

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

Previo a la obtención del Título de Ingeniero en Diseño Gráfico Computarizado.

TEMA:

“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIAS BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA TRADICIÓN EN LA COLECTIVIDAD LATACUNGUEÑA EN EL PERIODO 2014 - 2015”

AUTOR:

ALVAREZ VEINTIMILLA JIMSOP FRANKLIN

DIRECTOR DE TESIS:

Ing. Sergio Eduardo Chango Pastuña.

ASESOR:

Msc. Bolívar Vaca

LATACUNGA – ECUADOR

2014 – 2015

FORMULARIO DE LA APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE GRADO

En calidad de Miembros del Tribunal de Grado aprueban el presente informe de investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi y por la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas; por cuanto, l@s postulantes:

- Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Con la tesis, cuyo título es: **“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIAS BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA TRADICIÓN EN LA COLECTIVIDAD LATACUNGUENA EN EL PERIODO 2014 - 2015”**

Han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúnen los méritos suficientes para ser sometidos al **Acto de Defensa de Tesis** en la fecha y hora señalada.

Por lo antes expuesto, se autoriza realizar los empastados correspondientes, según la normativa institucional.

Latacunga, 3 de Diciembre de 2015

Para constatación firman:

Arq. Enrique Lanas y Firma
PRESIDENTE

Dr. Edwin Vaca y Firma
MIEMBRO

Mg. Ximena Parra y Firma
OPOSITOR

Ing. Sergio Chango y Firma
TUTOR(DIRECTOR)

AUTORÍA

Yo Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla, declaro que el contenido y los criterios emitidos en el presente trabajo de investigación con el tema **“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIAS BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA TRADICIÓN EN LA COLECTIVIDAD LATACUNGUEÑA EN EL PERIODO 2014 - 2015”**, es de exclusiva responsabilidad del autor.

Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

C.I. 050364092-2

AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director de trabajo de investigación sobre el tema:

“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIAS BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA TRADICIÓN EN LA COLECTIVIDAD LATACUNGUEÑA EN EL PERIODO 2014 - 2015”

Del señor estudiante; **Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla** postulante de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**,

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos - técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Anteproyecto** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 3 de Diciembre de 2015

EL DIRECTOR

.....
Sergio Eduardo Chango Pastuña

DIRECTOR DE TESIS

AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“DISEÑO DE UN JUEGO DE MESA DE ESTRATEGIAS BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA PARA DIFUNDIR LA TRADICIÓN EN LA COLECTIVIDAD LATACUNGUENA EN EL PERIODO 2014 - 2015”

Del señor estudiante; **Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla** postulante de la Carrera de Ingeniería en **Diseño Gráfico Computarizado**,

CERTIFICO QUE:

Una vez revisado el documento entregado a mi persona, considero que dicho informe investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científicos, técnicos necesarios para ser sometidos a la **Evaluación del Tribunal de Validación de Tesis** que el Honorable Consejo Académico de la Unidad de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, 3 de Diciembre de 2015

.....
(Nombre completo del Director de la Tesis).

ASESOR METODOLÓGICO

AVAL DE IMPLEMENTACIÓN

AGRADECIMIENTO

Al finalizar un trabajo tan arduo lleno de dificultades y anécdotas, es muy grato saber que se supera una etapa más de la vida, llena de conocimientos, aciertos y errores, sin duda fue una etapa llena de aventuras con buenos y malos momentos.

Pero como no recordar a las personas que gracias a ellas no lo hubiera logrado, pues muchas veces el desánimo fue parte de mí, cuando las cosas no salen como las planeamos es cuando las personas más importantes llenan ese espacio desierto y se vuelve jubiloso, gracias amor Paulina Valencia, sin tí no lo hubiera logrado gracias por su apoyo, su ayuda, su motivación y presión para que no desmaye, a usted como yo le digo Señor, igualmente un agradecimiento enorme por su colaboración y palabras de ánimo, a mis padres por estar incondicionalmente junto a mí, por su sacrificio por darme lo mejor, por su desesperación por ver que me supere y su apoyo económico, a mis hermanos gracias por su compañía en aquellas noches de desvelo, por su ayuda, por sus comentarios que fueron de gran ayuda, por su admiración por lo que hago, a mis primos, primas, a todas las personas que estuvieron involucradas no solo en el desarrollo de la tesis si en todo el transcurso de mi vida universitaria les quedo agradecido eternamente mil gracias a todos.

DEDICATORIA

Que puedo decir, las personas a mí alrededor son las que llenan mi vida son la razón por la cual trato de ser una persona de bien, aquellas personas que están en los buenos momentos y por supuesto que no pueden faltar en los malos, cuando la meta que nos hemos trazado se está perdiendo, cuando nos descarrilamos del camino cuando tiramos la toalla.

Sin duda alguna desde el inicio de esta maravillosa carrera el apoyo más grande fuiste tú princesa mía, Paulina Valencia, saber que siempre has estado a mi lado compartiendo muchos días de trabajo, sacrificio, noches de desvelo, no asistir a reuniones, en fin por eso y mucho más, siempre con tus palabras “si lo logramos amor”, no tengo como decirte todo lo agradecido que estoy con usted, este esfuerzo, este trabajo, este gran sueño que también era el suyo pues querías verme siendo ya un profesional, como yo digo, con el papel que lo avale, es tan grato saber que lo logramos y seguiremos alcanzando nuevos triunfos juntos, apoyándonos y superando nuevas metas “gracias totales amor”.

ÍNDICE GENERAL

Contenido

Formulario De La Aprobación Del Tribunal De Grado	ii
Autoría	iii
Aval De Director De Tesis	iv
Aval De Asesor Metodológico	v
Aval De Implementación.....	vi
Agradecimiento	vii
Dedicatoria.....	viii
Índice General.....	ix
Índice De Gráficos.....	xii
Índice De Tablas.....	xiv
Resumen	xv
Abstract.....	xvi
Aval De La Traducción Del Idioma Inglés	xvii
Introducción.....	xviii
Capítulo I.....	1
Fundamentación Teórica	1
1.1 Diseño.....	1
1.1.1. Proceso Del Diseño	3
1.2. Diseño Gráfico.....	5
1.2.1. Elementos Gráficos Del Diseño	6
1.3. Diseño Editorial.....	7
1.4. Diagramación.....	8
1.5. Ilustración	8
1.5.1. Funciones De La Ilustración.....	9
1.5.2. Ilustración Y Representación.....	10
1.5.3. Lo Digital Como Técnica De Ilustración	11

1.6. Ilustración Digital	11
1.6.1. Tipologías De La Ilustración Digital	12
1.7. Juego	14
1.8. Teorías Del Juego	14
1.9. Juego De Rol	15
1.10. Juegos De Mesa, Basados En Estrategias.....	16
1.11. El Diseño Gráfico En El Juego De Mesa	17
1.12. Fiesta De La Mama Negra.....	18
1.12.1. Historia	18
1.12.2. Concepto	19
1.12.3. Fechas De Celebración	20
1.12.4. Personajes	22
Capítulo II.....	28
Análisis E Interpretación De Resultados	28
2.1. Latacunga.....	28
2.2. Diseño Metodológico	29
2.2.1. Tipo De Investigación	29
2.2.2. Métodos De Investigación	30
2.2.3. Técnicas De Investigación.....	31
2.3. Población Y Muestra	32
2.5. Operalización De Variables.....	33
2.5.1. Variable Independiente.....	33
2.5.2. Variable Dependiente	33
2.5.3. Hipótesis	33
2.6. Análisis E Interpretación De Resultados	34
2.7. Verificación De La Hipótesis	47
Capítulo III	48
Propuesta	48
3.1. Presentación De La Propuesta	48
3.2. Justificación De La Propuesta	49
3.3. Objetivo De La Propuesta.....	50
3.4. Análisis De La Factibilidad	50

3.4.1. Factibilidad Técnica	51
3.4.2. Factibilidad Económica	51
3.4.3. Factibilidad Operacional.....	51
3.5. Desarrollo De La Propuesta.....	51
3.5.1. Diseño Esquemático	51
3.5.2. Requerimientos De La Propuesta	52
3.5.3. Desarrollo De La Propuesta.....	52
3.5.4. Discusión De Los Resultados Obtenidos De La Propuesta.....	94
Conclusiones Y Recomendaciones.....	96
Conclusiones.....	96
Recomendaciones	96
Glosario De Términos Y Siglas.....	97
Bibliografía Citada	99
Bibliografía Electrónica.....	100
Anexos	101
Anexo 1: Encuestas Instituto Tecnológico “Victoria Vasconez Cuvi”	101
Anexo 2: Entrevistas.....	103
Anexo 3: Contenido Del Juego.....	104
Anexo 4: Aplicación Del Juego.....	111
Anexo 4: Formato Encuesta	115
Anexo 5: Guión Entrevista	117

ÍNDICE DE GRÁFICOS

gráfico 1 ¿Cómo Le Gustan Los Juegos De Mesa?.....	34
Gráfico 2¿Cómo Le Gustan Jugar A Usted?	35
Gráfico 3 ¿Con Qué Frecuencia Se Divierte Con Un Juego De Mesa?	36
Gráfico 4 ¿Tiene Conocimiento Acerca De Un Juego De Mesa De La Mama Negra?	37
Gráfico 5 ¿SabeCuál Es El Origen De La Fiesta De La Mama Negra?	38
Gráfico 6 ¿Le Parecería Interesante A Usted Conocer Sobre El Origen Y Los Personajes De La Mama Negra Por Medio De Un Juego De Mesa?	39
Gráfico 7 ¿Qué Le Gustaría Conocer Sobre La Fiesta De La Mama Negra?	40
Gráfico 8 ¿Cree Que A Través De Un Juego De Mesa Se Pueda Difundir En Los Jóvenes La Cultura De La Mama Negra?.....	41
Gráfico 9 ¿Usted Participaría Conjuntamente Con Sus Amigos En Un Juego De Mesa Basado En La Cultura De La Mama Negra?	42
Gráfico 10 ¿Cree Que Un Juego De Mesa De La Fiesta De La Mama Negra Aportaría Educativamente En El Fortalecimiento De Este Acontecimiento Cultural Y Folklórico Latacungueño?.....	43
Gráfico 11 Boceto Imagotipo	53
Gráfico 12 Digitalización Imagotipo	53
Gráfico 13 Negativo Imagotipo	54
Gráfico 14 Positivo Imagotipo	54
Gráfico 15 Escala De Grises Imagotipo	55
Gráfico 16 Fondo Negro Imagotipo	55
Gráfico 17 Fondo Blanco Imagotipo	56
Gráfico 18 Boceto E Ilustración Mama Negra	58
Gráfico 19 Boceto E Ilustración Ashanguero.....	59
Gráfico 20 Boceto E Lustración Angel De La Estrella	60
Gráfico 21 Boceto E Ilustración Loero.....	61
Gráfico 22 Boceto E Ilustración Huaco.....	62
Gráfico 23 Boceto E Ilustración Curiquingue	63
Gráfico 24 Boceto E Ilustración Rey Moro.....	64
Gráfico 25 Boceto E Ilustración Capitán.....	65
Gráfico 26 Boceto E Ilustración Chola.....	66
Gráfico 27 Boceto E Ilustración Champucero.....	67
Gráfico 28 Boceto E Ilustración Capariche	68
Gráfico 29 Boceto E Ilustración Abanderado.....	69
Gráfico 30 Boceto E Ilustración Camisona	70
Gráfico 31 Boceto E Ilustración Yumbo	71
Gráfico 32 Esquema Tablero	73
Gráfico 33 Arte Final Tablero	73

Gráfico 34 Medidas Tapa Packaging.....	74
Gráfico 35 Medidas Base Packaging.....	75
Gráfico 36 Medidas Packaging Terciario.....	75
Gráfico 37 Base Arte Final Packaging.....	76
Gráfico 38 Tapa Arte Final Packaging.....	76
Gráfico 39 Packaging Terciario Arte Final.....	77
Gráfico 40 Aplicación De Encuestas Vvc.....	101
Gráfico 41 Aplicación De Encuestas Vvc.....	101
Gráfico 42 Aplicación De Encuestas Vvc.....	102
Gráfico 43 Aplicación De Encuestas Vvc.....	102
Gráfico 44 Entrevista Sr. Karolys.....	103
Gráfico 45 Entrevista Sr. Aguirre.....	103
Gráfico 46 Packaging.....	104
Gráfico 47 Tablero.....	105
Gráfico 48 Tarjetas Preguntas.....	105
Gráfico 49 Tarjetas Retos.....	106
Gráfico 50 Tarjetas Suerte O No.....	106
Gráfico 51 Tarjetas Personajes.....	107
Gráfico 52 Cartillas De Puntaje.....	108
Gráfico 53 Manual De Instrucciones.....	108
Gráfico 54 Fichas.....	109
Gráfico 55 Pinturas.....	109
Gráfico 56 Pinceles.....	110
Gráfico 57 Juego Pukllana.....	110
Gráfico 58 Instrucciones Del Juego.....	111
Gráfico 59 Desarrollo Del Juego.....	111
Gráfico 60 Desarrollo Del Juego.....	112
Gráfico 61 Desarrollo Del Juego.....	112
Gráfico 62 Reto Maquillaje Abanderado.....	113
Gráfico 63 Reto Maquillaje Huaco.....	113
Gráfico 64 Reto Maquillaje Mama Negra.....	114
Gráfico 65 Final Del Juego.....	114
Gráfico 66 Guión Entrevista.....	117

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 ¿Cómo Le Gustan Los Juegos De Mesa?	34
Tabla 2 ¿Cómo Le Gusta Jugar A Usted?	35
Tabla 3 ¿Con Qué Frecuencia Se Divierte Con Un Juego De Mesa?	36
Tabla 4 ¿Tiene Conocimiento Acerca De Un Juego De Mesa De La Mama Negra?	37
Tabla 5 ¿SabeCuál Es El Origen De La Fiesta De La Mama Negra?	38
Tabla 6 ¿Le Parecería Interesante A Usted Conocer Sobre El Origen Y Los Personajes De La Mama Negra Por Medio De Un Juego De Mesa?	39
Tabla 7 ¿Qué Le Gustaría Conocer Sobre La Fiesta De La Mama Negra?.....	40
Tabla 8 ¿Cree Que A Través De Un Juego De Mesa Se Pueda Difundir En Los Jóvenes La Cultura De La Mama Negra?.....	41
Tabla 9 ¿Usted Participaría Conjuntamente Con Sus Amigos En Un Juego De Mesa Basado En La Cultura De La Mama Negra?	42
Tabla 10 ¿Cree Que Un Juego De Mesa De La Fiesta De La Mama Negra Aportaría Educativamente En El Fortalecimiento De Este Acontecimiento Cultural Y Folklórico Latacungueño?.....	43

RESUMEN

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad transmitir a las personas información sobre la fiesta de la Mama Negra, una tradición propia de nuestra ciudad Latacunga, la cual es conocida a nivel nacional e internacional, sin embargo, existe un desconocimiento del origen y personajes de esta tradición, es por ello que el citado proyecto tiene como objetivo diseñar un juego de mesa basado en esta fiesta, con el propósito principal de dar a conocer a toda la colectividad de una manera lúdica la citada información.

En el referido proyecto se utilizó técnicas como la encuesta a un grupo de estudiantes con la que se determinó la acogida que tendrá el juego de mesa y la entrevista a personas conocedoras del tema que aportaron con sus conocimientos sobre la tradición de la Mama Negra, mismas que sirvieron de respaldo para avalar este proyecto.

Con la realización del juego se logró difundir en las personas un conocimiento más amplio sobre esta tradición, comprobando que por medio de un instrumento lúdico se puede transmitir información de una manera educativa y que la fiesta de la Mama Negra quede plasmada y perdure en el tiempo el significado de la misma.

ABSTRACT

The investigation aims to transmit to people information on the feast of “Mama Negra”, a tradition of our Latacunga city, known nationally and internationally, however, there is a lack of knowledge about origin and characters of this tradition, so this project is intended to design a board game based on this celebration, to inform the collectivity in a playful manner the cited information.

The project used techniques as the survey to a group of students determining the acceptance that will have the board game and the interview with people knowledgeable of the subject who contributed about the tradition of the “Mama Negra”, information that served as support for this project.

With the completion of the game it was possible to spread in people a wider knowledge of this tradition, checking through a playful instrument checking that through a playful instrument it is possible to transmit information in an educational manner and that the “Mama Negra” feast remains embodied and lasts over time the significance of it.

AVAL DE LA TRADUCCIÓN DEL IDIOMA INGLÉS

INTRODUCCIÓN

La fiesta de la Mama Negra es una tradición propia de la ciudad de Latacunga, la cual ha permitido que nuestra ciudad sea reconocida a nivel nacional e internacional. Esta tradición es un acto folclórico lleno de coloridos trajes, música autóctona, alegría, que hace que sea un atractivo turístico y nuestra ciudad sea visitada por millares de gente.

La esencia de esta fiesta es de carácter religioso porque es en homenaje a la Virgen de las Mercedes, como agradecimiento a la protección recibida. Debido a la importancia de esta tradición, es fundamental que la gente tenga un claro conocimiento sobre este acontecimiento.

El adquirir información por medio de un juego genera que el aprendizaje sobre un tema sea entretenido y se quede plasmado en la mente de las personas con mayor facilidad, es por ello que el diseño de un juego de mesa basado en la fiesta de la Mama Negra constituye una herramienta útil y educativa, mediante la cual las personas se divertirán y aprenderán aspectos relevantes de esta fiesta, siendo la finalidad de este proyecto.

El presente trabajo investigativo consta de tres capítulos como son:

Capítulo I: contiene la fundamentación teórica en la que se detallará conceptos sobre diseño, ilustración e información sobre la Mama Negra;

Capítulo II: se detalla los métodos, tipos y técnicas de investigación utilizadas y se expone los resultados obtenidos en la encuesta y entrevista efectuadas que son un respaldo para la propuesta planteada;

Capítulo III: abarca el desarrollo de la propuesta donde se detalla el proceso llevado a cabo para la ejecución del diseño de juego de mesa basado en la fiesta de la Mama Negra.

Con la ejecución de estos tres capítulos se logró difundir un conocimiento más amplio sobre el significado de la fiesta de la Mama Negra, contribuyendo de esta manera a que esta tradición sea conocida y perdure en el tiempo.

