



**Universidad
Técnica de
Cotopaxi**

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y
APLICADAS
CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO
COMPUTARIZADO

TESIS DE GRADO

TEMA:

“ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

Tesis presentada previa a la obtención del título de Ingeniera en Diseño Gráfico Computarizado.

Autora:

Araujo Espín Adriana Vaneza

Directora de tesis:

Mg.D. Parra Pérez Ximena Marcela

Asesor metodológico:

Ms.C. Vaca Peñaherrera Bolívar Ricardo

LATACUNGA – ECUADOR

2016



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, la postulante:

- Adriana Vaneza Araujo Espín

Con la tesis, cuyo título es:

“ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

Ha considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne 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, Junio del 2016

Para constancia firman:

ARQ. ENRIQUE LANAS

PRESIDENTE

ING. LENIN TAMAYO

MIEMBRO

ING. JORGE FREIRE

OPOSITOR

Mg. D. XIMENA PARRA

TUTOR (DIRECTORA)



Universidad
Técnica de
Cotopaxi



Trabajo de
Grado
CIYA

COORDINACIÓN
TRABAJO DE GRADO

AUTORÍA

Los conceptos, opiniones, conclusiones y recomendaciones difundidas en la presente investigación, que tiene por tema: **“ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”**, son de exclusiva responsabilidad de la autora.

Latacunga, Enero 2016

Araujo Espín Adriana Vaneza

C.I. 050362865-3

Atentamente

iii



AVAL DE DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Directora de trabajo de investigación sobre el tema:
“ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

De la señorita estudiante; Araujo Espín Adriana Vaneza.

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, Enero 2016

Atentamente

Mgs. Ximena Marcela Parra Pérez

C.I. 0102937299

DIRECTORA DE TESIS



AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO

En calidad de Asesor Metodológico del Trabajo de Investigación sobre el tema:
“ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

De la señorita estudiante; Araujo Espín Adriana Vaneza.

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, Enero 2016

Atentamente

MSc. Vaca Peñaherrera Bolívar Ricardo

C.I. 050086756-9

ASESOR METODOLÓGICO



UNIDAD EDUCATIVA "EMILIO TERÁN"

Mulliquindil – Salcedo Telf. 2705292

CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN

SALCEDO-ECUADOR

A petición verbal de la parte interesada, De la señorita estudiante; **Araujo Espín Adriana Vaneza**, portadora de la cedula de identidad N° 050362865-3 tengo a bien certificar que:

La mencionada egresada de la Universidad Técnica de Cotopaxi, postulante de la carrera de Ingeniería en Diseño Gráfico Computarizado, ha concluido con la **ELABORACIÓN E IMPLEMENTACIÓN DE LA TESIS "ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA "EMILIO TERÁN" DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016"**. Dicho trabajo ha sido culminado y comprobado su funcionamiento sujetándose a las especificaciones y requerimientos técnicos solicitados.

Es todo en cuanto puedo informar en honor a la verdad facultando a la interesada hacer uso del certificado, como crea conveniente.

Salcedo Junio 2016

Atentamente



Lic. Bertha Galarza

Directora de la Unidad Educativa "Emilio Terán"

AGRADECIMIENTO

Mi más sincero agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, en la que he adquirido conocimientos educativos, dándome la convicción para lograr mis objetivos propuestos.

A los catedráticos de la Carrera de Diseño Gráfico, que me supieron guiar y formar profesionalmente.

A mi Directora de Tesis Mg.D. Ximena Parra, y a mi asesor metodológico Ms.C Bolívar Vaca que con su paciencia supieron direccionar el buen desarrollo de la tesis.

Adriana

DEDICATORIA

La vida está compuesta de etapas y está terminando una de ellas, y reconocer a quienes siempre me apoyaron, es lo más justo que puedo hacer.

A Dios que me ha dado la vida y la fortaleza para culminar uno de los tantos objetivos de mi vida.

A mis padres porque han sabido ser un pilar fundamental, me han inculcado consejos y sabiduría, brindándome su apoyo moral y económico en cada momento de mi formación profesional, me han enseñado a ser constante en la lucha para alcanzar mis objetivos.

A mis queridos hermanos por el cariño que compartimos y el apoyo brindado en los momentos difíciles de mi vida y un infinito gracias a todas las personas que desinteresadamente contribuyeron en mi formación profesional.

Adriana

ÍNDICE GENERAL

Contenido.....	Pág.
PORTADA	
AVAL DE TRIBUNAL.....	ii
AUTORÍA.....	iii
AVAL DE DIRECTOR DE TESIS	iv
AVAL DE ASESOR METODOLÓGICO	v
CERTIFICADO DE IMPLEMENTACIÓN	vi
AGRADECIMIENTO	vii
DEDICATORIA	viii
ÍNDICE GENERAL	ix
ÍNDICE DE TABLAS.....	xiv
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	xv
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	xvii
RESUMEN.....	xviii
ABSTRACT.....	xix
AVAL DE TRADUCCIÓN	xx
INTRODUCCIÓN	xxi
CAPÍTULO I.....	1
1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA	1
1.1 Diseño	1
1.2 Diseño Gráfico	1
1.3 Diseño Social.....	2
1.4 Diseño Colaborativo.....	3
1.5 Metodología de Jorge Frascara.....	3
1.6 Producción Audiovisual.....	4
1.7 Etapas de la Producción	4
1.7.1 Preproducción	4
1.7.2 Plan de Rodaje	6

1.7.3	Storyboard.....	7
1.7.4	Presupuesto de la Producción	7
1.8	PRODUCCIÓN	7
1.8.1	Tipos de Planos.....	8
1.8.2	Planos Según las Angulaciones de la Cámara	9
1.8.3	Equipo de Producción.....	10
1.9	Posproducción	13
1.9.1	Grafismo	14
1.10	DISEÑO MULTIMEDIA	15
1.10.1	Elementos Multimedia.....	16
1.11	Video Instruccional	17
1.12	Interactividad	17
1.13	Didáctica	18
1.13.1	El Juego.....	18
1.14	El Desarrollo de Habilidades Psicomotrices	19
1.15	Tradición.....	20
1.16	Historia de los Juegos Tradicionales	20
1.16.1	Juegos Tradicionales.....	21
1.16.2	Características de los juegos tradicionales.....	21
1.16.3	Lista de los juegos tradicionales más populares del Ecuador	22
1.17	El color en los niños	29
1.18	Tipografía en los Niños	29
CAPITULO II		30
2.	ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS	30
2.1	Filosofía Institucional	30
2.1.1	Misión de la Unidad Educativa “Emilio Terán”	30
2.1.2	Visión.....	31
2.2	Métodos de Investigación	32
2.2.1	Método Inductivo.....	32
2.2.2	Método Descriptivo	32

2.2.3	Método Hipotético Deductivo	32
2.3	Tipos de Investigación	32
2.3.1	Investigación de Campo.....	32
2.3.2	Investigación Bibliográfica.....	32
2.3.3	Investigación Aplicada	33
2.4	Técnicas de Investigación	33
2.4.1	La Encuesta.....	33
2.4.2	La Entrevista.....	33
2.5	Población y Muestra	34
2.6	Presentación de resultados	36
2.7	Análisis e interpretación de resultados de las entrevistas	47
2.8	Operacionalización de Variables	48
2.9	Hipótesis.....	48
2.9.1	Verificación de la Hipótesis.....	49
CAPÍTULO III.....		50
3. PROPUESTA		50
3.1	Presentación de la Propuesta	50
3.2	Justificación	51
3.3	Objetivos de la Propuesta.....	52
3.3.1	Objetivo General.....	52
3.3.2	Objetivos Específicos	52
3.4	Desarrollo de la propuesta.....	53
3.4.1	Diseño del isologo para los juegos tradicionales.	54
3.4.1.1	<i>Bocetaje y Selección del Isologo.</i>	54
3.4.1.2	<i>Selección del Isologo.</i>	54
3.4.1.3	<i>Técnica de Ilustración Digital.</i>	55
3.4.1.4	<i>Justificación del Isologo.</i>	55
3.4.1.5	<i>Construcción Geométrica.</i>	56
3.4.1.6	<i>La Normalización Gráfica.</i>	56
3.4.1.7	<i>Restricciones del Isologo.</i>	57
3.4.1.8	<i>Aplicaciones en color.</i>	57

3.4.1.9	<i>Justificación cromática del Isologo</i>	58
3.4.1.10	<i>Justificación tipográfica del Isologo.</i>	59
3.4.2	Diseño del isologo de la productora	60
3.4.2.1	<i>Bocetaje y selección del isologo</i>	60
3.4.2.2	<i>Selección del isologo</i>	60
3.4.2.3	<i>Técnica de la Ilustración Digital.</i>	61
3.4.2.4	<i>Justificación del isologo</i>	61
3.4.2.5	<i>Construcción Geométrica.</i>	62
3.4.2.6	<i>Normalización Gráfica.</i>	62
3.4.2.7	<i>Restricciones del isologo</i>	63
3.4.2.8	<i>Aplicaciones en color</i>	63
3.4.2.9	<i>Justificación cromática del isologo.</i>	64
3.4.2.10	<i>Justificación tipográfica del isologo.</i>	65
3.5	Estructuración de Guiones	66
3.5.1	Guion literario.....	66
3.6	EDICIÓN	97
3.6.1	Animación de Intro	97
3.6.1.1	<i>Productora Aves.</i>	97
3.6.1.2	<i>Intro del Isologo.</i>	98
3.6.1.3	<i>Animación de los juegos que se van a tratar.</i>	99
3.6.1.4	<i>Bocetaje de Cada Juego.</i>	99
3.6.1.5	<i>Ilustración de Cada Juego</i>	100
3.6.1.6	<i>Presentación de cada juego.</i>	102
3.6.1.7	<i>Animación de los materiales que se van a necesitar.</i>	102
3.7	Edición De Video	103
3.7.1	Elección de la gama cromática para el video instruccional	104
3.7.2	Elección de la tipografía para el video instruccional	104
3.8	Edición de Audio	105
3.9	Créditos	106
3.10	Diseño de la portada y caja del CD	107
3.11	Resultados Obtenidos de la Propuesta	110
3.12	Costos de la Propuesta	111

3.12.1	Costos Directos e Indirectos	111
3.12.2	Presupuesto Para la Aplicación de la Propuesta	113
CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES.....		115
GLOSARIO		117
BIBLIOGRAFÍA.....		118
ANEXOS.....		121

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA N° 1 POBLACIÓN	34
TABLA N° 2. ENCUESTA	35
TABLA N° 3. ENTREVISTAS	35
TABLA N° 4. HA ESCUCHADO HABLAR	36
TABLA N° 5. CONOCIMIENTO	37
TABLA N° 6. A TRAVÉS DE QUIÉN.....	39
TABLA N° 7. PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES	40
TABLA N° 8. LUGAR QUE PRÁCTICA	41
TABLA N° 9. CON QUIEN JUEGA	42
TABLA N° 10. ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES.....	43
TABLA N° 11. PREFIERE	45
TABLA N° 12. PARTICIPACIÓN	46
TABLA N° 13. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES	48
TABLA N° 14. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL ISOLOGO	58
TABLA N° 15. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL ISOLOGO	64
TABLA N° 16. VESTUARIO DEL ELENCO.....	70
TABLA N° 17. GUION TÉCNICO.....	72
TABLA N° 18. COSTOS DIRECTOS	111
TABLA N° 19. COSTOS INDIRECTOS	112
TABLA N° 20. PRESUPUESTO GENERAL.....	112
TABLA N° 21. RECURSOS TECNOLÓGICOS.....	113
TABLA N° 22. RECURSOS HUMANOS	113
TABLA N°23. PRESUPUESTO GENERAL DE LA APLICACIÓN.....	114

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

ILUSTRACIÓN N° 1: BOCETO DEL ISOLOGO	54
ILUSTRACIÓN N° 2: SELECCIÓN DEL ISOLOGO	54
ILUSTRACIÓN N° 3: DIGITALIZACIÓN E ILUSTRACIÓN.....	55
ILUSTRACIÓN N° 4: JUSTIFICACIÓN DEL ISOLOGO.....	55
ILUSTRACIÓN N° 5: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA	56
ILUSTRACIÓN N° 6: NORMALIZACIÓN GRÁFICA	56
ILUSTRACIÓN N° 7: RESTRICCIONES DEL ISOLOGO	57
ILUSTRACIÓN N° 8: APLICACIÓN SOBRE COLOR.....	58
ILUSTRACIÓN N° 9: BOCETO DEL ISOLOGO	60
ILUSTRACIÓN N° 10: SELECCIÓN DEL ISOLOGO	60
ILUSTRACIÓN N° 11: ILUSTRACIÓN DEL ISOLOGO	61
ILUSTRACIÓN N° 12: JUSTIFICACIÓN DEL ISOLOGO.....	61
ILUSTRACIÓN N° 13: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA DEL ISOLOGO..	62
ILUSTRACIÓN N° 14: NORMALIZACIÓN DEL ISOLOGO	62
ILUSTRACIÓN N° 15: RESTRICCIONES DEL ISOLOGO	63
ILUSTRACIÓN N° 16: APLICACIÓN SOBRE COLOR.....	63
ILUSTRACIÓN N° 17: INTRO DE LA PRODUCTORA AVES	98
ILUSTRACIÓN N° 18: INTRO DEL ISOLOGO DE JUEGOS TRADICIONALES.....	98
ILUSTRACIÓN N° 19: ANIMACIÓN DE TODOS LOS JUEGOS QUE SE VAN A TRATAR.....	99
ILUSTRACIÓN N° 20: BOCETAJE DE CADA JUEGO	100
ILUSTRACIÓN N° 21: ILUSTRACIÓN DE CADA JUEGO	101
ILUSTRACIÓN N° 22: PRESENTACIÓN DE CADA JUEGO.....	102

ILUSTRACIÓN N° 23: ANIMACIÓN DE LOS MATERIALES.....	103
ILUSTRACIÓN N° 24: EDICIÓN DE VIDEO	103
ILUSTRACIÓN N° 25: TIPOGRAFÍA DEL VIDEO INSTRUCCIONAL	105
ILUSTRACIÓN N° 26: EDICIÓN DE AUDIO.....	105
ILUSTRACIÓN N° 27: CRÉDITOS DEL VIDEO INSTRUCCIONAL	106
ILUSTRACIÓN N° 28: BOSQUEJO PORTADA DEL CD.....	107
ILUSTRACIÓN N° 29: PORTADA SEMITERMINADA DEL CD.....	107
ILUSTRACIÓN N° 30: PORTADA FINAL DEL CD	108
ILUSTRACIÓN N° 31: BOSQUEJO ESTUCHE DEL CD.....	108
ILUSTRACIÓN N° 32: ESTUCHE SEMITERMINADO DEL CD.....	109
ILUSTRACIÓN N° 33: ESTUCHE FINAL DEL CD	109

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO N° 1. HA ESCUCHADO HABLAR	36
GRÁFICO N° 2. CONOCIMIENTO	37
GRÁFICO N° 3. A TRAVÉS DE QUIÉN	39
GRÁFICO N° 4. PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES	40
GRÁFICO N° 5. LUGAR QUE PRÁCTICA	41
GRÁFICO N° 6. CON QUIEN JUEGA	42
GRÁFICO N° 7. ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES	43
GRÁFICO N° 8. PREFIERE	45
GRÁFICO N° 9. PARTICIPACIÓN	46

TEMA: “ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

RESUMEN

Esta investigación tiene como objetivo rescatar los juegos tradicionales del Ecuador mediante la elaboración de un video instruccional para lo cual se ha recopilado y se ha seleccionado la información referente a los juegos más populares de forma clara concreta, precisa además se encuentra presentada mediante software de Diseño Gráfico y Multimedia para cubrir la necesidad audiovisual de los juegos tradicionales del Ecuador, se ha aplicado una serie de animaciones, ilustraciones, audios, videos y texto con el propósito de incentivar a los niños y niñas a persuadir la información de manera dinámica y entretenida, la elaboración del video instruccional es un valor agregado para los niños, niñas y docentes de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, mediante este recurso tecnológico tienen la oportunidad de conocer muchos más juegos que eran por mucho tiempo desconocidos e ignorados, dentro de la Institución. El video instruccional fue un aporte muy importante para la Unidad Educativa porque ahora disponen de material que contiene juegos tradicionales propios de Ecuador. A través de la socialización y la práctica se observó la aceptación de los juegos donde se determinó un interés positivo hacia lo tradicional permitiendo el rescate de la práctica lúdica y generando una integración grupal entre niños y niñas.

Palabras claves: Video instruccional- juegos tradicionales-lúdica-integración grupal.

TOPIC: Development of an instructional video about traditional games for its briefing and interacting among children at Emilio Terán Educational Unit in Salcedo Canton during 2015-2016 period.

ABSTRACT

This research aims to rescue the traditional games of Ecuador by developing an instructional video. Information regarding the most popular games has been collected and selected. This information is presented clearly and accurately by using Multimedia and Design graphic Software in order to cover the audiovisual needs for traditional Ecuadorian games. Series of animations, illustrations, audio, video and text has been implemented in order to encourage children to persuade the information in a dynamic and entertaining way. The development of instructional video is an educative tool to children and teachers from the Emilio Terán Educative Institution because by this technological resource, they have the opportunity to know many traditional games that were unknown and ignored for a long time. The instructional video is a very important contribution to the institution because teachers have a material that contains traditional Ecuadorian games. Through socialization and practice, it was possible to determine the children's positive attitudes to games. This allowed the rescue of playful practice which generates group interaction among boys and girls.

Keywords: Instructional Video – traditional games – playful - group interaction.



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

AVAL DE TRADUCCIÓN

En calidad de Docente del Idioma Inglés del Centro Cultural de Idiomas de la Universidad Técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que: La traducción del resumen de tesis al Idioma Inglés presentada por la señorita Egresada de la Carrera de Ing. en Diseño Gráfico Computarizado de la Unidad Académica de Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas:

ARAUJO ESPÍN ADRIANA VANEZA, cuyo título versa “**ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016**”. Lo realizó bajo mi supervisión y cumple con una correcta estructura gramatical del Idioma.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad y autorizo al peticionario hacer uso del presente certificado de la manera ética que estimaren conveniente.

Latacunga, Junio del 2016

Atentamente,

Mg. Fabiola Cando

DOCENTE DEL CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS

C.I. 0502884604

XX

INTRODUCCIÓN

La Unidad Educativa “Emilio Terán” cada día va perfeccionando los métodos de enseñanza en las diferentes asignaturas, pero sin existir motivación suficiente en la recreación de habilidades motrices en los niños, mediante juegos tradicionales, que ayuden a la integración grupal.

Hoy en día, la tecnología ha evolucionado de manera impresionante, tomando una buena aceptación, mediante esta herramienta se puede conocer cosas que antes se ignoraba. La multimedia permite crear contenidos por medio de herramientas gráficas como imágenes, textos, audio y video logrando captar de manera más efectiva la información que se recibe, estimulando los sentidos, haciendo que los niños estén mucho más alerta y receptivos.

La tesis está estructurada en tres capítulos:

En el Capítulo I: Se da a conocer los fundamentos teóricos de la investigación, así como también, la información sobre las herramientas que se utilizan en la aplicación del proyecto.

En el Capítulo II: Se presenta la interpretación, graficación y análisis de los resultados obtenidos mediante los instrumentos de investigación, encuesta y entrevista.

En el Capítulo III: Se detalla la propuesta de cada uno de los procesos lógicos y prácticos que se van a utilizar durante todo el desarrollo del video instruccional.

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

1.1 Diseño

SAMARA, Timothy (2008) explica: “Diseñar es más que, ordenar e incluso editar, es añadir valor y significado. Diseño es un sustantivo y una forma verbal. Es el principio, el fin, es el proceso y el producto de la imaginación”. (pág. 6)

Según el autor SHARDISON, Carlos (2004): El diseño, se define como el “Proceso o labor (proyectar, coordinar, seleccionar y organizar) de un conjunto de elementos mismos que están dispuestos para producir objetos visuales que serán destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados”. (Pág. 35).

Según el argumento de la tesista, el diseño es un proceso gráfico, que permite dar soluciones a una necesidad de manera estética o funcional, como en la presente investigación, se busca dar solución a la práctica lúdica en los niños y niñas, mediante la transmisión de un mensaje claro y preciso.

1.2 Diseño Gráfico

BUSTOS, Gabriela (2012) expresa:

El diseño gráfico es la acción de concebir, programar, proyectar y realizar comunicaciones visuales producidas por los medios, las mismas que están destinadas a transmitir mensajes específicos a grupos determinados. La tarea del diseñador gráfico es proveer las respuestas correctas a los problemas de comunicación visual de cualquier orden y en cualquier sector de la sociedad. (Pág.8).

Según REINOSO, Nelson, (2012) “El diseño gráfico, constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales”. (Pág.24).

La tesista argumenta, el diseño gráfico, comunica contenidos de diferente tipo expresando mensajes visuales, los mismos que suelen ser estáticos o animados, son transmitidos a través de diversos medios comunicativos y están dirigidos a un público objetivo.

1.3Diseño Social

Según el autor PAPANЕК, Víctor (1973):

El diseño social está basado en la creación de nuevas plataformas de comunicación, interacción, intercambio y desarrollo, que huyen de la simple protesta para buscar soluciones a través del diseño. Sus intervenciones quieren fomentar el debate social, el planteamiento de problemas y a su vez dotar de nuevos espacios y herramientas. (pág. 8)

Según el autor GONZÁLEZ, Manuel (2007):

El diseño social es el diseño que contribuye al mejoramiento del planeta y al bienestar de sus habitantes. El objetivo es trabajar juntos para encontrar soluciones a situaciones sociales a través del diseño, mientras proveamos un sentido de involucramiento y solidaridad mundial. (pág. 2)

El objetivo principal del diseño social es satisfacer una necesidad humana, para mejorar la calidad de vida e independencia de los grupos sociales, buscando que el diseño sea multidisciplinario y no lineal es decir que tenga un beneficio directo y sobre todo que se utilice la menor cantidad de recursos. El diseño Social al ser una actividad profesional no se enmarca en el mundo de la caridad ni del trabajo voluntario sino de la contribución profesional, así como se plantea en la investigación contribuir con juegos y enseñanzas.

1.4 Diseño Colaborativo

Según VEERMAN y VELDHUIS-Diermanse (2001) Expresan:

Desde una perspectiva constructiva puede verse el Diseño Colaborativo, como uno de los métodos pedagógicos que pueden estimular a los estudiantes para negociar la información y discutir problemas complejos desde diferentes perspectivas, además la colaboración con otros estudiantes provoca la actividad, hace el aprendizaje más realista y estimula la motivación. (Pág. 18)

SANDERS, E. (2006) “El co-diseño o diseño colaborativo se refiere a cómo se aplica la creatividad colectiva a través de toda la duración de un proceso de diseño”. (Pág.1)

La tesista argumenta, el diseño colaborativo, puede ayudar a conseguir los objetivos planteados, mediante una integración óptima y eficaz a través de una discusión, debate u opinión donde se pueda motivar a la expectativa de actuar de forma autónoma donde se ve reflejada la voluntad de gobernar antes que formar parte de un gobierno.

1.5 Metodología de Jorge Frascara

FRASCARA, Jorge (2006): Expresa que “Todo proyecto de comunicación visual, requiere de una secuencia de pasos, que pueda aplicarse a todo proyecto de comunicación visual”. (pág. 95)

Según el análisis de la tesista, para elaborar un proyecto visual, es necesario seguir una secuencia de pasos, empezando por definir el problema, buscar información, establecer objetivos, definir el canal por el cual se quiere llegar al cliente, elaboración del producto, presentación, supervisión y evaluación si se cumple con estos pasos estamos por el buen camino y el diseño será funcional.

