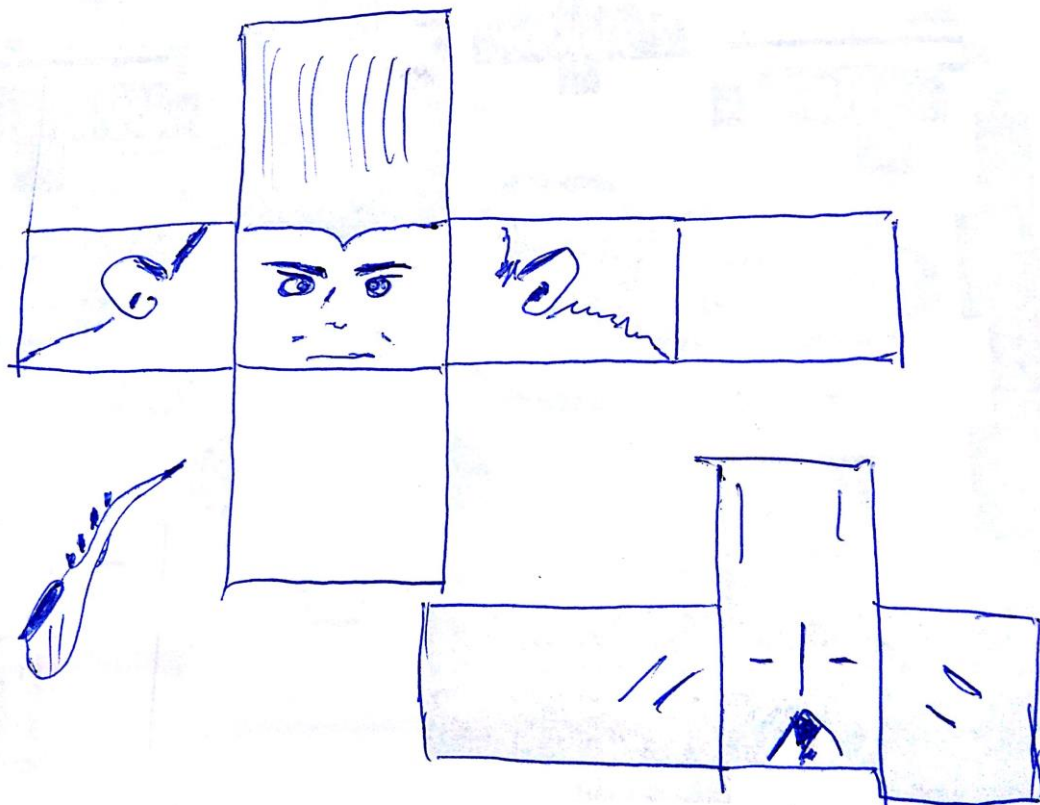
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 11: Ilustración guaricha



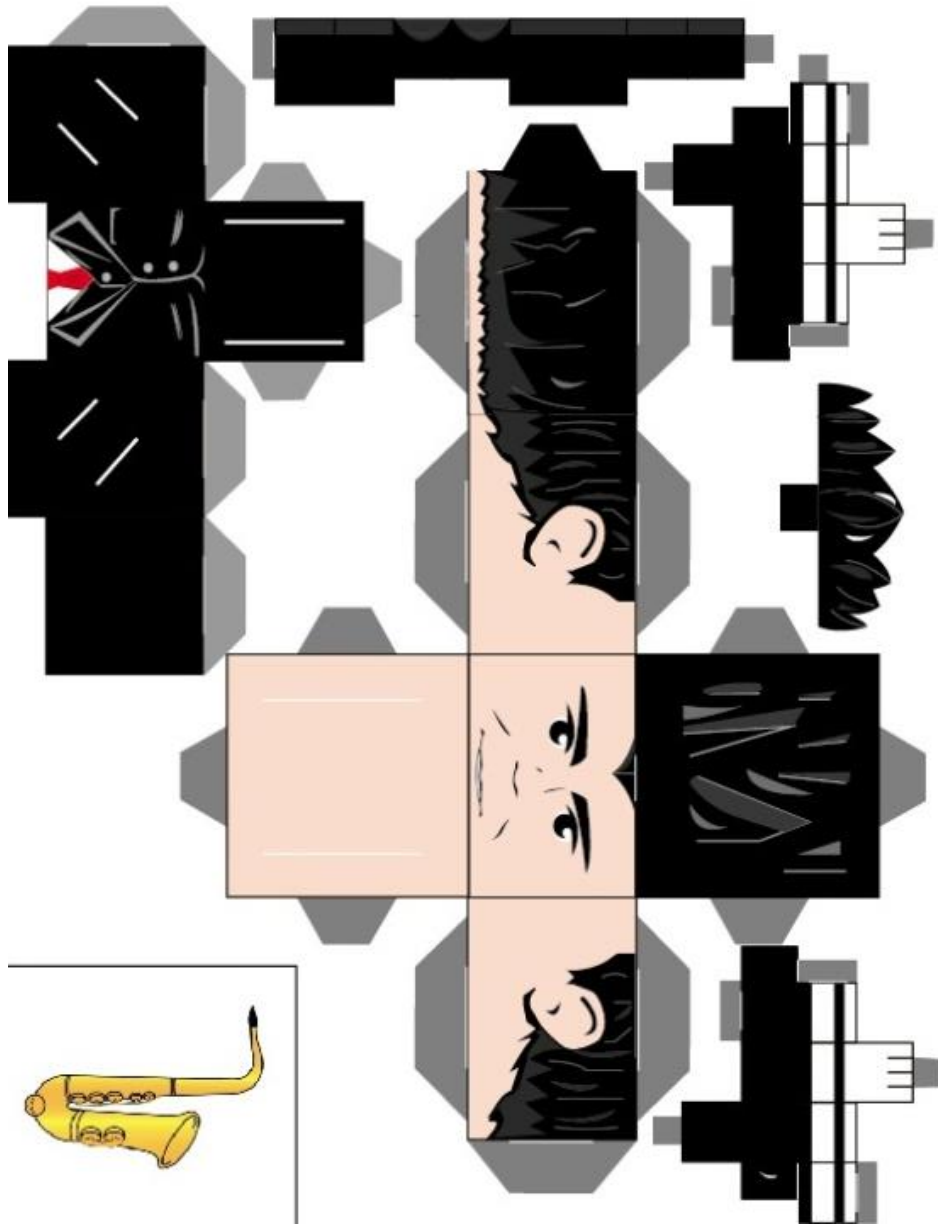
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 12: Bocetos (banda)