CAPÍTULO I

FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Este capítulo contiene la información sobre las definiciones de diseño, diseño gráfico, diseño editorial, diagramación, ilustración, ilustración digital, juego, juego de mesa, diseño gráfico en el juego de mesa y la fiesta de la Mama Negra, la misma que ha sido obtenida de libros y páginas web. En cada definición existe información ampliada, esto es, características, tipos, funciones, entre otros, las cuales aportan con su contenido a la obtención de una mayor comprensión.

1.1 Diseño

JENNINGS, Simon (1995) enuncia: “Diseñar es tener un plan antes de llevarlo a cabo; en el diseño, el proceso del pensamiento siempre debe preceder al hacer” (p. 65).

En base a ello, indica que el diseño consiste en la creación e imaginación de algo para luego ejecutarlo, es decir, primero se debe tener en claro que es lo que quiero crear, el ¿por qué?, ¿para qué? y utilidad para proceder a la elaboración del mismo.

DÁVILA, Mela (2004) aporta información al respecto del diseño y formula que:

Cualquier diseño debe comenzar con la comprensión de lo que exige un problema determinado y finalizar con una solución válida para dicho problema. Por lo general, el proceso de diseño incluye la identificación del objetivo, la interpretación de unas especificaciones dadas, la investigación preliminar, el desarrollo de ideas, la realización final del diseño y su afinación. (p. 17)

De lo expuesto, se tiene en claro que el diseño surge a partir de un problema, que debe ser solucionado mediante la realización de un arte que satisfaga la necesidad que lo originó. Para lograr esto, se requiere de un proceso en el que se va perfeccionando lo creado hasta cumplir con los requisitos solicitados por el usuario.

El problema de esta investigación tiene su origen, en el desconocimiento de la fiesta de la Mama Negra, las personas no conocen el significado del surgimiento de esta tradición, el protagonismo que tiene cada personaje y el objetivo por el cual se lleva acabo dicho evento.

Determinado el problema, se generará el diseño y una solución al inconveniente planteado; por ello, la alternativa para resolver la dificultad mencionada, es a través de un medio didáctico que consiste en la elaboración de un juego de mesa, con el propósito de que la gente tenga acceso al verdadero significado de esta fiesta y de los personajes que la conforman.

Para cumplir con la solución manifestada, se requiere de procesos, donde se parte de un objetivo que en este caso es el informar a la comunidad sobre esta tradición, luego proceder a realizar la investigación preliminar en la que se indagará la historia, personajes y fechas. Una vez obtenida la información requerida, se desarrollará ideas para el diseño del juego, se seleccionará los mejores aportes para elaborar el esquema, que irá evolucionando hasta llegar a su concepción final.

1.1.1. Proceso del Diseño

MUNARI, Bruno (1983) indica que: “Durante el proceso proyectual el diseñador utiliza distintos tipos de dibujos, desde el simple boceto para fijar una idea útil para la proyectación hasta los dibujos constructivos, los alzados, las axonometrías, el dibujo despiezado, los fotomontajes” (p.65).

Para llegar a obtener el diseño final de un elemento, se requiere de varias propuestas gráficas, las que se van estilizando hasta obtener un arte que reúna todas las características para satisfacer la necesidad que lo originó.

El proceso del diseño según AMBROSE, Gavin y HARRIS, Paul (2010) consta de siete fases que son:

- Investigación
- Definición
- Ideación
- Creación de prototipos
- Selección
- Implementación
- Aprendizaje

Se debe iniciar con la recopilación de información que sirva como base para sustentar el por qué del diseño, además analizar los pro y los contra que va a tener y los recursos con que se cuenta, entre otros elementos, que servirán de ayuda para conocer claramente el objetivo.

Una vez desarrollada la primera etapa de investigación, se procede a la siguiente la definición, en donde se plantea el nombre de lo que se está creando y se establece una identidad.

Cuando está claro el objetivo y el nombre de lo que se diseña, se empieza con la etapa de refinamiento, donde se va a modificar el diseño original hasta obtener un arte estilizado que satisfaga al público. En la etapa de implementación, es en donde el diseño ya entra en contacto con el usuario y por último, la etapa de aprendizaje, en la cual se propone ejecutar una retroalimentación con el cliente, en el que intercambien opiniones sobre el diseño y cómo fue percibido, de esta manera, se podrá identificar si es funcional o conocer en donde se puede mejorar. Esta fase es muy importante, ya que todo diseño siempre está dirigido a un grupo y la aceptación que reciba por parte de las personas es decisiva, ya que de ello depende su permanencia en el mercado y su desarrollo.

Se recomienda involucrar al cliente en todo el desarrollo del diseño, para ahorrar tiempo y recursos, porque su opinión será valiosa para corregir imperfecciones y de esta manera asegurar el producto final para obtener la aceptación deseada.

1.2. Diseño Gráfico

MORENO, Luciano (2003) manifiesta que el diseño gráfico es:

El proceso de programar, proyectar, coordinar, seleccionar y organizar una serie de elementos para producir objetos visuales destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados. La función principal del diseño gráfico será entonces transmitir una información determinada por medio de composiciones gráficas, que se hacen llegar al público destinatario a través de diferentes soportes, como folletos, carteles, trípticos, etc. (Disponible en internet: <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>. 2003., consultado el 24 de abril 2015).

El diseño gráfico consiste en la transmisión de un mensaje de forma visual de una manera clara y directa, mediante el uso de una variedad de elementos gráficos que llamen la atención del público y sea entendible, para lo cual el diseñador gráfico debe poseer la habilidad para imaginar nuevos e innovadores productos que se puedan incorporar en el mercado de manera rápida y lograr una buena aceptación.

El diseño gráfico en esta investigación será notorio en los elementos que componen el juego de mesa, sobretodo poder llegar de manera estética y conceptual al usuario y transmitir el mensaje de la Fiesta de la Mama Negra para lograr que se grabe en la mente y que éste lo difunda.

1.2.1. Elementos gráficos del Diseño

MORENO, Luciano (2003) manifiesta que: los elementos gráficos más comunes son:

- Elementos gráficos simples: puntos y líneas de todo tipo (libres, rectas, quebradas curvas, etc.)
- Elementos geométricos, con contorno o sin él: polígonos, círculos, elipses, óvalos, etc.
- Tipos: letras de diferentes formas y estructura, utilizadas para presentar mensajes textuales.
- Gráficos varios: logotipos, iconos, etc.
- Ilustraciones
- Fotografías

Cada uno de los elementos mencionados contribuye a que un diseño se encuentre bien constituido y producido, debido a que son esenciales para la realización de la composición gráfica.

En el juego de mesa podremos observar estos elementos, a excepción de la fotografía, debido a que todo será realizado mediante la ilustración, los elementos estarán representados en el tablero, cartas y manual de instrucciones.

1.3. Diseño Editorial

ZAPPATERRA, Yolanda (2007) expresa que el diseño editorial es considerado como:

Una forma de periodismo visual, en la medida en que esa etiqueta lo distingue más fácilmente de otros procesos de diseño gráfico, como el marketing o el diseño de packaging, que suelen orientarse exclusivamente a la promoción de un punto de vista o de un producto. Una publicación editorial, por el contrario puede entretener, informar, instruir, comunicar, educar o desarrollar una combinación de todas estas acciones (p.6).

Como se puede notar el diseño editorial consiste en la combinación de textos e imágenes con lo que se logra una composición gráfica y que se transmite un mensaje claro y conciso de una manera ordenada.

El diseño editorial permite atraer la atención del lector mediante la colocación correcta de elementos visuales que proporcionen información al usuario. Por tal motivo, las funciones de este diseño son: otorgar expresión y personalidad al contenido, atraer y retener la atención del lector o estructurar el material de una manera nítida, obteniendo un producto estético, funcional e informativo.

Para cumplir con lo mencionado es importante que exista una profunda investigación sobre el tema que se va a transmitir, el mensaje debe ser real, tener fundamento y adicional encontrar una manera innovadora de socializarlo, para lograr la impregnación del anuncio en la mente del consumidor.

Por ello, en la presente investigación el diseño editorial es uno de los pilares fundamentales para la elaboración del juego de mesa, que será utilizado en el packaging, cartas, tablero y manual de instrucciones, donde se transmitirá un mensaje concreto.

1.4. Diagramación

LALINDE, Ana (1997) menciona que: “La diagramación, siguiendo las convenciones del diseño, consiste en disponer el orden, la secuencia y la importancia de los elementos visuales en una página. En la diagramación intervienen elementos fundamentales que son: el formato, los márgenes, la caja, líneas de flujo y las zonas espaciales” (p. 24)

La diagramación es una de las herramientas más importantes del diseño editorial y del diseño gráfico, permite tener un esquema en la organización de los artes conceptuales, generando el equilibrio y la estética que se desea lograr para captar la atención de los individuos y que el mensaje sea transmitido de manera fluida y clara.

1.5. Ilustración

RIÑÓN, Carlos (2009), expresa que: “El concepto de ilustración está asociado a una función comunicativa de la imagen. La ilustración es entonces una representación del pensamiento hecha imagen visual, articulada con contexto” (p. 25-26).

En base a lo anterior, el concepto de ilustración admite plasmar un mensaje a través de una imagen, para que llegue la información de manera innovadora. La imagen debe tener un contexto y debe comunicar la idea que se planteó.

Se puede decir que una ilustración se la considera de dos maneras, la primera a partir de un contexto sobre el cual se quiere crear una imagen que lo represente y la segunda, en el perfeccionamiento de una imagen ya dada.

En este proyecto se tomará de referencia los personajes ya constituidos en su aspecto real y se los recreará en ilustraciones. Cada personaje será elaborado en una escala cromática única, al igual que su posición de acción y movimiento, para obtener personajes originales y con estilo propio.

En cuanto al packaging se creará una composición con los personajes y logotipo del juego, el tablero se constituirá por elementos geométricos y el manual de instrucciones una combinación entre ilustraciones y tipografía.

En cada uno de estos soportes se utilizará colores cálidos y trazos estables que generen una composición concisa y fundamentada, con la finalidad de generar un atractivo visual que logre captar la atención del público e impregnarse en su mente.

1.5.1. Funciones de la Ilustración

JENNINGS, Simon (1995), expresa que: “La ilustración tiene tres funciones principales. Éstas pueden describirse muy superficialmente como adornar, informar y comentar.” (p. 12)

De lo expuesto, la ilustración permite pulir porque se puede utilizar una imagen para decorar un espacio y transmitir un mensaje, porque una imagen da la apertura para intercambiar puntos de vista y comentar.

1.5.2. Ilustración y Representación

RIAÑO, Carlos (2009), manifiesta que:

Representar es una condición que tiene la ilustración si se toma en rigor el término como modo de hacer presente lo ausente. Pero el tipo de representación de la ilustración no está restringida a un contexto, ya que ella es una creación en paralelo, un surgimiento de lo nuevo entre los intersticios del contexto en el que se constituye. (p. 35-36)

El fundamento de la ilustración es la representación de algo realizado o la creación de un pensamiento, sea cual sea que la origine, debe culminar en una imagen estilizada que simbolice al contexto en el que se creó.

Lo que se representa en este proyecto es la Fiesta de la Mama Negra, de manera divertida, estética y única a través de un juego de mesa, con el que se pretende llevar el conocimiento sobre el significado de esta tradición.

1.5.3. Lo Digital como técnica de Ilustración

RIAÑO, Carlos (2009) indica que: “La técnica son los instrumentos que el ilustrador utiliza de determinadas maneras para lograr diferentes tipos de ilustraciones” (p. 65)

PIMENTEL, Diego (2004) manifiesta que: “La técnica se asocia a las habilidades para manipular herramientas” (p. 27)

A la hora de elegir cuál técnica utilizar, se debe tomar en cuenta: la velocidad de su elaboración, la facilidad que proporcione, la destreza del ilustrador, la optimización de recursos, entre otros aspectos; razón por que lo digital se ha convertido en una técnica que genera que el proceso de ilustración sea más factible, por ejemplo se puede variar fácilmente la cromática de un arte, por este motivo para el desarrollo de las ilustraciones la técnica utilizada será la digital.

1.6. Ilustración Digital

CASTILLO, Juan (2011) manifiesta que:

En los últimos años la ilustración digital se ha convertido en una forma de arte emergente que utilizando las técnicas de la pintura tradicional y mediante la aplicación de herramientas digitales (ordenadores, tabletas y programas informáticos), ha conseguido representar sus obras directamente sobre la pantalla del ordenador.

El término digital ha tomado fuerza en la sociedad, como un nuevo lenguaje de expresión. La tecnología digital ha puesto en manos del artista, nuevas herramientas que no ha dudado en utilizar para expresar su creatividad. Por esta razón, se eligió la técnica de la ilustración digital y la facilidad que da el poder manejar diferentes composiciones con una misma ilustración, jugando con su color, texturas, espacios, planos y lograr una creación diferente.

1.6.1. Tipologías de la Ilustración Digital

RIÑÑO, Carlos (2009) manifiesta que:

Las tipologías que propongo se basan en características de las imágenes digitales.

Hay dos tipos de ilustración que se basan en los dos modos principales de imágenes digitales: las vectoriales y la de mapas de bits. Las ilustraciones basadas en la imagen vectorial, se establecen a través de formas cerradas regulares o irregulares pueden tener colores planos o degradaciones. Tienen un carácter marcadamente modular ya que cada figura se constituye independientemente de las demás con la cual puede modificarse sin afectar otras partes de la ilustración. Conforme se van dibujando ellos se van representando en la pantalla. Su definición no se altera con el cambio de la escala. (p. 72)

La ventaja de la ilustración vectorial es que se puede trabajar una imagen por secciones independientes, permitiendo por ejemplo realizar una modificación en el rostro la misma que no afecta al resto de las partes de la imagen.

En la parte cromática se puede modificar sin que se genere ningún problema de saturación. Una ilustración vectorial se la puede escalar al mínimo o máximo porcentaje y no tener problemas de resolución, en definitiva el trabajar con vectores permite modificar lo que el diseñador necesite, sin afectar a la composición que se haya realizado anteriormente.

RIAÑO, Carlos (2009) expresa: Las ilustraciones constituidas por imágenes de mapas de bits se basan en una estructura de píxeles, donde el píxel es la unidad mínima que constituye a este tipo de imagen; estos son olvidados por el observador y lo que percibe es su efecto como conjunto, semejante a lo que ocurre con la textura granular de la fotografía o con la trama de imagen de una imagen dibujada o reproducida. (p. 72)

La ilustración con mapa de bits, es el trabajo con píxeles que en conjunto llegan a constituir la imagen, la ventaja es que se puede lograr una mayor nitidez tanto en textura como en color, el único inconveniente es que la calidad de la imagen siempre dependerá de la resolución con la que se trabaje.

Para el desarrollo del juego de mesa basado en la fiesta de la Mama Negra se utilizará las dos tipologías de ilustración; la vectorial, basada en la elaboración de los personajes, tablero, cartas, manual, packaging, mientras que con los mapas bits, se dará ciertos efectos en la composición de las cartas, para que éstas tengan realce de profundidad y atractivo visual.

1.7. Juego

SANCHEZ, Osvaldo (1993), expresa que el juego es: “Acción y efecto de jugar. Entretenimiento, ejercicio recreativo sujeto a ciertas reglas.” (p.586)

En sí el juego es un entretenimiento que genera placer, las personas se relajan, disfrutan, comparten con otras personas y aprenden de una manera divertida sobre diferentes temas; es por ello que se eligió este método para difundir de una manera divertida, práctica y original, la tradición de la Mama Negra en los latacungueños. El tener un juego sobre una tradición ecuatoriana marca el compromiso y la obligación de difundir y apoyar la pluriculturalidad y el folklor de las raíces de nuestro país.

1.8. Teorías del Juego

Según BLANCO, Veneranda, (2012) menciona las principales teorías del juego como son:

- ***Karl Gross: Teoría del Juego Como Anticipación Funcional:*** *el juego es pre ejercicio de funciones necesarias para la vida adulta, porque contribuye en el desarrollo de funciones y capacidades que preparan al niño para poder realizar las actividades que desempeñará cuando sea grande. Groos define que la naturaleza del juego es biológico e intuitivo y que prepara al niño para desarrollar sus actividades en la etapa de adulto, es decir, lo que hace con una muñeca cuando niño, lo hará con un bebe cuando sea grande.*

- **Teoría Piagetiana:** *el juego forma parte de la inteligencia del niño, porque representa la asimilación funcional o reproductiva de la realidad según cada etapa evolutiva del individuo. Las capacidades sensorio motrices, simbólicas o de razonamiento, como aspectos esenciales del desarrollo del individuo, son las que condicionan el origen y la evolución del juego. Piaget asocia tres estructuras básicas del juego con las fases evolutivas del pensamiento humano: el juego es simple ejercicio (parecido al animal); el juego simbólico (abstracto, ficticio); y el juego reglado (colectivo, resultado de un acuerdo de grupo).*
- **Teoría Vygotskyana:** *el juego surge como necesidad de reproducir el contacto con lo demás. Naturaleza, origen y fondo del juego son fenómenos de tipo social, y a través del juego se presentan escenas que van más allá de los instintos y pulsaciones internas individuales. Para este teórico, existen dos líneas de cambio evolutivo que confluyen en el ser humano: una más dependiente de la biología (preservación y reproducción de la especie), y otra más de tipo sociocultural (ir integrando la forma de organización propia de una cultura y de un grupo social). Vigotsky establece que el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.*

1.9. Juego de Rol

El juego de rol que se conoce en inglés como role-playing consiste como su nombre lo indica en que una o más personas deben desempeñar, interpretar, imitar un papel específico, es decir se asigna un rol determinado a un jugador y el mismo deberá expresar las características del personaje seleccionado, a través de la actuación, narrando e imaginando los comportamientos que tendría el papel asignado.

Este tipo de juego permite a las personas interactuar y tener empatía con diferentes roles presentes en la sociedad, a través del cual se llega a conocer con mayor profundidad la manera de ser de cada uno.