1.6 Producción Audiovisual.

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “Es el resultado de la combinación de varias necesidades, industriales, comerciales, de entretenimiento, culturales o artísticas. Debido a la importancia del proceso de producción, el modo de organizarlo será primordial para el éxito o fracaso de la obra”. (Pág. 151)

Según el análisis de la tesista, en toda producción es fundamental partir de una necesidad para dar solución, hay que elaborar un plan de trabajo, donde se delimite qué se grabará, quién estará presente, dónde tendrá lugar, cuándo se hará y cómo se realizará, con el propósito de tener clara la idea y no fracasar en ella.

1.7 Etapas de la Producción

1.7.1 Preproducción

Según el autor BARROSO, Jaime (2008):

Es una etapa de tanteo, previa a la preparación propiamente dicha de la producción, con frecuencia el productor y el guionista, y a veces el director, se involucran en desarrollar una idea mientras que buscan financiación y apoyos. En un alto porcentaje de casos quedara en simple proyecto puesto en marcha, pero nunca llegara a prepararse realmente. (Pág. 153)

Según el análisis de la tesista, la preproducción agrupa las actividades previas al rodaje comprende desde el momento en el que nace la idea y establece el tipo de target al que va ir dirigido el producto, en esta primera etapa se contratan los equipos técnicos, artísticos, de edición, de vestuario, de maquillaje, etc.

En esta etapa se planifica todo aquello que será indispensable para empezar con el rodaje a continuación se detallará cada uno de ellos:

– **El guion literario**

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “La escritura es la herramienta básica del cine y de la televisión. SI NO HAY TEXTO, NO HAY PROGRAMA. No importa lo espontáneo que pueda parecer, lo que se define es que detrás hay un guion”. (pág. 55)

Un guion literario describe aquello que se mostrará y escuchará en el video así como las escenas, las acciones, diálogos, el entorno. Aunque no se especifican con precisión los pormenores de la producción esto se lo hará en el guion técnico, lo que asegura un buen guion literario es el éxito o el fracaso de la producción.

– **La Idea**

Según el autor CASTILLO, José (2013):

Sin idea no hay historia pero siempre es posible estropear una buena idea si no sabemos contarla. Hay que atrapar ese chispazo que es el embrión de cualquier narración hacerla interesante, ya que su obra no estará dirigida a un lector, sino al espectador. (pág. 27)

Según el análisis de la tesista, para llevar a flote una idea es indispensable saber con qué recursos se cuenta, si no es así entonces se crea un reto poder desarrollarla. Una idea nace de un pensamiento o de alguna historia vivida, debe ser escrita en pocas líneas.

– **Sinopsis**

Es un texto de dos o tres líneas, que cuenta de que se trata la película, da a conocer el conflicto principal, el protagonista, antagonista y el desenlace esto se lo realiza para que el personal especializado y ejecutivo como directores y productores, pueda leer rápidamente y entender de qué se trata.

– **Argumento**

Es una historia mucho más detallada, busca contar toda la historia aquí se incluyen los personajes principales y secundarios y las diferentes locaciones

donde sucederán los conflictos y desenlaces, al leer esta narración se establece una idea mucho más clara de lo que se quiere contar.

– **Tratamiento**

Se trata de una fase más desarrollada de elaboración del guion, la historia es contada en aproximadamente dos o tres páginas en una descripción detallada de la acción de la película, en continuidad se escribe de manera pormenorizada, donde se presentan a los personajes y sus relaciones y los espacios donde ocurre la acción.

1.7.2 Plan de Rodaje

Según el autor CASTILLO, José (2013): “Es un documento realizado por el productor que planifica y organiza la fase de rodaje”. (pág. 65)

Según el análisis de la tesista, un plan de trabajo es un documento que especifica, el número de planos, escenas o secuencias a rodar por día, de la misma manera la participación de los actores.

– **Guion técnico o fotográfico**

Es la planificación de guion literario con los ajustes necesarios a la puesta en escena y los diálogos para que la historia tenga un ritmo narrativo de detalles útiles, para el propio director, como para los encargados de imagen y sonido.

– **Secuencias del guion**

Para que sea entendido por los especialistas de producción debe contener, una secuencia coherente, se considerara lo siguiente:

- Número de secuencia
- Planos numerados según la cronología de la narración.
- Las especificaciones técnicas de cada plano así como la duración.
- (Storyboard) Representación dibujada de cada plano a utilizar.

- Descripción de lo que ocurre en el plano así como el lugar, personajes que aparecen, y todo lo que sucede.
- Descripción de la música, diálogos, ruidos ambientales y sonidos generados todo en cuanto a sonido.

1.7.3 Storyboard

Según el autor ESPINOZA, Susana (2005): “Es un guion gráfico donde se visualizan los momentos claves de la acción que se tiene que filmar, bocetados en dibujos, con las debidas informaciones respecto al audio también”. (Pág. 165)

Según el análisis de la tesista, un storyboard son figuras esquemáticas o ilustraciones completas, es realizado necesariamente para detallar el tipo de ángulo a utilizar en determinada escena así como el tipo de encuadre. Durante el rodaje, el Storyboard debe estar siempre junto a los directores y sobre todo junto al realizador, para que tengan claro la toma a realizar.

1.7.4 Presupuesto de la Producción

Hace referencia al capital que será dividido entre las necesidades del personal técnico, equipo de producción, alquiler de equipo, transporte, alimentación entre otros.

1.8 PRODUCCIÓN

La creatividad plasmada en papel empieza a tener forma, color y movimiento.

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “Es la célula seminal del producto audiovisual; es la iniciativa y el motor de la realización”. (pág. 108)

Según el análisis de la tesista, la producción es aquella etapa en donde se pone en práctica, todas las ideas creadas en la preproducción, con el propósito de crear un producto de calidad.

1.8.1 Tipos de Planos

Cada realizador decide qué tipo de plano va a utilizar para plasmar una emoción o un hecho concreto.

Según el autor CASTILLO, José (2013): “La decisión de emplear un tamaño de plano u otro la toma el realizador en función del efecto dramático que pretenda conseguir dentro del discurso narrativo”. (Pág. 531)

A continuación se analizarán los tipos de planos.

– Gran plano general o vista general (G.P.G.)

En este plano predomina el medio ambiente, establece una relación poco personal e imparcial entre el espectador y los personajes, puede aportar gran cantidad de datos que sitúan la acción.

– Plano General (P.G.)

Se presenta al personaje de cuerpo entero en el escenario en que se desarrolla la acción, por ejemplo un paisaje o un personaje caminando solo, a lo lejos de un desierto, se puede integrar un personaje o varios, eso no tiene ninguna restricción.

– Plano Medio (P.M.)

Permite captar gestos corporales amplios y relacionar personajes en aproximación.

Dentro de este grupo se encuentran “los planos medios largos”, cortan al personaje por la cintura.

Los “planos medios cortos” (Cortan por el pecho), su interés se sitúa entre la descripción ambiental y la fuerza dramática de los planos cercanos.

– Plano Americano (P.A.)

Conocido como plano 3/4 consiste en encuadrar al personaje desde la cabeza hasta las rodillas, este tipo de plano detalla la acción, es muy utilizado en las películas

del Oeste especialmente en los duelos cuando se aprecia a su personaje y su pistola antes de ser disparada.

– **Primer Plano (P.P.)**

Enmarca el rostro del personaje y parte de los hombros es un plano que sirve para mostrar las emociones o estado de ánimo del personaje y sus reacciones ante lo que está sucediendo. Este tipo de plano es utilizado dentro del mundo televisivo.

– **Primerísimo Primer Plano (P.P.P.)**

Sirve para centrar la mirada en un punto del personaje o de la escena, así como una mano, unos labios, etc. Este tipo de plano, permite resaltar con mayor precisión una parte del cuerpo humano.

– **Plano detalle (P.D.)**

Este tipo de plano muestra claramente un objeto, o una persona, permitiendo que no pase desapercibida por el espectador. Se trata de destacar un objeto que podría tener un significado importante en el desarrollo del relato audiovisual. Ejemplo el detalle de una mano con un cigarrillo.

1.8.2 Planos Según las Angulaciones de la Cámara

Según el autor CASTILLO, José (2013): “La ubicación de la cámara es la decisión clave, no lo es menos la altura que está tenga respecto al personaje, es decir, el ángulo que forme el eje de la cámara con la horizontal”. (Pág. 534)

– **Normal**

Este tipo de plano se consigue al trazar una línea vertical imaginaria desde la mirada del sujeto, hacia el lente de la cámara quedando a la misma altura.

– **Picado**

Se considera un plano picado cuando la cámara se coloca por encima de la mirada del personaje, dando sensación de inferioridad este tipo de plano se utiliza para transmitir sentimientos de compasión o inferioridad.

– **Contrapicado**

Este plano da la sensación psicológica de engrandecimiento, cuando un personaje se siente de mayor importancia, más poder o más tamaño. Se consigue colocando la cámara a 45 grados desde el suelo hacia el sujeto.

– **Plano Aéreo**

Es realizado desde un avión o helicóptero, resulta necesario en el caso de una determinada locación en exteriores cuando se vuelva imposible el uso de la grúa o cuando se precisa una espectacular toma panorámica de una zona.

– **Cenital**

La cámara se sitúa sobre el personaje u objeto, desde la parte superior es decir desde el cielo con mirada hacia abajo, un claro ejemplo de la utilización de este tipo de angulación es cuando se observa una operación.

1.8.3 Equipo de Producción

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “La descripción y los puestos de trabajo que intervienen en un proceso de producción audiovisual y las funciones y contenidos de cada una de las categorías más frecuentes en el sistema productivo audiovisual han sido profunda y prolijamente estudiados”. (pág. 108)

– **Director**

Hombre o mujer responsable del proceso de filmación aporta ideas, obtiene financiación, tiene la capacidad de tener la primera y la última palabra, controla todos los aspectos que rodean la preproducción, producción y posproducción

– **Asistente de dirección**

Apoyo fundamental del director, se ocupa que todo siga avanzando sin problemas, y de comunicarse con el resto del equipo en nombre del director, está en sus manos el funcionamiento eficaz y eficiente del rodaje.

– **Productor**

Se encarga de administrar y gestionar los recursos financieros y administrativos de toda la producción, debe estar en la capacidad de visionar las necesidades del film antes, durante y después.

– **Argumentista**

Es la persona que escribe la trama principal de la historia, esta etapa es previa al guion tan solo aporta con esta descripción.

– **Guionista**

Se hace responsable de la escritura del guion, expone los pormenores de las acciones, situaciones de los personajes, diálogos y describe el tipo de escenario, a veces, el propio director asume este papel de ser guionista y actor a la misma vez.

– **Supervisor de guión (script)**

Controla la continuidad entre planos, el script se convierte en el segundo par de ojos del director, debe fijarse en detalles más que en el encuadre así como los movimientos, posiciones de cada personaje, accesorios y vestuario, cada cambio que se realiza durante el rodaje es anotado por el script, a fin de encontrar errores de guion que podrían complicar la posproducción de video.

– **Camarógrafo**

Los camarógrafos se ocupan de manejar las cámaras dentro de una producción. Cuando toman decisiones, las toman conjuntamente con el director, así como ubicación de la cámara, iluminación, encuadre, las decisiones son tomadas de acuerdo a los objetivos de la producción.

– **Realizador**

Dirige la filmación y el montaje, tiene conocimientos de imagen, planos, fotografía y una visión artística de la puesta en escena, colabora con el decorador, el diseñador de vestuario, el caracterizador y el compositor, está presente en las locaciones realiza sugerencias y cambios, el trabajo que realiza es minucioso con el único propósito de entregar un buen producto audiovisual.

– **Jefe técnico de iluminación**

Su función es dirigir la colocación de las luces y los filtros. Es el encargado de revisar el entorno en el que se va a trabajar, para transformarlo o afinarlo de acuerdo a la escena que se vaya a rodar.

– **Maquillaje**

Es el arte de aplicación de cremas, pinturas sobre el cuerpo, rostro y otra zonas para alterar su apariencia, de acuerdo a los requerimientos del director se realiza modificaciones más radicales sobre la apariencia física del personaje, mediante la utilización de prótesis y elementos ortopédicos que contribuyen a crear una apariencia de envejecimiento o deformaciones morfológicas.

– **Vestuario**

Esta función es asumida por una o varias personas, se encargan de vestir a los intérpretes del film, el vestuario utilizado durante el rodaje, no necesariamente debe ser comprado, sino creado por la creatividad de los vestuaristas.

– **Sonidista**

Es el encargado de capturar el sonido del film en la mejor calidad. Muchas de las veces tienen su propio equipo humano y técnico para desarrollar la delicada labor de captar el sonido efectuado en el preciso momento del rodaje o sino recrear en el estudio de sonido.

– **Grafista o diseñador gráfico.**

Se encarga de elaborar ilustraciones, rótulos, mapas, cabeceras de programas cortinas, etc. Mediante la ayuda de programas de retoque gráfico y animación.

– **Supervisor musical**

El rastreará las posibles grabaciones de un mismo tema y gestionará sobre derechos de autor, podrá asesorar al director sobre la conveniencia de utilizar algunos temas para el film.

– **Montajista**

Es el encargado de manipular las imágenes capturadas en la cámara y convertirlas en una narración audiovisual, esta persona trabaja directamente con el guion y con los directores. Su trabajo, por lo general, se desarrolla en un computador donde se carga los videos, para luego cortar y ordenarlos de acuerdo al guion.

– **Ayudante de montaje**

Se ocupa de revisar minuciosamente y separar la toma por claqueta y facilitar al montador las que requiera durante el proceso de montaje.

1.9 Posproducción

Es la etapa final de una producción audiovisual.

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “Es un proceso que tiene lugar después de haber completado el film, documental, reportaje, etc. En este paso se realiza la edición de video y audio, se añade títulos, se crea efectos digitales, dejándolo listo para su distribución o comercialización”. (Pág. 153)

Una vez que se tiene las imágenes, la música y, por supuesto, el guion. Es necesario convertir todos los elementos en una obra final, esta última etapa consiste en seleccionar todo el material grabado y proceder a la edición y al montaje para posteriormente obtener el producto final y expandirlo hacia un determinado target.

– **Edición lineal**

El término montaje lineal se aplica a la edición en vídeo, la cinta de vídeo exige trasladarse secuencialmente a través de toda la acción y a veces cambiar de cinta para encontrar la escena que se desea, lo que conlleva a utilizar demasiado tiempo por lo mismo se requiere de mucha técnica para no cometer errores.

– **Edición no lineal**

Facilita enormemente el trabajo, porque permite el acceso directo a las imágenes y su incorporación en cualquier punto del montaje, gracias a los ordenadores que han venido evolucionando.

– **Montaje de imagen**

Conocido como la edición de video, primero se revisa el material a la par con el guion, este ayudara a ordenar el material grabado y a clasificar por secuencias, escenas y planos, para posteriormente editar.

– **Montaje de Audio**

Al igual que el montaje de imagen, consiste en ordenar el material de sonido registrado en la realización, además de combinar señales sonoras, voz hablada y cortinas musicales que logren llamar la atención del público.

1.9.1 Grafismo

Según el autor BARROSO, Jaime (2008): “También denominado infógrafo, es responsable de la elaboración de rótulos, ilustraciones, gráficos escalares, cabeceras de programas de fotoanimación y combinación de capas, ráfagas, cortinas, etc. Mediante la utilización de computadoras de diseño asistido y programas de retoque gráfico y animación”. (Pág. 153)

– **Letras y títulos**

Son incorporados por los grafistas aquellas personas encargadas de incorporar rótulos o títulos ellos deberán precisar el título del film, créditos iniciales, roll final, subtítulos informativos, etc. Con las indicaciones sobre el lugar y estilo, el grafista deberá diseñar las letras y rótulos requeridos con o sin animaciones por lo general este último paso dentro de la posproducción se lo realiza al final.

– **Tipografía**

Es la manera de crear ideas escritas que reciben una forma visual, tiene personalidad propia para transmitir un mensaje y emociones, así como tristeza, alegría, odio, una tipografía puede ser formal o informal de acuerdo al público que se esté dirigiendo, en un video instruccional es de gran ayuda la utilización de una tipografía clara, porque se busca explicar actividades que no se conocen.

1.10 DISEÑO MULTIMEDIA

Según GORDON, Maggie y GORDON, Bob (2007) expresan que:

Multimedia es un término amplio que engloba cualquier medio de comunicación que combine el uso de sonido, gráficos e imágenes en movimiento, generalmente implica cierto tipo de interactividad que lo distingue de las simples producciones de video. Rápidamente empieza a formar parte de nuestra vida cotidiana, con el surgimiento de la televisión digital interactiva, así como los teléfonos móviles más avanzados, y los puntos de información con pantallas táctiles. (Pág. 166, 171)

Según FERNÁNDEZ, Joaquín (2005): “El diseño multimedia permite la combinación de diferentes medios interactivos que pueden ser controlados participativamente por el usuario”. (Pág. 22)

De acuerdo a la definición la tesista argumenta, que el diseño multimedia, es una herramienta tecnológica, que permite dar a conocer un mensaje de manera más efectiva, combinando elementos como texto, imágenes, fotografías, videos, creando un vínculo de interés y dinamismo visual en el usuario.

1.10.1 Elementos Multimedia

Según el autor PEÑA, Claudio (2010): “Cualquier aplicación, documento o sistema multimedia está constituido por elementos informativos de diferente naturaleza, para presentar información que emplea una combinación de texto, sonido, imágenes, vídeo y animación”. (Pág. 112)

- **Texto:** Son mensajes lingüísticos codificados mediante signos procedentes de diferentes sistemas de escritura, en los productos multimedia el texto es el elemento más utilizado.
- **Sonido:** Es el elemento que estimula los sentidos del usuario, facilitando la comprensión de la información, los sonidos pueden ser locuciones orientadas a completar el significado de las imágenes, música y efectos sonoros para conseguir un efecto cautivador en el usuario.
- **Imagen:** Son representaciones visuales estáticas, generadas por copia o reproducción del entorno. Son digitales están codificadas y almacenadas como mapas de bits y compuestas por conjuntos de píxeles, el medio que más utiliza imágenes es la multimedia con el propósito de transmitir información.
- **Vídeo:** Presentación de una serie de imágenes por segundo, creando en el observador la sensación de movimiento, estas pueden estar acompañadas por sonidos y efectos especiales manipulados previamente en un software.
- **Animaciones:** Consiste en la presentación de un número de gráficos por segundo, agregando un impacto visual dando la sensación de movimiento en el cual expresa una acción determinada.

Según la definición la tesista, los elementos multimedia son una herramienta tecnológica muy útil ayuda a transmitir mensajes por medio de imágenes, sonidos, texto, animaciones y videos, con el propósito de presentar información sobre un tema en general; al combinar estos elementos se genera dinamismo e interacción

con el público objetivo al que está siendo dirigido este producto audiovisual, en esta investigación los niños son los principales protagonistas y beneficiarios directos de este producto.

1.11 Video Instruccional

Según el autor BAEZ, Gloria (2007): “Video educativo que ejemplifica la metodología a seguir”. (Pág. 321)

MORTERA, Fernando (2001): “Es el arte y ciencia aplicada en crear un ambiente instruccional claro y efectivo, ayuda al alumno a desarrollar capacidades para lograr ciertas tareas”. (Pág. 12).

Según la argumentación de la tesista, define que las ventajas en los niños son numerosas, porque está constituido de imágenes y sonidos que ayudan al alumno a comprender mejor el tema, logrando un aprendizaje significativo, en el caso de no haber quedado claro, se puede repetir cuantas veces se desee hasta que esté comprendido, ofrece la posibilidad de realizar actividades de comprensión mucho más cercanas a la realidad.

1.12 Interactividad

Según COSME, Rocchio (2004): “Interactividad es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario y un sistema (informático, video u otro)”. (Pág. 6)

Según MARTINEZ, Rodrigo (2014): “La interactividad es conceptualizada como una condición de diálogo entre un usuario y el objeto de aprendizaje (alumno y computadora)”. (Pág. 52)

Según la definición de la tesista, la interactividad es una ventaja que brinda al usuario la capacidad de formar parte en el desarrollo de un medio informativo, así como un video que explique determinada actividad y los niños lo realicen con facilidad, mejorando las posibilidades de trabajo y aprendizaje.

Este adjetivo alude a la relación que existe entre un usuario y un sistema informativo, busca establecer contacto directo entre los dos, la definición interactividad, es utilizada recientemente gracias a los avances tecnológicos.

1.13 Didáctica

DE LA TORRE, Francisco (2005) Expresa:

Se puede definir a la didáctica como técnica que se emplea para mejorar de manera eficiente y sistemática el proceso de enseñanza-aprendizaje. Muy vinculada con otras ciencias pedagógicas, como la organización escolar y la orientación educativa. Los componentes que interactúan en el acto de la didáctica son: el docente o profesor, el discente o alumnado, el contenido materia, el contexto del aprendizaje y las estrategias metodológicas o didácticas. (pág. 16).

CANDAU, María (1987): “Es el método adecuado y eficaz para dirigir al educando al progreso y adquisición de hábitos, técnicas de formación. El inculcador como mediador ejerce la orientación del educando, para que llegue a alcanzar los objetivos planeados en la educación”. (pág. 14)

Según el análisis de la tesista, la didáctica contribuye a la enseñanza-aprendizaje conduce al educando a adquirir mayor conocimiento, hábitos y técnicas de formación, dentro del área educativa, con estos instrumentos de aprendizaje el estudiante estará motivado en alcanzar sus objetivos de educación y podrá desarrollar con facilidad sus actividades educativas dentro o fuera del área de enseñanza.

1.13.1 El Juego

Según el autor MONTERO, Pedro (2002): “El juego es la actividad corporal más natural del niño. El niño nace con esa necesidad, con esa predisposición. La falta o ausencia del juego es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos, cuando no de enfermedades”. (pág. 67)

Según la definición un niño durante su infancia, es cuando debe desarrollar esta actividad con mucha libertad, los padres deberían estar conscientes del significado

del juego, en el desarrollo físico y mental de sus hijos. Indistintamente todo niño, joven, adulto deben dedicar un tiempo en divertirse sanamente.

– **Importancia del juego**

El autor MONTERO, Pedro (2002) Expresa:

Dada la importancia del juego como actividad humana y social, son incontables los filósofos, historiadores, sociólogos, pedagogos, psicólogos, antropólogos y más modernamente, etólogos, que han puesto de manifiesto la importancia de los juegos en la infancia porque es el mundo de la experiencia infantil, mediante el cual el niño descubre la compleja trama de la vida humana. (Pág. 68)

La tesista argumenta que se considera efectivamente importante el juego, especialmente en la niñez debido a que el niño desarrolla actividades creativas impulsándolos a imaginar, este tipo de actividades ayuda a tener un desarrollo mental mucho más avanzado a comparación de los niños de hoy que dedican su tiempo a objetos electrónicos..

1.14 El Desarrollo de Habilidades Psicomotrices

Según BERRUERO, Edgar (1995):

La psicomotricidad es un enfoque de la intervención educativa o terapéutica cuyo objetivo es el desarrollo de las posibilidades motrices, expresivas y creativas a partir del cuerpo, lo que lleva a centrar su actividad e interés en el movimiento y el acto, incluyendo todo lo que se deriva de ello, disfunciones, estimulación, aprendizaje. (Pág. 57)

La tesista argumenta, el desarrollo de habilidades psicomotrices es el movimiento que adaptan los seres humanos, todo tipo de movimiento es resultado de la contracción motriz que produce el desplazamiento de todo el cuerpo y el mantenimiento del equilibrio.

1.15 Tradición

Según el autor MONTERO, Pedro (2002): “Tradición es la transmisión de noticias, composiciones literarias, doctrinas, ritos, costumbres, etc. transmitida de generación en generación conservada en un pueblo por transmisión de padres a hijos”. (pág. 69)

Dentro del enlace virtual <http://definicion.de/tradicion/> se define que: “Tradición es el conjunto de bienes culturales que se transmiten de generación en generación. Se trata de aquellos valores, costumbres y manifestaciones que son conservados socialmente al ser considerados como valiosos.”