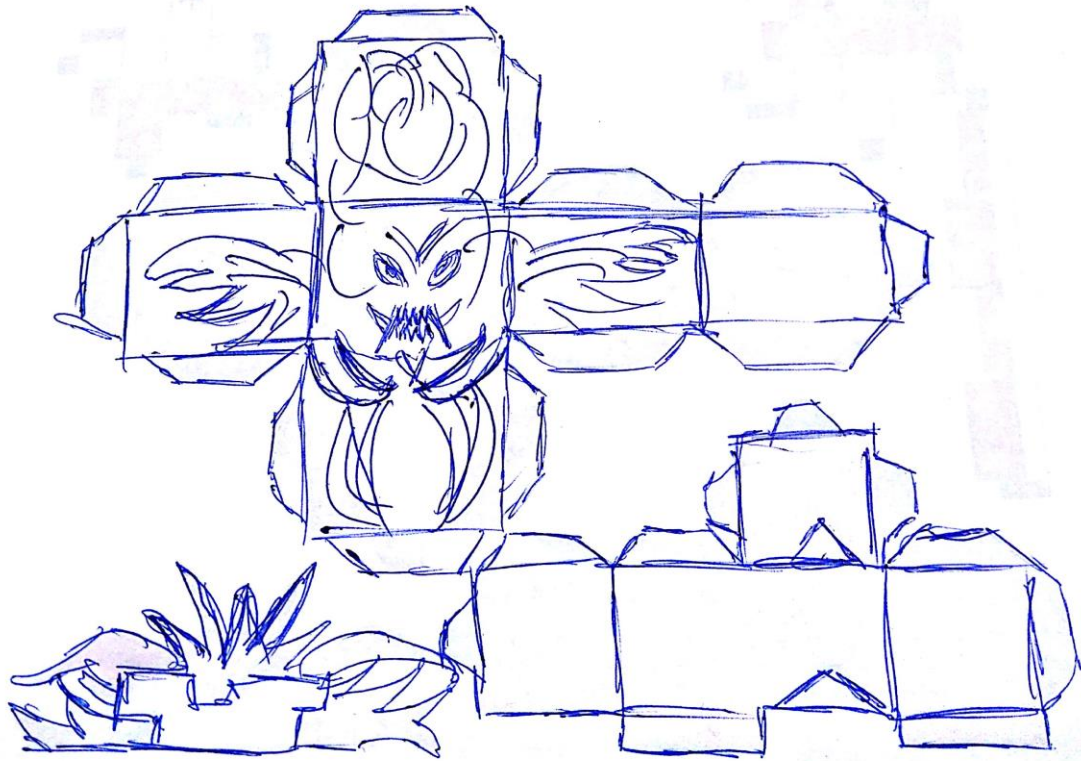
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 13: Ilustración Banda



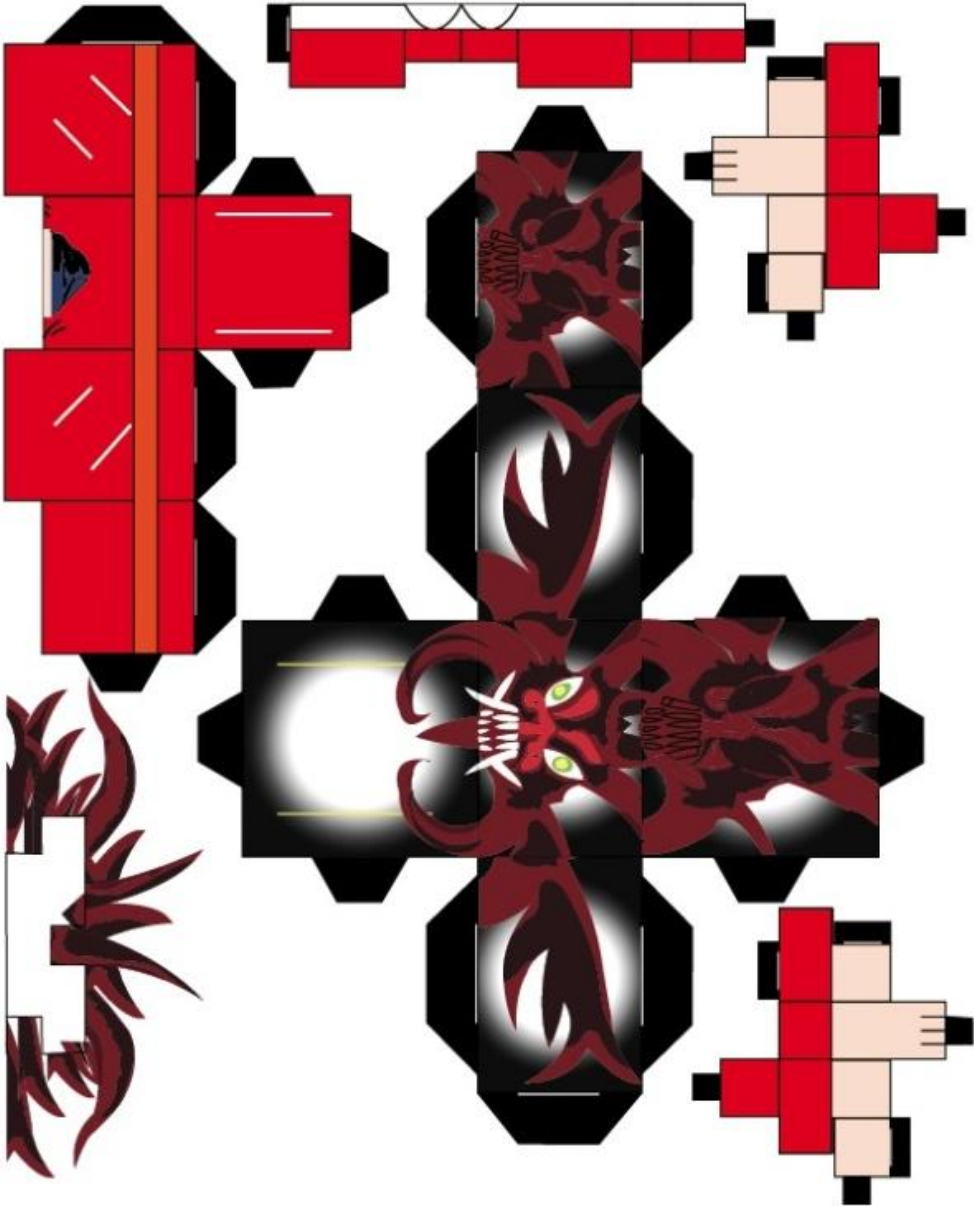
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 14: Boceto (diablo)