1.10. Juegos de Mesa, basados en Estrategias

PÉREZ, Joaquín, JIMENO, José & CERDA, Emilio (2004) expresan que:

La estrategia para referirnos a un plan completo de acciones ciertas de cada jugador. La ampliación del concepto de estrategia consiste en permitir que los jugadores no sólo puedan elegir entre acciones ciertas y concretas, sino que también pueden seleccionar acciones aleatorias, es decir, puedan tomar acciones inciertas, que asignan distintas probabilidades a las acciones ciertas. (p.145-146)

Los juegos de estrategias son aquellos en donde la inteligencia, maniobras y planificación juegan un papel importante en la persona y el saber utilizarlos adecuadamente impulsa al jugador hacia la victoria del juego. Por ello, para lograr conseguir el triunfo los jugadores deberán elaborar un plan, en el que tendrán que desarrollar una serie de estrategias, negociar los recursos que dispone para conseguir puntos y así lograr el objetivo final.

1.11. El Diseño Gráfico en el Juego de Mesa

El objetivo del juego de mesa es entretener, relajar y generar diversión en las personas, por ello, el diseño del packaging y su contenido (tablero y cartas) debe ser llamativo para que despierte interés por jugar.

El diseño gráfico juega un papel importante, debe reunir elementos gráficos y utilizar una cromática adecuada con la que proyecte y logre transmitir un mensaje claro y conciso sobre el objetivo del juego y captar la atención de los usuarios.

El juego de mesa basado en la fiesta de la Mama Negra, tendrá los siguientes elementos: Tiene como objetivo acumular puntos para poder canjearlos por los personajes principales o secundarios de la fiesta de la Mama Negra; cada personaje tiene poderes que se utilizarán según la estrategia que decidan, el juego termina cuando un jugador logra reunir 100 puntos y reclama el personaje de la Mama Negra.

Elementos gráficos: en el diseño del juego se incluye los siguientes: puntos, líneas, polígonos, círculos, elipses, óvalos, letras de diferentes formas, íconos y principalmente ilustraciones.

Cromática: Para la elaboración del proyecto se utilizará una gama de colores cálidos basándonos en la rosa cromática que permitirá lograr una composición estable, un buen manejo del color generará la armonía del trabajo.

1.12. Fiesta de la Mama Negra

1.12.1. Historia

La fiesta de la Mama Negra es una tradición muy conocida a nivel nacional e incluso mundial, sin embargo, las personas desconocen su origen.

Según KAROLYS, Marco (1987) manifiesta:

Respecto al origen del hecho folclórico denominado la Mama Negra o la Santísima Tragedia, que se efectúa en la ciudad de Latacunga, como acto de generación a la Virgen de las Mercedes, el 24 de septiembre de cada año, dos corrientes. La primera, lo fija en los tiempos precolombinos, la segunda, en la época del coloniaje español, insinuando, inclusive, la posibilidad de una total procedencia hispana. (p.9)

Una publicación en la Enciclopedia del Ecuador realizada por EFRÉN AVILÉS PINO, miembro de la Academia Nacional de Historia del Ecuador, quién menciona dos teorías sobre el surgimiento de la citada Fiesta.

AVILÉS, Efrén, (2012), expresa que:

Esta fiesta se originó en 1742 cuando los habitantes de la región, asustados por las terribles erupciones del Cotopaxi, buscaron protección en la Virgen de las Mercedes o de la Santísima Tragedia, a la que proclamaron Patrona y Abogada o “Virgen del Volcán”, con la esperanza de que ella protegiera a la

ciudad de nuevas erupciones. Otra teoría establece el origen principal de la Mama Negra en las fiestas que organizaron los negros para celebrar su liberación de la condición de esclavos -en 1851- cuando el Gral. José María Urbina, luego de tomarse el Poder, decretara su absoluta manumisión. Se dice que los negros consideraron que este hecho se había producido gracias a la intervención de la Virgen de la Merced, e instituyeron esta fiesta como un homenaje en su honor.

1.12.2. Concepto

BARRIGA (s.f) enuncia que:

La Mama Negra es una tradición popular de la ciudad de Latacunga que cada año va cobrando popularidad por el día de la Virgen de Mercedes, el 24 de Septiembre. Dicha fiesta es un acto socio-religioso que apareció hace muchos años atrás en la plazoleta de la Merced se caracteriza por una comparsa llena de atractivos colores. Un desfile donde se observa una variedad de personajes, que desbordan sentimientos ancestrales expresando una actitud de agradecimiento a través del baile y alegría con bandas, ruido de cohetes, flores lanzadas al aire, sonrisas, gritos recorren las calles de la ciudad. (p. 81- 82)

Por todos los recursos que integran a este desfile es que la fiesta de la Mama Negra es un acto folklórico típico de la ciudad de Latacunga originado como homenaje hacia la Virgen de la Merced, en alabanza de agradecimiento por los favores recibidos, un atractivo turístico que enorgullece a los latacungueños.

1.12.3. Fechas de celebración

Según KAROLYS, Marco y UBILLA, Juan (2008), mencionan dos tipos de Mama Negra que son:

- ***MAMA NEGRA DE NOVIEMBRE***, desfile llevado a cabo el día sábado más cercano al once de noviembre. Esta celebración surgió cuando en los años 1963 y 1968, por el entusiasmo de los latacungueños se organizaron en el llamado “Barrio Centro”, con el objetivo de mejorar las festividades novembrinas, desde ahí fijaron una fecha para su celebración. Desde el año 1974 con la participación de todos los barrios de la ciudad, llegó a convertirse en un importante número del Programa oficial de las fiestas del Once de Noviembre. Esta fiesta es organizada por el municipio de la ciudad por lo cual en los últimos años más que un acto religioso se ha encontrado involucrada con asuntos políticos, aprovechándola como un atractivo turístico.
- ***MAMA NEGRA TRADICIONAL***, fiesta que desde tiempos inmemorables se la realiza como parte de las celebraciones hacia la Virgen de las Mercedes. Se la conocía con diferentes nombres populares, como: “Fiesta de la Virgen de Mercedes”, “Fiesta de la Mama Negra”, “Fiesta de la Capitanía”, “Fiesta de la Trajería”, “Mama Negra de los Tiznados” y “Mama Negra de los Blancos”. El desfile de dicha tradición es llevado a cabo por las plazas de San Sebastián, la Merced y el Salto e incluido las calles de su alrededor. Los días de celebración son el 23 y 24 de septiembre de cada año. Esta fiesta es organizado por los moradores de dichos varios.

AVILÉS, Efrén, (2012) miembro de la Academia Nacional de Historia del Ecuador, en la Enciclopedia del Ecuador menciona que:

Existe dos fechas en las que se celebra la fiesta la primera entre los días 23 y 24 de septiembre, que corresponden a la Virgen de las Mercedes, fiesta organizada por las personas de los barrios de la Merced y el Salto. Esta fiesta es identificada por los propios laticungueños como “La Mama Negra de los Cholos”, aunque es la más popular, es la menos conocida. La otra fecha es celebrada en noviembre, en homenaje a la independencia de la ciudad de Latacunga, contando en este caso con la participación de instituciones públicas y privadas.

En las dos celebraciones el objetivo central es brindar un homenaje a la Virgen de las Mercedes por su protección. Sin embargo, en los últimos años se ha observado que la fiesta celebrada en Septiembre es conocida únicamente por las personas de la ciudad ya que no existe una publicidad sobre la misma, lo contrario sucede con la fiesta de Noviembre que es popular a nivel nacional e internacional, ya que a más de ser una alabanza es un atractivo turístico, por la publicidad masiva que le dan, lo cual genera grandes ingresos para el cantón Latacunga.

Por esta razón, popularmente se identifica a las dos fiestas: la de Septiembre como “La Mama Negra de los Cholos” y la de Noviembre como “La Mama Negra de los Blancos”, al ser la primera organizada por las vivanderas de los barrios centros de la ciudad sus integrantes son de un nivel económico de bajo a medio y la segunda organizada por las autoridades municipales quienes seleccionan a los personajes siendo éstos personas destacadas de la ciudad de un nivel económico de medio a alto.

1.12.4. Personajes

Según KAROLYS, Marco y UBILLA, Juan (2008) manifiestan a los personajes de la fiesta de la Mama Negra, siendo los siguientes:

MAMA NEGRA. Personaje popular de la fiesta, representado por un hombre disfrazado de mujer, quién utiliza un vestuario conformado por un pañuelo de seda hecho tongo adornado con perlas, lazos y tiras de cintas multicolores, que asemeja su cabello, su cara cubierta por una máscara o pintada de color negro, resaltando sus labios rojos, una blusa de hermosos encajes, sobre la espalda y los hombros usa un pañolón de seda bordado, enagua blanca y pollera colorida con bordados y encajes en la parte inferior, guantes blancos, medias color piel, zapatos blancos de lona decorados, usa collares y varias pulseras. En su mano izquierda porta una muñeca negra vestida de la misma manera que la Mama Negra que se le conoce en Septiembre con el nombre de “María Mercedes” y, en noviembre la llaman “Manuelita Baltazara”. En la mano derecha una pera de caucho llena con una mezcla de agua y leche de burra, que exprime en la cara de los curiosos. Va montada sobre un caballo adornado con cintas multicolores.

Años atrás en las ancas del animal iban dos o cuatro niños pequeños metidos en las “árguenas”, considerados también “hijos de la Mama Negra”. (p. 88-89)

- **NEGRO ASHANGA,** personaje que participa en la fiesta de la Mama Negra carga en sus espaldas ashangas, que contienen los dones de las jochas, son representados por hombres robustos y se les observa después de cada personaje principal. Visten camisa de mangas largas con pechera y pantalón bombacho de tela espejo de color vistoso; una capa pequeña con flecos adornada con bordados y lentejuelas; gorro con visera plateada y unas plumas

en la parte alta; guantes blancos. Llevan el rostro pintado de color negro adornado con purpurina en la frente y mejillas, labios pintados de color rojo. Con el pasar de los tiempos, los Negros Ashangas llegaron a opacar el papel protagónico que tenía el “Tayta Negro”, extinguiendo la participación de éste en la fiesta.

- **ANGEL DE LA ESTRELLA**, personaje vestido todo de blanco: una túnica larga de seda, guantes, velo, alas y capa, adornadas con estrellas doradas, blancas y plateadas. La capa es bastante larga, pues llega a cubrir las ancas del caballo. En la cabeza lleva una corona forrada de tela blanca, adornada con espejos y lentejuelas en formas geométricas y en la parte central superior de ésta una estrella plateada o dorada de cinco puntas. Va montado sobre un caballo blanco, que también está adornado con tonos blancos, dorados y plateados. En su mano derecha porta un cetro con perlas y cintas blancas, que termina en una estrella de cinco puntas dorada o plateada.
- **REY MORO**, personaje representado por un hombre que impone autoridad, va montado sobre un caballo. Lleva en la cabeza una corona grande adornada con bordados, lentejuelas, espejos, cintas, etc., llamada “capirote”. En algunas ocasiones usa gafas, o lleva su rostro pintado con una abultada barba y las mejillas con formas redondas y coloreadas. Viste traje de tela espejo o terciopelo, de colores contrastantes con los mismos bordados de la corona, el pantalón es bombacho, capa larga, la parte principal de su disfraz es el “tahalí”, que le cruza el pecho, tiene la forma de una cruz y está adornado con motivos geométricos, animales, perlas, piedras y lentejuelas, usa guantes blancos y en la mano derecha porta un cetro adornado con cintas de colores.
- **EL ABANDERADO**, personaje representado por un hombre, que porta en sus manos el wiphala, una bandera de tela espejo, cuadriculada, de siete colores diferentes, con la que rinde “los honores” al Capitán. En años anteriores el

ceremonial tenía tres Abanderados: el primero, denominado Herald, que portaba la bandera española; el segundo, la bandera de la encomienda; y, el tercero, la bandera a cuadros”. Dicho personaje viste terno de casimir color oscuro, chaqueta con charreteras de flecos dorados; camisa blanca, un tahalí rectangular, prendido en el pecho y muy ornamentado; pantalón con una franja de tela de algún color contrastante a los costados. Le cubre la cabeza un pañuelo de seda estampada, hecho tungo, por encima del cual va el sombrero de copa, color negro, adornado con un cintillo tricolor (amarillo, azul y rojo); en ocasiones cubren su cara con una máscara rosada, elaborada con tela de alambre. Usa guantes blancos y calza zapatos negros.

- **EL CAPITÁN**, personaje principal considerado como un elemento de influencia española, que representa al “Corregidor”. Es caracterizado por un hombre que va acompañado de Sargentos. Viste con traje estilo militar de color oscuro. La chaqueta tiene charreteras doradas en los hombros y los puños son amplios y adornados con hilos dorados, el pantalón tiene dos franjas bordadas de colores vistosos a los lados, que van desde la cintura hasta las bastas. En el pecho le cruza un “tahalí” de forma rectangular, lleva cubiertas las manos de guantes blancos, porta un sable metálico adornado con el tricolor nacional. En ocasiones usa máscara de tela de alambre, de color rosa. La cabeza se cubre con un pañuelo de seda hecho tungo y, luce un vistoso bicornio, bien ornamentado. Este personajes es el único que puede bailar con la Mama Negra y los latancungueños lo identifica como su “amante”.
- **YUMBOS**, en el idioma quichua significa danzante, es el personaje representado por un hombre que participa danzando durante el desfile. Viste camisa con pechera decorada; pantalón de tela espejo, de colores llamativos, con bordados de lentejuelas y flecos; guantes blancos; pañuelo de seda en la

mano derecha; gorro con un penacho de plumas y visera plateada; usa una pequeña capa con flecos, bordada de igual forma que el resto del traje.

- **HUACO**, personaje que es representado por un hombre, viste de blanco con pantalón, camisa, guantes y zapatos, usa un cinturón rojo con un fleco en el filo, denominado ceñidor del que prende una campanilla de bronce, en la cabeza utiliza un pañuelo blanco hecho tongo y el rostro es cubierto por una máscara o pintada de blanco con rayas de colores: negro, amarillo, azul, rojo, verde, sobre la espalda carga una especie de caparazón llamado atamba, muy adornado con flores de papel, medallas, espejos, piedras semipreciosas, cintas multicolores, entre otros artículos. En sus manos porta una vara de chonta y una calavera de venado, pintadas de la misma forma que su máscara; estos instrumentos los utiliza al momento de realizar las limpiezas que por creencia popular se presume que curan el “mal de espanto”.
- **CAMISONA**, personaje representado por un hombre vestido de mujer, conocido también con el nombre de “Carishina” o “Guaricha”. Viste un camión largo, de mangas cortas hecho de tela espejo o satén de colores llamativos adornada con lazos de cintas multicolores, bordados y lentejuelas que forman motivos de flores, en el cuello lleva una gran cantidad de joyas y sus manos están cubiertas con guantes blancos; en una mano lleva un pañuelo que contiene caramelos y en la otra mano, un fute, usa zapatos blancos de lona, ornamentados con lazos de cintas coloridas.
- **CURIQUINGUE**, personaje que representa a un ave sagrada de los incas. En algunos países de América del Sur, lo llaman “caracará” o “carancho”. Personaje “no original”, introducido por la década de los años treinta, es representado por un hombre quien tiene cubierto la cabeza con un cucurucho de cartón, forrado alrededor con tiras de flecos de papel de seda blanco; en la

parte delantera hay tres orificios que semejan ser los dos ojos y la boca. La punta del mismo termina en un pedazo de vara que tiene en la parte superior la figura tallada de la cabeza de un ave. Viste pantalón blanco y calza zapatos blancos. En cada mano sujeta por medio de una agarradera un ala confeccionada en cartón y forrada igualmente que el cucurucho, con tiras de flecos de papel de seda blanco.

- **CHOLA – O**, para Darío Guevara el cholo es un mestizo de indio y negro, de indio y blanco o de las tres sangres a la vez, pero con predominio indígena. En la fiesta de la Mama Negra, se les identifican como “Cholas” al grupo de mujeres que llevan las ofrendas durante el desfile.
- **CAPARICHE**, es un personaje “no original” que participa en la Mama Negra introducido en la década de los años sesenta, representa a los barrenderos indígenas llamados también “huangudos” debido a la trenza larga que tenían hecha con su cabello, lleva un sombrero blanco adornado con un cintillo de varios colores, su rostro va cubierto con una máscara de tela de alambre color rosado, usa camisa blanca adornada con bordados de flores multicolores, pantalón blanco que en la cintura lleva anudada una faja de color vistoso, llamada “macana”; poncho corto de lana de borrego y alpargatas blancas, en ocasiones lleva una shigra. Van de un lado a otro durante todo el desfile barriendo las calles de Latacunga con una escoba de retama, y cuando la situación lo amerita, se acercan a los espectadores para barrerles los pies y abrir cancha, haciéndoles retroceder para que se desarrollen con normalidad los actos.
- **NEGRO CHAMPUSERO**, personaje representado por hombres que van junto al personaje de la Mama Negra y la única función que cumplen es repartir el champús a los espectadores de ahí el nombre de champusero, que llevan en un balde con la ayuda de un cucharón. Visten camisa de mangas

largas con pechera de tela espejo de color vistoso; pantalón bombacho de tela espejo; capa pequeña con flecos adornada con bordados y lentejuelas; gorro con visera plateada y unas plumas en la parte alta; guantes blancos. Llevan el rostro pintado de color negro y adornado con purpurina en la frente y mejillas, labios pintados de color rojo.

- **NEGROS LOEROS**, personaje representado por hombres que tienen la habilidad de declamación para repetir e improvisar coplas de cuatro versos, referidas a motivos sociales, políticos, religiosos o personales, siempre con sentido humorístico y picaresco, ya que su función es divertir a los espectadores. Visten camisa de mangas largas con pechera de tela espejo de color vistoso, pantalón bombacho de tela espejo; capa pequeña con flecos adornada con bordados y lentejuelas; gorro con visera plateada y unas plumas en la parte alta; guantes blancos, su rostro pintado de color negro y adornado con motivos geométricos y florales en la frente y mejillas con purpurina, labios pintados de color rojo.

CAPÍTULO II

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Este capítulo contiene el diseño metodológico en el cual se detalla el tipo, los métodos y las técnicas que se utilizaron en la investigación, además de indicar la muestra con la que se trabajó, es decir, explica el estudio de campo efectuado mediante instrumentos tales como: encuestas y entrevistas, que sirvieron para verificar la hipótesis planteada y la aceptación que va a tener por parte de la sociedad. Se detalla también los resultados obtenidos de los instrumentos aplicados a un grupo de personas.