La tesista argumenta que, se considera como tradición a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión propias de una comunidad, como, los juegos, la música, la danza, los cuentos, la gastronomía, y la música, está asociada a lo conservador, implica mantener viva las tradiciones, propias de cada pueblo.

1.16 Historia de los Juegos Tradicionales

El autor THIERRY, Depaulis (2003) Expresa:

Remontarse a los orígenes del juego se supone interrogar a una propia prehistoria, es decir a la edad de piedra no se sabe nada de los juegos practicados por los ancestros en la baja Mesopotamia se encuentran evidencias de juegos para adultos y niños. Hasta el año 1850 el repertorio de juegos no varía demasiado los más arcaicos desaparecen y otros se mantienen, el Ecuador del siglo XIX marco un verdadero cambio porque ha tratado de preservar los juegos. (Pág. 22)

La tesista argumenta que, los juegos tradicionales en Ecuador, no tienen fecha de origen, estos juegos han sido transmitidos de abuelos a padres y de padres a hijos hasta el día de hoy, aparte de ser divertidos, solamente se necesita de la ayuda del cuerpo.

1.16.1 Juegos Tradicionales

Según el autor MONTERO, Pedro (2002): “El juego es tradicional si se sigue jugando tras el paso de dos o más generaciones sin que haya que trasladarse al Neolítico, como hacen algunos y el mecanismo de aprendizaje lo proporcionen los mayores o los propios niños”. (Pag.69)

Los juegos tradicionales son cruciales y se desarrollan en el entorno cultural, el desarrollo de un video instruccional ayudará a los niños en el fortalecimiento de la cultura de los pueblos del Ecuador y se crearan infantes saludables e integrales.

1.16.2 Características de los juegos tradicionales

La subsecretaria de Educación en el documento digital Pedagógico de la Interculturalidad, Derechos, memorias e identidad (2012), expresa que:

- Los juegos populares ecuatorianos expresan la forma de sentir y de pensar de del pueblo.
- Los juegos tradicionales son juegos asociativos y no de competencia.
- Se juega para vencer desafíos u obstáculos y no para superar a los demás.
- Se busca la participación de todos sin distinguir raza, sexo, religión, status social, etc.
- Se da importancia a las metas colectivas, y no a las metas individuales.
- Se procura la colaboración y el aporte de todos.
- Se busca eliminar la agresión física contra los demás.
- Predomina el interés de desarrollar las actitudes de empatía, cooperación, amistad, solidaridad, etc.

Los juegos tradicionales tienen el propósito de integración sin distinguir edad o sexo, se busca la participación activa de todos, mediante el desarrollo participativo, dejando de lado intereses competitivos a cambio de fomentar el compañerismo grupal.

1.16.3 Lista de los juegos tradicionales más populares del Ecuador

Para describir cada juego tradicional en Ecuador, se investigó a autores, que expliquen cómo se juega cada uno de ellos.

Las Bolas o canicas.

Objetivo: Estimular los movimientos finos de los dedos.

Según GONZÁLEZ, Juan (2010): “Las bolas o canicas, son pequeñas esferas de alabastro o metal que se utilizan en numerosos juegos infantiles; se considera un juego muy entretenido y divertido para grandes y chicos”. (Pág. 3)

Descripción del juego:

En Ecuador con las bolas o canicas según el autor se juega al:

HERIDO, GRAVE Y MUERTO

En este juego pueden participar la cantidad de niños que desean, Se traza un círculo mínimo de unos 30 cm, en el suelo cada participante coloca su canica en el centro, se sortea para ver quien da primero, una vez que se defina el orden se trata de pegarle a una de las canicas contrarias 3 veces, la primera queda en herido, la segunda en grave y la tercera sale del juego, porque ya está muerto, esta canica pasa a la propiedad de la persona que le dio 3 veces a la misma canica.

– Los Trompos

Objetivo: Estimular la motricidad fina y la atención viso manual.

Eran elaborados con una madera consistente conocida como cerote, se encuentra en los páramos andinos del Ecuador gracias a su transcendencia de generación en generación hoy en día se puede realizar un sinnúmero de juegos.

Descripción del juego:

En Ecuador el trompo se juega de la siguiente manera.

Se trazan dos circunferencias concéntricas una de 5 metros y dentro de ella una de 3 metros de diámetro.

Se debe tirar el trompo al centro del círculo interior si pierden deben dejar dentro de él, y si hay algún otro bailando deben intentar sacarlo fuera del círculo y si sale bailando cogerlo en la mano y seguir intentando sacar a los demás, gana quien permanezca en el círculo bailando y haya logrado sacar a los demás.

Según el autor SOLIS, José (2009): Orden de juego para varios jugadores

“Cuando en el juego toman parte varios niños, para designar el orden en que han de intervenir, los jugadores tiran todos sus trompos a una línea o círculo, y a la distancia a que queden de aquellos, de mayor a menor se designa el puesto de cada uno.”

– **La Rayuela**

Objetivo: Ubicar el cuerpo con relación a los espacios delimitados en la rayuela.

Según HURTADO, María (2010) Expresa:

La rayuela es un juego popular típico infantil, que tiene múltiples versiones y variantes en las reglas del juego. Se juega trazando unas casillas en la arena o marcándolas en el suelo con tiza y numerándolas ya sea con letras o números. Se juega por turnos previo sorteo y se elige una piedrecita plana o tejo para que no salga rodando cuando la tiraremos a las casillas. (Pág. 3).

Descripción del juego:

En Ecuador el autor describe que existen distintas formas y estilos como la tan tradicional rayuela del gato, con ocho cuadros, dibujados en el suelo, con una tiza o carbón en forma de cruz. Se tira la ficha, y debe caer en el casillero correcto.

Si el lanzamiento no ha sido correcto, pierde y cede el turno.

El participante debe saltar en un pie por los diferentes cajones, a excepción del que tiene el objeto arrojado, gana quien haya terminado todos los cuadros sin haber pisado el dibujo, asentado los dos pies o apoyarse de alguna manera.

Una vez que se ha terminado el recorrido el jugador debe colocarse de espaldas y lanzar la ficha hacia los cuadros y si acierta en uno de ellos pasara hacer propiedad de ese jugador y solo el podrá realizar una parada o descanso sobre él, los demás jugadores no podrán pisar en ese lugar.

– **San Bendito**

Objetivo: Estimular el tono muscular del niño, mediante situaciones de movilidad e inmovilidad en el juego.

- Según GONZÁLEZ, Juan (2010): “San Bendito es un juego tradicional Ecuatoriano, ha venido evolucionando con el pasar del tiempo pero aun manteniendo su esencia, se solía jugar a cualquier hora del día, se reunían amigos y conocidos para divertirse con este peculiar juego”. (Pág. 7)

Descripción del juego:

Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. Se designa a uno de los participantes para que represente a San Bendito y a otro para ser el "diablito". San Bendito va a dar un paseo, pero con anterioridad aconseja a los niños que no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos. El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles:

¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, etc.

Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa del interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo, entonces en coro gritan los niños:

¡San Bendito, San Bendito, me coge el diablito!

San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas. Al final "carga" también a San Bendito.

– **Cazadores y Venados**

Objetivo: Generar interacción grupal.

El autor VILLEGAS, Víctor. (1992): Expresa que. “Pueden tomar parte en este juego cuantos jugadores lo deseen, sin embargo del grupo se escoge 6 o 7 niños y se les denomina cazadores, a los restantes, venados”. (pág. 61)

Descripción del juego

En Ecuador según el autor, los cazadores persiguen a los venados hasta tocarles, al momento que son tocados deben sentarse y ponerse en posición cuadrúpeda; los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados, esto se logra cuando otro venado salta sobre él.

Se consideran ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los venados.

Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.

Este tipo de juego es una excusa perfecta para aprender y relacionarse, se puede poner en práctica las habilidades y destrezas que tiene el niño y niña frente a sus compañeros de juego.

– **La Carretilla**

Objetivo: Estimular coordinación con otra persona.

El autor BOISVERT, Francice (2015): Expresa que.

Una Carrera de carretillas humanas se marca una línea de salida y otra de llegada, y se organiza a los jugadores por parejas. Uno de los dos jugadores será la carretilla y avanza a las manos mientras el otro jugador le sujeta por los pies y avanza con él. La primera pareja que cruce la línea de meta de este modo ganara; pero deben pasar totalmente los dos sino se anula la participación. (pág. 96).

Variante

Se puede jugar haciendo recorrido de ida y vuelta, a la ida un jugador y a la vuelta el otro jugador. Tomado del autor. En este tipo de juego se desarrolla la coordinación con otra persona y la fuerza muscular del niño.

– Saltar la Soga

Objetivo: Mejorar la Habilidad y la coordinación.

Descripción del juego:

El autor GUDIÑO, Marco (1993): Expresa que.

Dos personas tomando los extremos de la soga la baten suavemente. Las demás participantes en fila frente a la soga entran uno por uno a realizar los saltos y las que baten cantan: “Soltera, casada, viuda, divorciada, monja, cocinera, lavandera, profesora, doctora, reina, 10, 11,12”. Gana la persona que realiza el mayor número de saltos. (pág. 58).

En este juego se pueden hacer variantes en lugar que dos niñas batan la soga, se puede amarrar un extremo en un poste y tan solo una niña bata y la persona que ya salto pase a batear y la que estaba bateando ahora salte.

Saltar la soga ayuda a mejorar las habilidades en los niños, dar brincos y vueltas estimula el crecimiento infantil.

– Las Ollitas

Según el autor MONTERO, Pedro (2002):

Las ollitas, consiste en balancear a una persona que se pone en posición de cuclillas agarrado sus manos entre las piernas. A cada niño, niña se le pone el nombre de un objeto de cocina. Se escogen dos personas, un vendedor y un comprador, se establece el siguiente diálogo: (pág. 112)

Comprador: Pum, pum

Vendedor: ¿Quién es?

Comprador: Yo

Vendedor: ¿Qué desea?

Comprador: Un sartén

Vendedor: Mire esta nuevito

Comprador: ¿Cuánto cuesta?

Vendedor: Veinte Dólares

Comprador: Le doy diez

Vendedor: Bueno lleve

Esta actividad se lo realiza en grupos de niños de acuerdo al dialogo, el niño es comprado o sino regresa a la fila hasta que alguien lo compre.

– **Los sacos**

Objetivo: Desarrollar la coordinación motriz por medio de los saltos.

Descripción del juego:

Según el autor MONTERO, Pedro (2002): “Juego donde los participantes deben colocar sus piernas dentro de un costal y correr una distancia determinada en el menor tiempo posible. Pueden hacerse eliminatorias y quedar para el final los-las mejores” (pág. 110).

Al dar saltos se está motivando al juego a la diversión considerando que la falta o ausencia del juego es causa de deficiencias y desequilibrios afectivos, además de enfermedades debido a que el niño no está en constante movimiento e integración grupal.

– **Tres piernas**

Objetivo: Interiorizar los segmentos corporales inferiores.

Descripción del juego:

Según el autor TORAÑO, Eduardo (2002): “Se ata la pierna derecha de un participante a la izquierda del otro, por encima o por debajo de las rodillas. Entre los dos, tres patas y a correr. Si caen, la dificultad para volverse a poner de pie es otro motivo de diversión” (Pág. 7).

Modalidades y reglas de juego

El objetivo de este juego es intentar llegar primero a la meta. Al caerse hay que levantarse rápidamente posible para continuar la carrera, la distancia puede variar de entre 10 metros de ida y de vuelta o incluso más con este juego se logra conseguir vencer desafíos u obstáculos y no superar a los demás.

1.17 El color en los niños

Según los autores ZELANSKY, Paul y PAT Mary (2001); “Esta universalmente reconocido que los colores afectan en las emociones de los niños. Los colores brillantes son utilizados especialmente en una edad promedia de 7 hasta los 12 años, estos colores son usados para expresar emociones y evocarlos”. (pág. 35)

Según la argumentación de la tesista, el color en los niños es uno de los elementos más valiosos, se ha convertido en un componente constante en el campo de la comunicación visual. Si se lo utiliza de manera correcta permitirá transmitir sensaciones en los niños

1.18 Tipografía en los Niños

El autor KRUK, A. (2010) Expresa:

Los niños prefieren tipografías con mayor tamaño del cuerpo o altura de la x (distancia entre la línea base y la línea media en un tipo de letra). El mismo que remite la diversión en familia, unión y afecto, no utilizar tipos de letra comprimidas o expandidas ya que hacen más difícil el reconocimiento de caracteres, se recomienda seleccionar un grosor de letra medio. (pág. 7)

Según la argumentación de la tesista, una tipografía es la correcta siempre y cuando se eviten los “extremos” porque puedan perjudicar la legibilidad, no utilizar tipos de letra comprimidas, o expandidas porque resulta más difícil el reconocimiento de caracteres.

CAPITULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

2.1 Filosofía Institucional

2.1.1 Misión de la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

Somos una Unidad Educativa Emilio Terán dedicados a prestar un servicio educativo de calidad con calidez a los niños, niñas y adolescentes desde el nivel inicial a bachillerato, nuestra meta es superar las debilidades institucionales y formar ciudadanos que practiquen valores que les permita interactuar y asumir responsabilidades y retos con la sociedad, aplicando los principios fundamentales del Buen Vivir y considerando algunos parámetros de la pedagogía crítica, que ubica al estudiante como protagonista principal del aprendizaje dentro de las diferentes estructura metodológicas con predominio de las vías cognitivas y constructivas que se integran con el desarrollo de la condición humana y la preparación para comprensión.

“Comprometidos en la educación de nuestros estudiantes para formar seres humanos para hoy y el mañana”.

2.1.2 Visión

Es nuestro anhelo que la Unidad Educativa Emilio Terán , en el lapso de 5 años sea una institución reconocida por su educación basada en valores y su excelencia académica, con altos estándares de calidad, dedicados a incrementar el protagonismo de los estudiantes en el proceso educativo, en la interpretación y solución de problemas, participando activamente en la transformación de la sociedad, dinamizando la metodología de estudio para llegar a la metacognición desde el nivel inicial a Bachillerato, superando los rasgos del rendimiento académico, utilizando métodos participativos de aprendizaje, transformando el estilo de gestión, basados en el mejoramiento continuo participativo, y su relación estrecha con la comunidad manteniendo una gestión pedagógica coherente con el Currículo Nacional conservando y fortaleciendo los aspectos positivos detectados en la Autoevaluación institucional, a fin de elevar la calidad de educación y responder de manera eficiente a las demandas de la actual sociedad.

2.2 Métodos de Investigación

2.2.1 Método Inductivo

Este método se aplicó para ir de lo particular a lo general, es decir que sigue un proceso, en el proyecto investigativo se aplicó en los hechos particulares como la observación, el planteamiento de la hipótesis, para posteriormente realizar el análisis y la comprobación de la misma.

Este método se fomentó en la búsqueda de información de los juegos tradicionales del Ecuador, para luego clasificar y procesar en el desarrollo de la propuesta.

2.2.2 Método Descriptivo

Se empleó para describir la situación actual de los niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán” evidenciando que los juegos tradicionales son muy poco conocidos por los niños, además no existe un medio de difusión que refleje estos juegos

2.2.3 Método Hipotético Deductivo

Este método se aplicó para estructurar la hipótesis, para luego realizar la comprobación de la misma.

2.3 Tipos de Investigación

2.3.1 Investigación de Campo

Se utilizó para recolectar información precisa a través de la observación directa, la encuesta, la entrevista, el cuestionario, exactamente en el lugar de importancia como es la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

2.3.2 Investigación Bibliográfica

Esta investigación es Bibliográfica, porque se utilizó documentos, textos, libros, revistas, periódicos, folletos, internet, trabajos publicados sobre el tema a

investigar mediante la lectura exploratoria y rápida de bibliografía exclusiva de consulta, toda esta revisión sirvió para obtener una visión global y precisa que constituirá el sustento teórico para dar solución al problema de investigación.

Esta investigación fue útil para la construcción del primer capítulo.

2.3.3 Investigación Aplicada

Este tipo de investigación se utilizó al momento de realizar la propuesta planteada en la investigación, así como la elaboración de un video instruccional de los juegos tradicionales, siendo de beneficio primordial a los niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

2.4 Técnicas de Investigación

2.4.1 La Encuesta

Esta técnica sirvió para recolectar información de un grupo de niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”. Mediante el cuestionario formulado con preguntas, sencillas y precisas el mismo permitió recoger información relevante, sobre el conocimiento y la práctica que tenían los niños(as) con relación a los juegos tradicionales.

2.4.2 La Entrevista

En este aspecto se realizó una entrevista a la directora de la Unidad Educativa “Emilio Terán” y dos padres de familia (presidentes) de quinto “A” y sexto “B” de año de Educación General Básica.

El objetivo fue recopilar información relacionada a los juegos tradicionales así se determinó el nivel de conocimiento e interacción que tienen los padres con sus hijos a través de los juegos tradiciones.

2.5 Población y Muestra

Población

Se toma como población a los niños(as) de 8 a 11 años de edad de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, se encuentran distribuidos en los quintos y sextos años de Educación General Básica, los mismos que suman un universo de 230 personas.

TABLA N° 1 POBLACIÓN

SECTOR	Paralelo “A”	Paralelo “B”	Paralelo “C”	Población
Quinto Año de Educación General Básica	37	39	35	111
Sexto Año de Educación General Básica	40	38	41	119
Total de la población				230

Realizado por: Adriana Araujo

Muestra

Considerando que en la Unidad Educativa “Emilio Terán”, existe una población de 230 niños(as), comprendidos en la edad de 8 a 11 años, mismos que se encuentran distribuidos en los quintos y sextos años de Educación General Básica, a continuación se procede a obtener la muestra para lo cual se aplica la siguiente fórmula.

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

Equivalencias:

n= Tamaño de la muestra

PQ= Constante de la muestra 0.25

N= Población

E= Error que se admite (variado de 1 a 10)

K= Constante de corrección

Aplicación de la fórmula

$$n = \frac{0.25 \times 230}{(230-1) \frac{0.07^2}{2} + 0.25}$$

$$n = \frac{57.5}{(229) (0.001225) + 0.25}$$

$$n = \frac{57.5}{0.280525 + 0.25}$$

$$n = \frac{57.5}{0.530525}$$

$$n = 108 \text{ Personas}$$

TABLA N° 2. ENCUESTA

Población y muestra de niños(as) de 8 a 11 años de edad pertenecientes a la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

SECTOR	Población	Muestra
Niños y niñas entre 8 y 11 años de edad	230	108
Total	230	108

Realizado por: Adriana Araujo

TABLA N° 3. ENTREVISTAS

POBLACIÓN	Número	TOTAL
Directora	1	
Madre de familia	1	
Padre de familia	1	
		3

Realizado por: Adriana Araujo

2.6 Presentación de resultados

Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los niños y niñas de la Unidad Educativa “Emilio Terán” comprendidos en la edad de 8 a 11 años, distribuidos en los quintos y sextos años de Educación General Básica.

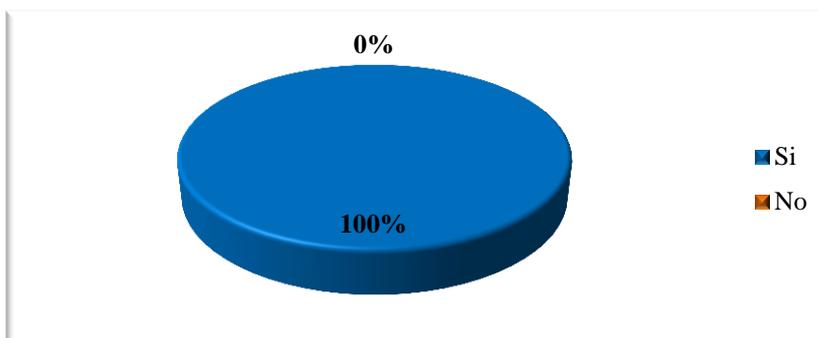
Pregunta N° 01: ¿Ha escuchado hablar de los juegos tradicionales?

TABLA N° 4. HA ESCUCHADO HABLAR

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	108	100%
No	-	0%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 1. HA ESCUCHADO HABLAR



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponden a la encuesta realizada a los niños de la Unidad Educativa, donde el 100% de los niños contestaron que si han escuchado hablar de los juegos tradicionales

ANÁLISIS

Realizando el análisis se considera como un aspecto importante que estos juegos tradicionales vayan perdurando en la mente de los y las niñas, lo que promueve a elaborar un video instruccional que ayude a mantener aún más viva las costumbres y tradiciones.

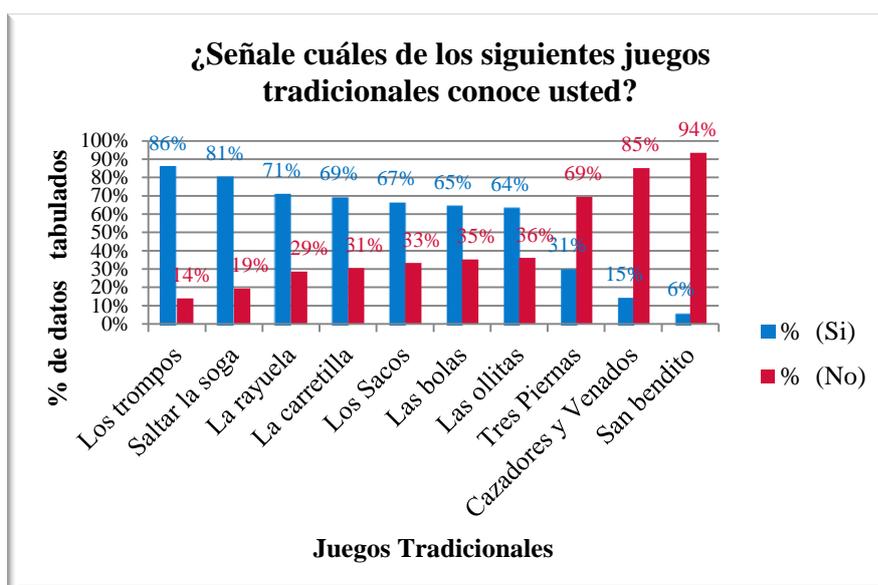
Pregunta N°2: ¿Señale cuáles de los siguientes juegos tradicionales conoce usted?

TABLA N° 5. CONOCIMIENTO

OPCIÓN	Frecuencia (Si)	% (Si)	Frecuencia (No)	% (No)	Población	% Total
Los trompos	93	86%	15	14%	108	100%
Saltar la sogá	87	81%	21	19%	108	100%
La rayuela	77	71%	31	29%	108	100%
La carretilla	75	69%	33	31%	108	100%
Los Sacos	72	67%	36	33%	108	100%
Las bolas	70	65%	38	35%	108	100%
Las ollitas	69	64%	39	36%	108	100%
Tres Piernas	33	31%	75	69%	108	100%
Cazadores y Venados	16	15%	92	85%	108	100%
San bendito	7	6%	101	94%	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 2. CONOCIMIENTO



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

Los datos corresponde a la encuesta realizada a los niños de la Unidad Educativa, el mayor porcentaje recae en el 94% de los niños que dicen no conocer el juego san bendito, seguido del 85% de desconocimiento del juego cazadores y venados.

ANÁLISIS

A razón de la perdida lúdica que cada vez es mayor se propone la realización de todos estos juegos que se están perdiendo se pretende recopilar en un video instruccional, para que sean puestos en práctica en lo niños(as), debido a que son ellos los receptores del saber y por medio de ellos mantener viva estas costumbres y tradiciones.