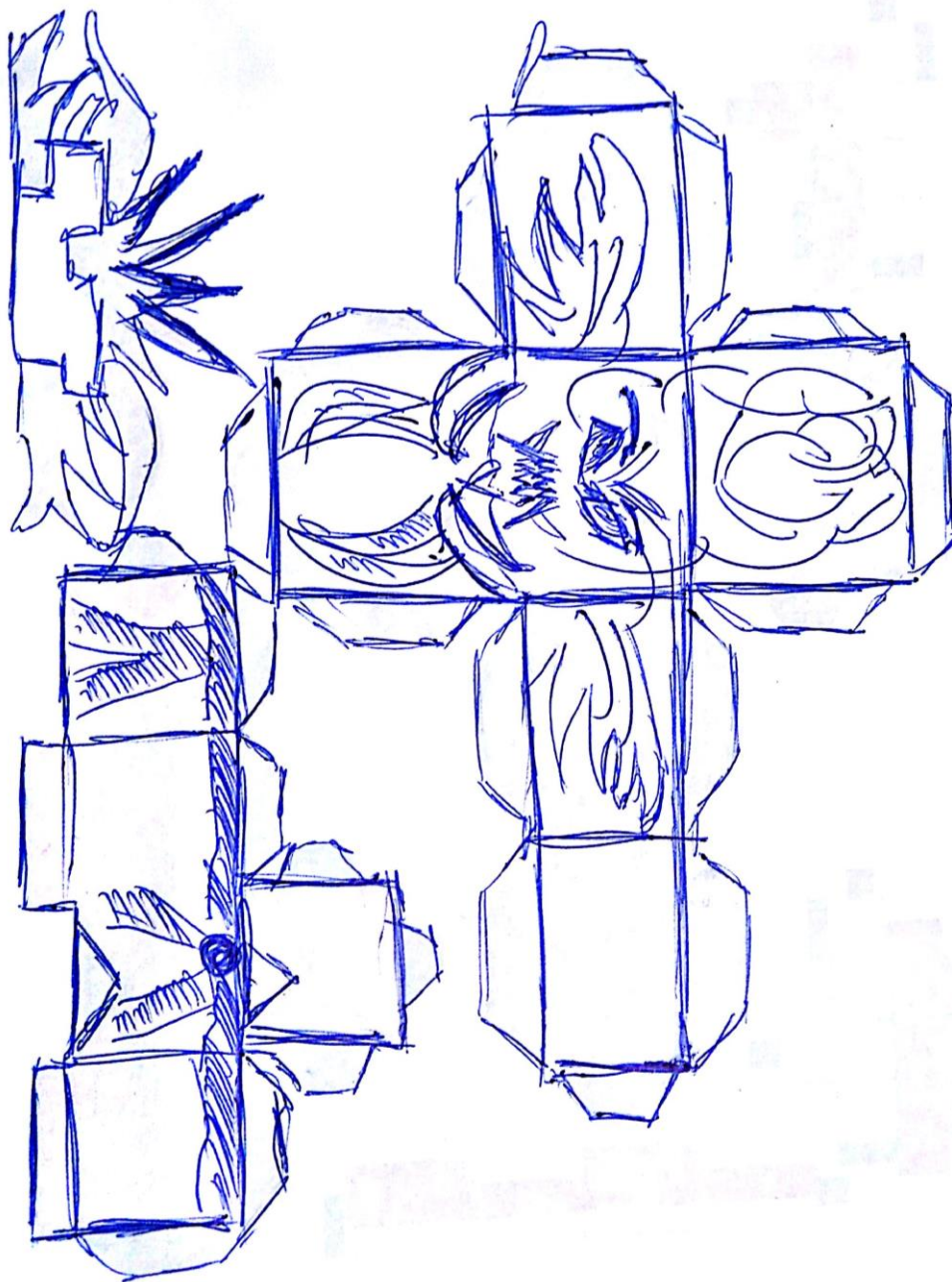
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 15: Ilustración Diablo



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 16: Boceto (diablo de oro)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 17: Ilustración (diablo de oro)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar





3.5.6 CONCEPCIÓN GRÁFICA DE LOS PERSONAJES DE LA DIABLADA PILLAREÑA

Los Diablos de Píllaro, personajes populares de esta fiesta que se caracterizan por sus atuendos especiales y muy coloridos. Sus máscaras son elaboradas artesanalmente y toma mucho tiempo y esfuerzo, el color que predomina es el negro y el rojo.

Los distintos personajes constan de ropa multicolor así como accesorios que resaltan a cada personaje y se los expone de la siguiente manera:


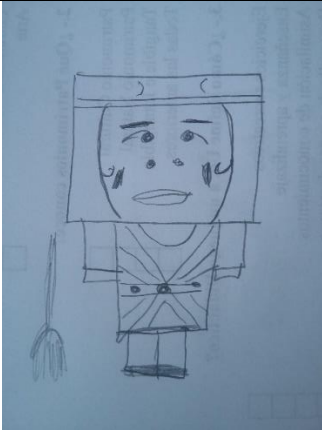
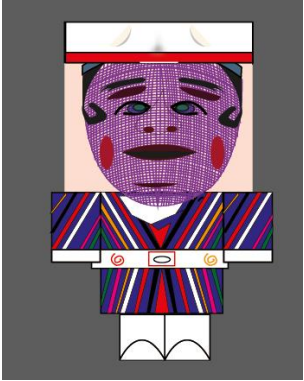

Zapatillas de lona color negro, medias color carne talla única, pantalón corto 3/4 con flecos dorados, blusa o camiseta roja, una capa, acial o fueite, con el que hace asustar a los espectadores y una coronilla de cartón, adornada con papel celofán.

TABLA N 13: Ficha de Personaje (El cabecilla)

FICHA DEL PERSONAJE		
Personaje No. 1 El Cabecilla	Características principales del personaje	Es la persona encargada de organizar en su comunidad a los participantes, con mucho tiempo de anticipación.
	Materiales de elaboración	Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

TABLA N 14: Ficha de Personaje (El Capariche)

FICHA DEL PERSONAJE		
Personaje No. 2 El Capariche	Características principales del personaje	Es un disfrazado que va delante de la comparsa, con una escoba, barriendo las calles y los pies de las personas que están mirando, este personaje está en decadencia, porque pocas personas se disfrazan de aquello.
	Materiales de elaboración	Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

FUENTE: Investigador
 ELABORADO POR: Javier Salazar

TABLA N 15: Ficha de Personaje (Los líneas)






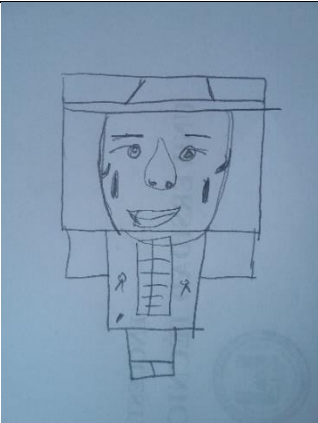


FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 3 Los Lineas</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Son hombres y mujeres, que utilizan unos trajes formales, representando a la clase alta de aquel entonces.</p> <p>El hombre utiliza, pantalón negro, camisa blanca, un sombrero, una careta de malla, y baila con un pañuelo en la mano. La mujer esta vestida con una falda verde, blusa color crema, un pañuelo sobre su cabeza, y una mascarilla de malla. Ellos bailan en pareja por el centro de la comparsa.</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.</p>
Fotografía		Boceto
		

Ilustración	Prototipo
	

FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar


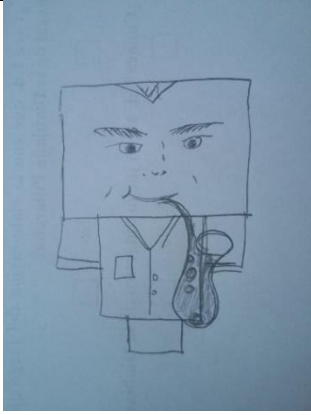


TABLA N 16: Ficha de Personaje (La Guaricha)

FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 4 La Guaricha</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Es un hombre o mujer, con vestido blanco, careta de malla, un sombrero, y una muñeca que lleva en sus brazos. Ellos bailan indistintamente, sacando a bailar a los espectadores y brindándoles una copa de licor; el muñeco representa a un niño, dando a entender que es una madre soltera y que el padre de la criatura son los que están mirando.</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.</p>

Fotografía	Boceto
	
Ilustración	Prototipo
	


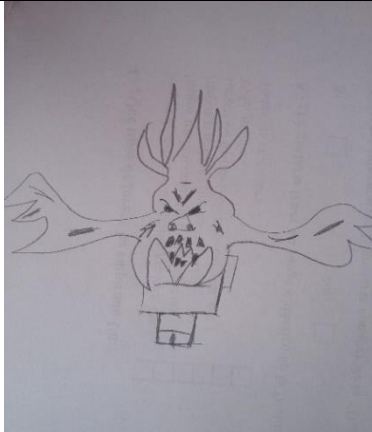


FUENTE: Investigador
 ELABORADO POR: Javier Salazar

TABLA N 17: Ficha de Personaje (La Banda- músico)

FICHA DEL PERSONAJE		
Personaje No. 5 La Banda	Características principales del personaje	Es la encargada de poner el ritmo del baile, de ellos depende todo el folklor que puede mostrar la comparsa, por eso son contratadas con mucha anticipación, y cada comparsa va con su banda.
	Materiales de elaboración	Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

TABLA N 18: Ficha de Personaje (Los diablos)

FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 6 Los Diablos</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Ellos bailan indistintamente por los costados de los líneas, cada vez que la banda deja de entonar la música, gritan “banda” pidiendo música, otro de sus gritos es: “achachay”, queriendo decir que han salido del infierno y que sienten frio.</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.</p>
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

3.5.7 ELABORACIÓN DE LOS PERSONAJES CON LA TÉCNICA DEL CUBEECRAT

Para la elaboración de los personajes se utilizó las plantillas ilustradas así como del juego didáctico en impresiones en papel o cartulina para posteriormente ármalos

Elaboración de los personajes:

Materiales:

- Impresora
- Papel o cartulina
- Tijeras, estilete
- Regla
- Goma blanca o Silicón en barra

Procedimiento:

Todo lo que necesitas ahora es cortar y doblar

1. Con el archivo adjunto imprimimos las plantillas en papel o cartulina el juego didáctico y los personajes de la Diablada Pillareña.
2. Recortamos las formas en las páginas de los personajes, con la regla como base para obtener un corte preciso usando tijeras o estilete tomando en cuenta las líneas bases, de todas sus partes.
3. Doblamos las lengüetas en las ranuras correspondientes.
4. Finalmente unimos las piezas: cuerpo, torso, brazos, piernas, asegúrese de hacer coincidir las piezas como lo hizo antes.
5. Todo hecho, sobre una base firme colocamos el juego didáctico junto con sus personajes.

3.5.8 ILUSTRACIONES FINALES DE LOS PERSONAJES

Una vez terminadas de ilustrar cada personaje procedemos a armar todas sus partes para su acabado final y posteriormente ubicarlos correctamente en el juego de mesa.

FIGURA N° 18: Acabado Final el Cabecilla



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 19: Acabado Final el Capariche



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 20: Acabado Final los Lineas



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 21: Acabado Final la guaricha



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 22: Acabado Final la Banda



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 23: Acabado Final los Diablos



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

3.5.9. JUEGO DE MESA

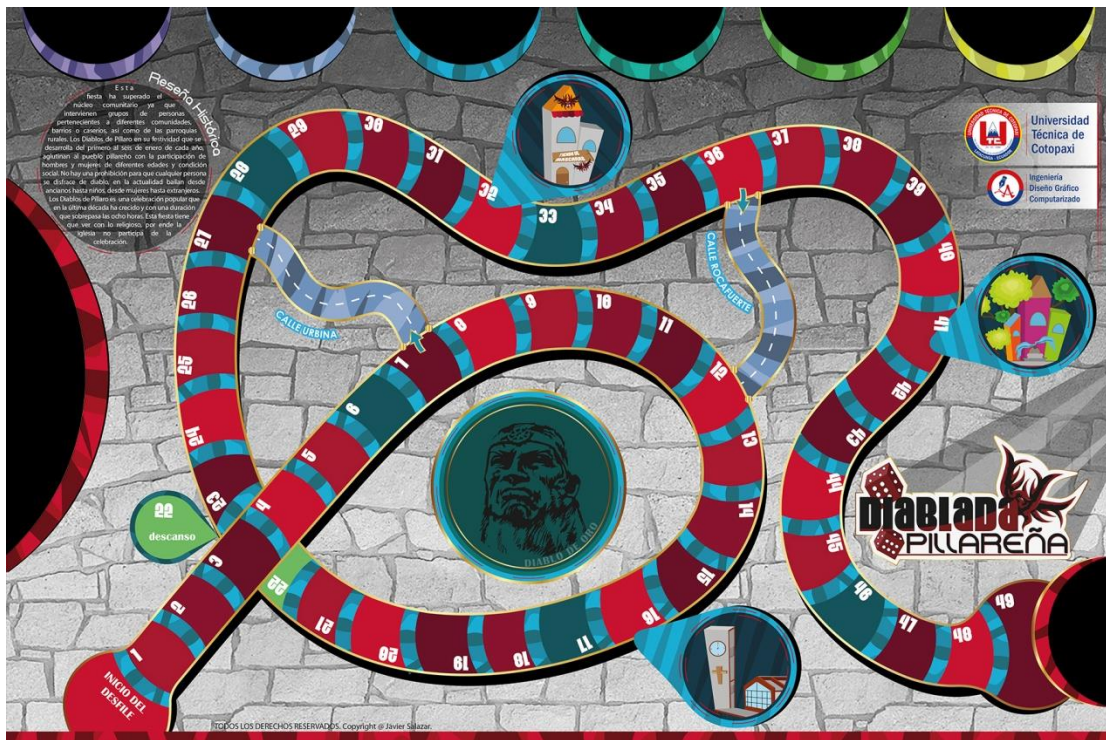
Se realizó un recorrido de la tradicional Diablada Pillareña, con obstáculos y sentencias las cuales irán descubriendo con el transcurso del juego para alcanzar la meta en la casilla 50.