2.1. Latacunga

Según el Grupo Editorial Norma S.A. (2002) manifiestan dos conceptos sobre Latacunga:

Es una ciudad del centro del Ecuador, capital de la provincia de Cotopaxi. Situada en la hoya de Patate, fue fundada en el año 1534 con el nombre de Asiento de San Vicente, mártir de Latacunga, en 1535 pasó a formar parte de la Villa de San Francisco de Quito. En 1811 se elevó a la categoría de villa, los sucesos del 9 de octubre y 3 de noviembre de 1820 incentivaron a los patriotas de Latacunga y el 11 de noviembre se consolidó la Independencia.

Su cabecera cantonal es la ciudad del mismo nombre y capital de la provincia. Tiene además 5 parroquias urbanas. Eloy Alfaro, Ignacio Flores, Juan Montalvo, La Matriz, San Buenaventura. También tiene 10 parroquias rurales: Alagues, Belisario Quevedo, Guaytacama, Poaló, Josejuango Bajo, Mulaló, 11 de Noviembre, San Juan de Pastocalle, Tanicuchi y Toacaso.

2.2. Diseño Metodológico

2.2.1. Tipo de Investigación

Los tipos de investigación que serán utilizados en el presente proyecto investigativo serán:

Bibliográfica.- Se recolectará datos, valiéndose de la información encontrada en libros, revistas, páginas web u otras investigaciones para formular el marco teórico y una vez recabada, se conocerá claramente cada una de las variables, para obtener una parte teórica bien fundamentada y contundente, la misma que será la base para el desarrollo de la investigación.

Aplicada.- Es decir, por medio de esta investigación se podrá poner en práctica todo lo teórico y trabajar directamente con el problema, se usará en el momento de aplicar la encuesta trabajando directamente con las personas, a quienes va dirigido el proyecto, además se realizará una prueba del juego con un grupo de personas que evaluarán el diseño del mismo.

Descriptiva.- Será utilizado en el transcurso de todo el proyecto, se describirá a cada una de las variables en el marco teórico, detallando el resultado de las encuestas y se explicará las características del diseño utilizado para el juego.

2.2.2. Métodos de Investigación

Método Analítico-Sintético.- En esta investigación el método será utilizado al momento de realizar el marco teórico, se partirá del tema de la Mama Negra y del Diseño Gráfico, estos dos temas serán divididos en subtemas que ayudarán a comprender mejor cada uno de ellos y una vez efectuado el análisis se combinarán al momento de realizar el juego de estrategias, donde se utilizará toda la información recabada.

Método Hipotético-Deductivo.- En este proyecto, dicho método se aplicará desde la observación del fenómeno, llegando a la hipótesis de que las personas desconocen el origen de la tradición, por ende no la difunden. Mediante esta hipótesis se iniciará con el desarrollo de la investigación y se establecerá cuáles fueron las conclusiones.

Método Descriptivo.- En el transcurso de toda la investigación se utilizará este método, se detallará constantemente toda la información encontrada sobre el problema, permitiendo de esa manera tener un conocimiento claro sobre el fenómeno y en realidad como es en base a varios criterios.

2.2.3. Técnicas de Investigación

- **Entrevista**

La entrevista es un acto de comunicación oral que se establece entre dos o más personas, con el fin de obtener información o una opinión sobre alguien o algo.

En la presente investigación se aplicó esta técnica a personas que conocen acerca de la Fiesta de la Mama Negra como son: el historiador Marco Karolys quién es el autor de libros sobre esta tradición como: el lenguaje popular de la fiesta de la Mama Negra, la Mama Negra años 1975 y 1987, y el periodista y sociólogo Galo Aguirre, personas preparadas en Moscú, quiénes han realizado estudios y han estado involucrados en aspectos culturales de la ciudad de Latacunga.

- **Encuesta**

Esta técnica permite obtener datos de varias personas, cuya opinión reflejará el conocimiento que se tiene de dicho tema, siendo una ventaja su aplicación por cuanto permite tener una estadística más real para luego graficar y tabular.

Este instrumento está conformado por 10 preguntas que se aplicaron en la presente investigación a estudiantes de segundo de bachillerato del Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuví con el fin de saber la aceptación y conocimiento que tienen acerca de la Mama Negra y el juego de mesa.

2.3. Población y Muestra

Fórmula:

$$n = ?$$

$$PQ = 0.25$$

$$e = 10\% 0.1$$

$$N = 455$$

$$k = 2$$

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

$$n = \frac{(0.25)(455)}{(455-1) \left(\frac{0.1}{2}\right)^2 + 0.25}$$

$$n = \frac{113.75}{1.385}$$

$$n = \mathbf{82}$$

Población	455
Muestra	82

2.5. Operalización de Variables

2.5.1. Variable Independiente

Diseño de un juego de mesa de estrategias

Indicadores

- Diseño de manual de uso e instrucciones.
- Estrategias del juego
- Diseño de tablero o espacio de juego
- Diseño de las tarjetas del juego

2.5.2. Variable Dependiente

Difusión de la Cultura de la Mama Negra.

Indicadores

- Número de personajes de la Mama Negra
- Número de personas interesadas en el juego
- Tipo de ilustración

2.5.3. Hipótesis

La creación del juego de mesa de estrategias basado en la cultura de la Mama Negra, permitirá difundir a la colectividad el verdadero significado de la celebración y que la misma sea recordada y difundida por los individuos.

2.6. Análisis e interpretación de resultados

ENCUESTAS

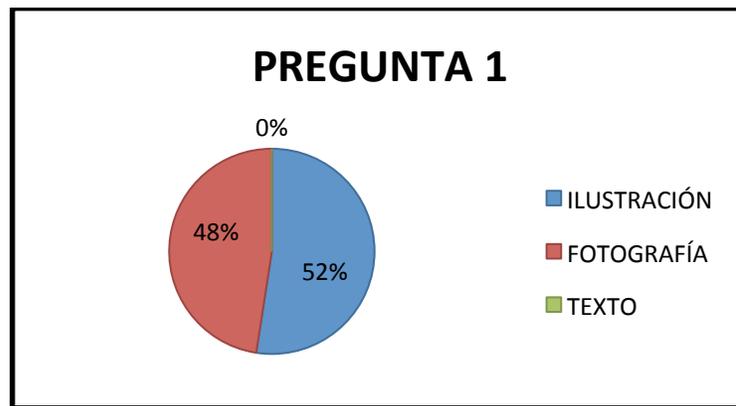
PREGUNTA 1

Tabla 1 ¿CÓMO LE GUSTAN LOS JUEGOS DE MESA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
ILUSTRACIÓN	43	52%
FOTOGRAFÍA	39	48%
TEXTO	0	0%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 1 ¿CÓMO LE GUSTAN LOS JUEGOS DE MESA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

De las 82 personas encuestadas que representan el 100% se obtuvo los siguientes resultados: el 52% consideran que los juegos de mesa son más atractivos con ilustraciones, un 48% prefiere las fotografías y nadie prefiere por texto.

CONCLUSIÓN:

Lo que indica que las ilustraciones generan mayor atracción en las personas y captan su atención, por ello el juego se plantea que será elaborado por medio de ilustraciones.

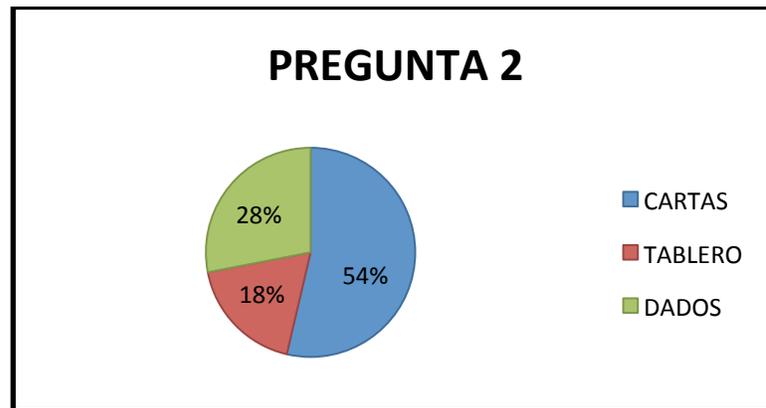
PREGUNTA 2

Tabla 2; CÓMO LE GUSTA JUGAR A USTED?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
CARTAS	44	54%
TABLERO	15	18%
DADOS	23	28%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuví

Gráfico 2; CÓMO LE GUSTAN JUGAR A USTED?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuví

INTERPRETACIÓN:

Los resultados mostraron que existe un 54% de los encuestados que prefieren jugar por medio de cartas, un 18% con tableros y un 28% mediante dados, lo que indica que las cartas son el instrumento con el cual la gente se entretiene, sin embargo, como se puede observar los dados y el tablero también tienen un porcentaje de aceptación.

CONCLUSIÓN:

Al tener en cada opción cierto porcentaje de aceptación se combinó las tres herramientas con las que se crea mayor diversión y acogida en la gente.

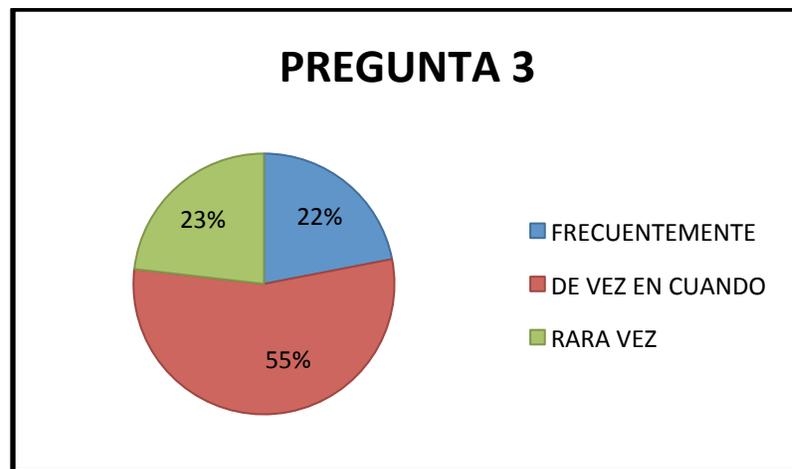
PREGUNTA 3

Tabla 3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA SE DIVIERTE CON UN JUEGO DE MESA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
FRECUENTEMENTE	18	22%
DE VEZ EN CUANDO	45	55%
RARA VEZ	19	23%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 3 ¿CON QUÉ FRECUENCIA SE DIVIERTE CON UN JUEGO DE MESA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que existe un 22% de las personas que se entretienen con un juego de mesa frecuentemente, un 55% de vez en cuando y un 23% rara vez.

CONCLUSIÓN:

Lo que indica que este es un medio, con el que se puede llegar a las personas, porque lo practican con regularidad.

PREGUNTA 4

Tabla 4 ¿TIENE CONOCIMIENTO ACERCA DE UN JUEGO DE MESA DE LA MAMA NEGRA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	82	100%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 4 ¿TIENE CONOCIMIENTO ACERCA DE UN JUEGO DE MESA DE LA MAMA NEGRA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados reflejaron que el 100% de las personas encuestadas coinciden en que no existe ningún juego de mesa que se base en la Mama Negra.

CONCLUSIÓN:

La creación de un juego basado en esta tradición tendrá un impacto en la colectividad porque será único y original.

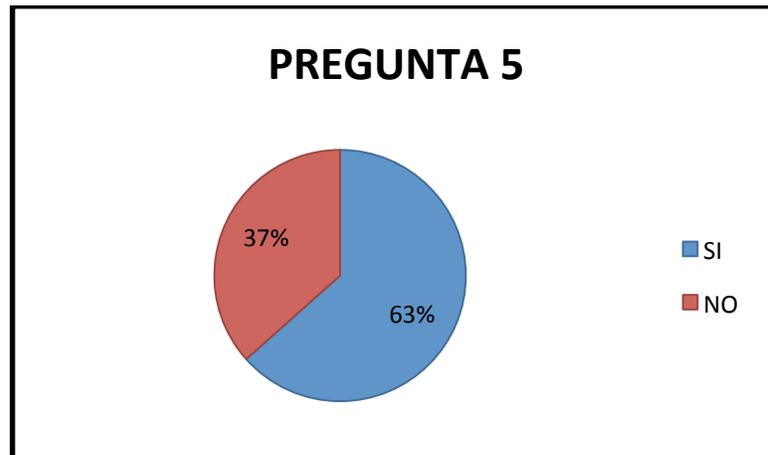
PREGUNTA 5

Tabla 5 ¿SABE CUÁL ES EL ORIGEN DE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	52	63%
NO	30	37%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 5 ¿SABE CUÁL ES EL ORIGEN DE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que un 63% de las personas conocen el origen de la Mama Negra, sin embargo, un 37% desconoce su inicio.

CONCLUSIÓN:

Estos resultados indican que a pesar de que el porcentaje de conocimiento sobre el origen es alto, existe una parte de la población que no lo conoce y la idea de difundirlo es que las personas tengan la misma concepción de su inicio.

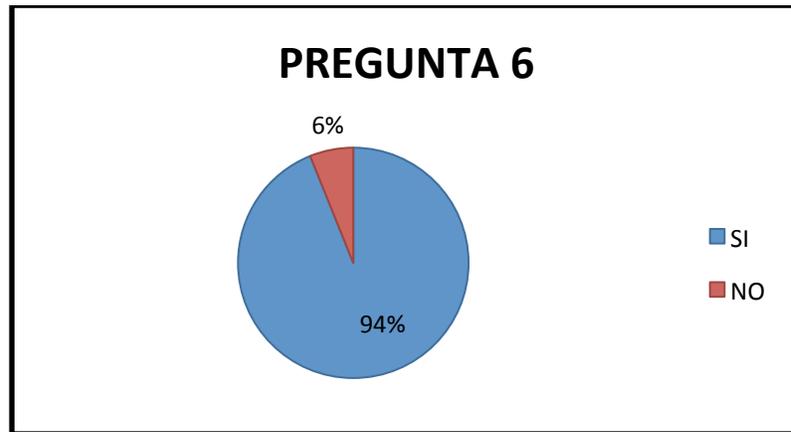
PREGUNTA 6

Tabla 6 ¿LE PARECERÍA INTERESANTE A USTED CONOCER SOBRE EL ORIGEN Y LOS PERSONAJES DE LA MAMA NEGRA POR MEDIO DE UN JUEGO DE MESA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	77	94%
NO	5	6%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 6 ¿LE PARECERÍA INTERESANTE A USTED CONOCER SOBRE EL ORIGEN Y LOS PERSONAJES DE LA MAMA NEGRA POR MEDIO DE UN JUEGO DE MESA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que un 94% de los encuestados consideran que sería interesante conocer sobre la fiesta de la Mama Negra a través de un juego de mesa y tan solo un 6% que no.

CONCLUSIÓN:

Lo que indica que este medio con el que se pretende difundir la tradición de la Mama Negra tendrá acogida entre la colectividad y además de aprender van a divertirse.

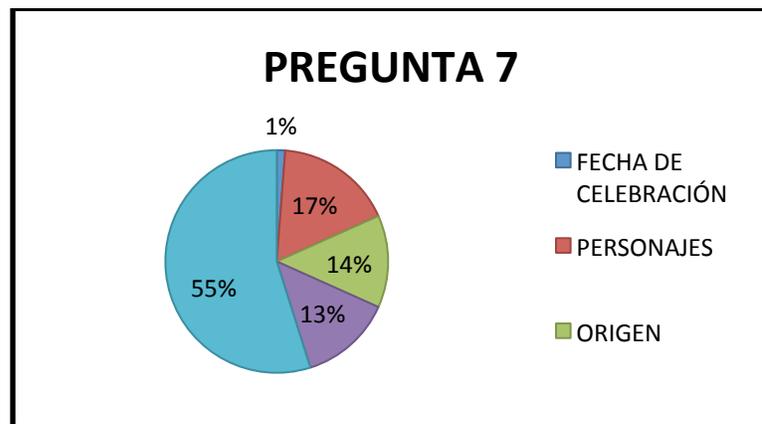
PREGUNTA 7

Tabla 7 ¿QUÉ LE GUSTARÍA CONOCER SOBRE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
FECHA DE CELEBRACIÓN	1	1%
PERSONAJES	14	17%
ORIGEN	11	14%
MOTIVO DE CELEBRACIÓN	11	13%
TODAS LAS ANTERIORES	45	55%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 7 ¿QUÉ LE GUSTARÍA CONOCER SOBRE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que existe un 1% que le gustaría conocer la fecha en la que se celebra la Mama Negra, un 17% sobre los personajes, un 14% sobre el origen, un 13% sobre el motivo de celebración y un 55% le gustaría conocer sobre todo lo mencionado.

CONCLUSIÓN:

En el juego se expuso todos los puntos citados para que todas las personas tengan acceso a la información que deseen.

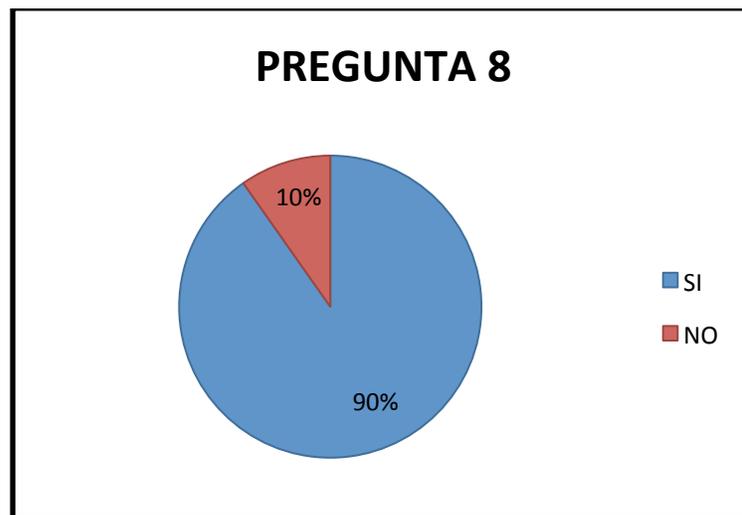
PREGUNTA 8

Tabla 8 ¿CREE QUE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE MESA SE PUEDA DIFUNDIR EN LOS JÓVENES LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	74	90%
NO	8	10%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuví

Gráfico 8 ¿CREE QUE A TRAVÉS DE UN JUEGO DE MESA SE PUEDA DIFUNDIR EN LOS JÓVENES LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuví

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que el 90% está de acuerdo con que a través de un juego de mesa es posible difundir la fiesta de la Mama Negra y un 10% considera que no.