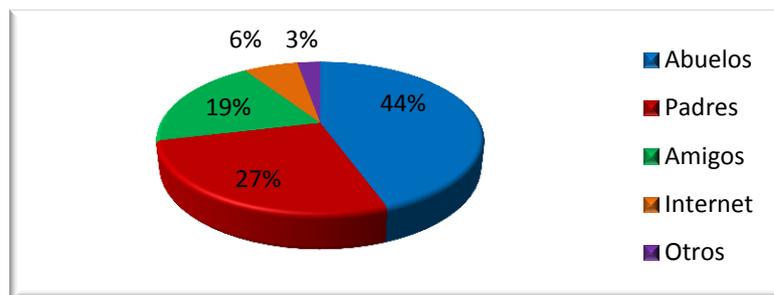
Pregunta N°3: ¿Señale a través de quien llegó a conocer los juegos tradicionales?

TABLA N° 6. A TRAVÉS DE QUIÉN

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Abuelos	48	44%
Padres	29	27%
Amigos	21	19%
Internet	7	6%
Otros	3	3%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 3. A TRAVÉS DE QUIÉN



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

Con la aplicación de la encuesta, se puede constatar que el porcentaje mayor constituido en un 44% de niños(as) llegó a conocer los juegos tradicionales a través de los abuelos, el 27% a través de sus padres, el 19% a través de amigos, un 6% por medio del internet y finalmente un 3% a través de otros medios.

ANÁLISIS

Como se puede analizar no existe un único medio informativo que ayude a la transmisión de estos juegos tradicionales, cada niño llegó a conocer los juegos tradicionales a través de diferentes medios, pero no uno en especial por tal razón se genera la importancia de elaborar un video instruccional que recoja los juegos que han venido siendo olvidados.

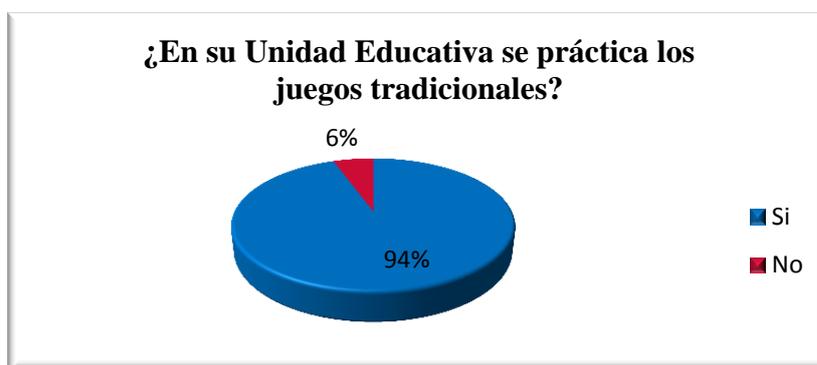
Pregunta N° 4: ¿En su Unidad Educativa se práctica los juegos tradicionales?

TABLA N° 7. PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	102	94%
No	6	6%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 4. PRÁCTICA JUEGOS TRADICIONALES



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

Los datos obtenidos con la aplicación de la encuesta, demuestran que de un total de 108 alumnos encuestados, un 94% de niños(as) afirman que en la Unidad Educativa “Emilio Terán” se practican los juegos tradicionales y un 6% afirma no practicar ningún juego tradicional a pesar de ser un porcentaje mínimo de niños(as) que no practican, esto denota que existe despreocupación y falta de interés.

ANÁLISIS

Con estos datos se determina que se da mayor importancia a otros juegos y no a los tradicionales que ayudan al desarrollo físico e intelectual.

Frente a esta manifestación surge la preocupación, debido a que existe un claro síntoma de la pérdida de identidad cultural al ver que se da poca importancia a estos juegos que son divertidos e importantes para su desarrollo.

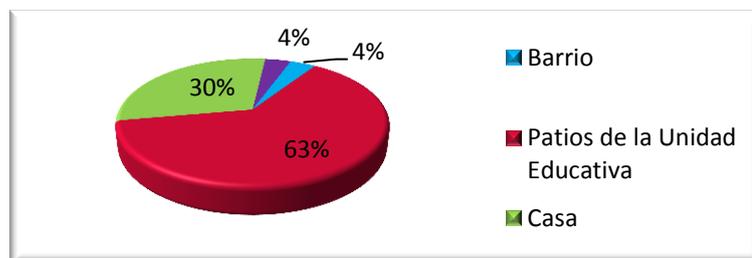
Pregunta N°5: ¿En qué lugar práctica los juegos tradicionales?

TABLA N° 8. LUGAR QUE PRÁCTICA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Barrio	4	4%
Patios de la Unidad Educativa	68	63%
Casa	32	30%
No Práctica	4	4%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 5. LUGAR QUE PRÁCTICA



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

De acuerdo a la encuesta aplicada, a 108 alumnos, el 63% de niños(as) afirman practicar los juegos tradicionales en los patios de la Unidad Educativa, un 30% practica en su casa, un 4% en el barrio y finalmente un 4% no practican en ningún lugar.

ANÁLISIS

No existe la iniciativa por integrarse con amigos, vecinos, hermanos para poner en práctica; esta reacción se determina que se da, por desconocimiento y falta de interés, se puede rescatar que la mayor parte de niños(as) encuestados practican en los patios de la Institución, esta es la razón que impulsa a generar el video instruccional donde sean ellos los voceros de esta actividad, de esta manera puedan transmitir el aprendizaje a los demás niños de la Unidad y porque no a sus padres, amigos y conocidos.

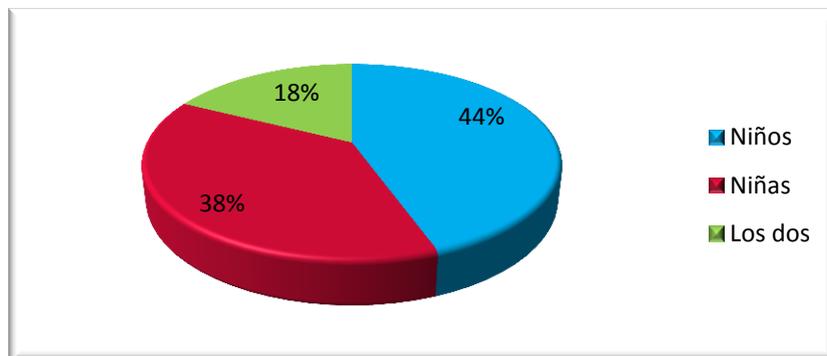
Pregunta N°6: ¿Cuándo usted práctica los juegos tradicionales usted juega con. ?

TABLA N° 9. CON QUIEN JUEGA

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Niños	48	44%
Niñas	41	38%
Los dos	19	18%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa "Emilio Terán"
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 6. CON QUIEN JUEGA



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa "Emilio Terán"
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

De lo investigado el 44% de encuestados prefiere jugar solo con niños, el 38% solo con niñas, finalmente un 18% prefiere jugar con niños y niñas.

ANÁLISIS

Se analiza que existe individualismo en cuanto a relación inequitativa, a la hora de jugar existe una desintegración grupal, esto es debido a que no se están potencializando las relaciones grupales. Con la elaboración de un video instruccional se busca la integración grupal en cuanto a niño y niña, para jugar no se debe distinguir edad, sexo o religión el objetivo es divertirse y promover estos juegos que han venido manteniéndose de generación en generación.

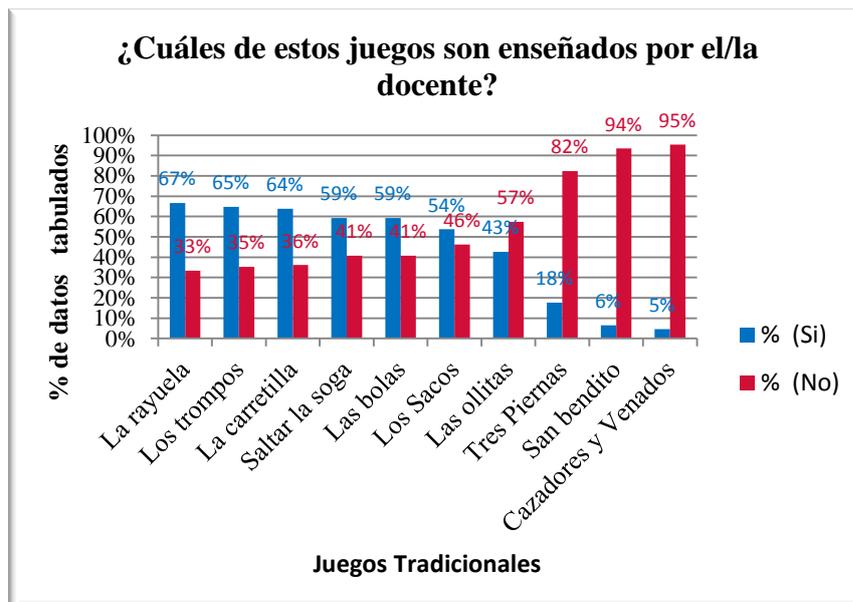
Pregunta N°7: ¿Cuáles de estos juegos son enseñados por el/la docente?

TABLA N° 10. ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES

Opción	Frecuencia (Si)	% (Si)	Frecuencia (No)	% (No)	Población	% Total
La rayuela	72	67%	36	33%	108	100%
Los trompos	70	65%	38	35%	108	100%
La carretilla	69	64%	39	36%	108	100%
Saltar la soga	64	59%	44	41%	108	100%
Las bolas	64	59%	44	41%	108	100%
Los Sacos	58	54%	50	46%	108	100%
Las ollitas	46	43%	62	57%	108	100%
Tres Piernas	19	18%	89	82%	108	100%
San bendito	7	6%	101	94%	108	100%
Cazadores y Venados	5	5%	103	95%	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 7. ENSEÑANZA DE JUEGOS TRADICIONALES



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos el 95% de niños(as) encuestados afirman que el docente no promueve la enseñanza de algunos juegos así como cazadores y venados, San bendito en un 94%, y tres piernas en un 82%.

ANÁLISIS

Con estos porcentajes se alude que los docentes han venido perdiendo conocimiento sobre estos juegos, y por tal razón no los difunde ante los niños, pero al realizar un video que recoja estos y más juegos se estará creando un aporte para el docente, el mismo servirá como material de enseñanza, aquí los niños serán beneficiados, ahora ya sabrán a que jugar a la hora de recreo y no se repetirán los escasos juegos que solían jugar.

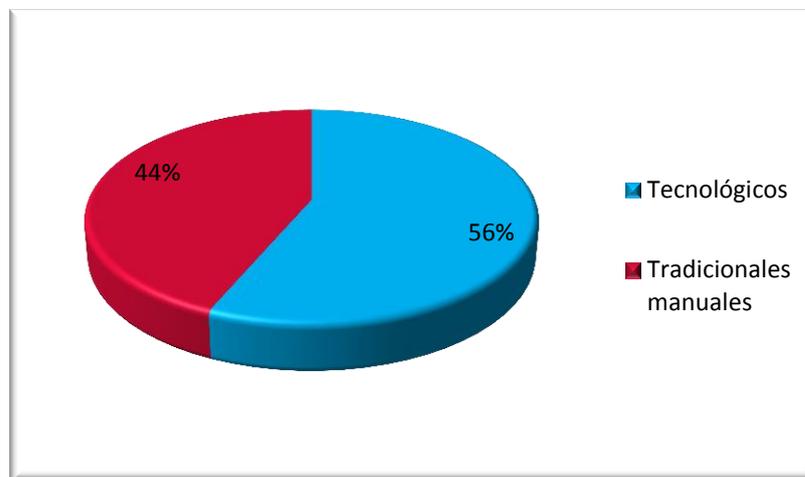
Pregunta N°8: ¿Qué clase de juegos prefiere usted?

TABLA N° 11. PREFIERE

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Tecnológicos	61	56%
Tradicionales manuales	47	44%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 8. PREFIERE



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos el 56% de niños(as) encuestados afirman que prefieren los juegos electrónicos, y un 44% juegos tradicionales manuales.

ANÁLISIS

Al analizar estos porcentajes se concluye que la mayor parte de ellos, prefieren juegos electrónicos y no distraer su mente y salir de la rutina diaria practicando un juego sano y divertido como son los tradicionales, ante esta situación se determina que la tecnología es el principal factor de desconcentración en clase, la falta de integración grupal y sobre todo del sedentarismo infantil.

Pregunta N°9: ¿Le gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?

TABLA N° 12. PARTICIPACIÓN

Opción	Frecuencia	Porcentaje
SI	104	96%
NO	4	4%
Total	108	100%

*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

GRÁFICO N° 9. PARTICIPACIÓN



*Fuente: Encuesta aplicada a niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”
Realizado por: Adriana Araujo*

INTERPRETACIÓN

De los resultados obtenidos de las encuestas el 96% de niños(as) afirman querer participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales y un 4% afirma no querer participar.

ANÁLISIS

De acuerdo a los datos obtenidos el porcentaje de participación es mayor ante la diferencia, lo que promueve a realizar actividades que motiven a la práctica y a la integración grupal dejando de lado el individualismo y el aislamiento social además permite deducir que existe un interés de parte de los educandos en conocer y practicar las expresiones lúdicas de su contexto socio-cultural.

2.7 Análisis e interpretación de resultados de las entrevistas

Para la realización de las entrevistas se consideró como tema central los juegos tradicionales, se realizó, una entrevista a la señora Directora de la Unidad Educativa “Emilio Terán” y al señor presidente de quinto año de educación general básica de la misma manera a la señora presidenta de 6 año, aptos de aportar un criterio acertado sobre los juegos tradicionales.

Dentro de este análisis se afirma que los juegos tradicionales han ido desapareciendo con el pasar del tiempo, debido a que los niños prefieren los juegos electrónicos, lo que les conduce a un sedentarismo infantil.

La Unidad Educativa retomo en el año 2015 los juegos tradicionales, pero se afirma que los maestros no poseen conocimiento de más juegos, por tal razón practican entre cuatro a cinco juegos, lo que realmente causa preocupación debido a que los niños aprenden jugando porque así desarrollan la motricidad fina y gruesa, logrando conseguir destrezas, habilidades, como el ritmo, equilibrio, capacidades de abstracción, razonamiento y lógica.

Tanto como los padres de familia como la Directora aprecian contar con un video instruccional que sirva como material de enseñanza debido a los pocos juegos que conocen resultan muy monótonos, para los niños(as). En esta entrevista se logró contar con el consentimiento y apoyo de la Unidad Educativa en promover la difusión y sobre todo inculcan en la enseñanza de los niños(as), el video instruccional, debido a que son ellos los receptores del saber.

VER ANEXO # 4-5-6

2.8 Operacionalización de Variables

TABLA N° 13. OPERACIONALIZACIÓN DE VARIABLES

VARIABLES	INDICADORES
INDEPENDIENTE Elaboración de un video instruccional de los juegos tradicionales.	<ul style="list-style-type: none">- Elementos multimedia.- Tradición- Juegos tradicionales
DEPENDIENTE Difusión e interacción en los niños de la Unidad Educativa “Emilio Terán” del Cantón Salcedo.	<ul style="list-style-type: none">- Habilidades psicomotriz.- Interactividad- Costumbres- Importancia del Juego.

Realizado por: Adriana Araujo

2.9 Hipótesis

¿La elaboración de un video instruccional de los juegos tradicionales permitirá la difusión e interacción en los niños de la Unidad Educativa Emilio Terán del Cantón Salcedo?

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

Para la verificación de la hipótesis, se apoyó en la encuesta y entrevistas realizadas en el proceso investigativo, considerando las siguientes preguntas:

La número 9 de la encuesta **¿Le gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?** de 108 niños(as) encuestados el 96% de niños(as) afirman querer participar y un 4% afirma no querer participar, el porcentaje de participación es mayor ante la diferencia, con esto se determina que existe un interés de parte de los educandos en conocer y practicar las expresiones lúdicas de su contexto socio-cultural.

A través de los criterios emitidos por la señora Directora, en la entrevista se reafirma; lo necesario que sería poder contar con un video instruccional de los juegos tradicionales como un recurso didáctico de fácil manejo, para ser utilizado en la Unidad Educativa como material de enseñanza hacia los niños y niñas, porque los docentes podrán interactuar de mejor manera, con juegos que desconocían.

A través de los criterios emitidos por los padres de familia en la entrevista ellos afirmaron que; los juegos tradicionales ecuatorianos han desaparecido con el transcurso del tiempo esto se ha venido dando por la pérdida de práctica y sobre todo de difusión, antes se realizaban concursos de trompos, de bolas, donde participaban sus abuelos, padres y ellos en ese entonces niños veían y aprendían para después jugar con amigos, pero eso se ha ido perdiendo y nadie ha retomado nuevamente esas costumbres.

Los padres de familia entrevistados consideran que el juego; es importante en la educación de sus hijos debido a que ellos crecen jugando estando todo el tiempo en interacción en contacto con el juego, ellos se desarrollan física e intelectualmente mejor.

2.9.1 Verificación de la Hipótesis

Por lo tanto, se deduce que la elaboración de un video instruccional de los juegos tradicionales del Ecuador, servirá como material de apoyo, dentro de la Unidad Educativa, tanto para los profesores y para los niños(as), permitiendo mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje de los mismos, y generando mayor integración grupal, haciendo la clase más interesante, y dinámica consiguiendo que los niños sean los principales receptores y voceros de estos juegos tradicionales.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1 Presentación de la Propuesta

La presente propuesta pretende contribuir con ideas creativas e innovadoras para la difusión de las costumbres y tradiciones; haciendo el uso de herramientas técnicas que ofrece el diseño multimedia, se pretende elaborar un video instruccional de los juegos tradicionales ecuatorianos, que permita a los niños(as) aprender de manera dinámica y a los educadores contar con un instrumento que permita la enseñanza.

Se pretende elaborar una propuesta didáctica e interesante; desplazando la metodología tradicional de enseñanza con una herramienta dinámica donde se puede visualizar a través de un monitor todo el contenido de este tema, fundamental para el campo en el que se desenvuelve el educando tal como es el juego.

Previamente realizado el proceso de investigación y tomando en cuenta las características y requerimientos del proyecto, la aplicación del video instruccional permitirá llegar de manera adecuada a los usuarios, para el interés de los mismos, contará con información precisa para el fácil y rápido aprendizaje del receptor.

Además de videos, se incluyen animaciones de texto, que son realizados gracias a diferentes softwares de diseño, que permiten la edición, ilustraciones, animaciones, entre otros; con el fin de conseguir un producto de calidad que permita captar aún más el interés del niño y ampliar su conocimiento.

3.2 Justificación

La aplicación de un video instruccional como herramienta de enseñanza para los niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, es necesario, porque permitirá mejorar las actividades lúdicas, donde los niños y maestros podrán obtener un amplio conocimiento sobre los juegos tradicionales que solían jugar los abuelos y padres en su niñez, esta propuesta se la realiza con el fin de revalorizar los juegos tradicionales que han venido manteniéndose en la mente de muy pocos.

Es importante informar a los niños(as) que los juegos tradicionales forman parte de la identidad Ecuatoriana, el mismo que ofrece una gran diversidad de juegos tradicionales, se presentan como alternativa para controlar el sedentarismo infantil, por esta misma razón se decidió considerar los más importantes que ayuden a generar motivación e imaginación, con un video instruccional se otorgara despertar en los niños(as) curiosidad por conocer más juegos, por tal razón se incluyen animaciones, música e ilustraciones con la finalidad de conseguir un desarrollo psicopedagógico en aquellos que lo practiquen, fomentando el hábito de la valoración de las costumbres y tradiciones.

Otra de las razones para implementar un video instruccional es que los niños y niñas sean los voceros de estos juegos y puedan compartir con los demás, se considera el gran valor educativo de los juegos tradicionales dentro de la formación integral de los niños tanto físico, mental, social, y afectivo.

Los beneficiarios directos de la propuesta son: los niños(as) y maestros de la Unidad Educativa “Emilio Terán” porque podrán contar con material de apoyo que permita recrear su mente y poseer una variedad de juegos.

3.3 Objetivos de la Propuesta

3.3.1 Objetivo General

Diseñar un video instruccional de los juegos tradicionales, para la difusión e interacción en los niños de la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

3.3.2 Objetivos Específicos

- Investigar los juegos tradicionales en Ecuador, para el desarrollo del contenido.

- Seleccionar los juegos tradicionales más populares y los que se han venido perdiendo con el pasar del tiempo.

- Aplicar mediante el video instruccional parte de los juegos tradicionales del Ecuador, para generar interacción en los niños(as) de 8 a 11 años de la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

3.4 Desarrollo de la propuesta

Para llevar a cabo con la propuesta se tomó en cuenta diez juegos que son populares en Ecuador, los datos que se obtuvieron con las encuestas, permitieron palpar la realidad donde se establece un alto grado de conocimiento en ciertos juegos y un índice bajo en relación a los demás, por esta razón se decide trabajar con dos juegos populares que si son conocidos por los niños así como los trompos y las bolas o canicas y tomar tres juegos que no son muy conocidos así como tres piernas, cazadores y venados y san bendito, de este dato se partirá para elaborar la propuesta. **Ver Tabla N° 5: de la encuesta**

Para la ejecución de la propuesta, se consideró la metodología de Jorge Frascara y el punto 7 que se refiere al análisis de prioridades y jerarquías este punto consta de seguir una serie de pasos ordenados para llegar a lo planeado.

Se buscó referencias e información general en cuanto a isologo, marcas, relacionados a juegos y a producción, también videos para niños, animaciones tipografías, color, se almaceno la información necesaria, se procedió analizar y seleccionar la información que sirvió de referencia para alcanzar el objetivo principal, elaborar un video instruccional de los juegos tradicionales en Ecuador, una vez que se analizó se determinó la idea final y se procedió a estructurar el video, empezando por crear un guion literario y técnico, fue así que se fue dando forma a la propuesta, para finalmente verificar el punto de aceptación en los niños(as) de la Unidad Educativa “Emilio Terán”.

3.4.1 Diseño del isologo para los juegos tradicionales.

3.4.1.1 Bocetaje y Selección del Isologo.

Para la selección del isologo de un video instruccional de los juegos tradicionales se realizaron varias propuestas en la que se fusionaron elementos relacionados con un video y con juego.

ILUSTRACIÓN N° 1: BOCETO DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.2 Selección del Isologo.

Una vez realizado los bocetos del isologo, de los juegos tradicionales se procedió a seleccionar uno de ellos, para representar e identificar el video instruccional.

ILUSTRACIÓN N° 2: SELECCIÓN DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.3 Técnica de Ilustración Digital.

Con la ayuda de un software se procedió a vectorizar la ilustración con la facilidad que brinda el programa se aplicó color, dando un balance cromático.

ILUSTRACIÓN N° 3: DIGITALIZACIÓN E ILUSTRACIÓN



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.4 Justificación del Isologo.

El Isologo de juegos tradicionales, está constituido por tipografía y un elemento que lo complementa en sustitución de la “o” en JUEGOS se añade la estilización de un trompo con el fin de representar los juegos tradicionales, se consideró este elemento debido a que es el juego que más conocen los niños, se lo realiza con el propósito de generar un reconocimiento inmediato.

Se decide buscar esta identidad con el objetivo de rescatar lo que se está perdiendo, al fusionar menos elementos en el isologo, se busca la pregnancia y un posicionamiento en la mente del espectador.

ILUSTRACIÓN N° 4: JUSTIFICACIÓN DEL ISOLOGO

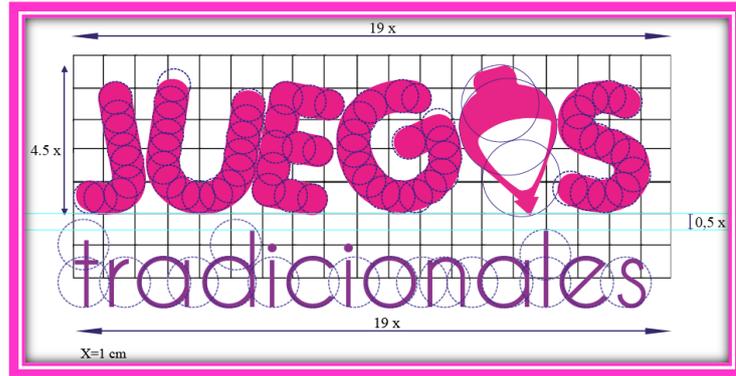


Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.5 Construcción Geométrica.