FIGURA N° 24: Retícula juego



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 25: Juego Didáctico

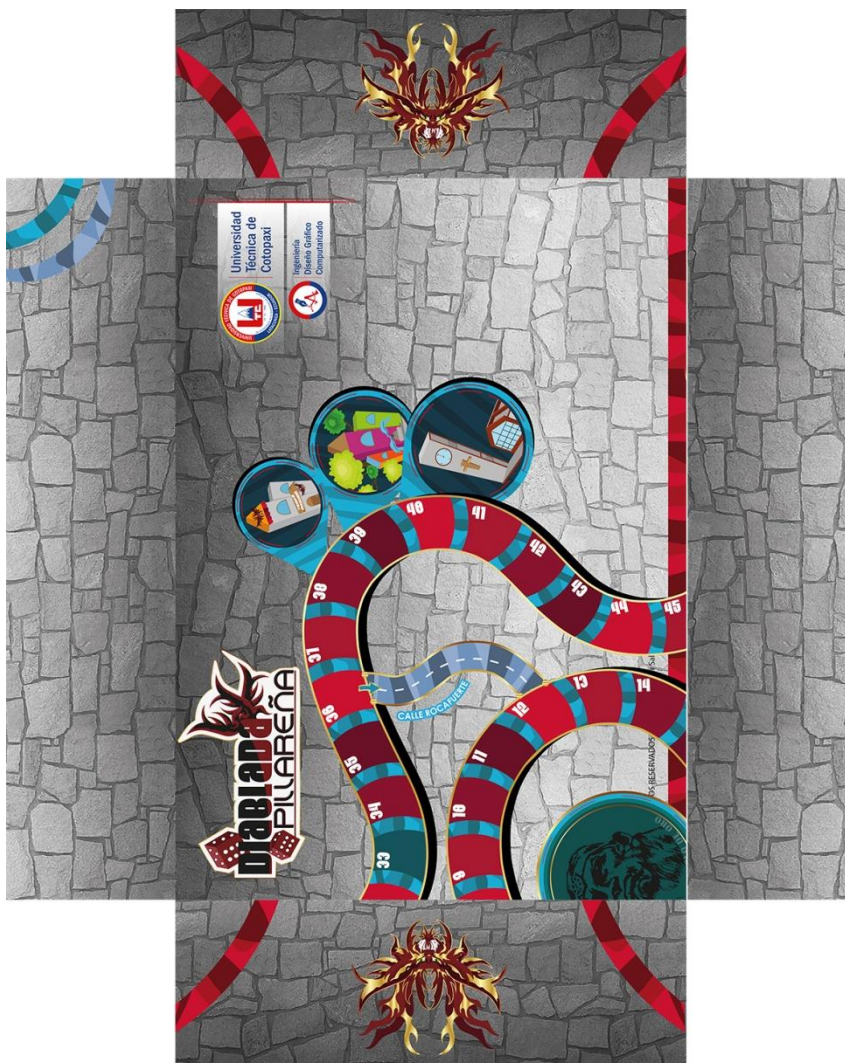


FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

3.5.10 PACKAGING

El juego didáctico cuenta con dos piezas fundamentales, el juego de mesa y los personajes que necesitan de una protección para su transporte o distribución.

FIGURA N° 26: Packaging



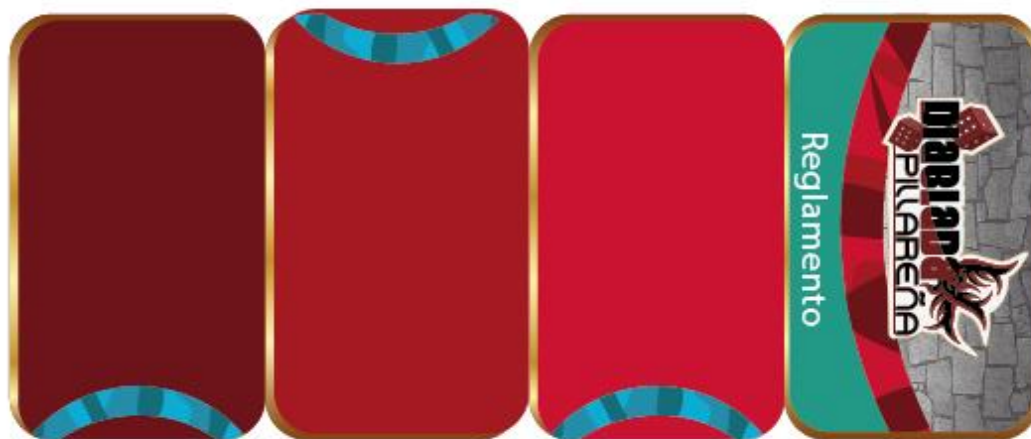
FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 27: Packaging vista 2D



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 28: Manual



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

FIGURA N° 29: Tarjetas



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

3.6. DISCUSIÓN DE RESULTADOS OBTENIDOS DE LA PROPUESTA

El juego didáctico fue puesto en práctica entre el grupo de adolescentes, dando como resultado lo siguiente:

Según las opiniones de los adolescentes el juego es muy atractivo y divertido al ir jugando en cada sentencia van aprendiendo acerca de este patrimonio cultural, llamando más la atención las ilustraciones de los diablos por sus colores y caretas que asustan.

Por otra parte al usar la técnica de cubecraft es necesario que ellos mismos los armen manualmente se requiere paciencia y tiempo, sugiriendo que los personajes estén armados y listos para jugar. Además manifestaron que es la primera vez utilizan un juego de la Diablada Pillareña siendo pertinente que el juego se encuentre a la venta a un precio cómodo y accesible para el estudiante en las librerías cerca de la institución.

3.7. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES DE LA PROPUESTA

CONCLUSIONES

Al concluir con la elaboración del juego didáctico de Diablada Pillareña utilizando la técnica el cubeecraft para difundir el patrimonio cultural en los adolescentes del Cantón Píllaro se concluye que:

- El nivel de dificultad del juego es el apropiado para los adolescentes, se enfocó directamente en la historia de los Diablos de Píllaro mediante sentencias dentro del juego didáctico.
- El uso de la técnica del cubeecraft en el juego de mesa fue muy atractivo para los adolescentes, logró captar su atención.
- El juego de mesa sobre la Diablada Pillareña permite ser un soporte didáctico de ayuda a los estudiantes así como maestros, a través de una manera divertida inculcar valor histórico de esta fiesta popular.

RECOMENDACIONES

- Usar de manera correcta las instrucciones ubicadas en el juego didáctico de la Diablada Pillareña, planteada en el presente trabajo
- El juego didáctico servirá como fundamento para los estudiantes que realicen trabajos de este tipo considerando, personajes de fiestas populares.
- El juego didáctico de la Diablada Pillareña debe ser utilizado en las aulas de clases, para el aprendizaje y difusión cultural, por docentes y estudiantes de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez.

3.8. GLOSARIO DE TERMINOS Y SIGLA

Patrimonio Cultural

El patrimonio cultural está formado por los bienes culturales que la historia le ha legado a una nación y por aquellos que en el presente se crean y a los que la sociedad les otorga una especial importancia histórica, científica, simbólica o estética. Es la herencia recibida de los antepasados, y que viene a ser el testimonio de su existencia, de su visión de mundo, de sus formas de vida y de su manera de ser, y es también el legado que se deja a las generaciones futuras.

Abstracto.- Se aplica a la cualidad que se considera sin tener en cuenta el objeto en que se halla: la verdad y el bien son ideas abstractas. Concreto.

Ahuyentar.- Hacer que una persona o un animal huyan.

Apropiación.- Acción de adueñarse de algo que pertenece a otro, especialmente si es de forma indebida.

Asemejar.- Hacer semejante una cosa a otra, Asemejarse Parecerse una persona o cosa a otra.

Careta.- Máscara o mascarilla de cartón u otro material para cubrirse la cara.