CONCLUSIÓN:

Se determina que existe aceptación para lograr divulgar esta cultura por medio de un juego.

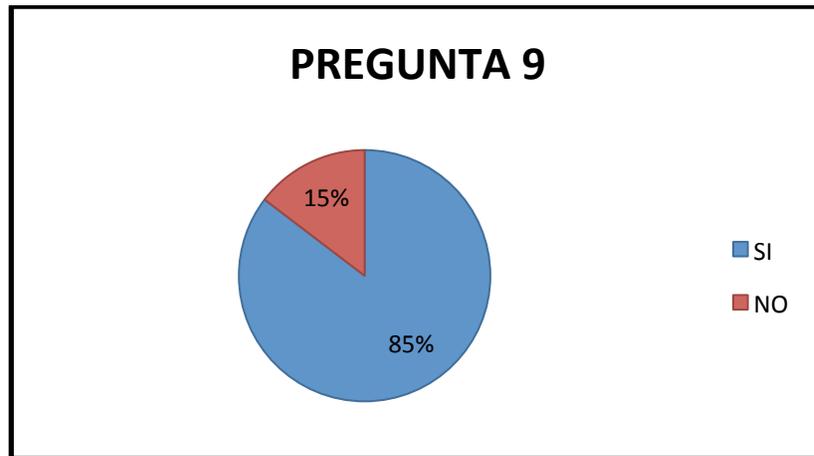
PREGUNTA 9

Tabla 9 ¿USTED PARTICIPARÍA CONJUNTAMENTE CON SUS AMIGOS EN UN JUEGO DE MESA BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	70	85%
NO	12	15%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 9 ¿USTED PARTICIPARÍA CONJUNTAMENTE CON SUS AMIGOS EN UN JUEGO DE MESA BASADO EN LA CULTURA DE LA MAMA NEGRA?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos reflejaron que existe un 85% de las personas que están de acuerdo en entretenerse con este juego, mientras que un 15% no lo está.

CONCLUSIÓN:

El juego no se va a quedar solo en una idea plasmada, sino que se lo practicará entre la colectividad.

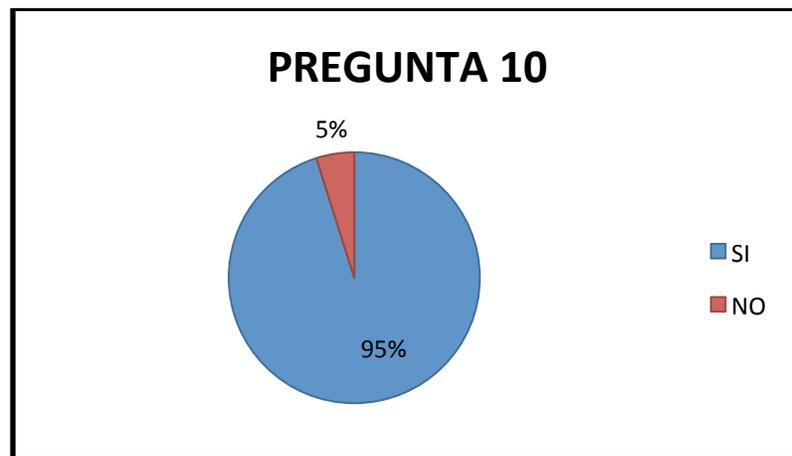
PREGUNTA 10

Tabla 10 ¿CREE QUE UN JUEGO DE MESA DE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA APORTARÍA EDUCATIVAMENTE EN EL FORTALECIMIENTO DE ESTE ACONTECIMIENTO CULTURAL Y FOLKLÓRICO LATACUNGUÑO?

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
SI	78	95%
NO	4	5%
TOTAL	82	100%

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

Gráfico 10 ¿CREE QUE UN JUEGO DE MESA DE LA FIESTA DE LA MAMA NEGRA APORTARÍA EDUCATIVAMENTE EN EL FORTALECIMIENTO DE ESTE ACONTECIMIENTO CULTURAL Y FOLKLÓRICO LATACUNGUÑO?



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Instituto Tecnológico Victoria Vásquez Cuvi

INTERPRETACIÓN:

Los resultados obtenidos mostraron que un 95% de los encuestados están de acuerdo con que un juego de mesa puede ayudar a fortalecer la fiesta de la Mama Negra y un 5% considera que no.

CONCLUSIÓN:

Con este proyecto se divulgó información sobre la fiesta de la Mama Negra y eso ayuda a mantener viva esta tradición.

CONCLUSIÓN GENERAL:

El proyecto relacionado con la elaboración del juego de mesa basado en la fiesta de la Mama Negra, generará en la colectividad aceptación, utilidad e interés en las personas, con ello se logrará difundir un conocimiento sobre esta tradición de una manera divertida y hará que perdure en el tiempo, transmitiendo la tradición no solo a nivel local, sino nacional e incluso internacional.

ENTREVISTAS

¿Qué acontecimiento llevo a que se origine la Fiesta de la Mama Negra?

Karolys: Respecto a la fiesta de Septiembre es una fiesta tradicional folklórica religiosa popular, en cambio la de Noviembre es un carnaval que se originó por una serie de crisis como la reforma agraria del año 63 donde existió una dictadura bastante temerosa eso hizo que la gente emigrará, pero las personas que se encontraban comprometidas con lo religioso fueron quienes empezaron con la celebración, debido a que los jóvenes en las fiestas del 11 de Noviembre sacaron rockolas y jugaban barajas, lo cual continuaron haciéndolo y fue el inicio que germinó la Mama Negra, organizado por denominado barrio centro.

Aguirre: El acontecimiento que la originó es eminentemente religioso, porque es un número de la fiesta de la Virgen de las Mercedes, no es una fiesta independiente o folklórica, fue así hasta la década de los 60.

¿Por qué el nombre de Mama Negra?

Karolys: por el personaje pero no es solo la Mama Negra, mayor importancia tiene el Capitán, y debido al personaje se la denomina así como un simbolismo.

Aguirre: por el personaje pero no es el personaje principal de la fiesta ya que el principal es el Capitán, pero al ser la Mama Negra el personaje más visible que todo el mundo la ve, la voz popular manda, por eso el nombre de Mama Negra. Aunque se le conoce con varios nombres como Capitanía por el Capitán, la Santísima Tragedia por el contenido cultural.

¿De dónde surgió la celebración en dos fechas distintas de ésta tradición?

Karolys: Como había mencionado la de Septiembre es una fiesta tradicional religiosa popular y la de Noviembre surgió por la crisis que el país atravesó en relación a la reforma agraria en el año de 1963 y actualmente se la considera como un carnaval.

Aguirre: La década de los sesenta fue muy dura por la crisis del banano, la devaluación de la moneda, la misma que desató una inestabilidad política que tuvo un gran impacto en la gente. Hablando de la fiesta el impacto se da con la institucionalidad de la fiesta de la Mama Negra en el priostasgo, cuyo personaje principal es el prioste y para ser prioste se debe tener plata y en ese entonces no tenía los recursos, por el año 1961 recuerdo que la fiesta se fue deteriorando, los personajes iban muy pegados y la fiesta iba en declive e incluso hubo un año que se suspendió. Acto por el cual se creó la fiesta de noviembre por dos posiciones, la una por la decadencia de la del mes de septiembre donde el barrio Centro asume la posición de recuperar a la Mama Negra y la otra porque las fiestas de noviembre no tenían un número central.

¿Considera que existe diferencia entre estas dos fiestas y si cambia el significado de la tradición?

Karolys: La diferencia es que en la de septiembre los personajes usan máscaras y en la de noviembre no porque se pintan la cara, el significado cambia, porque la convirtieron en figuritismo porque la fiesta la llevan a otras ciudades, esto debería limitarse, teniendo un Comité de Fiestas donde haya un representante del Municipio y uno del pueblo, con el cual edifiquen el verdadero significado de la Mama Negra.

Aguirre: La de septiembre es un acto de religiosidad popular por lo cual existe la permanencia de elementos folclóricos como la máscara que es uno de ellos y la de noviembre no tiene nada de religioso es como una especie de carnaval donde se incrementaron personajes, como ejemplo tenemos el ashanguero quien es considerado el esposo de la Mama Negra, existiendo en esta comparsa algunos, lo que en la fiesta de septiembre no se daba. Sin embargo, actualmente, la de septiembre es una clonación de la noviembre, han aumentado los personajes e ingresaron mujeres que hacen el papel de huacas. No es que se esté perdiendo la tradición sino que considero va evolucionando.

¿Considera que se pueda difundir esta tradición por medio de un juego de mesa?

Karolys: claro, por medio de un juego se debe impartir conocimiento a toda la ciudadanía latacungueña, especialmente a los niños, ya que existe muchas cosas de la Mama Negra que se puede extraer y sacar productos como artesanías, vestidos y lo que acaba de decir algo lúdico.

Aguirre: la tradición está difundida, tanto la de Septiembre como la de Noviembre son fiestas tradicionales, lo que se puede hacer con el juego es explicar sobre los personajes, como por ejemplo la Mama Negra, cuyo origen explican que surgió por la manumisión de los esclavos en donde bailaban en agradecimiento a la Virgen y dentro del grupo había una negra con protuberantes caderas, montada en caballo y en la parte posterior del lomo de dicho animal, llevaba en alforjas a sus hijos, de allí se originó este personaje.

CONCLUSIÓN: En base a las entrevistas realizadas a los señores Karolys y Aguirre, se puede notar que existe concordancia en sus respuestas, dejando en claro que la fiesta de la Mama Negra, es un acto en agradecimiento a la Virgen, con la diferencia que en la de septiembre su connotación es religiosa, mientras que la de noviembre es comercial. Los dos coinciden en que ha existido una evolución en las fiestas, aumentando personajes.

Respecto a la difusión de la fiesta por medio de un juego, los entrevistados estuvieron de acuerdo en que es un medio útil para dar a conocer esta tradición, lo cual indica que este instrumento tiene funcionalidad.

2.7. Verificación de la Hipótesis

Tomando en cuenta las encuestas aplicadas a un grupo de estudiantes del Colegio Victoria Vásquez Cuví y las entrevistas realizadas a los señores Karolys y Aguirre, historiadores de Latacunga, se ha comprobado la hipótesis, ya que el juego es un medio por el cual se puede difundir el verdadero significado de la fiesta de la Mama Negra y el mismo que permitirá que dicha tradición perdure en el tiempo.

CAPÍTULO III

PROPUESTA

Este capítulo contiene el desarrollo de la propuesta, esto es, el objetivo, justificación, factibilidad, diseño y resultados obtenidos, donde se plasmó todas las ideas, soluciones, indicaciones y varios aspectos más, que permitieron tener una idea clara de todo el trabajo que se ejecutó para lograr el diseño del juego de mesa de estrategias basado en la cultura de la Mama Negra.

3.1. Presentación de la propuesta

El presente trabajo investigativo se basó en la realización de un juego de mesa de estrategias basado en la cultura de la Mama Negra, cuyo objetivo es lograr un conocimiento claro y verdadero sobre esta fiesta.

El juego pretende generar una interacción entre personas, compartiendo sus conocimientos sobre esta fiesta y adquieran información adicional. La idea principal es que las personas aprendan y se entretengan al mismo tiempo, pues para ganar el juego lo hará la persona que posea mayor conocimiento sobre la tradición y quién cumpla todos los retos establecidos.

Al final todos los jugadores adquirirán información sobre esta fiesta y de esa manera podrán transmitirla a otras personas, ayudando a que dicha tradición no se pierda con el paso del tiempo.

3.2. Justificación de la propuesta

La fiesta de la Mama Negra al ser un patrimonio cultural del Ecuador y originaria de la ciudad de Latacunga, constituye un orgullo para todo latacungueño, por ello, se ha decidido elaborar una herramienta única y original basado en dicha cultura ecuatoriana, con la cual se va a aprender de una manera lúdica, resaltar la tradición y hacerla que perdure en el tiempo.

La herramienta diseñada es un juego de estrategias basado en la citada fiesta, se eligió realizar este instrumento didáctico ya que mediante un juego las personas se divierten en cualquier momento, por ello, nunca pasará de moda, siempre se mantendrá actualizado. La factibilidad de su elaboración e incursión en la sociedad es accesible, para corroborar lo acotado, se aplicó una encuesta a un grupo de estudiantes del Instituto Tecnológico Vasconez Cuvi, por ser un grupo objetivo acorde a las necesidades del proyecto, de esta forma se descubrió el conocimiento que tienen sobre la fiesta de la Mama Negra y se determinó que el juego es de interés para las personas y que su acogida es adecuada. Adicional, se realizó una entrevista a personas con conocimiento sobre la tradición, quienes con su información fueron un gran aporte para la presente investigación.

Con toda la información recabada por medio de libros, páginas web, encuestas, entrevistas se ha diseñado el juego de estrategias basado en la cultura de la Mama Negra, que será un beneficio para toda la colectividad latacungueña porque aprenderán, adquirirán nuevos conocimientos y se divertirán teniendo como contenido principal esta tradición.

3.3. Objetivo de la propuesta

General:

Difundir a la colectividad latacungueña por medio de un juego de mesa, la información de la tradición de la Mama Negra.

Específicos:

- Compartir y adquirir conocimientos sobre la tradición de la Mama Negra.
- Resaltar el significado de la tradición de la Mama Negra.
- Preservar en el tiempo la tradición de la Mama Negra.

3.4. Análisis de la Factibilidad

Para poder llevar acabo la propuesta planteada se contó con todos los recursos necesarios para su desarrollo, entre los que tenemos:

3.4.1. Factibilidad Técnica

Se contó con el hardware y software apropiados para la elaboración del diseño del juego.

Los materiales para la realización del juego en físico son de fácil adquisición, por lo que no existe inconvenientes para su ejecución.

3.4.2. Factibilidad Económica

Se cuenta con el presupuesto necesario para la adquisición de los materiales requeridos para la elaboración del juego, considerando que los costos no son altos y se puede tener acceso a ellos.

3.4.3. Factibilidad Operacional

Es posible su ejecución según lo planeado, están establecidas instrucciones claras y precisas sobre la manera de desarrollarlo, por lo que no existirá distorsión en la ejecución y contenido del juego.

3.5. Desarrollo de la Propuesta

3.5.1. Diseño esquemático

- Boceto o e Ilustración del imago tipo
- Boceto e Ilustración de los personajes
- Boceto e Ilustración del tablero

- Boceto e Ilustración del packaging
- Boceto e Ilustración de las tarjetas
- Establecimiento de las preguntas, retos y suerte o no del juego
- Elaboración de instrucciones
- Fabricación e impresión del juego

3.5.2. Requerimientos de la propuesta

- Conocimiento sobre illustrator y photoshop
- Información sobre la fiesta de la Mama Negra

3.5.3. Desarrollo de la propuesta

BOCETO E ILUSTRACIÓN DEL IMAGOTIPO

Para la elaboración del logo se siguió el siguiente proceso:

- Selección de una tipografía acorde a la temática del juego
- Trazar guías para dar proporción y simetría al imagotipo
- Fusionar formas hasta definir su composición visual y su significado
- Al boceto se lo digitaliza en una retícula para comprobar su simetría
- Se utiliza guías para ver su proporción
- Definir la cromática y detalles del mismo
- Colocar al imagotipo en positivo, negativo, escala de grises, en fondo negro y blanco para ver su funcionalidad.
- Comprobada la funcionalidad se culmina el proceso

A continuación se presenta las imágenes del proceso indicado

BOCETO

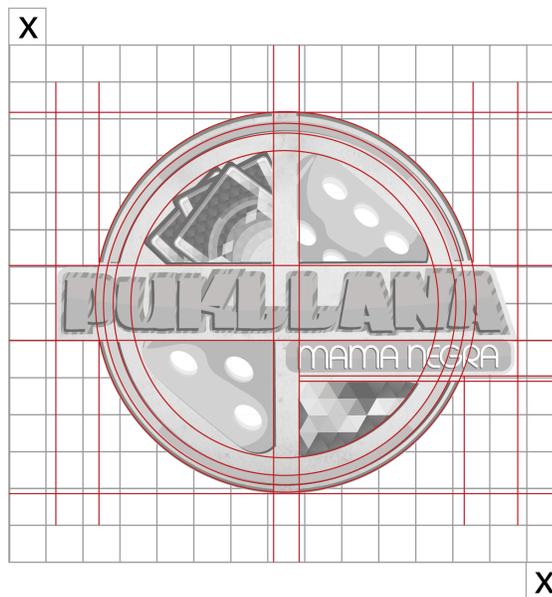
Gráfico 11 BOCETO IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DIGITALIZACIÓN

Gráfico 12 DIGITALIZACIÓN IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

NEGATIVO

Gráfico 13 NEGATIVO IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

POSITIVO

Gráfico 14 POSITIVO IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ESCALA DE GRISES

Gráfico 15 ESCALA DE GRISES IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

FONDO NEGRO

Gráfico 16 FONDO NEGRO IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

FONDO BLANCO

Gráfico 17 FONDO BLANCO IMAGOTIPO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

BOCETO E ILUSTRACIÓN DE LOS PERSONAJES

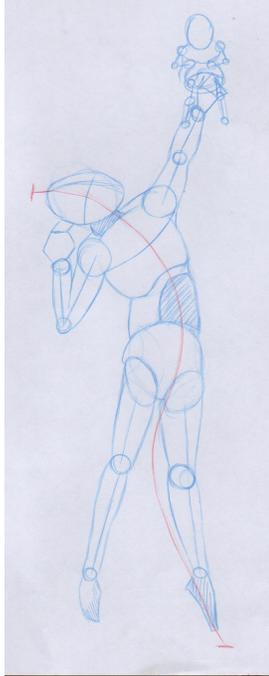
Para la elaboración de los personajes se siguió el siguiente proceso:

- Se realiza la línea de acción del personaje
- Se define la pose anatómica del personaje con huesos y músculos
- Colación de detalles del personaje como accesorios y vestimenta
- Delinear con un marcador al boceto final del personaje
- Escanear el arte final para vectorizarlo
- Delineación digital del personaje
- Borrar exceso de líneas y expandir la misma
- Cuando la línea esta expandida se da volumen en ciertos sectores de la ilustración
- Fusionar las líneas con la ayuda del modos de forma y damos volumen
- Se aplica un fondo neutro y con el buscatrazos dividimos los bordes de la ilustración con el fondo
- Borrar el fondo sobrante y colorear por sectores
- Una vez que la cromática se encuentra uniforme tiene un balance y armonía, se coloca sombras tomando en cuenta la luz focal
- Las sombras son al 100% de su color real hacia un tono de negros. En ningún caso se utiliza opacidad para dicho efecto.
- Definida las sombras se coloca luces en los lugares focales y con ello se culmina el proceso.