Facilita en la comprensión de cómo se elaboró el isologo, aquí se especifica las dimensiones de cada elemento, el mismo que proporciona mayor facilidad de reproducción y manejo.

ILUSTRACIÓN N° 5: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.6 La Normalización Gráfica.

Permite visualizar el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el imagotipo, sin perder ningún valor cromático y visual.

ILUSTRACIÓN N° 6: NORMALIZACIÓN GRÁFICA

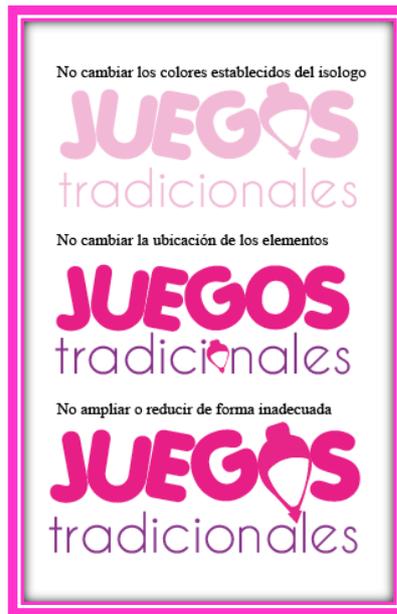


Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.7 Restricciones del Isologo.

Ayuda al usuario a utilizar el isologo de manera correcta y a no modificar los elementos inadecuadamente.

ILUSTRACIÓN N° 7: RESTRICCIONES DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.8 Aplicaciones en color.

Por su composición puede darse la necesidad de variar las características particulares del soporte para el cual ha sido diseñado, por lo tanto se emplea una serie de variantes de color que pueden considerarse al momento de su aplicación.

ILUSTRACIÓN N° 8: APLICACIÓN SOBRE COLOR



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.1.9 Justificación cromática del Isologo

Considerando la argumentación del autor ZELANSKY Paul en cuanto a color, en la siguiente tabla se detallan los modelos RGB, CMYK y el pantone que fueron utilizados en la realización del isologo de juegos tradicionales.

TABLA N° 14. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL ISOLOGO

Color	Modelo	Modelo	Pantone	Justificación
Modelo	RGB	CMYK		
	R= 231 G= 34 B= 133	C= 0 M= 93 Y= 0 K= 0	# E72285	Magenta, es uno de los colores que simboliza la inquietud, entusiasmo, la ternura, fascinación y lo curioso. Este color se asemeja más a las características que poseen los niños en la edad comprendida de 8 a 11 años.

	R= 137 G= 52 B= 138	C= 56 M= 91 Y= 0 K= 0	# 89348A	El morado es el color que representa la magia la fantasía y el misterio, es el color más singular y extravagante de los colores. Por esta misma razón el magenta se complementa con el color morado porque son colores que cautivan la mirada de un niño a la vez se sienten identificados, porque están relacionados con su edad.
--	---------------------------	--------------------------------	----------	--

Realizado por: Adriana Araujo.

3.4.1.10 Justificación tipográfica del Isologo.

En la composición del isologo, se utilizó dos fuentes tipográficas legibles y visibles. Se tomó en cuenta la claridad en su lectura, proporción y contraste.

Tomando en cuenta las recomendaciones del autor KRUK, A. se decide trabajar con las siguientes tipografías, **Porky's**: Pertenciente a la familia tipográfica Sans Serif. Esta tipografía de estilo sencillo adopta al diseño, la sensación de tierno, infantil, lúdico, ligero y en movimiento justamente lo que se quiso conseguir debido a que está dirigido a niños(as).

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

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / * - + () % ! ; ? & \$ " ' < >

Caviar Dreams: Esta tipografía se ha utilizado por ser sutil en su forma y legible a simple vista asemejándola con la escritura de los niños.

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

a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z

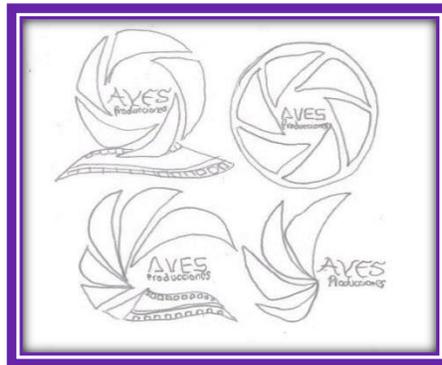
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 / * - + () % ! ; ? & \$ " ' < >

3.4.2 *Diseño del isologo de la productora*

3.4.2.1 *Bocetaje y selección del isologo*

Para la selección del isologo que represente a la productora, se realizaron varias propuestas para determinar una en especial que ayude a expresar todo lo referente a una productora de video y sobre todo a causar pregnancia con el nombre.

ILUSTRACIÓN N° 9: BOCETO DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.2 *Selección del isologo*

Una vez realizado los bocetos del isologo, de la productora se procedió a seleccionar uno de ellos.

ILUSTRACIÓN N° 10: SELECCIÓN DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.3 Técnica de la Ilustración Digital

Con la ayuda del software, se procedió a vectorizar la ilustración con la facilidad que brinda el programa se aplicó color dando un balance cromático.

ILUSTRACIÓN N° 11: ILUSTRACIÓN DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.4 Justificación del isologo

El isologo de la productora está constituido por elementos representativos, se consideró la estilización del obturador de una cámara, complementada con una cinta de video para dar aún más relación a cuanto se refiere una productora.

Finalmente se añade AVES Producciones, que nace de la unión de las siglas del nombre propio de la tesista, Adriana Vaneza Espín, un nombre fácil de recordar y reconocer a simple vista , se incorporan colores monocromáticos creando un contraste armonioso y funcional con el fin de buscar un posicionamiento en la mente de quien lo vea.

ILUSTRACIÓN N° 12: JUSTIFICACIÓN DEL ISOLOGO

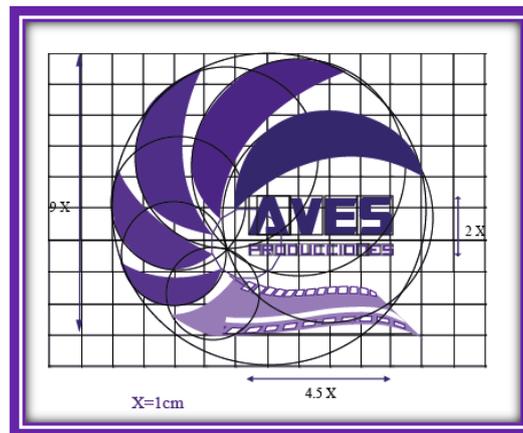


Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.5 Construcción Geométrica

Facilita la comprensión de cómo se elaboró el isologo, aquí se especifica las dimensiones de cada elemento, el mismo que proporciona mayor facilidad de reproducción y manejo.

ILUSTRACIÓN N° 13: CONSTRUCCIÓN GEOMÉTRICA DEL ISOLOGO

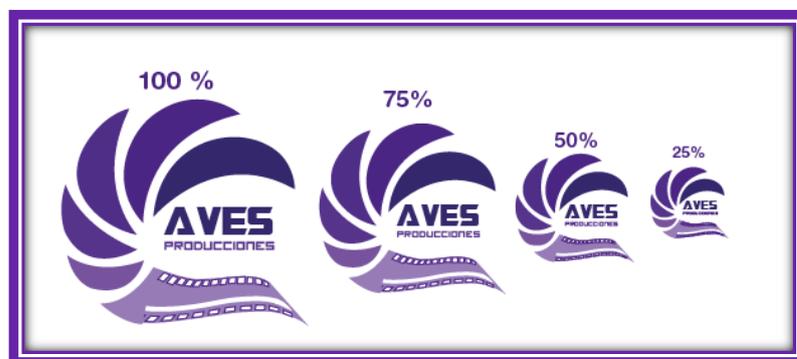


Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.6 Normalización Gráfica

Permite visualizar el tamaño mínimo al que puede ser reproducido el isologo, sin perder ningún valor cromático y visual.

ILUSTRACIÓN N° 14: NORMALIZACIÓN DEL ISOLOGO



Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.7 Restricciones del isologo

Ayuda al usuario a utilizar el isologo de manera correcta y a no modificar los elementos inadecuadamente.

ILUSTRACIÓN N° 15: RESTRICCIONES DEL ISOLOGO

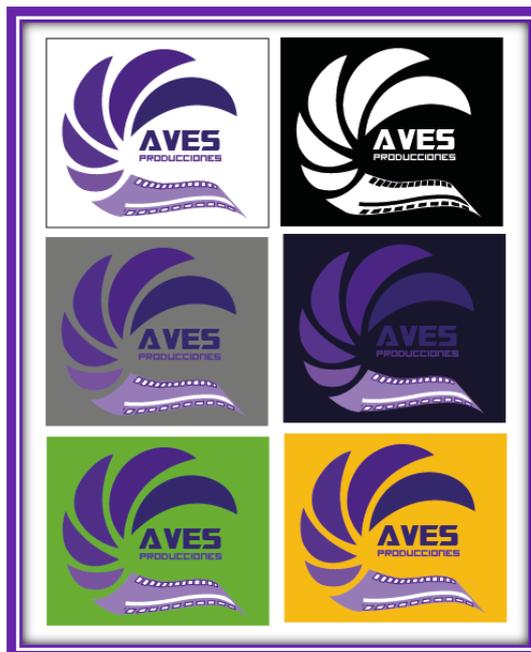


Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.8 Aplicaciones en color

Por su composición puede darse la necesidad de variar las características particulares del soporte para el cual ha sido diseñado, por lo tanto se emplea una serie de variantes de color que pueden considerarse al momento de su aplicación.

ILUSTRACIÓN N° 16: APLICACIÓN SOBRE COLOR



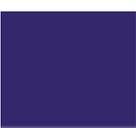
Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.9 Justificación cromática del isologo

La composición cromática que se utilizó para el desarrollo del isologo fue en color monocromático, es perfecto para la creación de marcas o logos etc. son ideales si el fin es plasmar creatividad, sobre todo esta afianzado con la independencia.

En la siguiente tabla se detallan los modelos RGB, CMYK y el respectivo Pantone que se utilizó para la realización del isologo de la productora.

TABLA N° 15. JUSTIFICACIÓN CROMÁTICA DEL ISOLOGO

Color Modelo	Modelo RGB	Modelo CMYK	Modelo de # Pantone	Justificación
	R= 53 G= 8 B= 107	C= 97% M= 100% Y= 20% K= 10%	#35266B	El morado en estilo monocromático simboliza el lado inquietante de la fantasía, expresa sabiduría, creatividad, independencia, dignidad y serenidad. Todas las cualidades que posee
	R= 73 G= 38 B= 128	C= 89% M= 100% Y= 4% K= 0%	# 492680	el color morado se complementan con el anhelo que tiene la productora de hacer posible lo imposible.
	R= 78 G= 46 B= 135	C= 86% M= 94% Y= 0% K= 0%	# 4E2E87	

	R= 85 G= 52 B= 138	C= 82% M= 90% Y= 0% K= 0%	#55348A
	R= 119 G= 83 B= 158	C= 64% M= 74% Y= 0% K= 0%	#77539E
	R= 149 G= 122 B= 182	C= 49% M= 56% Y= 0% K= 0%	#957AB6

Realizado por: Adriana Araujo

3.4.2.10 Justificación tipográfica del isologo.

La tipografía “Imagine Font Regular”, se utiliza para marcas o logotipos, la tipografía va a ser parte de la imagen visual, por lo tanto se necesita de otra tipografía que encabece el logotipo.

Transformers Movie: Regular. Esta tipografía viene a ser la principal, de estilo sencillo, adopta al diseño seguridad, firmeza, conocimiento, vigorosidad sobre todo legibilidad incluso en tamaños pequeños, dando la sensación de solidez; justamente determinando cualidades que posee la productora.

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

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

0123456789 / • - + () % ' " ; : ? & \$ " " 0

Imagine Font Regular: Regular. Esta tipografía se adjunta a la **Transformers Movie**, porque proporciona sutileza legibilidad y dinamismo a simple vista.

Es relajada y visualmente atractiva, se refleja el amplio espacio entre letra y letra.

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

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

0123456789 / * - + [] % ' " ; : ? & \$ " " < >

3.5 Estructuración de Guiones

3.5.1 Guion literario

IDEA

Elaborar un video instruccional que recopile parte de los juegos tradicionales del Ecuador, que hoy en día están siendo olvidados por los niños de la Unidad Educativa “Emilio Terán”, en este video se busca la participación misma de los niños donde sean ellos quienes ayuden a difundir la práctica lúdica a los demás niños de la institución.

SINOPSIS

El video empieza con una animación del isologo de la productora seguido se presenta el isologo, de los juegos tradicionales y con una breve introducción del locutor que relata cómo se originan los juegos tradicionales. Cuando termina la introducción, empieza una animación de imágenes y texto presentando todos los juegos que se van a tratar en el video. Cada juego ira acompañado de instrucciones y materiales con animación y voz en off de un niño.

Finalmente se concluye con una frase con voz en off que motivara a los demás niños a jugar , finalmente se presentara los créditos.

ARGUMENTO

El video empieza con una animación del isologo de la productora, seguido del isologo de los juegos tradicionales, complementado con una breve introducción del locutor que relata el origen de los juegos tradicionales, al mismo tiempo aparece un niño, después un joven y finalmente un señor que juegan al trompo, cuando termina la introducción, empieza una animación de imágenes y texto presentando todos los juegos que se van a tratar en el video, así como Las bolas, Los trompos, San bendito, Cazadores y venados y Tres piernas.

Posterior a esto se empieza con una pequeña introducción del primer juego, en esta introducción se presenta los materiales mediante un congelamiento de

pantalla, después se presentará los pasos a seguir (instrucciones), una voz en off de un niño, ira dando a conocer cada paso, mientras aparecen los niños ejecutando el juego.

Para el segundo juego se presentara una introducción animada del trompo, se realizará una pequeña animación de los materiales a utilizar, la voz en off de un niño, ira dando a conocer cada paso, mientras aparecen los niños ejecutando el juego.

Para el tercer juego, se realizará una pequeña animación, que presente el juego y que detalle los materiales una voz en off de un niño, ira dando a conocer cada paso, mientras aparecen los niños ejecutando el juego.

En el cuarto juego se realizara una animación del juego y se explicara que no se necesitan materiales y una voz en off de un niño, ira dando a conocer cada paso, mientras aparecen los niños ejecutando el juego.

En el último juego se realizará una animación breve de los materiales y una voz en off de un niño, ira dando a conocer cada paso, mientras aparecen los niños ejecutando el juego.

Finalmente se concluye con un video donde aparecen los niños y niñas jugando y diciendo una palabra y al final forman una frase que motive a los demás niños a poner en práctica estos juegos tradicionales y por último se presentara los créditos.

TRATAMIENTO

El video instruccional empieza con una animación del isologo de la productora, seguido del isologo de los juegos tradicionales complementado con una breve introducción que narrara el señor Daniel Soria con voz en off “Los juegos tradicionales, de nuestro Ecuador, no tienen fecha de origen, pero siempre estuvieron en la niñez de nuestros antepasados, por esta razón debemos mantenerlos vivos y conservarlos”, mientras va narrando, Joel está jugando al trompo, después aparece Cristian un joven, mientras sigue jugando se transforma

en una persona adulta, con este cambio de cámara y de personajes se quiere reflejar que los juegos tradicionales siempre estuvieron en la niñez de los antepasados y que son juegos que se debe conservar en su esencia.

Cuando termina la introducción, empieza una animación de imágenes y texto presentando todos los juegos que se van a tratar en el video, Joel un niño de 9 años narrara con voz en off “aquí te presentamos varios juegos que podrás practicar.” Las bolas, Los trompos, San bendito, Cazadores y venados y Tres piernas.

Posterior a esto se empieza con la animación de texto e imagen presentando el primer juego las bolas con voz en off de Joel, “las bolas”, después la animación de texto materiales, se realizará un congelamiento de pantalla y se describirá los materiales que se necesitan para realizar este juego. Ahora si llego la hora de jugar para esto se realizará una animación de texto que diga “Instrucciones para jugar” con voz en off, en este juego participara Joel y Lizbeth.

Después de haber concluido con el primer juego se procede con la animación de texto e imagen presentando el segundo juego, los trompos con voz en off de Joel que diga los “trompos”, después la animación de texto que diga “materiales” de la misma forma con voz en off, se realizará un congelamiento de pantalla y se describirá los materiales que se necesitan para realizar este juego. Ahora si llego la hora de jugar para esto se realizara una animación de texto que diga “Instrucciones para jugar”. En este juego participara Briguite, Juan y Joel.

Después de haber concluido con el segundo juego se procede con la animación de texto e imagen presentando el tercer juego, San bendito con voz en off de Joel que diga “San bendito”, después la animación de texto que diga Materiales, “ninguno en especial”. Ahora si vamos a jugar, para esto se realizará una animación de texto que diga “Instrucciones para jugar”.

En este juego participara Joel de san bendito, Esteban será el diablito, Marco, Briguite, Lizbeth, Gabriel, y Byron serán los que van a estar sentados sobre una grada.

Después de haber concluido con el tercer juego se procede con la animación de texto e imagen presentando el cuarto juego tres piernas, con voz en off de Joel que diga los “tres piernas”, después la animación de texto “materiales”, se realizará un congelamiento de pantalla y se describirá los materiales que se necesitan para realizar este juego. Ahora si llego la hora de jugar para esto se desarrollará una animación de texto que diga “Instrucciones para jugar”.

En este juego participara Joel y Gabriel, Briguite, y Lizbeth.

Después de haber concluido con el cuarto juego se procede con la animación de texto e imagen presentando el quinto juego, cazadores y venados con voz en off de Joel que diga “cazadores y venados”, después la animación de texto que diga “materiales”, se realizará un congelamiento de pantalla y se describirá los materiales que se necesitan para realizar este juego. Ahora si llego la hora de jugar para esto se realizara una animación de texto que diga “Instrucciones para jugar”.

En este juego participara Briguite, y Lizbeth de Cazadores y Joel, Byron y Gabriel serán los venados.

Finalmente se concluye con un video donde aparece Joel diciendo “ya viste como se hace” después Briguite, y Lizbeth dicen “los juegos tradicionales son muy divertidos” y finalmente están jugando las canicas Briguite, Lizbeth y Joel y dicen “Ahora te toca a ti” con esta frase se logra motivar a los demás niños a poner en práctica estos juegos tradicionales. En la parte final del video se detalla una animación de los créditos.

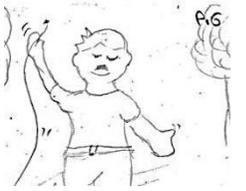
TABLA N° 16. VESTUARIO DEL ELENCO

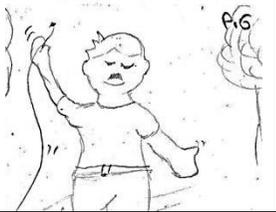
PERSONAJES	VESTIMENTA
Joel: El primer niño que aparecerá en la introducción.	Llevará puesto una camiseta blanca un exterior y zapatillas de lona de color blanco.
Cristian: El joven que aparece en la introducción.	Llevará puesto una camisa blanca un blullin y zapatillas de lona de color blanco.
Sr. Telmo: La persona adulta que aparece en la introducción.	Llevará puesto una camisa blanca un blullin y zapatillas de lona de color blanco.
Lisbeth y Joel PARTICIPANTES DEL JUEGO LAS BOLAS.	Lisbeth: Llevará puesto una licra azul y un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Joel: Llevará puesto un calentador negro y una camiseta manga corta de color blanco y zapatillas negras.
Joel, Brigitte y Juan PARTICIPANTES DEL JUEGO LOS TROMPOS.	Joel: Llevará puesto un calentador negro y una camiseta manga corta de color blanco y zapatillas negras.
	Brigitte: Llevará puesto un pescador azul y un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Juan: Llevará puesto un pantalón gris y un buso de color gris y zapatillas grises.
Joel, Byron, Brigitte, Esteban Lisbeth y Marco PARTICIPANTES DEL JUEGO SAN BENDITO	Joel: Quien hará de San bendito llevará puesto un short azul un buso manga corta de color azul y zapatillas negras.
	Byron: Quien hará de Diablito llevará puesto un exterior negro, una camiseta de color blanco, zapatillas de color blanco.
	Brigitte: Llevará puesto un pescador azul y un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Esteban: Llevará puesto un exterior color azul, camiseta azul y zapatillas blancas.

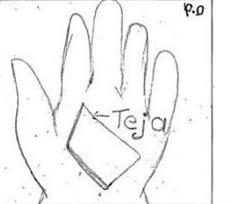
	Marco: Llevará puesto un exterior negro y una camiseta blanca con zapatillas blancas.
<p>Darío, Brigitte, Lizbeth y Esteban</p> <p>PARTICIPANTES DEL JUEGO</p> <p>TRES PIERNAS</p>	Joel: Llevará puesto un short azul un buso manga corta de color azul y zapatillas negras.
	Brigitte: Llevará puesto un pescador azul y un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Lisbeth: Llevará puesto una licra azul, un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Esteban: Llevará puesto un exterior color azul, camiseta azul y zapatillas blancas.
<p>Joel, Brigitte, Lizbeth, Gabriel y Esteban</p> <p>PARTICIPANTES DEL JUEGO CAZADORES Y VENADOS</p>	Joel: Llevará puesto un short azul un buso manga corta de color azul y zapatillas negras.
	Brigitte: Llevará puesto un pescador azul y un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Lisbeth: Llevará puesto una licra azul, un buso manga larga de color negro y zapatillas negras.
	Gabriel: Llevará puesto un pantalón gris una camiseta blanca y zapatillas blancas.
	Esteban: Llevará puesto un exterior color azul, camiseta azul y zapatillas blancas.

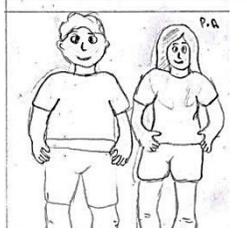
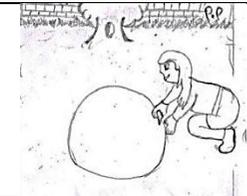
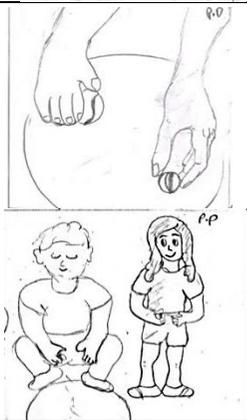
Realizado por: Adriana Araujo

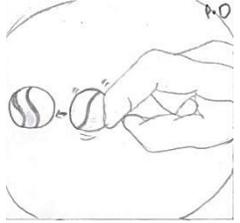
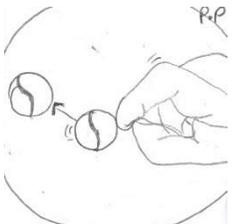
TABLA N° 17. GUION TÉCNICO

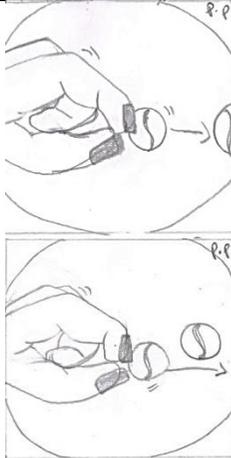
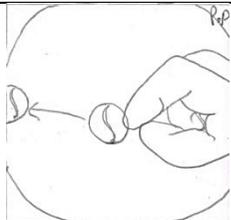
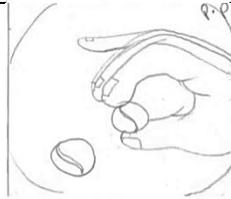
Título : Los juegos tradicionales				Producto: <u>VIDEO INSTRUCCIONAL</u>			
Escena	Núm. Plano	Tipo de plano	Locación	Acción	Story Board	Sonido	Tiempo
				Animación del imagotipo AVES Producción.			00.17 seg
				Animación del isologo juegos tradicionales.			00.13 seg
1	1	P.M	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	- El rostro de un niño que esta sujetando un trompo y la cuerda.	 P.11.	Voz en off: del locutor Los juegos tradicionales, de nuestro Ecuador, no tienen fecha de origen, pero siempre estuvieron en la niñez de nuestros antepasados, por esta razón debemos mantenerlos vivos y conservarlos.	00.26 seg
1	2	P.M		-Detalle de la mano de un joven que esta envolviendo el mismo trompo,	 P.12.		