Cognitivo.- Relativo a la cognición o conocimiento.

Colonia.- Grupo de personas del mismo origen geográfico, de la misma etnia o religión que se establecen en un lugar alejado de su punto de origen.

Comparsa.- Conjunto de personas vestidas con los mismos disfraces o con disfraces sobre el mismo tema que participan en una celebración de carácter popular, como un carnaval.

Diseño.- Actividad creativa que tiene por fin proyectar objetos, tipografías, logotipos, etc. para después fabricarlos.

Disfraz.- Conjunto de ropas y adornos con que una persona se viste para no ser reconocida, especialmente el que se lleva en ciertas fiestas.

Jíbaro.- Relativo al pueblo indígena que habita en la zona oriental de Ecuador.

Lógica.- Correspondencia con lo razonable: su modo de hacer las cosas carece de toda lógica; todo lo que se dijo allí carecía de lógica.

Módulo.- Unidad de medida que se toma como modelo de las demás partes de un objeto considerado artístico o perfecto.

3.9. BIBLIOGRAFÍA

3.9.1 BIBLIOGRAFÍA CITADA

- CAMPO SÁNCHEZ, Gladys Elena, "EL JUEGO EN LA EDUCACION FISICA BASICA: JUEGOS PEDAGOGICOS Y TRAD ICIONALES, Colombia, Kinesis (Biblioteca básica del. deporte y la E. F.), Editorial: KINESIS EDITORIAL 2004 Lengua: CASTELLANO ISBN: 9789589401293, 380 págs.
- GARCÍA PRÓSPER, Beatriz, SONGEL GONZÁLEZ, Gabriel, Factores De Innovación Para El Diseño De Nuevos Productos En El Sector Juguetero, Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia; camino de Vera, s/n 46071Valencia tel.: 96-387-70 12 fax: 96-387-79 12.
- HÉCTOR FLORES MAGÓN Y JIMÉNEZ, El diseño como Estrategia Interdisciplina y multilateralidad, 1º Edición Guadalajara, Jalisco: Editorial Universitaria: Universidad de Guadalajara, Centro Universitario de Arte, Arquitectura y Diseño, Centro Universitario de Ciencias Exactas e Ingenierías, ISBN: 978 607 450 934 2, Febrero 2014, 126 págs.
- MARVIN Harris, Teorías sobre la cultura en la era posmoderna, 1 Primera edición en BIBLIOTECA DE BOLSILLO: mayo de 2004, Segunda impresión en BIBLIOTECA DE BOLSILLO: enero de 2007 título original: THEORIES OF CULTURE IN POSTMODERN TIMES 1989; Alta Mira Press, California© 2000 de la traducción castellana para España y América: CRITICA, S.L. Diagonal, 662-664, 08034 Barcelona ISBN: 978-84-84 32-54 2-0, 224 págs.
- MIR Victoria, COROMINAS Dolores y GOMEZ Tereza, JUEGOS DE FANTASIA EN LOS PARQUES INFANTILES para niños y niñas a partir de 2 años, NARCEA, S.A. DE EDICIONES 1997, JUEGOS KOMPAN, S.A. 08338 Ptremia de Dalt (Barcelona), ISBN: 84-227-1203-0, Deposito Legal M-11.286-1997, 196 paginas.

- PARRAMON, Todo sobre la técnica de la ilustración, segunda edición 2013, ParramonPaidotrbo. Les Guixeres. C/ de la Energía, 19-2108915 Badalona (España), Producciones: Sagrafic, S.L. ISBN: 978-84-342-2312-7 Impreso en España.
- RUIS OMEÑACA, Jesús Vicente, OMEÑACA CILLA, Raúl, Juegos cooperativos y educación física, Editorial Paidotribo, Consejo de Ciento, 245 bis 1º.1º, 08011 Barcelona, 3º Edición, ISBN: 84-8019-433-2, 354 páginas.
- SHEYLA ARIAS Santiago, El Juego: Más Allá De Una Estrategia Didáctica, IMPRESO EN GRANADA, Diciembre 2010, Editorial ADICE, Aplicación para la difusión del Conocimiento Educativo, ISBN: 978-84-614-5703-8, 124 págs.
- STELLA S. Gilb, Juegos para Escolares, Editorial Pax México, Librería Carlos Cesarman, S.A, Av. Cuauhtemo 1430, Col. Sta. Cruz Atoyac México D.F. 03310 Tel.: 56057677 Fax: 56057600, editorialpax@editorialpax.com Décima edición, Sexta reimpresión, 2003 ISBN 968-860-253-1, 144 paginas.
- WENHAM, Martin, Entender el Arte una guía para el profesorado, Editorial GRAÓ, dirif, SL, C/ Hurtado, 29. 08022 Barcelona, 1.ª Edición: marco 2011, ISBN: 978-84-9980-065-3, D.L.: B-8.772-2011, 284 paginas.

3.9.2. BIBLIOGRAFÍA CONSULTADA

- FRASCARA JORGE, El Diseño de Comunicación, Primera Edición en castellano, julio, 2006, Buenos Aires Argentina, Ediciones Infinito, Impreso por Verlap, ISBN: 987-9393-42-2, 174 págs.
- GARCÍA PRÓSPER, Beatriz, SONGEL GONZÁLEZ, Gabriel, Factores De Innovación Para El Diseño De Nuevos Productos En El Sector Juguetero, Editorial de la Universidad Politécnica de Valencia; camino de Vera, s/n 46071Valencia tel.: 96-387-70 12 fax: 96-387-79 12.

- SÁNCHEZ, G, LÓPEZ, M, Pensar en diseño Gráfico, coords; Mónica Georgina Aguilar_ (et al)... la ed.- Guadalajara; Jalisco; Editorial Universitaria; Universidad de Guadalajara, centro Universitario de Arquitectura y Diseño, 2012.

3.9.3 BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- CLASIFICACIOND L PATRIMONIO Obra financiada con el aporte del Fondo de Desarrollo de las Artes y la Cultura. FONDART, Ministerio de Educación 2003, y el Consejo de Monumentos Nacionales Proyecto Fondart Regional N° 0054865: “Diseño y publicación de un manual de patrimonio para la educación”. Responsable: José Barraza Llerena disponible en: http://www.monumentos.cl/consejo/606/articulos-11164_doc_pdf.pdf
- Colegio Temporal Jorge Alvares disponible en: <http://es.scribd.com/doc/40684231/JORGE-ALVAREZ#scribd>
- ECURED, Ilustración, [en línea](consultado el 12-06-2014), disponible en, http://www.ecured.cu/index.php/Ilustraci%C3%B3n_%28Dise%C3%B1o_gr%C3%A1fico%29
- EMÁSF, Revista digital de la Educación Física, Año 3, Num. 15 (marzo-abril de 2012) ISSN: 1989-8304, depósito legal: J864-2009 disponible en: http://emasf.webcindario.com/Juegos_tradicionales_patrimonio_cultural_inmaterial_de_la_humanidad.pdf
- FLORENCIO, I, Píllaro Turístico, última actualización [en línea] (consultado 15-05-2014) disponible en, <http://www.pillaro-turistico.com>
- La Técnica del Cubeecraft disponible en: <https://prezi.com/215lknrtxzvj/cubeecraft/>
<http://www.taringa.net/posts/arte/4107123/CubeeCraft.html>
- LLULL Josué, GARCÍA Alfonso, El juego infantil y su metodología, Madrid, Editex,. ISSN: 1577-0338 2009, 32. 315-317 disponible en: <http://revistapulso.cardenalcisneros.es/documentos/articulos/110.pdf>