A continuación se presenta las imágenes del proceso indicado

MAMA NEGRA

Gráfico 18 BOCETO E ILUSTRACIÓN MAMA NEGRA



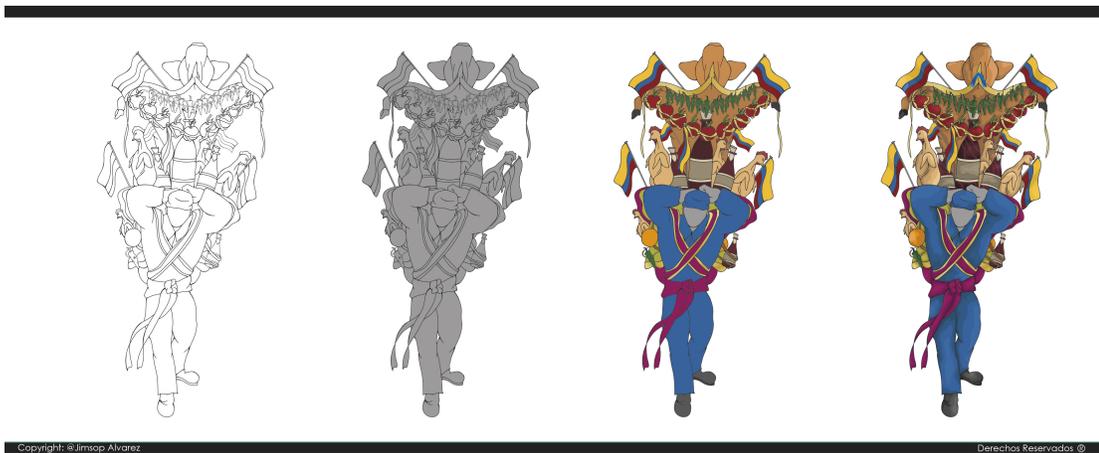
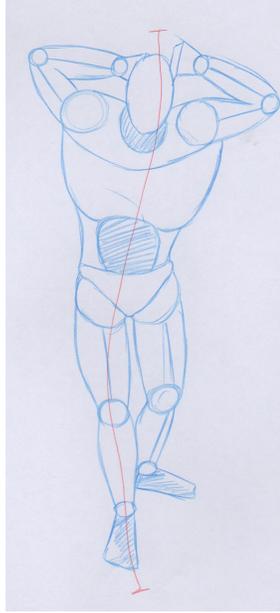
Copyright: @Jimsop Alvarez

Derechos Reservados ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ASHANGUERO

Gráfico 19 BOCETO E ILUSTRACIÓN ASHANGUERO



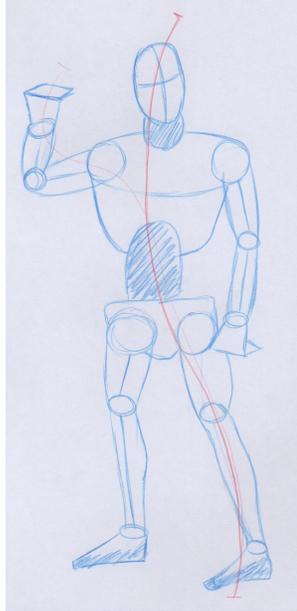
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados. ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ANGEL DE LA ESTRELLA

Gráfico 20 BOCETO E LISTRACIÓN ANGEL DE LA ESTRELLA



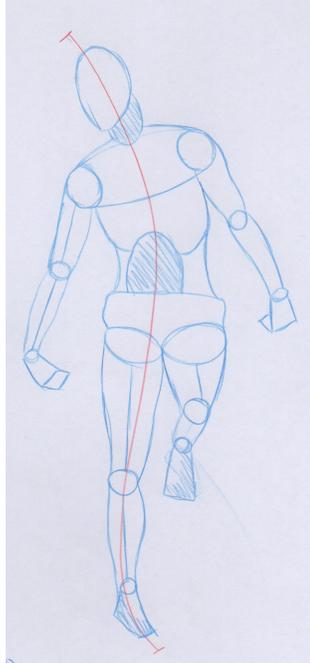
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados. ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

LOERO

Gráfico 21 BOCETO E ILUSTRACIÓN LOERO



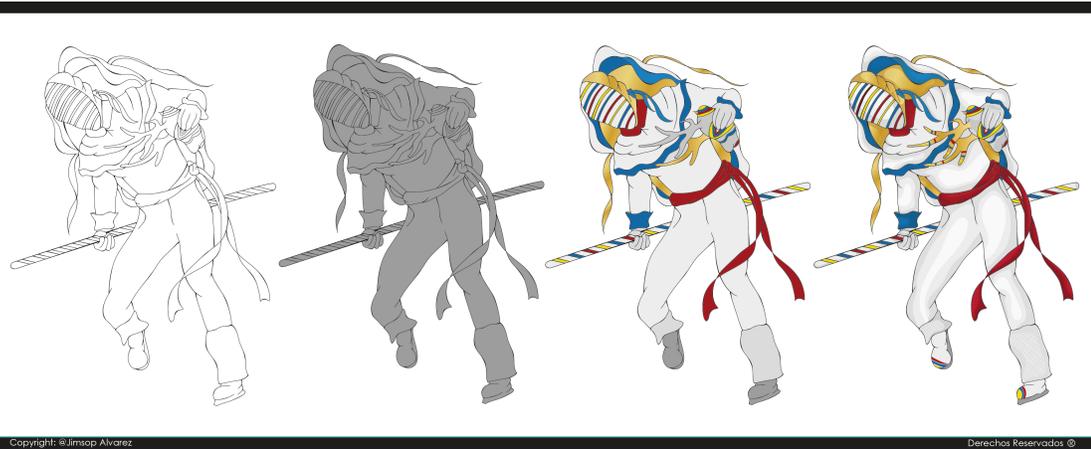
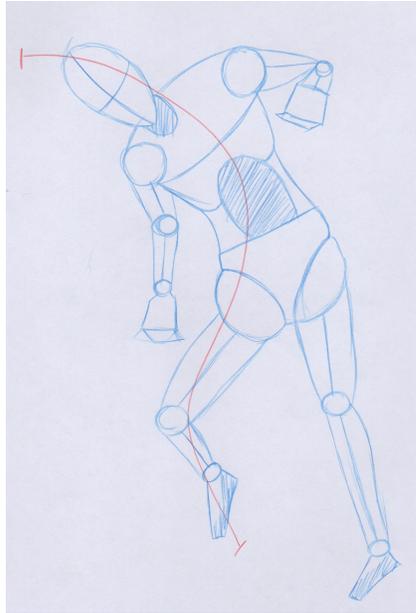
Copyright: @jimsop Alvarez

Derechos Reservados ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

HUACO

Gráfico 22 BOCETO E ILUSTRACIÓN HUACO



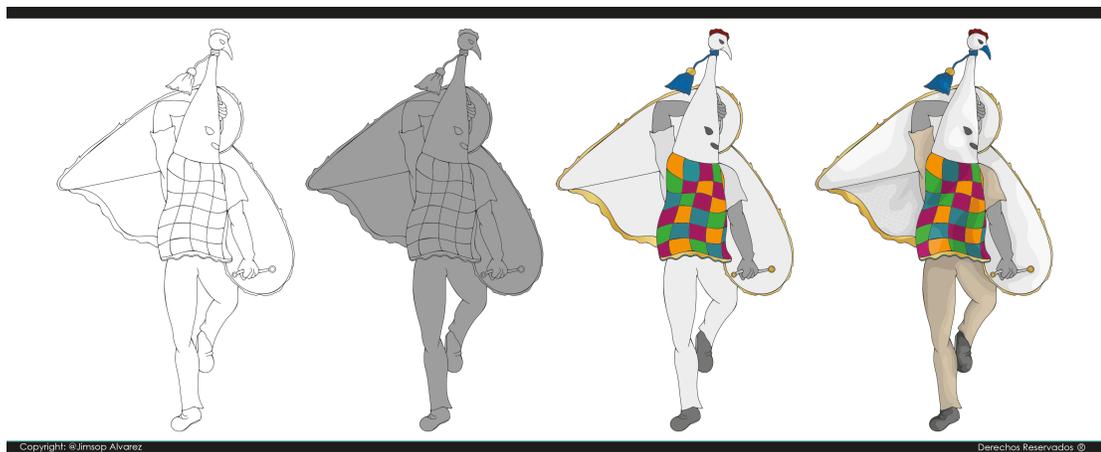
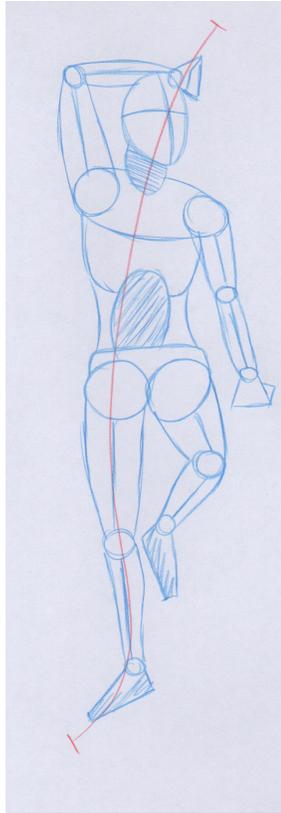
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados. ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CURIQUINGUE

Gráfico 23 BOCETO E ILUSTRACIÓN CURIQUINGUE



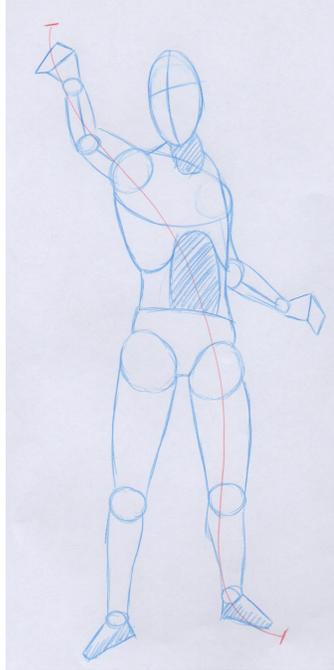
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

REY MORO

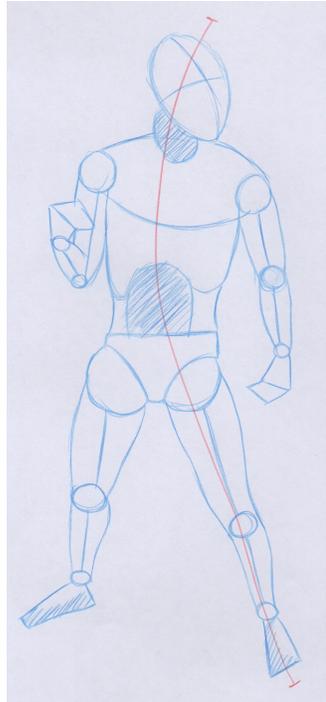
Gráfico 24 BOCETO E ILUSTRACIÓN REY MORO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CAPITÁN

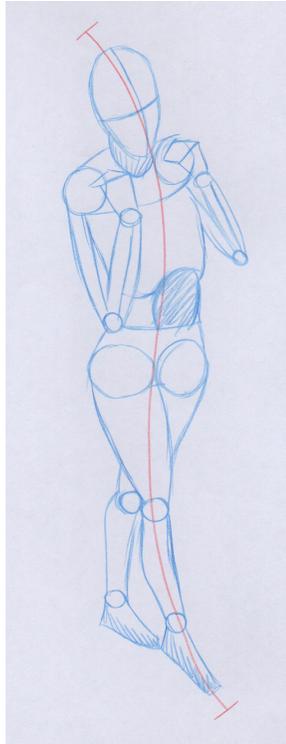
Gráfico 25 BOCETO E ILUSTRACIÓN CAPITÁN



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CHOLA

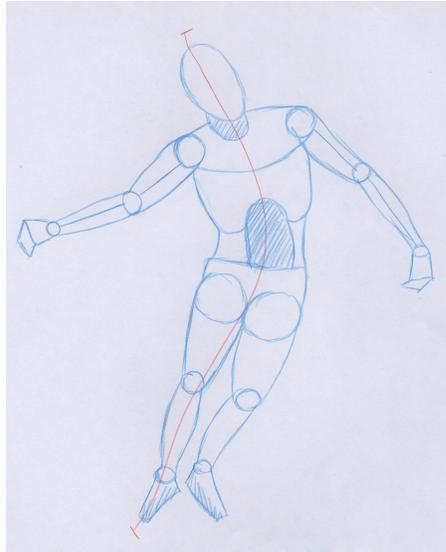
Gráfico 26 BOCETO E ILUSTRACIÓN CHOLA



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CHAMPUCERO

Gráfico 27 BOCETO E ILUSTRACIÓN CHAMPUCERO



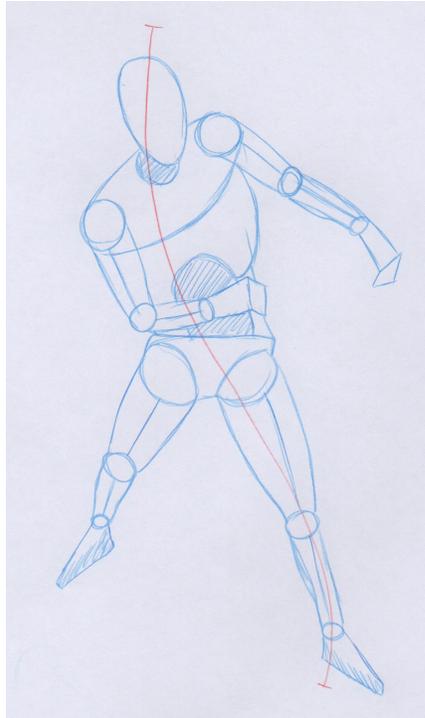
Copyright: @Jimsop Alvarez

Derechos Reservados ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CAPARICHE

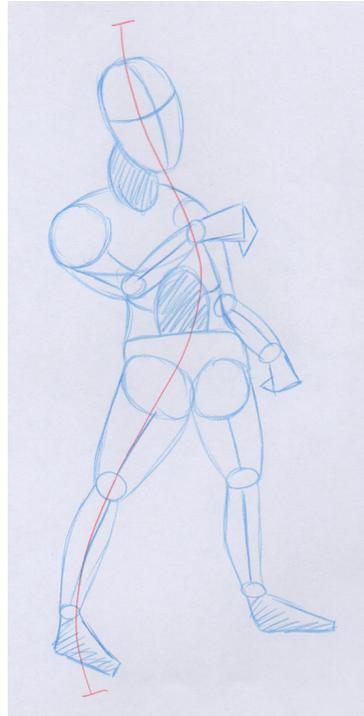
Gráfico 28 BOCETO E ILUSTRACIÓN CAPARICHE



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ABANDERADO

Gráfico 29 BOCETO E ILUSTRACIÓN ABANDERADO



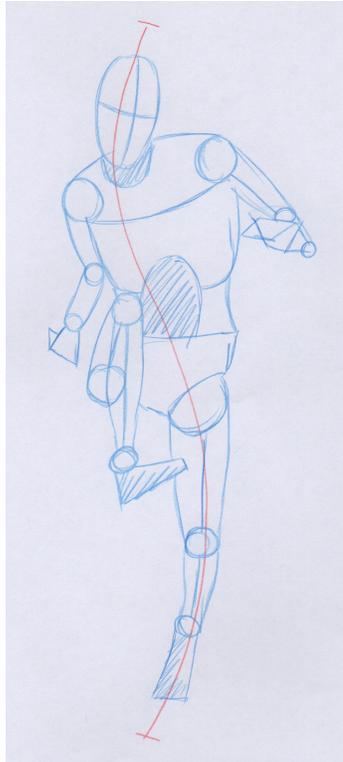
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CAMISONA

Gráfico 30 BOCETO E ILUSTRACIÓN CAMISONA



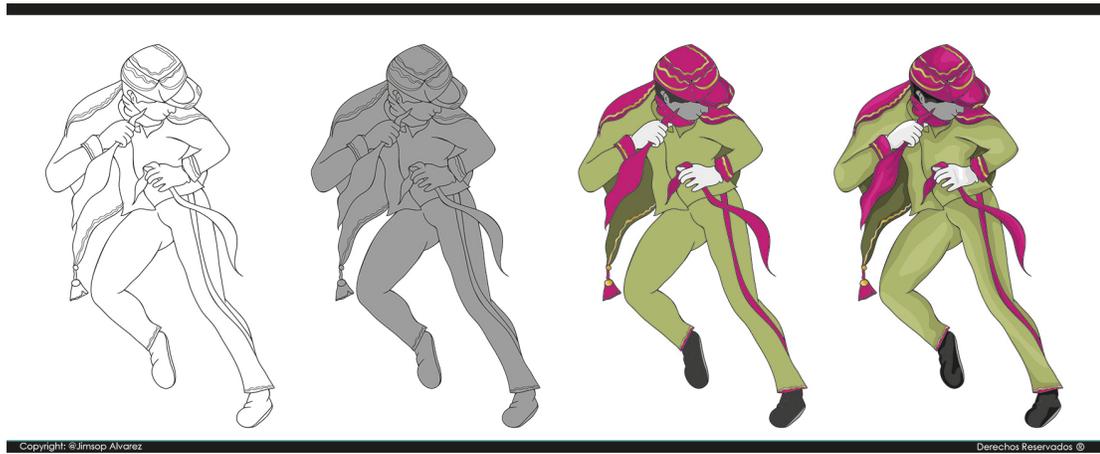
Copyright: © Jimsop Alvarez

Derechos Reservados. ©

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

YUMBO

Gráfico 31 BOCETO E ILUSTRACIÓN YUMBO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