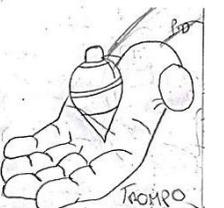
1	3	P.M		- expresion del rostro de un señor que hace bailar el trompo.			
				Animacion de imágenes y texto presentando todos los juegos que se van a tratar en el video asi como Las bolas, Los trompos, San bendito, y Tres piernas, Cazadores y venados		Voz en off: De un niño. Aquí te presentamos. Las bolas o canicas Los trompos, San bendito, Tres piernas, Cazadores y venados.	00.25 seg
				ANIMACIÓN DE TEXTO E IMAGEN PRESENTANDO EL PRIMER JUEGO: <u>LAS BOLAS</u>		Voz en off: De un niño. : <u>las bolas.</u>	00.10

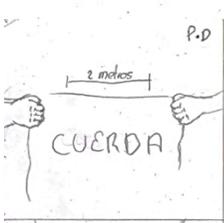
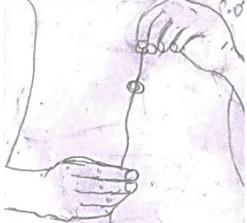
				-Animación de texto que diga Materiales.		Voz en off: De un niño. Materiales. - Bolas o canicas - Y un pedazo de teja o tiza	00.25seg
2	4	P.D	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	-Aparecen tres manos sujetando varias bolas o canicas			
2	5	P.D		-Otra mano sujetando un pedazo de teja o tiza			
				-Se congelara la imagen y se proyectara el texto indicando que se necesita de bolas o canicas y de un pedazo de teja o tiza.			

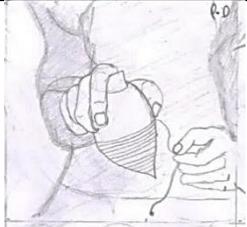
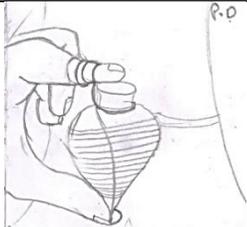
				Animación de texto que diga Instrucciones para jugar		Voz en off: De un niño. Instrucciones para jugar	00.07 seg
3	6	P.A	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Un niño y una niña ubicados en línea recta.		Voz en off: De un niño. Este juego se llama HERIDO, GRAVE Y MUERTO. En este juego pueden participar los niños y niñas que deseen, en el suelo se traza un círculo mínimo de unos 30 cm, cada niño coloca su canica en el centro, se sortea para ver quien da primero, una vez que se defina el orden se trata de colocar los nudillos en contacto con el suelo, excepto el pulgar, para catapultar la punta del dedo índice al pegarle a una de las canicas contrarias 3 veces, la primera queda en herido, la segunda en grave y la tercera sale del juego, porque ya está muerto esta canica pasa a la propiedad del niño o niña que le dio 3 veces a la misma canica.	01.13 min.
4	7	P.P		Una niña traza un círculo mínimo de 30 cm.			
4	7 8	P.P P.D		Todos colocan las canicas en el centro del círculo.			

5	9	P.M		Entre ellos deciden quien da primero.			
6	10	P.D		El primer niño coloca los nudillos en contacto con el suelo, excepto el pulgar, para catapultar, la punta del dedo índice le pega a una canica			
6	11	P.P.P		Continua pegándole y acierta en la misma canica queda en grave vuelve a intentar pero falla.			

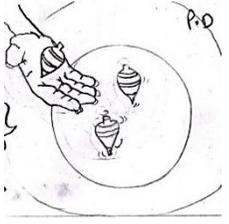
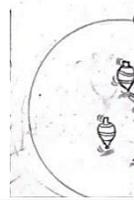
6	12	P.P.P		Es el turno de la niña acierta en una canica, falla en el segundo tiro			
6	13	P.P.P		Es el turno del primero le acierta a la mima canica dejándolo en muerto			
6	16 17	P.D G.P.P		se la toma como propiedad de él, la niña pierde su canica Expresión de emoción del rostro del niño.			

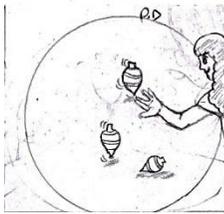
							
				ANIMACIÓN DE TEXTO E IMAGEN PRESENTANDO EL SEGUNDO JUEGO: <u>LOS TROMPOS.</u>		Voz en off: De un niño. <i>los trompos.</i>	00.10 seg
				-Animación de texto que diga Materiales.		Voz en off: De un niño. Materiales. <ul style="list-style-type: none"> - Un trompo - Una cuerda mínimo de 2 metros de largo. 	0.27 seg
7	18	P.D		- Un niño en su mano tendrá un trompo.			

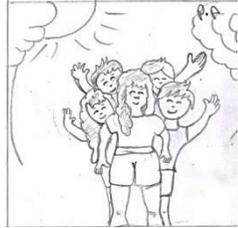
7	19	P.D	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Y una niña mostrara la cuerda.			
				-Se congelara la imagen y se proyectara el texto con flechas indicando que se necesita un trompo y una cuerda de por lo menos 2 metros de largo.			
				Animación del texto, Instrucciones para jugar		Voz en off : De un niño. Instrucciones para jugar	00.07 seg
8	20	P.D		Las manos del niño haciendo un nudo en cada extremo de la cuerda.		Voz en off: De un niño. Primero debes hacer un nudo en cada extremo de la cuerda. Segundo se da una vuelta en la cabeza del trompo se aprieta hacia	

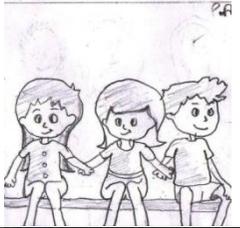
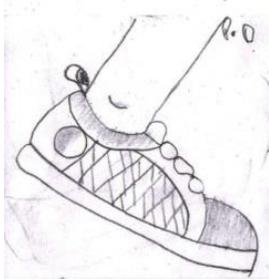
8	21	P.D	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Las manos del niño que da una vuelta en la cabeza del trompo aprieta hacia la punta y se empieza a envolver alrededor del trompo.		la punta y se empieza a envolver alrededor del trompo. Lo restante se envuelve en el dedo índice y se coloca sobre la cabeza del trompo después se lo lanza hacia el piso para hacerlo bailar.	0.54 seg
8	22	P.D		La mano del niño envuelve el restante de cuerda sobre su dedo índice y coloca sobre la cabeza del trompo.			
9	23 24	P.P P.D		El niño lanza el trompo hacia el suelo. Detalle del lanzamiento y del trompo bailando.			
						Voz en off de un niño: Ahora si vamos a jugar	00.03 seg

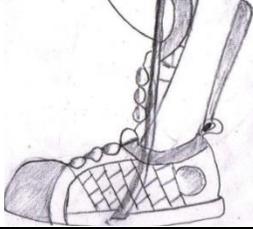
10	25	P.G	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Dos niños y una niña.		<p>Voz en off: De un niño. No importa el número de niños o niñas que quieran jugar. Para empezar primero se trazan dos circunferencias una de 5 metros y sobre esta, una de 3 metros.</p> <p>Todos al mismo tiempo deben tirar el trompo al centro del círculo interior,</p> <p>si no cae dentro del círculo pierde y su trompo debe dejar dentro de él,</p> <p>y si hay algún otro bailando dentro del círculo debe cogerlo en la mano y golpear a los que están muertos dentro del círculo, si logra sacar fuera del círculo se lo lleva y gana el juego.</p>	0.53 seg
11	26	P.G		Un niño traza dos circunferencias una de 5 metros y sobre ella, una de 3 metros.			

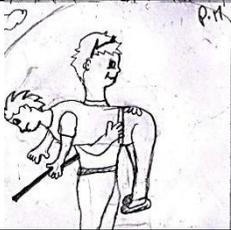
12	27	P.P	Todos al mismo tiempo tiran el trompo al centro del círculo interior.	 <p>P.6</p>	
13	28	P.D	Falla la niña y coloca su trompo dentro del círculo menor	 <p>P.D</p>	
14	29	P.D	Permanece bailando dentro del círculo el trompo de los niños.		

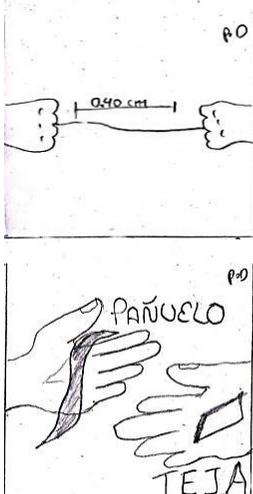
15	30	P.P		Primero el niño coge en la mano e intenta sacar al que está muerto falla en el intento.			
16	31 32	G.P.P P.D		El segundo niño logra sacar al trompo fuera del círculo y se lo gana Expresión de alegría.			
				ANIMACIÓN DE TEXTO E IMAGEN PRESENTANDO EL TERCER JUEGO SAN BENDITO		Voz en off: De un niño. <i>San Bendito</i>	00.10 seg.

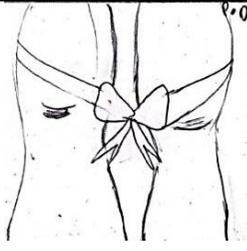
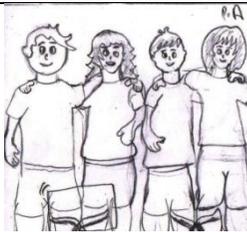
				Animación materiales		Voz en off: De un niño. Materiales. Ninguno en especial.	00.15 seg
				Animación del texto que diga Instrucciones para jugar		Voz en off: De un niño. Instrucciones para jugar.	00.09 seg
17	33	P.G	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Participaran 3 niños y dos niñas		No importa el número de niños o niñas que deseen jugar	01.31 min.
17	34	P.G		Ellos elijen a un niño que será san bendito y a otro que sea el diablito.		Se designa a uno de los participantes para que haga de San Bendito y a otro para que sea el "diablito". Los niños se sientan uno junto a otro en cadena sobre una grada. San Bendito va a dar un paseíto, pero antes aconseja a los niños que	

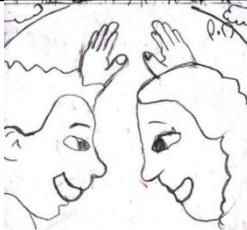
18	35	P.A		Los tres restantes se sientan sobre una grada entrelazados el brazo		no se muevan y nombra a un vigilante. Desea a su regreso, encontrarlos en el mismo lugar y a todos.
19	35 36	P.M P.D		San Bendito avanza un paso pero regresa (detalle del zapato)		El diablo aprovecha la ocasión y comienza a preguntarles: ¿Quieren pan? ¿Quieren helado? ¿Quieren fruta?, Las preguntas las hace a todos y los niños deben responder ¡No! el diablito se cansa del interrogatorio y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo entonces en coro gritan los niños: ¡San Bendito, San Bendito, me lleva el diablito!
20	37 38	P.G P.D		Señala con el dedo a todos, dando a decir que no se muevan de donde están		San Bendito avanza despacito, cojeando y en este tiempo el diablito lleva uno a uno a los niños o niñas mientras trata de evitar san bendito,

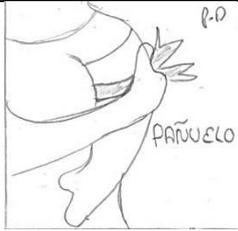
22	41	P.P		Todos deben responder ¡No!			
23	42	P.A		El diablito se cansa y selecciona a uno de los niños para sacarlo del grupo			
24	41	P.P		En coro gritan los niños: ¡San Bendito, San Bendito, me coge el diablito!			
25	42	P.D		San Bendito avanza despacito, cojeando (detalle del pie)			

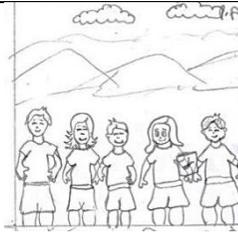
26	43	P.M		Mientras el diablito lleva uno a uno a los niños, san bendito, trata de evitar			
27	44	P.M		El diablito termina llevando también a san bendito.			
				ANIMACIÓN DE TEXTO E IMAGEN PRESENTANDO EL CUARTO JUEGO <i>TRES PIERNAS.</i>		Voz en off: De un niño. <i>tres piernas.</i>	00.10 seg.
				-Animación de texto, materiales		Voz en off: De un niño. Materiales.	00.03seg.

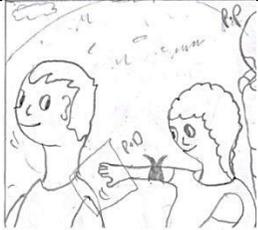
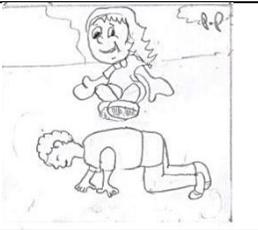
28	45	P.D	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	- Un niño en su mano tendrá una cuerda de 40 cm, otro niño un pañuelo. Y en la otra mano una tiza.		<p>Un pañuelo o una cuerda de unos 40 cm de largo.</p> <p>Y una tiza</p>	00.18 Seg
19				-Se congelara la imagen y se proyectara el texto con flechas indicando que se necesita una cuerda de 40cm o un pañuelo.			
				Animación del texto que diga Instrucciones para jugar.		Voz en off: De un niño. instrucciones para jugar.	00.09 seg

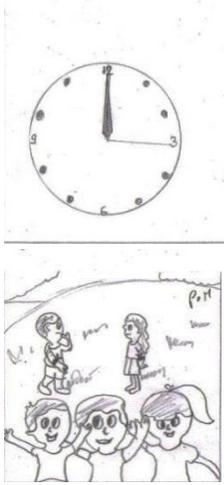
29	46	P.G	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Un niña traza una línea de salida y otra de llegada		Primero se debe trazar una línea de salida y otra de llegada no importa la distancia.	0.25 seg
30	47 48	P.A P.D		Se colocan en parejas y en filas y uno de cada pareja, ata sus piernas por arriba de las rodillas.		Después se toma la cuerda o pañuelo y se ata la pierna derecha de un participante a la izquierda del otro, por encima o por debajo de las rodillas.	
						Voz en off: De un niño. Ahora si vamos a jugar	00.03 seg
30	49	P.G		Dos parejas de niños y niñas ubicados en la línea de salida Un pitido las parejas corren rápido. (Detalle de las piernas)		Voz en off: De un niño. No importa el número de niños o niñas que quieran jugar. Primero todos los participantes deben colocarse en la línea de salida. A la señal corren lo más rápido posible, al caerse hay que levantarse	0.37 seg

3	50	P.G		Una pareja se cae pero se levanta rápidamente		rápidamente para continuar y llegar a la señal, para después regresar, gana quien llegue primero.	
32	51 52	P.G P.D		Las dos parejas llegan a la señal y regresan gana la primera pareja que no se cayó. (detalle de alegría)			
				ANIMACIÓN DE TEXTO E IMAGEN PRESENTANDO EL QUINTO JUEGO <u>CAZADORES Y VENADOS</u>		Voz en off: De un niño. <i>cazadores y venados</i>	00.10 seg
				-Animación de texto Materiales.		Voz en off: De un niño. Materiales	00.03 seg

33	53	P.D	<i>Parque de la familia (Cantón Salcedo)</i>	Un niño se amarrará un pañuelo sobre su brazo izquierdo. Se congelara la imagen y se proyectara el texto indicando que se necesita de un pañuelo.		Voz en off: De un niño. Un pañuelo o una gorra para saber que es un cazador.	00.15 seg
				Animación del texto, Instrucciones para jugar		Voz en off: De un niño. Instrucciones para jugar	0.09 seg
34	54	P.A		Todos los niños y niñas en una sola columna van pasando a delante hasta formar una sola fila.		Voz en off: De un niño. No importa el número de niños o niñas que quieran jugar. del grupo se escoge a quienes serán los cazadores, y los restantes, serán los venados Se debe seleccionar tres lugares los que servirán de descanso para los venados aquí los cazadores no podrán entrar.	0.30 seg

34	55	P.G		Los tres niños retroceden un paso atrás quedando un niño y una niña adelante como cazadores.			
35	56	P.G		Se seleccionara tres lugares que sirva como descanso. Congelamiento de imagen y proyección de texto señalando las bases			
						Voz en off: De un niño. Ahora si vamos a jugar	00.03 seg
36	57 58	P.D P.A		Tres niños y dos niñas los dos niños y una niña serán los venados y el niño y la niña restantes serán los cazadores y llevaran un pañuelo en el brazo estarán ubicados en el patio		Todos los participantes se colocan en el patio a la señal los cazadores persiguen a los venados hasta tocarles, al momento que son tocados el venado debe sentarse y ponerse en	1.18 seg

37	59 60	P.D P.P		Los cazadores persiguen a los venados uno de ellos toca al niño.		<p>posición cuadrúpeda;</p> <p>los venados que se encuentran en esta posición esperan ser salvados,</p> <p>Esto se logra cuando otro venado salta sobre él.</p> <p>Se consideran ganadores los cazadores, cuando eliminan a todos los venados.</p>	
38	61	P.P		Se coloca en posición cuadrúpeda;		<p>Los venados ganan si no son atrapados dentro del tiempo convenido.</p>	
39	62	P.P		El niño salta sobre él			

40	63	P.G		Los cazadores tocan a todos y ganan.			
41	64	P.G		Todos siguen corriendo sin que nadie haya sido tocado.			
42	65 66	P.M PD		Aparece una animación de un reloj indicando que el tiempo se ha terminado y ganan los venados (celebrando)			

				Cada niño y niña dice una frase.		Ya viste como se hace, los juegos tradicionales son muy divertidos, ahora te toca a ti.	0.12 seg
				CRÉDITOS	Animación de fotografías y videos de todas las personas que formaron parte del video instruccional.		02.10 min
						TOTAL	14.00 min

Realizado por: Adriana Araujo

3.6 EDICIÓN

Es un proceso que tiene lugar después de haber realizado la grabación, en este paso se realizará la edición del video y audio, se añadirá animación de títulos, y se creara efectos digitales.

A continuación se detalla paso a paso este proceso hasta conseguir el video instruccional propuesto.

3.6.1 Animación de Intro

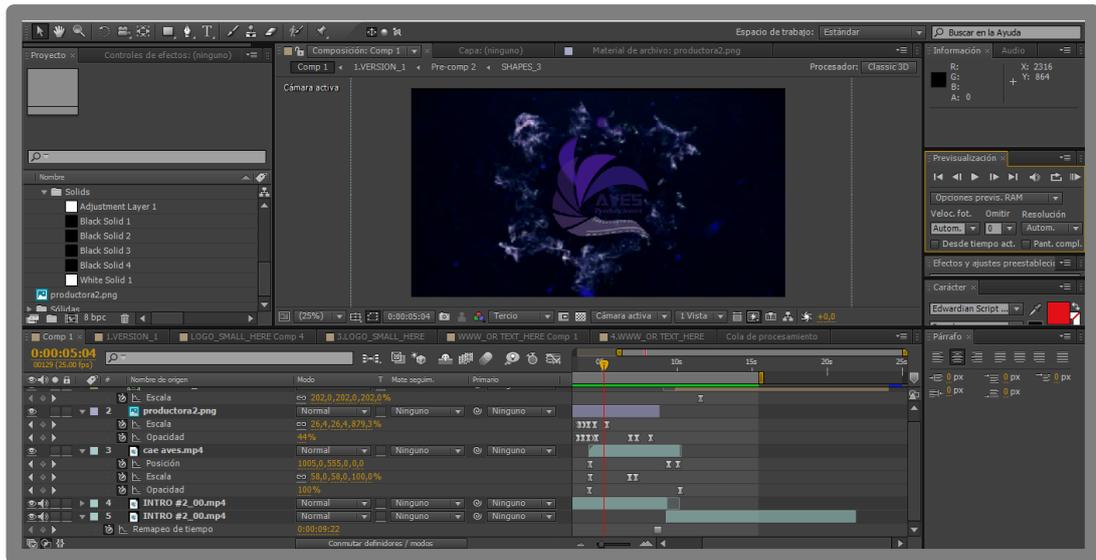
Para las animaciones que contendrá el video instruccional se utilizó un software especializado en crear animaciones tanto de texto e imagen, a continuación se enlista cada uno de ellos.

- La productora.
- El isologo de juegos tradicionales.
- Presentación de los juegos que se van a tratar.
- Ilustraciones de cada juego.
- Animaciones para presentar cada juego.
- Materiales que se van a necesitar.
- Manipulación de Audio y música.
- Y finalmente se incluye los créditos.

3.6.1.1 Productora Aves.

Esta intro fue realizada en un software especializado en animación, tiene una duración de 17 segundos con esta intro se abre el video.

ILUSTRACIÓN N° 17: INTRO DE LA PRODUCTORA AVES

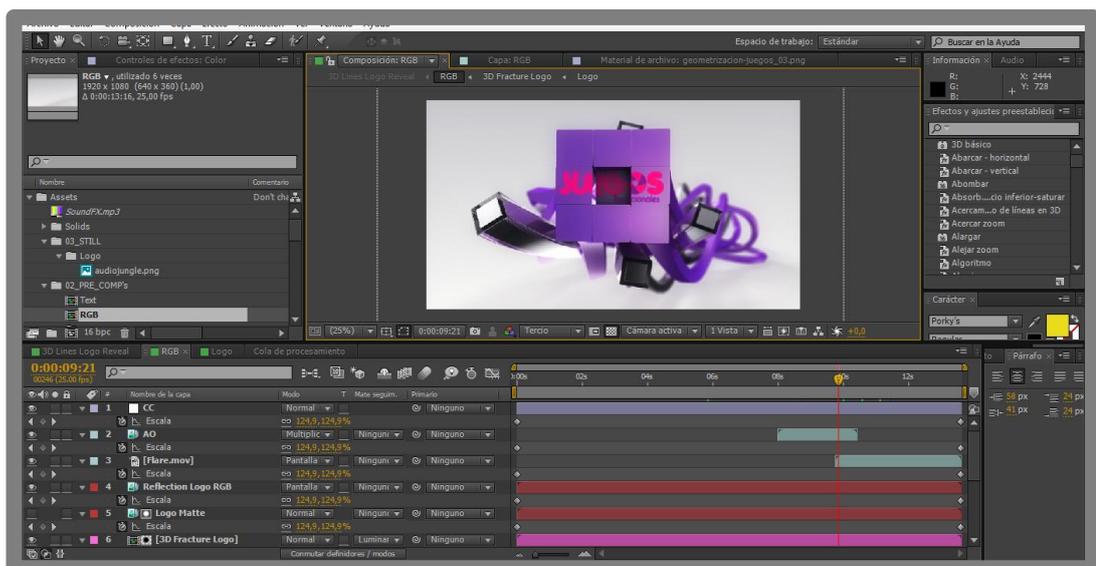


Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.2 Intro del Isologo.