- MOENO, Luciano, Diseño Gráfico, 23-09-2003[en línea](consultado el 15-02-2014) disponible en; <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>
- Municipio de Pillaro, Cantón, datos generales (2015) disponible en: <http://www.pillaro.gob.ec/datos.aspx>
- UNESCO (2005). Informe preliminar sobre la conveniencia y el alcance de una carta internacional de juegos y deportes tradicionales. Disponible en: <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001403/140342s.pdf>

ANEXOS

ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TEMA: “Elaboración de un juego didáctico de la Diablada Pillareña utilizando la técnica de cubeecraft para difundir el Patrimonio Cultural de Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez, durante el período 2014-2015”.

OBJETIVO: Recopilar información para contribuir a la realización del proyecto de investigación.

DIRIGIDO: Adolescentes de 12 a 16 años de edad de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez”

1.- ¿Qué significado tiene para Ud. la Diablada Pillareña?

Patrimonio Cultural	<input type="checkbox"/>
Entretenimiento	<input type="checkbox"/>
Arte	<input type="checkbox"/>

2.- ¿Qué tipos de Patrimonios conoce?

Patrimonio Cultural	<input type="checkbox"/>
Patrimonio Natural	<input type="checkbox"/>
Tangible e Intangible	<input type="checkbox"/>
Todas las anteriores	<input type="checkbox"/>

3.- ¿Cómo define Ud. a un juego Didáctico?

- Ejercicios recreativos
- Enseñanza y aprendizaje
- Asimilación de conocimientos
- Desarrollo de ciertas destrezas
- Diversión y entretenimiento
- Todas las anteriores

4.- ¿Qué tipos de juegos ha empleado Ud.?

- Juegos de mesa (monopolio, ajedrez, etc.)
- Juegos tradicionales (la lucha canaria)
- Juegos populares (las escondidas)
- Juegos de naipes (solitario, canasta, etc.)
- Videojuegos
- Todas las anteriores

5.- ¿Le gustaría tener un juego didáctico de la Diablada Pillareña?

Sí No

6.- ¿Qué información le gustaría conocer de la "Diablada de Pillaro" dentro del juego Didáctico?

- Reseña histórica
- Significado
- Personajes
- Atuendo
- Símbolos o signos
- Ideología
- Género musical
- Accesorios
- Baile que practican
- Relato de una vivencia
- Todas las anteriores

7.- ¿Cree Ud. que con la elaboración del juego didáctico se difundirá el patrimonio cultural de la Diablada Pillareña?

Sí No

8.- ¿Conoce Ud. algún juego didáctico de la Diablada Pillareña?

Sí No

ENTREVISTA
UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS
INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TEMA: “Elaboración de un juego didáctico de la Diablada Pillareña utilizando la técnica de cubeecraft para difundir el Patrimonio Cultural De Píllaro en los adolescentes de 12 a 16 años de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez, durante el período 2014-2015”.

OBJETIVO: Recopilar información para contribuir a la realización del proyecto de investigación.

DIRIGIDO: Al Rector de la Unidad Educativa (T) Jorge Álvarez”

1.- ¿Por qué considera importante la difusión del patrimonio cultural de la Diablada Pillareña en los adolescentes de 12 a 16 años?

2.- ¿Considera que la implementación de un juego didáctico aporta con beneficios en la enseñanza y aprendizaje en los estudiantes?

3.- ¿Cree que los juegos didácticos permiten fomentar el desarrollo intelectual de los adolescentes para desarrollar las habilidades y la capacidad cognitiva y valorar los Patrimonios Culturales?

4.- ¿Considera Ud. que la utilización de la técnica del cubecraft en el juego didáctico, atraerá la concentración de los adolescentes para que asimilen los aspectos culturales de la Diablada de Pillaro?

5.- ¿Cree que con la elaboración del juego didáctico de la Piablada Pillareña se revalorizara el Patrimonio Cultural del Cantón Pillaro en los adolescentes?

FIGURA N° 30 ACUERDO NÚMERO 147

ACUERDO No. 147

Galo Mora Witt
MINISTRO DE CULTURA

CONSIDERANDO:

El numeral 7 de la Constitución de la República del Ecuador dispone que es deber del Estado, proteger el patrimonio natural y cultural del país.

De conformidad al numeral 1 del Art. 380 de la Constitución de la República del Ecuador, responsabilidad del Estado: "Velar mediante políticas permanentes por la protección, defensa, conservación, restauración, difusión y promoción del patrimonio cultural tangible e intangibles de la riqueza cultural del país".

El numeral 79, numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que el patrimonio cultural tangible e intangible relevante para la memoria de las personas y colectivos, y objeto de salvaguarda del Estado, entre otros: las expresiones de cultura popular, las artes populares, las manifestaciones de expresión, tradición oral y diversas manifestaciones y creaciones culturales, incluyendo las de carácter ritual, festivo y productivo".

El numeral 227 de la Constitución de la República del Ecuador, establece que: "La Administración Pública constituye un servicio a la colectividad que se rige por los principios de eficacia, eficiencia, calidad, jerarquía, desconcentración, descentralización, coordinación, participación, planificación, transparencia y responsabilidad".

El numeral 154, numeral 1 de la Constitución de la República del Ecuador: "El Presidente de la República, el Vicepresidente Ejecutivo y los Ministros de Estado, además de las atribuciones establecidas en la Constitución, responde: 1.- Ejercer la rectoría de las políticas públicas del área a su cargo, de acuerdo a los acuerdos y las resoluciones administrativas que requiera su gestión".

El Presidente de la República, cumpliendo con sus deberes, ha acordado:

Decreto 2007 publicado en el Registro Oficial NO. 43 de 19 de marzo de 2007, reformó el anterior en su artículo 1, añadiendo el siguiente inciso: "Los bienes del anterior Ministerio de Educación y Cultura ante las Juntas Rectorias, y en general los cuerpos colegiados de las instituciones que tienen por objetivo cumplir con lo dispuesto en la sección Cuarta, del Capítulo IV del Título II de la Constitución de la República del Ecuador, en la Ley de Patrimonio Cultural, y demás normativa y que en general estén relacionados con la cultura, corresponderán al Ministro de Cultura".

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural de acuerdo a lo que determina el artículo 7 de la Ley de Patrimonio Cultural y Art. 9 de su Reglamento General, tiene la carga de elaborar el Expediente Técnico y Formular el pedido de declaración de Bienes de Patrimonio Cultural de los bienes, que no encuentren en las listas de Bienes de Patrimonio Cultural dentro de los literales a) al i) del Art. 7 de la Ley de Patrimonio Cultural.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, de conformidad a lo que dispone el artículo 10 de la Ley de Patrimonio Cultural, debe recabar la adopción de medidas que permitan proteger y conservar las manifestaciones culturales como el folklore, tradiciones, costumbres, fiestas, entre otras.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural acatando lo dispuesto en el Art. 34 de la Ley de Patrimonio Cultural, velará para que no se distorsione la realidad cultural de los bienes de Patrimonio Cultural en todas las manifestaciones de su pluralismo cultural.