BOCETO E ILUSTRACIÓN DEL TABLERO

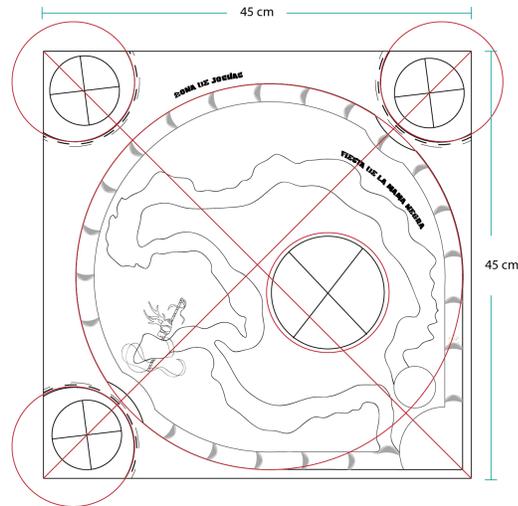
Para la realización del tablero se efectuó el siguiente proceso:

- Establecer las medidas tanto en horizontales como verticales que va a tener de espacio el tablero tomando como referencia las medidas de packaging
- Realizar un boceto del tablero y digitalizarlo
- Definir los elementos que va a tener el juego y proporcionalmente ubicarlos de una manera estratégica en el espacio
- Tomando en cuenta que el juego es originario de la ciudad de Latacunga, se utilizó la silueta del mapa de esta ciudad
- Como los elementos del juego son circulares y lineales se implementó los mismos elementos en el tablero tanto como esquema funcional y visual
- Definir la cromática y culmina el proceso

A continuación se presenta las imágenes del proceso indicado

ESQUEMA

Gráfico 32 ESQUEMA TABLERO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ARTE FINAL

Gráfico 33 ARTE FINAL TABLERO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

BOCETO E ILUSTRACIÓN DEL PACKAGING

Para la realización del packaging se efectuó el siguiente proceso:

- En base a los accesorios que se va a utilizar en el juego, se establecen las medidas del packaging
- Se elabora el boceto del packaging con un diseño funcional y compacto
- Se arma el machote
- Digitalizar el boceto packaging
- Realizar los artes para su atractivo visual, tomando en cuenta su concepto informativo

A continuación se presenta las imágenes del proceso indicado

MEDIDAS TAPA

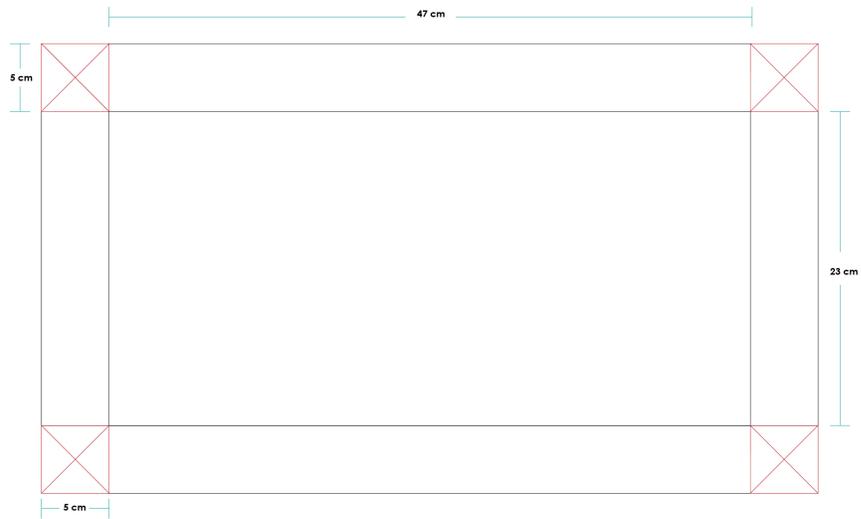
Gráfico 34 MEDIDAS TAPA PACKAGING



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

MEDIDAS BASE

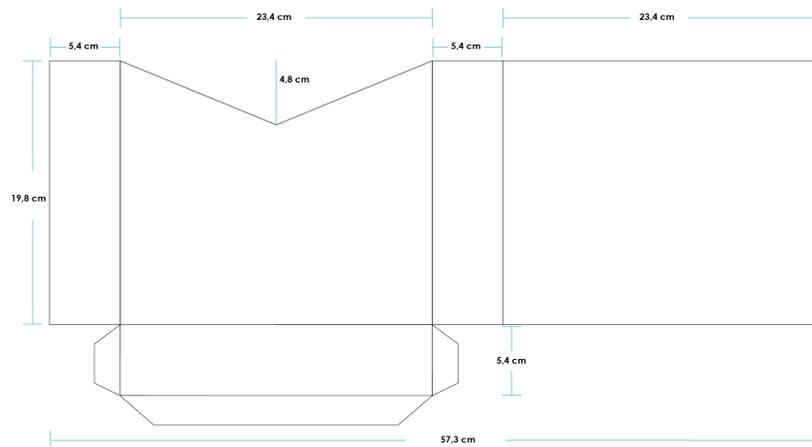
Gráfico 35 MEDIDAS BASE PACKAGING



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

MEDIDAS PACKAGING TERCIARIO

Gráfico 36 MEDIDAS PACKAGING TERCIARIO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

BASE ARTE FINAL

Gráfico 37 BASE ARTE FINAL PACKAGING



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TAPA ARTE FINAL

Gráfico 38 TAPA ARTE FINAL PACKAGING



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

PACKAGING TERCIARIO ARTE FINAL

Gráfico 39 PACKAGING TERCIARIO ARTE FINAL



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

BOCETO E ILUSTRACIÓN DE LAS TARJETAS

Para la realización de las tarjetas se efectuó el siguiente proceso:

- Se establece las medidas tanto en horizontales como verticales que va a tener de espacio de las tarjetas tomando como referencia las medidas del tablero donde van a ser colocadas.
- Se realiza un boceto de las tarjetas y se lo digitaliza
- Se definió los elementos que va en su composición
- Se define la cromática acorde a la utilizada en todo el juego y culmina el proceso

A continuación se presenta las imágenes del proceso indicado:

DISEÑO TARJETA DE RETO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DISEÑO TARJETA DE PREGUNTAS



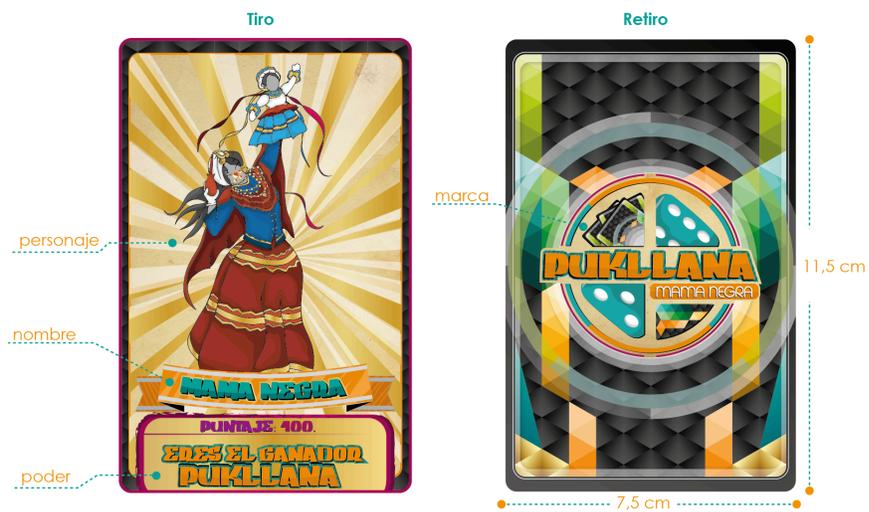
Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DISEÑO TARJETA SUERTE O NO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
 Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DISEÑO DE TARJETA DE PERSONAJES



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
 Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DISEÑO CARTILLA DE PUNTAJE



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ESQUEMA DE PREGUNTAS, RETOS Y SUERTE O NO

PREGUNTAS

PREGUNTA: ¿Cuántos son los personajes principales de la Fiesta de la Mama Negra, nombra tres de ellos?

RESPUESTA: Son cinco: La Mama Negra, El Capitán, El Rey Moro, El Ángel de la Estrella y El Abanderado.

PUNTAJE: 1 punto

PREGUNTA: La Fiesta de la Mama Negra es una celebración en honor a:

RESPUESTA: La Virgen de las Mercedes.

PUNTAJE: 2 puntos

PREGUNTA: ¿Cuál es el nombre de la muñeca que lleva en sus manos el personaje de la Mama Negra?

RESPUESTA: Baltazara

PUNTAJE: 1 puntaje

PREGUNTA: Existe dos fechas en las que se celebra la Fiesta de la Mama Negra en que meses se las realiza?

RESPUESTA: Septiembre y Noviembre

PUNTAJE: 1 puntaje

PREGUNTA: ¿En qué cantón de la provincia de Cotopaxi se celebra la Fiesta de la Mama Negra?

RESPUESTA: Latacunga

PUNTAJE: 1 puntaje

PREGUNTA: ¿Cómo se llama el personaje que utiliza un látigo?

RESPUESTA: Camisona

PUNTAJE: 2 puntos

PREGUNTA: ¿Cómo se llama el personaje que realiza las limpias?

RESPUESTA: Huaco

PUNTAJE: 2 puntajes

PREGUNTA: ¿Cómo se denomina el acto de escoger a una persona como prioste?

RESPUESTA: Jocha

PUNTAJE: 2 puntajes

PREGUNTA: El personaje de la Mama Negra debe ser interpretado por una mujer. Es verdadero o falso.

RESPUESTA: Falso, es por un hombre

PUNTAJE: 3 puntajes

PREGUNTA: ¿Qué personaje es conocido como el esposo de la Mama Negra?

RESPUESTA: Ashanguero

PUNTAJE: 1 punto

PREGUNTA: ¿Cómo se denomina el barrio que inició con la celebración de la fiesta en el mes de noviembre?

RESPUESTA: Barrio centro

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: Nombra 3 personajes que utilizan vestuario blanco

RESPUESTA: El Ángel de la Estrella, Huacos, Curiquingue

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: Nombra 2 personajes que son mujeres en el desfile pero los interpreta un hombre

RESPUESTA: La Mama Negra, Camisona

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: Nombra 2 palabras que dicen los Huacos en la limpia

RESPUESTA: Cotopaxi, Chimborazo, Carihuairazo, Ilinizas

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: ¿Cómo se llama el personaje que va barriendo las calles y abriendo paso para los participantes de la comparsa?

RESPUESTA: Los Capariches

PUNTAJE: 1 punto

PREGUNTA: ¿Cómo se denomina la bandera que lleva el personaje El Abanderado?

RESPUESTA: Wiphala

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Cuáles eran las tres banderas que desfilaban antiguamente?

RESPUESTA: La española, de la encomienda y la de los indígenas.

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Cómo se denomina la canasta donde llevan los artículos los negros ashangueros?

RESPUESTA: Ashanga

PUNTAJE: 2 puntos

PREGUNTA: ¿Cómo se denomina el sombrero que lleva el Capitán?

RESPUESTA: Bicornio

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Con qué otros nombres se le conoce a la camisona?

RESPUESTA: Carishina o Guaricha

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: ¿Con qué otro nombre se le conoce al Capariche?

RESPUESTA: Huangudos

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Qué es el capirote?

RESPUESTA: Es la corona que lleva el Rey Moro

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Cuál es el ave sagrada de los incas, que es un personaje en la Mama Negra?

RESPUESTA: El Curiqingue

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: Mencione tres ingredientes con los que se hace el champú

RESPUESTA: Mote, harina de maíz, azúcar, raspadura, naranjilla, hierbas aromáticas

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: ¿Cómo es llamado el caparazón que lleva el huaco?

RESPUESTA: Atamba

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Con qué nombre se le conoce a la muñeca que lleva la Mama Negra en el mes de Septiembre?

RESPUESTA: María Mercedes

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: ¿Qué nombre tiene la prenda que le cruza al Rey Moro en el pecho en forma de cruz?

RESPUESTA: Tahalí

PUNTAJE: 3 puntos

PREGUNTA: ¿Con qué nombre se les identifica a todos los personajes que son negros?

RESPUESTA: Tiznados

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿Con qué otros tres nombres se le conoce a la fiesta de la Mama Negra?

RESPUESTA: Capitanía, Trajería, Santísima Trajedia

PUNTAJE: 4 puntos

PREGUNTA: ¿En qué fecha se celebra la Mama Negra de Septiembre?

RESPUESTA: Los días 23 y 24

PUNTAJE: 2 puntos

RETOS

Declama una loa que tenga la palabra:

- Guitarra PUNTAJE: 1 punto
- Latacungueño PUNTAJE: 2 puntos
- Virgen PUNTAJE: 1 punto
- Agradecimiento PUNTAJE: 1 punto
- Tradición PUNTAJE: 3 puntos

- Ají PUNTAJE: 1 punto
- Mujer PUNTAJE: 1 punto
- Taita PUNTAJE: 3 puntos
- Allulla PUNTAJE: 3 puntos
- Cotopaxi PUNTAJE: 2 puntos

Imita al personaje de:

- Camisona PUNTAJE: 3 puntos
- Champuceros PUNTAJE: 3 puntos
- Loero PUNTAJE: 2 puntos
- Curiquingue PUNTAJE: 3 puntos
- Huaco PUNTAJE: 3 puntos
- Yumbos PUNTAJE: 3 puntos
- Mama Negra PUNTAJE: 4 puntos
- Ashanguero PUNTAJE: 3 puntos

Hasle la limpia a tu compañero de la derecha. PUNTAJE: 2 puntos

Imita al personaje que tu escogiste PUNTAJE: 3 puntos

Escoge a tu amigo de la derecha y baila con él PUNTAJE: 2 puntos

Has 10 sentadillas e imita al personaje Ashanguero PUNTAJE: 3 puntos

Has 10 abdominales e imita al personaje Ashanguero PUNTAJE: 3 puntos

Interpretar al personaje de:

- Ángel de la Estrella PUNTAJE: 4 puntos
- Mama Negra PUNTAJE: 4 puntos
- Huaco PUNTAJE: 4 puntos
- Loeros PUNTAJE: 3 puntos
- Abanderado PUNTAJE: 4 puntos
- Camisona PUNTAJE: 3 puntos

Tu amigo del frente te pinta la cara del color característico de este personaje.

SUERTE O NO

- Has sido jochado, recibes 1 punto por cada jugador.
- Has sido elegido como el personaje de la Mama Negra, recibes 5 puntos.
- Te han escogido para hacerte una limpia, pierdes 1 turno
- Lo huacos te atraparon, ve a su guarida, pierdes 2 turnos
- Recibiste un latigazo de la camisona, pierdes 1 punto
- Te recitaron una loa, ganas 1 punto
- Te despistaste! Y no viste pasar a la Mama Negra, pierdes 2 puntos
- Saliste a bailar con las comparsas, ganas 1 punto.
- Muy bien! Ayudaste a recoger la basura, ganas 2 puntos.
- Eres mal borracho, te has peleado! Pierdes 4 puntos y 1 turno
- Disfrutaste sanamente de la fiesta, ganas 3 puntos
- Eres integrante de una comparsa, avanza un casillero
- Has recibido una allula, avanza un casillero
- Eres el Ángel de la Estrella, evitas un reto
- Eres el Capitán, recibes 1 punto de cada jugador
- Te regaron champú, pierdes un turno
- La Mama Negra te salpico con la leche, pierdes 2 puntos
- El abanderado te ha cobijado con su bandera, ganas 2 puntos

- No has soportado el aguardiente del loero, pierdes 1 punto
- El Rey Moro te ha saludado, ganas 1 punto
- Te fuiste a buscar un baño, pierdes 1 turno
- Llegaste tarde, el desfile ya inició, pierdes 2 puntos
- Has madrugado y tienes tu puesto asegurado, ganas 2 puntos
- Eres el prioste, entrega 1 punto a cada jugador
- Eres ashanguero, por tu fuerza, recibes 2 puntos
- Estas cansado de bailar, pierdes 1 turno
- Has repartido varias allulas, recibes 1 punto
- Por tu buen comportamiento, puedes salir de la guarida de los huacos sin cumplir su regla.
- Se han acabado las jochas ingresa al desfile

INSTRUCCIONES

- Cada jugador escoge una ficha y recibe una cartilla en la que deben anotar los puntos que van obteniendo en el desarrollo del juego.
- Todos los jugadores comienzan con 5 puntos a su favor que deben anotar en su cartilla e irán sumando a restando puntos según como vayan cumpliendo lo indicado en los grupos de tarjetas,
- Se debe elegir un juez, quién se encargará de leer las tarjetas, verificar que se cumpla lo establecido, que reciban los puntos correspondientes y comprobar que los poderes de los personajes se utilicen por el número de veces

indicados. Se encargará de anotar cuantos puntos tiene cada jugador, e irá sumando o restando puntos.

- Los jugadores lanzan el dado, el jugador que obtenga el puntaje mayor comienza el juego y continúa el jugador de la derecha.
- Los jugadores avanzan por los casilleros según el número que obtengan en el dado, cada casillero tiene un color determinado que indica: preguntas (morado), reto (rosado) y suerte o no (café). De acuerdo al color que tenga el casillero en el que cae el jugador deberá realizar lo que indica la tarjeta de ese grupo, no se podrá tardar más de un minuto, en cumplir con lo indicado.
- Si el jugador contesta correctamente una pregunta o cumple con el reto recibe los puntos que se encuentran marcados en la tarjeta, caso contrario si contesta incorrectamente o no cumple con el reto dentro del tiempo establecido retrocede tres espacios y pierde 1 punto. Los casilleros de suerte o no, te dan un mandato que debes acatarlo.
- Cuando caes o te envíen a la guarida de los huacos, pierdes 1 turno y para salir debes sacar el número 6 en el dado, regresando al casillero en el que te encontrabas.
- El objetivo del juego es acumular los puntos que más puedas, para poder reclamar por los personajes principales o secundarios de la fiesta de la Mama Negra.
- Cada personaje tiene poderes que podrás utilizarlos según la estrategia que tú decidas, por un número limitado de veces, por ello debes elegir bien en qué momento hacer uso de sus poderes. **Nota:** cuando el poder sea delegar a otro jugador que cumpla con un reto, éste deberá realizar bien lo indicado, y los puntos recibirá el dueño de la tarjeta, caso contrario el castigo caerá en el jugador elegido.
- El juez irá indicando cuantos puntos necesitas para reclamar un personaje empezando del menor a mayor puntaje. Los puntos son acumulativos, es decir cuando reclames un personaje sigues manteniendo el puntaje que habías conseguido.