Es una animación muy sofisticada, la misma que presenta el isologo de los juegos tradicionales.

ILUSTRACIÓN N° 18: INTRO DEL ISOLOGO DE JUEGOS TRADICIONALES

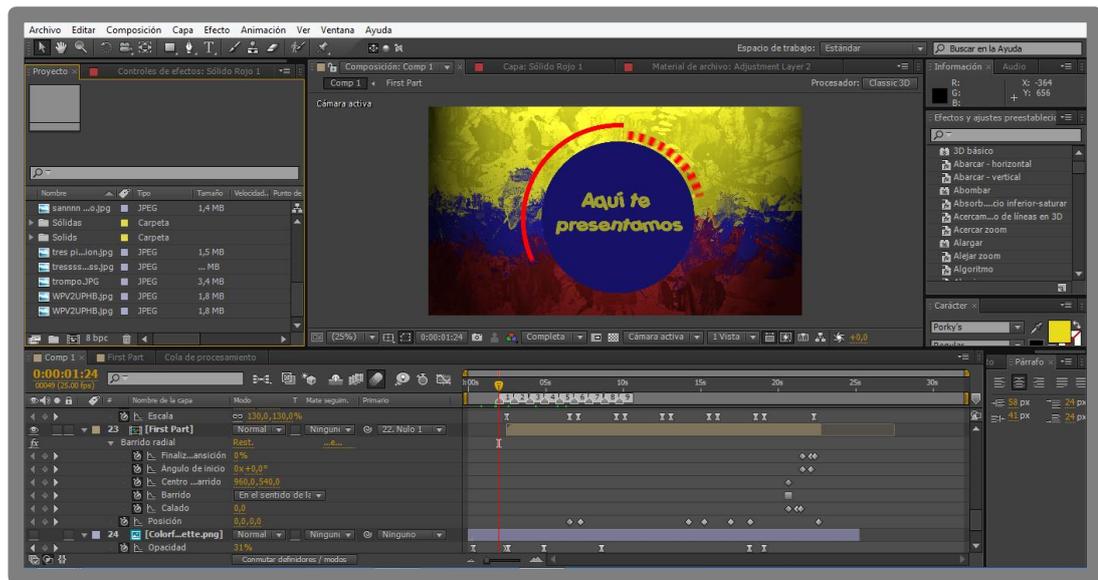


Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.3 Animación de los juegos que se van a tratar.

Se crea una animación mediante fotografías en la cual se presenta, todos los juegos que se van a detallar en el video, se trabaja sobre el fondo de la bandera del Ecuador con el único propósito de aludir que son netamente del país.

ILUSTRACIÓN N° 19: ANIMACIÓN DE TODOS LOS JUEGOS QUE SE VAN A TRATAR



Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.4 Bocetaje de Cada Juego.

Para identificar cada juego tradicional se estimó ilustrar cada uno de ellos, para lo cual se analizó los elementos representativos de cada uno.

ILUSTRACIÓN N° 20: BOCETAJE DE CADA JUEGO

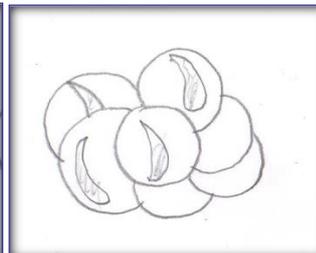
San Bendito



El trompo



Las Canicas



Cazadores y venados



Tres piernas



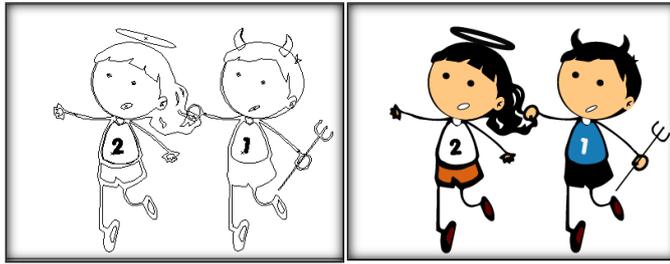
Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.5 Ilustración de Cada Juego

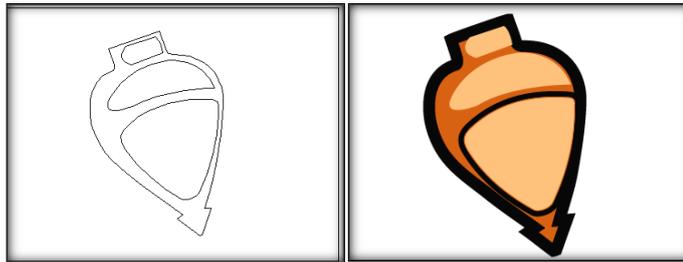
Mediante un software de vectorización se ilustró los juegos que se van a dar a conocer en el video instruccional, estas ilustraciones formaran parte de la presentación de cada juego y de los créditos.

ILUSTRACIÓN N° 21: ILUSTRACIÓN DE CADA JUEGO

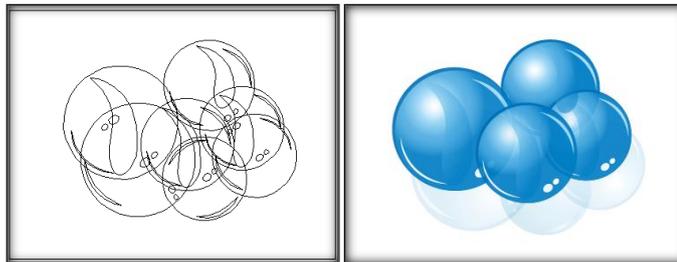
San bendito



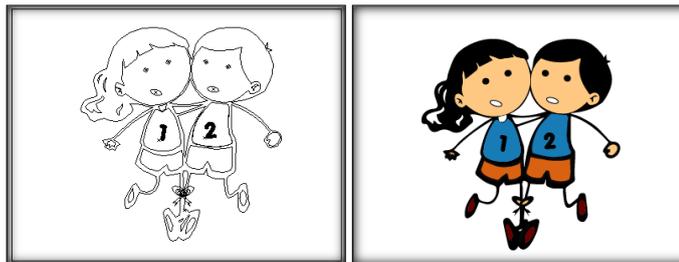
Los trompos



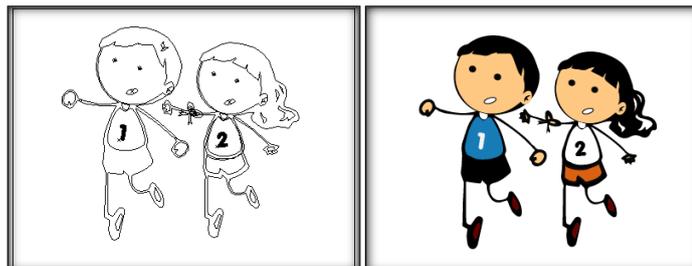
Las bolas o canicas



Tres piernas



Cazadores y venados

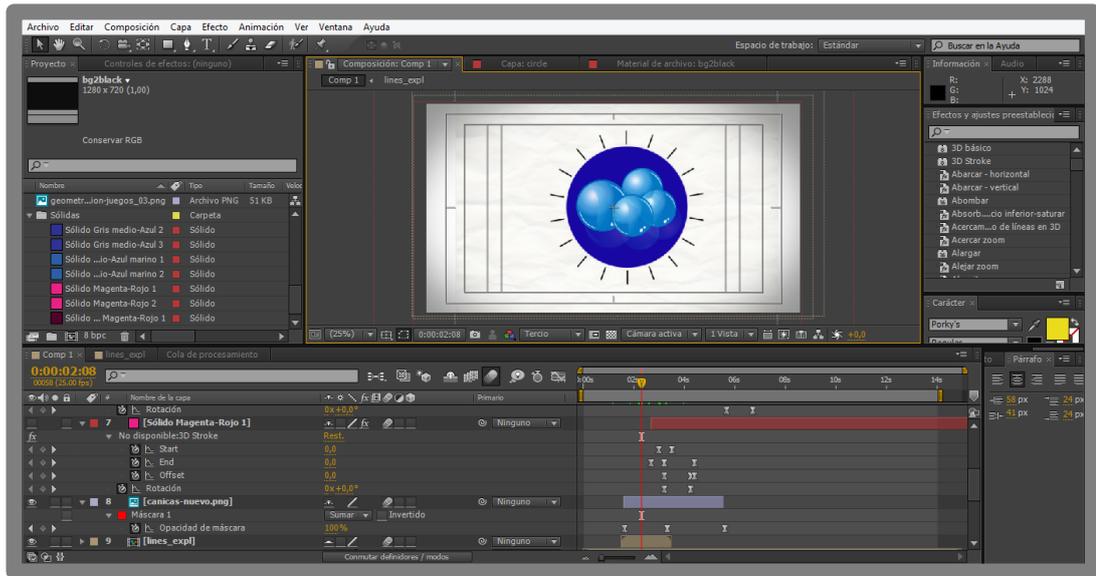


Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.6 Presentación de cada juego.

Cada intro posee la misma estructura de animación, se genera cambios en cuanto a color y se adjunta la ilustración acorde a cada juego que es presentado.

ILUSTRACIÓN N° 22: PRESENTACIÓN DE CADA JUEGO.

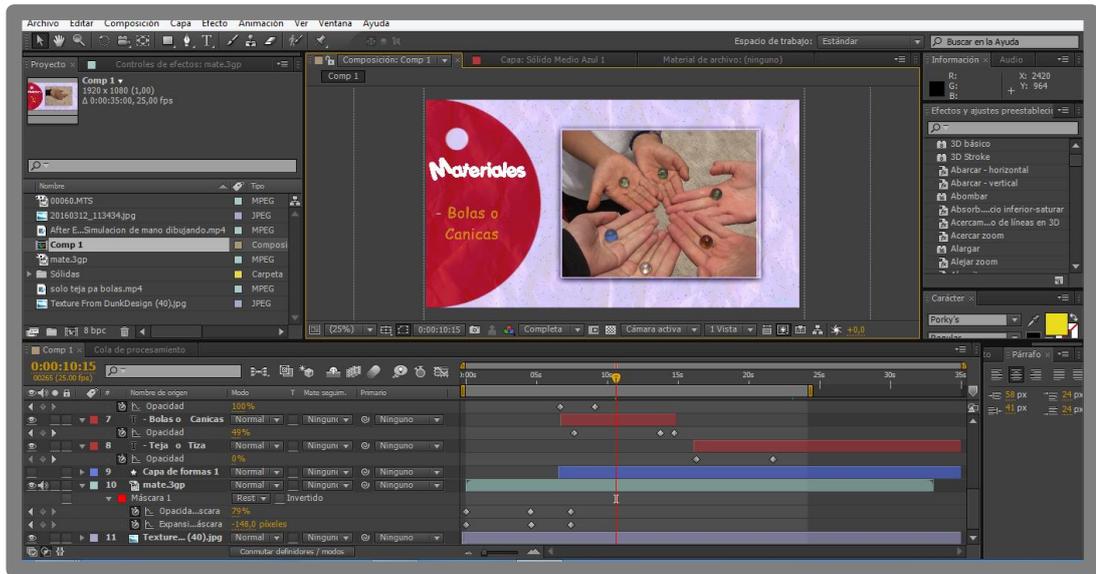


Realizado por: Adriana Araujo

3.6.1.7 Animación de los materiales que se van a necesitar.

El mismo esquema se utilizó en cada juego que requiere de algún material, con el propósito de generar una misma estructura y así no distraer a los niños con demasiadas animaciones.

ILUSTRACIÓN N° 23: ANIMACIÓN DE LOS MATERIALES

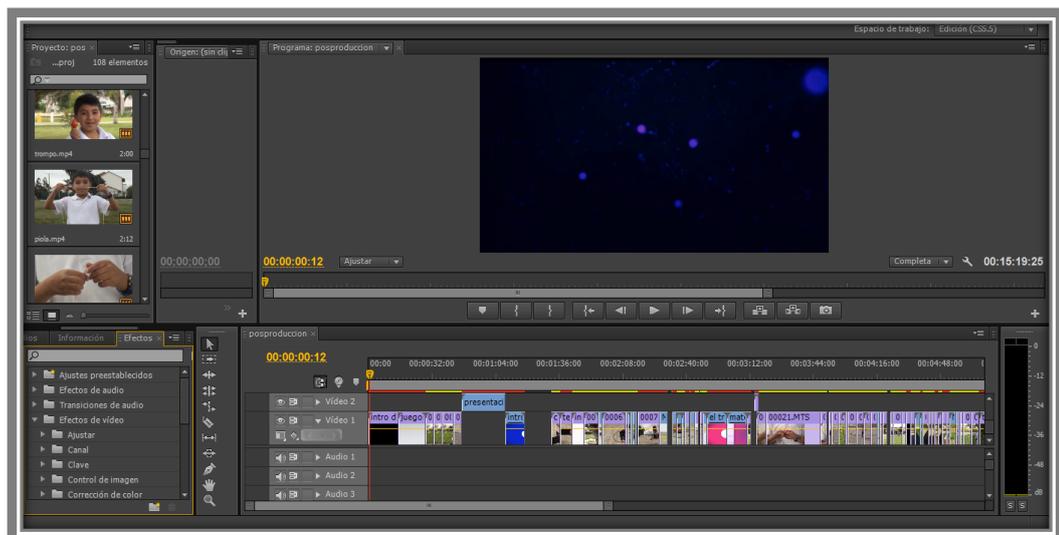


Realizado por: Adriana Araujo

3.7 Edición De Video

Las tomas realizadas son editadas en software especiales, que permiten organizar de manera ordenada y añadir transiciones, para tener mayor facilidad de edición se debe ir de la mano con el guion técnico con el fin de obtener una secuencia lógica.

ILUSTRACIÓN N° 24: EDICIÓN DE VIDEO



Realizado por: Adriana Araujo

3.7.1 Elección de la gama cromática para el video instruccional

El color en diseño juega un papel importante, su uso adecuado permitirá transmitir sensaciones y emociones al usuario, se aplicó el uso de colores que producen dinamismo, mesclado lo estético y atractivo, evitando el tedio visual se decidió trabajar con colores adyacentes.

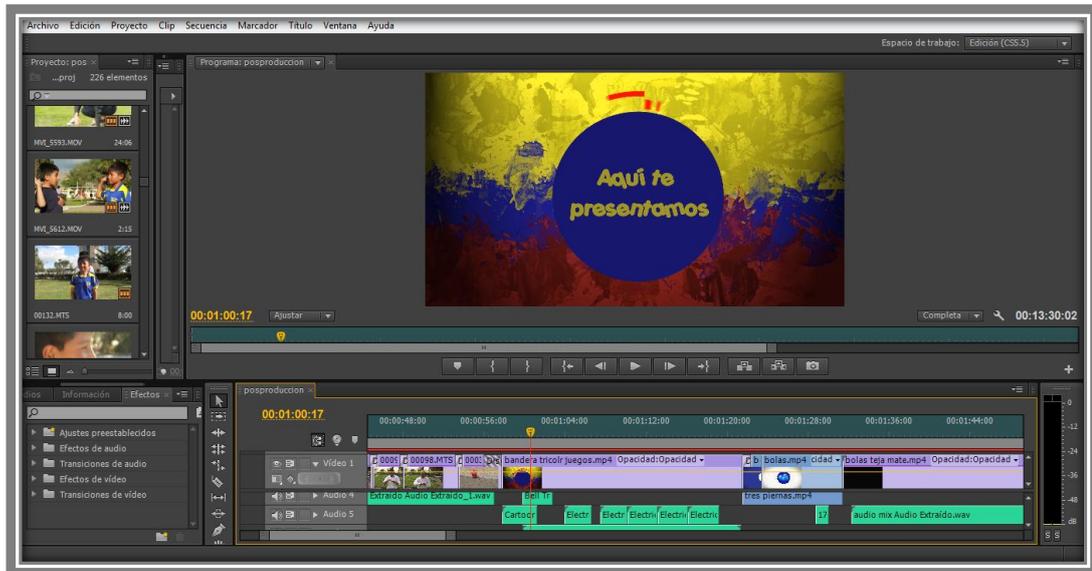
Dentro de la gama cromática utilizada para las ilustraciones se trabajó en una sola gama visual y estilo de ilustración, tomado en cuenta que los niños(as) de 8 a 11 años prefieren colores brillantes y llamativos los mismos que están presentes en la naturaleza.

3.7.2 Elección de la tipografía para el video instruccional

Una buena elección tipográfica permite que la información a transmitir sea captada de manera apropiada y breve, es recomendable la utilización de tipografías de contextura gruesa que permita la lectura debido a que los niños(as) de 8 a 11 años, están en una etapa de aprendizaje, una buena opción es que cada letra tenga una ligera inclinación en distintos grados para que la línea de escritura sea menos rígida, esto junto con una correcta separación entre las letras permitiendo la formación correcta de las palabras y la lectura en sí.

En razón de las características anteriormente mencionadas se ha considerado el uso de la tipografía: Porky's, como única tipografía principal aplicada en las animaciones y créditos, porque es la que se utilizó en el isologo de juegos tradicionales porque tiene la característica de ser muy dinámica y entendible en diversas dimensiones.

ILUSTRACIÓN N° 25: TIPOGRAFÍA DEL VIDEO INSTRUCCIONAL



Realizado por: Adriana Araujo

3.8 Edición de Audio

Se utilizó un software especializado, el mismo que permite cortar, editar, y limpiar, con el propósito de incluir al video instruccional un audio sin silbido, ni zumbido para lograr mayor nitidez, se utilizó una grabadora para facilitar el trabajo.

ILUSTRACIÓN N° 26: EDICIÓN DE AUDIO

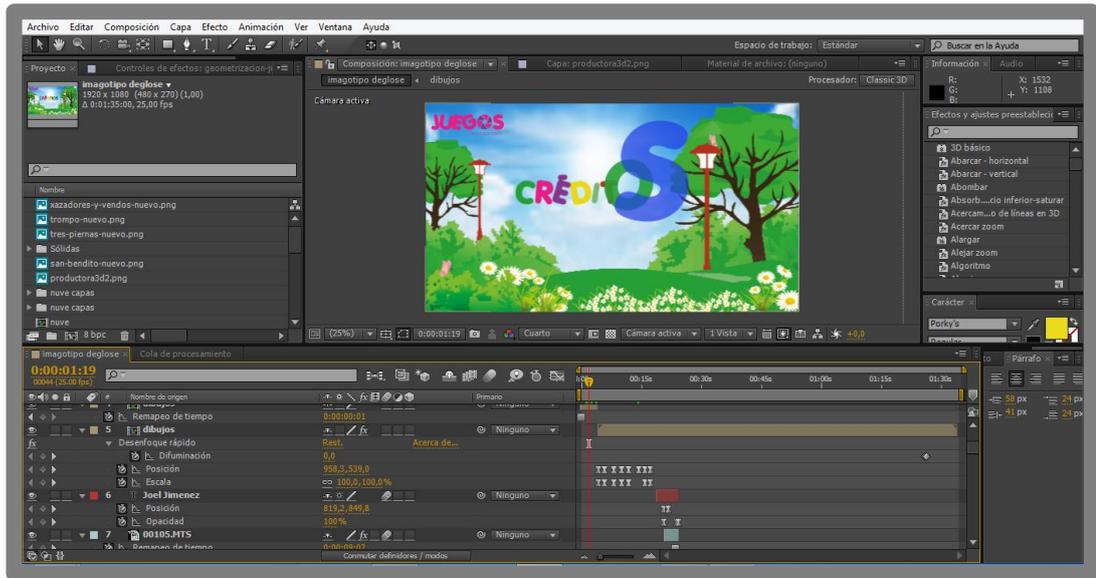


Realizado por: Adriana Araujo

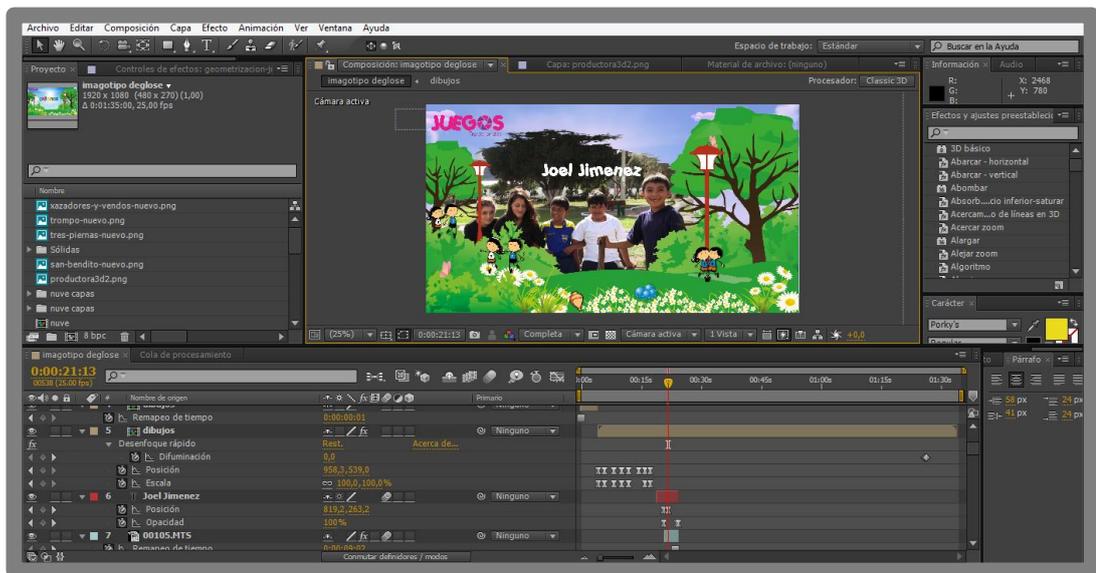
3.9 Créditos

Para realizar los créditos del video instruccional, se utilizó un software especializado, para añadir ilustraciones, videos, fotografías, texto y animaciones para después convertirlo en video e incluir al software de edición.

ILUSTRACIÓN N° 27: CRÉDITOS DEL VIDEO INSTRUCCIONAL



Realizado por: Adriana Araujo



Realizado por: Adriana Araujo

3.10 Diseño de la portada y caja del CD

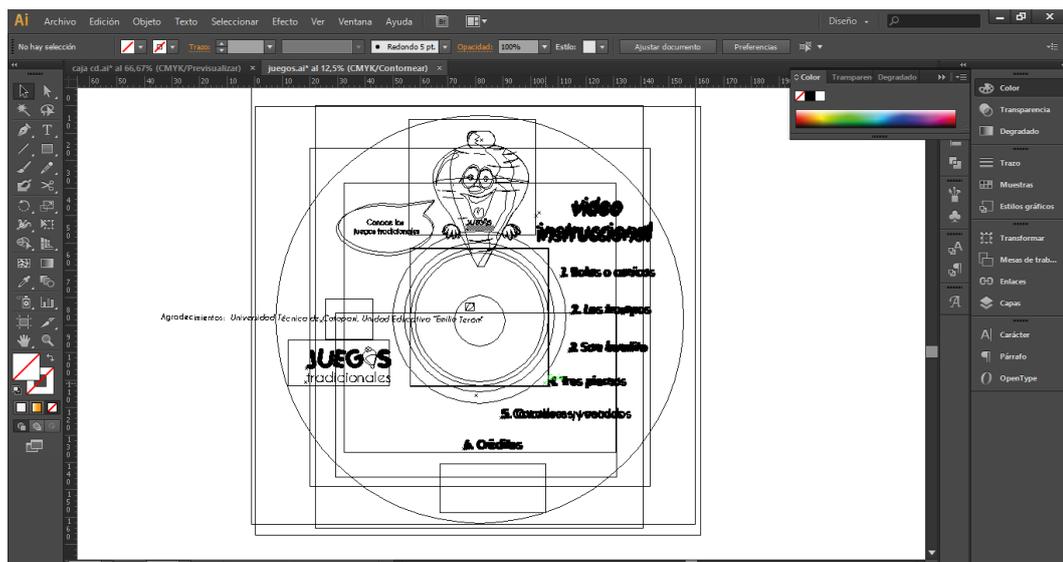
La portada del CD al igual que la caja conserva una relación de estilo, se trabajó con ilustraciones para establecer relación con el producto multimedia representando el juego, la interactividad y los niños.