La comunidad del Pueblo reconoce versiones del origen de la "Diablada" en el contexto histórico de la época colonial, cuando se dio el traslado de los diablos desde los vecinos países andinos, que en su momento se plasmó en un baile de carnaval; así como la tradición del siglo XIX, cuando los jóvenes varones de las comunidades de Tunguipamba y Marcos Espinel de la visita que hacían a las comunidades de las doncellas de sus comunidades, disfrazándose de diablos y asustando a las doncellas.

La Diablada de la Pillareña se celebra del 1 al 6 de enero de cada año en la ciudad de Pillareña de Tungurahua, por iniciativa de las comunidades que mantienen esta manifestación. En la actualidad ha tomado mayor

participantes, bailan alrededor de las PAREJAS DE LINEA que, representando, bailan al ritmo de la música en parejas y con pasos clásicos custodiados por las mujeres; LAS GUARICHAS, hombres disfrazados de mujeres, de las alegres en su presentación recorre la comparsa bailando con gran regocijo, simbolizando su hijo y lo presenta a todos los espectadores brindando licores; su caminera; los CAPARICHES, inician el desfile, abriendo paso con una escoba elaborada de flores, ortiga y plantas silvestres; LA BANDA, en la fiesta, los actores bailan siguiendo ritmos de Sanjuanitos, tonadillas y mtashpas; EL CABECILLA es el organizador y responsable de la buena organización de cada una de las partidas.

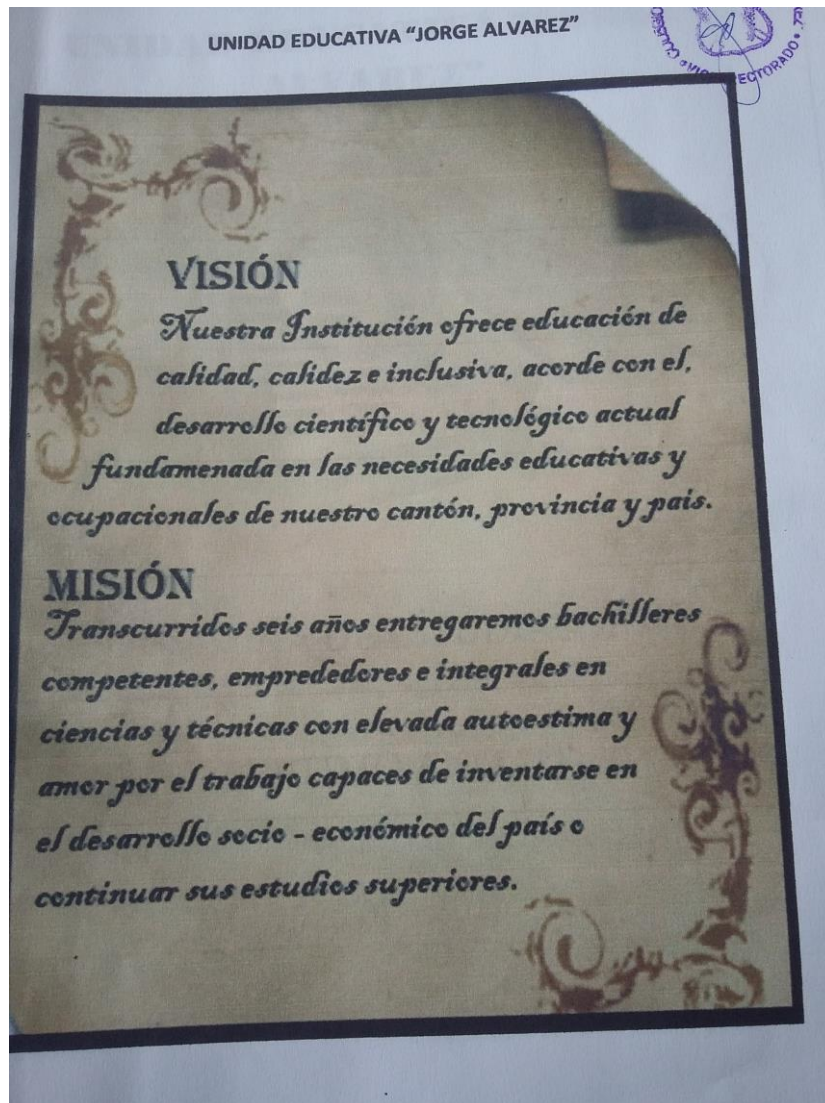
Los valores de la Diablada, es la de aglutinar al pueblo de Pillaro, en ejercicios y varones de diferentes edades, la organización prevé y se realiza por lo menos diez "partidas" entre comunidades y barrios en seis días, celebrándose además espectáculos populares. Es de reconocer la elaboración artesanal del interior del cantón y de forma artesanal. La gastronomía local es muy alagada por la calidad y variedad.

En la Diablada se destacan los ámbitos del Patrimonio Cultural Inmaterial en las tradiciones y expresiones orales, leyendas, mitologías, cuentos populares, que se han transmitido de generación en generación. Por lo tanto, de gran importancia, convirtiéndose en una de las manifestaciones culturales más importantes de la cultura local, nacional e internacional.

En el marco de la Ley Orgánica del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, Arq. Inmateriales, mediante oficio No. 1495-DNPC- SRIC-08, de fecha 12 de noviembre de 2008, de conformidad con lo que dispone el literal d) del artículo 5 del Reglamento General al Patrimonio Cultural, solicita al señor Ministro de Cultura, la emisión de la Declaratoria de Patrimonio Cultural Inmaterial del Estado a "LA LLAREÑA", festividad que se celebra en la ciudad de Pillaro, Provincia de Napo.

Mediante Resolución de la Secretaría de Patrimonio Cultural del Ministerio de Cultura del Ecuador No. 148-MC-SPC-008, de fecha 23 de diciembre de 2008, se emite la Declaratoria favorable de la Declaratoria como Patrimonio Cultural Inmaterial del Estado.

FIGURA N°31 (visión, misión U.E.J.A)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

Visita a la Unidad Educativa Jorge Álvarez, información misión y visión

FIGURA N°32 (validación de la propuesta)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

La cromática del juego es el adecuado, mantiene la atención en el tablero mientras va colocando las fichas del cubeecrat..

FIGURA N°33 (validación de la propuesta 2)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

Las reglas de juego así como la tipografía de las tarjetas de juego son visibles y de Fácil comprensión así como con una cromática llamativa.

FIGURA N°34 (validación de la propuesta)



FUENTE: Investigador
ELABORADO POR: Javier Salazar

El incentivo de coleccionar las figuras de cubbecraft así como el diablo de oro, son de gran aprobación por los adolescentes al momento de jugar.