- Para poder reclamar un personaje el jugador debe esperar su turno y solicitar al juez el personaje, quién verificará que tenga los puntos requeridos y leerá en voz alta el poder que tiene el personaje y el número de veces en que puede hacer uso del mismo.
- El jugador podrá utilizar el poder del personaje cuando él lo crea conveniente.
- El juego termina cuando un jugador logra reunir 100 puntos y reclamar el personaje de la Mama Negra, si algún jugador culmina el recorrido del tablero y no ha logrado obtener los 100 puntos, deberá volver al punto de inicio hasta conseguir los puntos requeridos y reclamar el personaje de la Mama Negra.

Nota: El juego esta dirigido a personas desde los 10 años en adelante.

PUNTAJES Y PODERES DE LOS PERSONAJES

LOERO:

puntos: 6.

poder: puedes delegar a un jugador que diga una loa por ti cuando sea necesario.

Duración del poder: por una ocasión.

CHAMPUSERO:

puntos: 8.

poder: escoges a un jugador que reciba el castigo que te corresponda.

Duración del poder: por dos ocasión.

CAPARICHE:

puntos: 10.

poder: le quitas 2 puntos a un jugador.

Duración del poder: por una ocasión.

CURIQUINGUE:

puntos: 12.

poder: delega a un jugador que imite a un personaje cuando sea necesario.

Duración del poder: dos ocasiones.

CHOLA:

puntos: 14.

poder: puedes evadir una pregunta.

Duración del poder: dos ocasiones.

CAMISONA:

puntos: 16.

poder: puedes evadir un reto.

Duración del poder: tres ocasiones.

YUMBO:

puntos: 18.

poder: puedes evadir un reto y una pregunta.

Duración del poder: por dos ocasiones

ASHANGUERO:

puntos: 21.

poder: no le permite perder turnos y puede hacerle perder un turno a un jugador.

Duración del poder: por dos ocasiones.

HUACO:

puntos: 25.

poder: quitarle puntos a un jugador indistintamente, no retrocede espacios.

Primera vez: 3 puntos, segunda: 4 puntos, tercera: 5 puntos. **Duración del**

poder: por tres ocasiones.

ÁNGEL DE LA ESTRELLA:

puntos: 30.

poder: puede evadir los retos y elegir a un jugador para que los cumpla por él, recibiendo el puntaje indicado.

Duración del poder: por tres ocasiones.

CAPITÁN:

puntos: 40.

poder: le permite avanzar dos espacios y recibe el doble del puntaje indicado en la tarjeta.

Duración del poder: por tres ocasiones.

ABANDERADO:

puntos: 50.

poder: recibe 5 puntos extras y puede elegir a un compañero para que cumpla con lo que le toca a ti. **Duración del poder:** por cuatro ocasiones.

REY MORO:

puntos: 60.

poder: recibe 10 puntos extras y les quita 5 puntos a cada jugador. **Duración del poder:** por dos ocasiones.

MAMA NEGRA:

puntos: 100.

poder: victoria, obtiene todos los personajes y gana el juego.

CONTENIDO DEL JUEGO

- 6 piezas
- 1 tablero
- 14 tarjetas de personajes
- 1 dado
- 50 cartillas de puntos
- 7 acrílicos en crema (antialérgico)
- 2 pinceles
- 3 adhesivos Pukllana
- 30 tarjetas de retos
- 30 tarjetas de preguntas
- 30 tarjetas de suerte o no

3.5.4. Discusión de los resultados obtenidos de la propuesta

En base a la aplicación del juego en un grupo de personas se obtuvo como resultados lo siguiente:

- Los integrantes del grupo coincidieron que las instrucciones del juego son de fácil comprensión.
- El juego no genera aburrimiento en los jugadores, tiene una dinámica activa y su duración es aproximadamente de 30 minutos, todo dependiera de los conocimientos de los jugadores.
- Las personas indicaron que lograron conocer y adquirir mayor información sobre la fiesta de la Mama Negra.
- El juego les pareció entretenido y a la vez educativo.

- El imitar a los personajes de la Mama Negra fue muy divertido para los jugadores, recordaban y vivían la fiesta en cada momento.
- Las personas mencionaron que recomendarían el juego, pues es un instrumento realmente educativo sobre una fiesta tan importante de nuestra ciudad.

Con todos los comentarios recibidos se puede concluir que el juego cumplió con el objetivo que planteado que era difundir información sobre la Mama Negra de una manera divertida, en la cual las personas aprendan de una manera lúdica. En el anexo encontraremos fotografías del desarrollo del juego, donde se podrá observar como las personas compartieron un momento agradable.

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- El juego logró ser una herramienta de información muy útil y entretenida sobre la Mama Negra.
- Por medio del juego de mesa las personas han logrado conocer cuál fue el origen de la fiesta de la Mama Negra, han podido tener información sobre sus personajes e imitarlos.
- Gracias a los retos las personas han podido sentir y vivir a los personajes por medio del maquillaje, baile y loas.
- El juego de mesa sobre la Mama Negra es un instrumento que ayudó a que las personas puedan conocer y sentir a dicha fiesta. Al ser una herramienta física perdurable, las personas podrán tener acceso a la misma cuando ellos lo requieran.
- El diseño del juego fue muy atractivo para las personas, logró captar su atención.

RECOMENDACIONES

- Al ser este juego una herramienta lúdica educativa, es importante difundir el mismo en toda la colectividad latacungueña.
- Considerando la aceptación que tuvo el juego, se debe analizar la factibilidad de crear una matriz reproductiva a gran escala.
- En base a la creación de dicho juego es aconsejable que se tome como ejemplo el mismo, para incentivar proyectos de esta naturaleza con la finalidad de difundir las tradiciones de nuestro país de una manera lúdica educativa en la sociedad.

GLOSARIO DE TÉRMINOS Y SIGLAS

Lúdico.- adj. Perteneciente o relativo al juego.

Packaging.- es el arte o la ciencia de incluir y proteger cierto producto en determinado envase para su almacenaje y venta.

Tradición.- Transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc., hecha de generación en generación. Noticia de un hecho antiguo transmitida de este modo. Doctrina, costumbre, etc., conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos.

Pluriculturalidad.- variedad de culturas que se encuentra presentes en una comunidad, en una nación, en un grupo, entre otros.

Autóctono.- Se dice de los pueblos o gentes originarios del mismo país en que viven. Que ha nacido o se ha originado en el mismo lugar donde se encuentra.

Manumisión.- Acción y efecto de manumitir. Dar libertad al esclavo.

Policromía.- Arte de emplear varios colores. Reproducción en varios colores.

Indumentaria.- Perteneciente o relativo al vestido. Estudio histórico del traje. Vestimenta de una persona para adorno o abrigo de su cuerpo.

Jochas.- es el pedido que se hace a una persona o institución de un donativo o de convertirse en prioste (organizador) de una fiesta.

Folclor.- Conjunto de creencias, costumbres, artesanías, etc., tradicionales de un pueblo.

Proceso.- Acción de ir hacia adelante. Transcurso del tiempo. Conjunto de las fases sucesivas de un fenómeno natural o de una operación artificial.

Difusión.- Acción y efecto de difundir. Extender, esparcir, propagar físicamente. Propagar o divulgar conocimientos, noticias, actitudes, costumbres, modas, etc.

Composición.- Acción y efecto de componer. Arte de agrupar las figuras y accesorios para conseguir el mejor efecto, según lo que se haya de representar.

Píxeles.- Superficie homogénea más pequeña de las que componen una imagen, que se define por su brillo y color.

Maniobra.- Operación material que se ejecuta con las manos.

Interactuar.- Ejercer una interacción o relación recíproca, especialmente entre un ordenador y el usuario, interaccionar.

Estrategia.- Arte de dirigir las operaciones militares. Recurso, maña para dirigir un asunto.

Cromática.- Pertenciente o relativo a los colores.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

1. AMBROSE, Gavin & HARRIS Paul. Metodología del diseño. Barcelona: Parramón Ediciones. 2010, p. 12.
2. BARRIGA, Franklin. Monografía de la provincia de Cotopaxi. Sexto tomo. Ambato: Editorial Primicias, s.f, p. 81-85.
3. DÁVILA, Mela. Diseño gráfico digital. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. 2004, p. 17,15.
4. GARCÍA.G & Torrijos.E. Juegos de mesa. Los más populares historia y reglas. México: Editorial Lectorum. 2002.
5. JENNINGS, Simon. Guía del diseño gráfico. México: Trillas, 1995.

6. KAROLYS, Marco, La Mama Negra. Latacunga: Sendip, 1987, p. 9.
7. KAROLYS, Marco y UBILLA Juan, Lenguaje Popular de la fiesta de la Mama Negra. Latacunga: Impresora Charito, 2008, p. 88,89.
8. LALINDE, Ana, Diseño y Diagramación, Quito: Artes gráficas Silva, 1997, p. 24.
9. MUNARI, Bruno. Cómo haces los objetos. Barcelona: Editorial Gustavo Gili, S.A. 1983, p.65.
10. PÉREZ, Joaquín, JIMENO, José & CERDA, Emilio. Teoría de juegos. Pearson educación, 2004, p.145-146.
11. PIMENTEL, Diego. Cultura digital. Buenos aires: Paidós, estudios de comunicación. 2004, p.27.
12. POTTER, Norman. & PRESS, Hyphen. Qué es un diseñador: objetos, lugares, mensajes. Barcelona: Ediciones Paidós Ibérica, S.A. 1999, p. 31-32.
13. RIAÑO, Carlos. La ilustración desde la perspectiva de lo digital. Colombia: Universidad Nacional de Colombia. 2009, p. 25-26.
14. SANCHEZ, Osvaldo. Imeli, Diccionario enciclopédico universal y del Ecuador. Buenos Aires: Edición Geosistemas, 1993, p. 586.

15. ZAPPATERRA, Yolanda. Diseño Editorial: periódicos y revistas. Barcelona: Editorial Gustavo Gili. 2007, p. 6.

BIBLIOGRAFÍA ELECTRÓNICA

- . AVILÉS, Efrén. Diseño y Desarrollo [en línea], 2012 , (ref, de 23 septiembre 2014) Enciclopedia del Ecuador: La Mama Negra, Disponible en internet : <http://www.encyclopediadelecuador.com/temasOpt.php?Ind=2631&Let=>
- BLANCO, Veneranda. Teorías de los juegos: Piaget, Vigotsky, Gross [en línea], 2012 , (ref, de 25 agosto 2015) Teorías del Juego, Disponible en internet: <https://actividadesludicas2012.wordpress.com/2012/11/12/teorias-de-los-juegos-piaget-vigotsky-kroos/>
- CASTILLO. Juan. Ilustraciones y diseño [en línea], 2011, (ref, de 25 septiembre 2014), Ilustración Digital. Disponible en internet : <http://www.juanluiscastillo.com/espanol/ilustraciondigital/ilustraciondigital.html> 2011.
- MORENO, Luciano. Diseño Gráfico [en línea], 23 de septiembre de 2003, (ref, de 25 septiembre 2014), Una próxima al diseño, Disponible en internet : <http://www.desarrolloweb.com/articulos/1277.php>. 2003.
- GARCIA, Saúl. Sobre el concepto de juego [en línea]. 1995, (ref, de 20 Junio 2015)Salamanca: Ediciones Universidad de Salamanca, Disponible en internet: http://gredos.usal.es/jspui/bitstream/10366/69213/1/Sobre_el_concepto_de_juego.pdf
- VIAJANDO X, Fiestas de la Mama Negra [en línea]. (s.f.) (ref, de 19 de Noviembre 2014) Disponible en internet: <http://www.viajandox.com/cotopaxi/fiestas-mama-negra-latacunga.htm>internet

ANEXOS

ANEXO 1: ENCUESTAS INSTITUTO TECNOLÓGICO “VICTORIA VASCONEZ CUVI”

Gráfico 40 APLICACIÓN DE ENCUESTAS VVC



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 41 APLICACIÓN DE ENCUESTAS VVC



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 42 APLICACIÓN DE ENCUESTAS VVC



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 43 APLICACIÓN DE ENCUESTAS VVC



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ANEXO 2: ENTREVISTAS

SR. MARCO KAROLYS

Gráfico 44 ENTREVISTA SR. KAROLYS



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

SR. GALO AGUIRRE

Gráfico 45 ENTREVISTA SR. AGUIRRE



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ANEXO 3: CONTENIDO DEL JUEGO

PACKAGING

Gráfico 46 PACKAGING



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TABLERO

Gráfico 47 TABLERO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TARJETAS PREGUNTAS

Gráfico 48 TARJETAS PREGUNTAS



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TARJETAS RETOS

Gráfico 49 TARJETAS RETOS



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TARJETAS SUERTE O NO

Gráfico 50 TARJETAS SUERTE O NO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

TARJETAS PERSONAJES

Gráfico 51 TARJETAS PERSONAJES



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CARTILLAS DE PUNTAJE

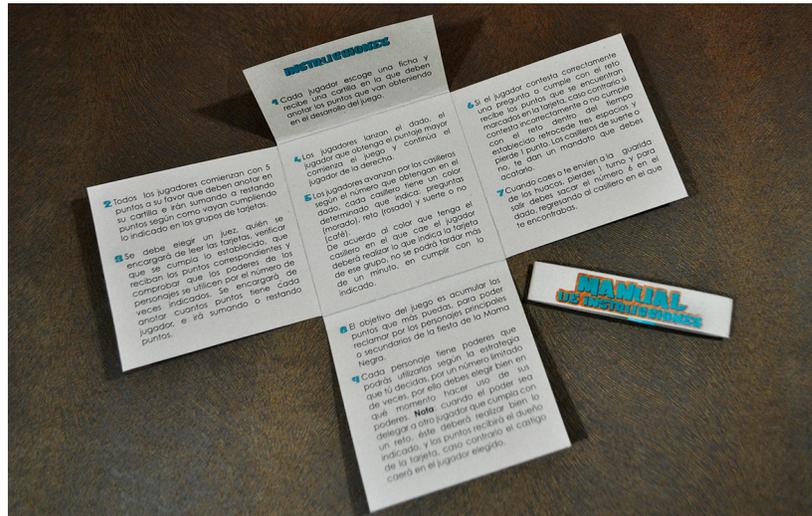
Gráfico 52 CARTILLAS DE PUNTAJE



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

MANUAL DE INSTRUCCIONES

Gráfico 53 MANUAL DE INSTRUCCIONES



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

FICHAS

Gráfico 54 FICHAS



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

PINTURAS

Gráfico 55 PINTURAS



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

PINCELES

Gráfico 56 PINCELES



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

JUEGO PUKLLANA

Gráfico 57 JUEGO PUKLLANA



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ANEXO 4: APLICACIÓN DEL JUEGO

INICIO DEL JUEGO: INSTRUCCIONES

Gráfico 58 INSTRUCCIONES DEL JUEGO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

DESARROLLO DEL JUEGO

Gráfico 59 DESARROLLO DEL JUEGO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 60 DESARROLLO DEL JUEGO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 61 DESARROLLO DEL JUEGO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

CUMPLIMIENTO DE RETOS

Gráfico 62 RETO MAQUILLAJE ABANDERADO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 63 RETO MAQUILLAJE HUACO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Gráfico 64 RETO MAQUILLAJE MAMA NEGRA



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

FINALIZACIÓN DEL JUEGO

Gráfico 65 FINAL DEL JUEGO



Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla
Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

ANEXO 4: FORMATO ENCUESTA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI



UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

CARRERA: INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

Esta encuesta se realiza con el objetivo de difundir la tradición cultural de la Mama Negra.

Este formulario de preguntas esta dirigido a los alumnas(os) del INSTITUTO TECNOLÓGICO “VICTORIA VASCONEZ CUVI”.

INSTRUCCIONES:

Por favor lea atentamente y marque con una (X) dentro del paréntesis según corresponda su respuesta.

No realice ni tachones ni manchones.

1.- ¿Cómo le gustan los juegos de mesa?

Con ilustraciones ()

Con fotografías ()

Solo texto ()

2.- ¿Como le gusta jugar a usted?

Con cartas ()

Con tablero ()

Con dados ()

3.- ¿Con que frecuencia se divierte con un juego de mesa?

Frecuentemente ()

De vez en cuando ()

Rara vez ()

4.- ¿Tiene conocimiento acerca de un juego de mesa de la Mama Negra?

SI () NO ()

Cuál?.....

5.- ¿Sabe cuál es el origen de la fiesta de la Mama Negra?

SI () NO ()

6.- ¿Le parecería interesante a usted conocer sobre el origen y los personajes de la Mama Negra por medio de un juego de mesa?

SI () NO ()

7.- ¿Qué le gustaría conocer sobre la fiesta de la Mama Negra?

Fecha de celebración ()

Personajes ()

Origen ()

Motivo de celebración ()

Todas las anteriores ()

8.- ¿Cree que a través de un juego de mesa se pueda difundir en los jóvenes la cultura de la Mama Negra?

SI () NO ()

9.- ¿Usted participaría conjuntamente con sus amigos en un juego de mesa basado en la cultura de la Mama Negra.

SI () NO ()

10.- ¿Cree que un juego de mesa de la fiesta de la Mama Negra aportaría educativamente en el fortalecimiento de este acontecimiento cultural y folklórico Latacungueño?

SI () NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

ANEXO 5: GUIÓN ENTREVISTA

Gráfico 66 GUIÓN ENTREVISTA

GUION ENTREVISTA

Buenas tardes nos encontramos con el historiador o señor quién compartirá con nosotros sus conocimientos sobre la Fiesta de la Mama Negra, cuyo objetivo principal es aprender y conocer con mayor profundidad dicha tradición.

Señor

¿Qué acontecimiento llevó a que se origine la Fiesta de la Mama Negra?

¿Por qué el nombre de Mama Negra?

¿De dónde surgió la celebración en dos fechas distintas de esta tradición?

¿Considera que existe diferencia entre estas dos fechas y si cambia el significado de la tradición?

¿Considera que se pueda difundir esta tradición por medio de un juego de mesa?

Muchas gracias señor, estamos seguros que su aporte será de gran ayuda para la colectividad.

Elaborado por: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla

Fuente: Jimsop Franklin Alvarez Veintimilla