ILUSTRACIÓN N° 28: BOSQUEJO PORTADA DEL CD



Realizado por: Adriana Araujo

ILUSTRACIÓN N° 29: PORTADA SEMITERMINADA DEL CD



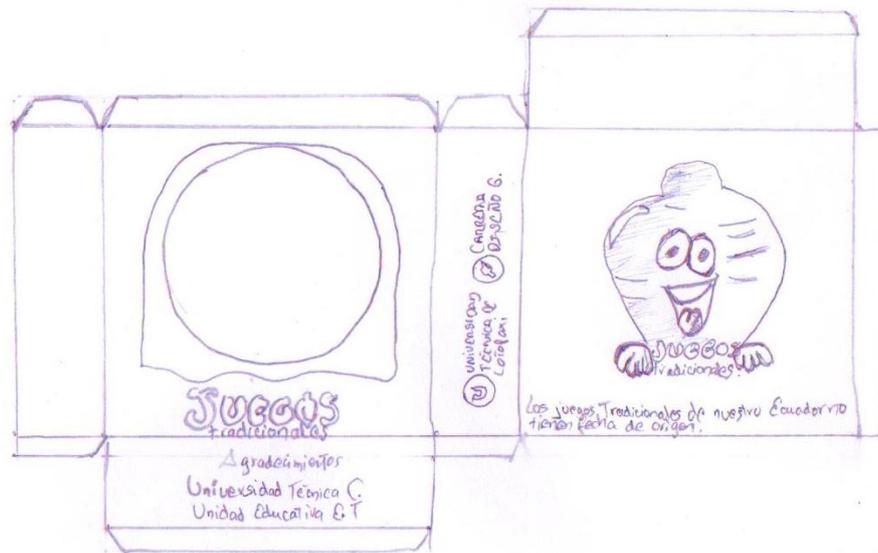
Realizado por: Adriana Araujo

ILUSTRACIÓN N° 30: PORTADA FINAL DEL CD



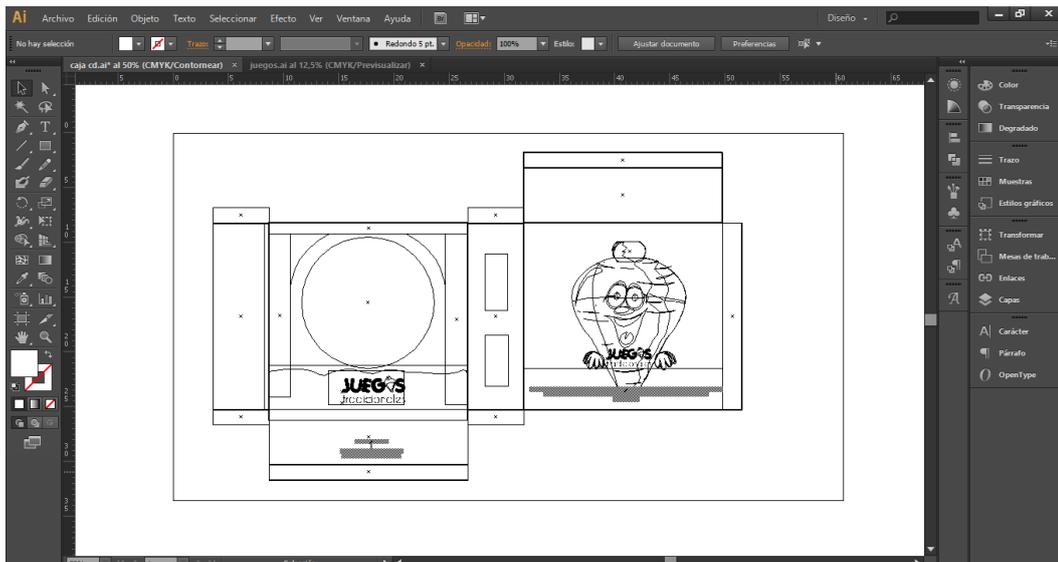
Realizado por: Adriana Araujo

ILUSTRACIÓN N° 31: BOSQUEJO ESTUCHE DEL CD



Realizado por: Adriana Araujo

ILUSTRACIÓN N° 32: ESTUCHE SEMITERMINADO DEL CD



Realizado por: Adriana Araujo

ILUSTRACIÓN N° 33: ESTUCHE FINAL DEL CD



Realizado por: Adriana Araujo

3.11 Resultados Obtenidos de la Propuesta

La presente investigación denominada elaboración de un video instruccional de los juegos tradicionales del Ecuador se socializo con los niños de la Unidad Educativa “Emilio Terán” y se logró concienciar e interiorizar la importancia que tienen los juegos tradicionales en la recreación sana, y en su desarrollo, y para el crecimiento personal en cada uno de ellos, se explicó que los juegos se pueden practicar en grupo de amigos, integrando niños, niñas, ahora en adelante podrán reunirse y realizar estos juegos que resultan fáciles, gracias al video instruccional que les fue proporcionado.

Mediante la socialización y práctica se observó un acogimiento total hacia el video debido a que todos se divertían en grupo y sanamente, se logró la interacción entre niño y niña con el fin de llegar a un solo objetivo aprender jugando. **VER ANEXO # 13**

3.12 Costos de la Propuesta

3.12.1 Costos Directos e Indirectos

TABLA N° 18. COSTOS DIRECTOS

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
250h	Internet	0.70	175.0
800	Copias	0.02	16.00
2	Dispositivos USB	15.00	30.00
6	Tintas para impresora	15.00	90.00
4	Resmas de papel	4.00	16.00
Proporcionados por la Universidad Técnica de Cotopaxi	Cámaras e implementos de grabación	-	-
5	trompos	0.70	3.50
1	Una diadema	2.00	2.00
4	pañuelos	1.50	6.00
1	Persona colaboradora en la grabación del producto	30.00	30.00
80	Horas tiempo de diseño	10.00	800.0
8	CD	0.45	3.60
15	Packaging del video instruccional	3.50	52.50
15	CD de la propuesta	2.00	30.00
5	Anillados	2.00	10.00

2	Empastados	20.00	40.00
TOTAL			\$1,304.60

Realizado por: Adriana Araujo

TABLA N° 19. COSTOS INDIRECTOS

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO	VALOR TOTAL
150	Transporte	3.00	450.0
10	Viáticos de equipo de trabajo	15.00	150.0
60	Refrigerio para los niños, niñas y maestros el día de la aplicación del video instruccional	1.00	60.00
35	Alimentación	2.00	70.00
TOTAL			\$730.0

Realizado por: Adriana Araujo

TABLA N° 20. PRESUPUESTO GENERAL

DETALLES	COSTOS
Costos Directos	\$1,304.60
Costos Indirectos	\$730.0
Subtotal	2.034.60
10% de Imprevistos	203.46
COSTO TOTAL DEL PROYECTO	\$ 2.238.06

Realizado por: Adriana Araujo

3.12.2 Presupuesto Para la Aplicación de la Propuesta

TABLA N° 21. RECURSOS TECNOLÓGICOS

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
1	Alquiler de infocus	20.00	20.00
1	Disco duro	120.00	120.00
Alquiler de equipos			
1	- Cámara Fotográfica	80.00	313.0
3	- Trípodes	5.00	
1	- Rebote de luz	5.00	
2	- Cámaras de video	95.00	
1	- Micrófono	8.00	
1	- Extensión de 10 metros	5.00	
1	- Una grabadora	10.00	
POS PRODUCCIÓN			
2	Computadoras para bajar la grabación y otra para el render.	1.200	2.400
TOTAL			\$ 2.853

Realizado por: Adriana Araujo

TABLA N° 22. RECURSOS HUMANOS

CANTIDAD	DESCRIPCIÓN	VALOR UNITARIO \$	VALOR TOTAL \$
2	Elaboración del diseño	1.000	2.000
3	Contratación de profesionales en producción de video	120.0	360.0
7	Alimentación	5.00	35.00
7	Transporte	5.00	35.00
TOTAL			\$ 2.430

Realizado por: Adriana Araujo

TABLA N°23. PRESUPUESTO GENERAL DE LA APLICACIÓN

DETALLES	COSTOS
Recursos tecnológicos	\$ 2.853
Recursos humanos	\$ 2.430
Subtotal	\$ 5.283
10% de Imprevistos	\$ 528.30
COSTO TOTAL DE LA IMPLEMENTACIÓN	\$ 5.811.30

Realizado por: Adriana Araujo

CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

CONCLUSIONES

- Los referentes teóricos científicos fomentaron al desarrollo de la investigación, obteniendo nuevos conocimientos para aportar con la estructura investigativa.
- Con la estructura metodología científica y técnica se realizó los estudios de campo para recolectar información veraz y efectiva.
- El producto audiovisual permitió recopilar parte de los juegos tradicionales para ser puestos en práctica.
- El video instruccional fue un aporte para los niños(as) y maestros de la Unidad Educativa, porque ahora disponen de un video que contiene jugos tradicionales propios de Ecuador.
- Mediante la sociabilización del video se evidencio la aceptación de los juegos por parte de los niños y niñas, esto permitió la apertura de rescatar los juegos populares que existe en Ecuador.

RECOMENDACIONES

- Buscar información actualizada y detallada para el desarrollo de la investigación.
- Escoger de una manera adecuada la técnica de investigación, para el desarrollo de la propuesta, debido a que es indispensable saber q metodología es la precisa.
- En la investigación se detallaron varios juegos que serían de gran beneficio poder plasmarlos todos en el video instruccional, para mayor conocimiento en los niños de la Unidad Educativa.
- Aprovechar las alternativas visuales para revalorizar los juegos tradicionales y así promover la práctica lúdica en los niños.
- Es necesario dar continuidad al presente proyecto ejecutarlo y socializarlo en toda la Unidad Educativa para que los niños y niñas reconozcan la importancia de los juegos tradicionales, en su desarrollo físico y mental.

GLOSARIO

Actividades Psicomotrices: Actividades que se dan en todo momento de nuestra vida cotidiana como saltar, caminar, correr.

Aprendizaje: Habilidad práctica del niño que reúne contenidos, informativos o adopta nuevas estrategias de conocimiento.

Boceto: Dibujo inicial a mano de la idea de una pieza gráfica, para posteriormente pasar a dar color o textura.

Costumbre: Conjunto de cualidades o inclinaciones y usos que forman el carácter distintivo de una nación o persona.

Cultura: Los conjuntos de saberes, creencias y pautas de conducta de un grupo social, incluyendo los medios materiales que usan sus miembros para comunicarse entre sí y resolver sus necesidades de todo tipo.

Desarrollo: Que aprende conforme practica algo, debido a la propiedad vital que determina que un ser vivo crezca.

Destreza: Es un saber hacer, un saber pensar y un saber actuar en forma autónoma, pudiendo ser perceptiva, motriz, manual, intelectual, social, etc.

Habilidad: Cada una de las cosas que una persona ejecuta con destreza, tiene capacidad y disposición para hacerlo.

Integración: Todo proceso dinámico y multifactorial, participar del nivel mínimo de bienestar socio vital.

Interactividad: Es un concepto ampliamente utilizado en las ciencias de la comunicación al igual que en el diseño multimedia.

Juego: Actividad motriz del niño, en la cual presta mucha atención, adquiere nuevas experiencias y desarrolla su potencial por medio del hacer.

BIBLIOGRAFÍA

CITADA:

- BOISVERT, Francice. “Juegos divertidos en Educación Primaria”; Editorial Narcea Ediciones. 2015. pág. 96
- COSME, Rocchio; “Producción Multimedia, Universidad Nacional de Tucumán, 2004. pág. 6
- FRASCARA, Jorge. El diseño de comunicación. Buenos Aires; Editorial Infinito. 2006. pág. 98. ISBN: 987-9393-42-2
- GONZÁLEZ, Juan. “Colección De Juegos Infantiles”. Madrid; Museo del Juego. 2010. pág. 3
- GORDON, Maggie y GORDON, Bob (eds.). Manual de diseño gráfico digital. Barcelona-España; Editorial Gustavo Gili, 2007. págs. 166,171, 194.
- GONZÁLEZ, Manuel (2007). “Diseño social como motivación para la enseñanza del diseño”; Editorial McGrawHill. 2007. pág. 2
- GUDIÑO, Marco. “Materiales para la enseñanza de la cultura física”; Editorial Abya Yala. 1993. pág. 58
- HURTADO, María. “colección de juegos infantiles”. Madrid; Museo del Juego. 2010. pág. 3
- KRUK, A. Tratamiento tipográfico en los infantiles. Trabajo Fin de Máster de Tipografía, Eina 2010
- RODRÍGUEZ, Margarita “Didáctica General”, Primera Edición, Editorial Pearson, España, 2009, pág. 17
- PAPANÉK, Víctor, Desing for the real world, Diseñar para el mundo real. Ecología Humana y cambio social, Madrid, Primera Edición Española 1973. pág.8.
- PEÑA, Claudio. “Windows 7”. COSTA RICA; Primera Edición, Editorial
- REINOSO, Nelson.; Diseño Gráfico Publicitario; Segunda Edición, Gráficas Iberia, Quito, 2003.

- SANDERS, E. “Design serving people, New languages for co-creation”; Editorial Cumulus Working Papers.2006. pág. 112
- SEVAGRA Gradi S.A 2010. pág. 112
- SHARDISON, Carlos. Fundamentos del Diseño Gráfico. Francia; Tercera Edición, Editorial Estif, 2004. pág.35
- THIERRY, Depaulis. Enciclopedia de los juegos. Primera Edición, Barcelona; Editgorial Paldotribo 2003. Pág. 22. ISBN: 84-8019-717-X
- TORAÑO, Eduardo. “Colección De Juegos Infantiles”. Madrid; Museo del Juego. 2011. pág. 7
- VALERO, Antonio. “Principios de color y Holopintura”. Madrid; Editorial Club Universitario. 2010. pág. 89
- Veerman y Veldhuis-Diermanse, 2001, en De Wever, pág. 18
- VILLEGAS, Víctor. “Colección Dinámica Grupal”; Editorial San Pablo. 1992. pág. 61
- ZELANSKY, Paul y PAT Mary. Color. Madrid; Editorial Torres, S.A 2001. pág. 35

CONSULTADA:

- BAEZ, Gloria. La Enseñanza del Español. México. Primera Edición; Programa Editorial. 2007. pág. 321. ISBN: 978-970-32-4934-3
- BARROSO, Jaime. Realización audiovisual. Madrid; Editorial Síntesis, S. A. 2008. pág. 55, 106, 108, 151, 153. ISBN: 978-84-975654-8-6
- BUSTOS, Gabriela. “Teorías del Diseño Gráfico”. México; Primera Edición, Editorial Red Tercer Milenio S.A. 2012. pág. 8
- CANDAU, María. “Didáctica”; Editorial Vozes Ltda. 1987. pág. 14
- CASTILLO, José. Televisión, Realización y lenguaje audiovisual. Segunda Edición, Madrid; Editorial IORTV 2013. pág. 27, 65, 531, 534. ISBN: 978-84-88788-88-7
- DÁVILA ARTEAGA Billy Maurice. “Rescate de los juegos tradicionales para fomentar la recreación libre de tecnología nociva en los y las estudiantes del 6to y 7mo año de educación básica del centro escolar “francisco pacheco” de la ciudad de Portoviejo provincia de Manabí en el

periodo 2010”. DIRECTORA DE TESIS LIC. leila Álava Barreiro, UNIVERSIDAD TÉCNICA DE MANABÍ, 2010.

- DE LA TORRE, Francisco “12 lecciones de pedagogía, educación y didáctica” Primera Edición, Grupo Editor Alfa Omega S.A. México. 2005 pág. 16
- ESPINOZA, Susana. La producción de video en el aula. Buenos Aires; Editorial Colihue S.R.I. 2005. Pág. 165. ISBN. 950-581-759-2
- FERNÁNDEZ, Joaquín.; Tesis Doctoral “Herramientas y Métodos para la Producción Multimedia”; Barcelona, 2005.
- MARTÍNEZ, Rodrigo. Comunicación e interactividad. Madrid; Editorial ACCI 2014. pág. 52. ISBN: 978-84-15705-12-3
- MONTERO, Pedro. “Juegos populares infantiles y actividades lúdicas”; Editorial Alianza. 2002. pág. 67, 68, 69, 110.
- SAMARA, Timothy “Los Elementos del Diseño, Manual de Estilo para Diseñadores Gráficos” Primera Edición, 3º Tirada, 2009 , Editorial Gustavo Gili, S.L., Barcelona 2009, pág. 6
- SOLIS, José. Libro de los juegos infantiles olvidados. España; Edición El arca de papel Editores, S.I. 2009. págs.42.

LINCOGRAFÍA

- Significado e importancia de la tradición. <http://definicion.de/tradicion/>

ANEXOS

ANEXO # 1 SOLICITUD DIRIGIDA A LA DIRECTORA



Realizado por: Adriana Araujo



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 2 CUESTIONARIO DE LA ENCUESTA



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

ARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

ENCUESTA DIRIGIDA A ESTUDIANTES

INSTITUCIÓN.- Unidad Educativa “Emilio Terán” parroquia Mulliquindil, Cantón Salcedo Provincia Cotopaxi.

OBJETIVO.- Conocer la práctica y el conocimiento sobre los juegos tradicionales por parte de los/as alumnas/os.

INSTRUCCIONES.- Lea detenidamente el contenido y según su criterio marque con una **X** la respuesta.

¿Ha escuchado hablar de los juegos tradicionales?

Si ()

No ()

¿Señale cuáles de los siguientes juegos tradicionales conoce usted?



Las bolas



Los trompos



Las ollitas



Saltar la soga



San bendito



Los sacos



La rayuela



La carretilla



Cazadores y venados



Tres piernas

¿Señale a través de quien llegó a conocer los juegos tradicionales?

Abuelos ()

Padres ()

Amigos ()

Internet ()

Otros ()

En su escuela se práctica los juegos tradicionales?

Si ()

No ()

¿En qué lugar practica los juegos tradicionales?

Barrio ()

Patios de la Unidad Educativa ()

Casa ()

No Práctica ()

¿Cuándo usted práctica los juegos tradicionales usted juega con. ?

Niños ()

Niñas ()

Los dos ()

¿Cuáles de estos juegos son enseñados por el/la docente?



Las bolas



Los trompos



Las ollitas



Saltar la sogá



San bendito



Los sacos



La rayuela



La carretilla



Cazadores y venados



Tres piernas

¿Qué clase de juegos prefiere usted?

Tecnológicos ()

Tradicionales manuales ()

¿Le gustaría participar en un programa de actividades donde se realicen juegos tradicionales?

SI ()

NO ()

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN

**ANEXO #3 ENCUESTA APLICADA A LOS ESTUDIANTES DE QUINTO
Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA**



Realizado por: Adriana Araujo



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 4 CUESTIONARIO DE LA ENTREVISTA REALIZADA A LA DIRECTORA.

<p>N°.-01</p> <p>LUGAR: Unidad Educativa “Emilio Terán ” Cantón Salcedo</p> <p>FECHA: 18/01/2016</p> <p>ENTREVISTADA: Lic. Berta Galarza Directora de la Unidad Educativa “Emilio Terán</p> <p>ENTREVISTADORA: Srita. Adriana Araujo</p> <p>TEMA: “ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.</p>	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
<p>1. ¿Cree usted que los juegos tradicionales ecuatorianos han desaparecido con el transcurso del tiempo?</p>	<p>Definitivamente si, antes como niños se jugaba a la rayuela a saltar la soga, hoy por hoy los niños tienen otros juegos que les atrae más, dejando de lado lo tradicional.</p>
<p>2. ¿Cree usted que el juego es importante en el desarrollo de habilidades y destrezas en los niños y niñas?</p>	<p>Si hoy al menos que se tiene desde el vientre la estimulación temprana, ellos aprenden jugando y cuando vienen a la institución el juego es la principal fuente de aprendizaje, donde los niños(as) desarrollan la motricidad fina y gruesa, logrando conseguir destrezas, habilidades, como el ritmo, equilibrio, capacidades de abstracción, razonamiento y lógica.</p>
<p>3. ¿La Unidad Educativa muestra interés en promover estos tipos de juegos tradicionales, siendo así de qué manera lo hace?</p>	<p>Hace un año se retomó el rescate de los juegos tradicionales, debido a que ya se estaba olvidando la aplicación de estos juegos, hoy por hoy forma parte de la cultura física y se lo denomina aprendiendo en movimiento a raíz de haber retomado hace aproximadamente un año los juegos que imparten los profesores son muy</p>

	pocos debido a la falta de conocimiento sobre los mismos los juegos que se aplican son la rayuela, las bolas, saltar la soga y los trompos.
4. ¿Cree usted que una de las causas principales del sedentarismo infantil se debe a la presencia de herramientas tecnológicas?	Por supuesto que si la tecnología ha acaparado la atención de gran cantidad de niños en todas las edades y lamentablemente nosotros como padres consentimos a nuestros niños al darles un celular una Tablet donde ellos no necesitan salir de su casa y por lo tanto no están en contacto con ningún tipo de deporte que les permita desarrollarse física e intelectualmente. No se busca decir que la tecnología sea mala, sino lo que se encuentra en ella.
5. ¿Considera usted necesario un video instruccional de los juegos tradicionales como un recurso didáctico de fácil manejo, para ser utilizado en la Unidad Educativa como material de enseñanza hacia los niños y niñas?	Si porque sería de gran ayuda poder contar con un video instruccional que sirva como material de enseñanza para que los profesores podamos interactuar de mejor manera con los niños(as) debido a que los pocos juegos que se conocen resultan muy monótonos en la enseñanza y al conocer más juegos la clase se volvería más dinámica y motivadora.
6. ¿Cómo institución ayudaría a la difusión de un video instruccional que detalle los juegos tradicionales, donde los niños/as sean los principales beneficiados, siendo así de qué manera lo haría. ?	Por supuesto que si como maestros e institución promoveríamos la difusión y sobre todo la práctica lúdica en los niños(as), debido a que son ellos los receptores del saber esto se realizara con el fin de mantener vivos estos juegos que han perdurado en la mente de muy pocos y que hoy por hoy se van perdiendo a falta de práctica.

Realizado por: Adriana Araujo
Entrevista realizada a la Señora Directora

**ANEXO # 5 ENTREVISTA REALIZADA A LA SEÑORA DIRECTORA
DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN”**



Realizado por: Adriana Araujo

**ANEXO # 6 CUESTIONARIO DE LA ENTREVISTA A PADRES DE
FAMILIA.**

<p>N°.-01</p> <p>LUGAR: Unidad Educativa “Emilio Terán”</p> <p>FECHA: 18/01/2016</p> <p>ENTREVISTADA: Señora María Acosta (Presidenta del sexto año, paralelo “B” de educación general)</p> <p>ENTREVISTADORA: Srita. Adriana Araujo</p> <p>TEMA: “ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.</p>	
PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
1. ¿Cree usted que los juegos tradicionales ecuatorianos han desaparecido con el transcurso del tiempo?	Si antes nuestros padres y abuelos nos enseñaban varios juegos y nosotros poníamos en práctica jugando con nuestros hermanos y amigos en la escuela, hoy en día se han ido perdiendo porque ya nadie se preocupa en recuperar estos juegos que son sanos y ayudan a tener un desarrollo físico y mental bueno.
2. ¿Usted practica algún tipo de juego tradicional ecuatoriano?	Ocasionalmente, jugamos bolas cuando la familia se reúne, de ahí no, debido a que el tiempo es corto y se ocupa en el trabajo y en la casa.
3. ¿Usted practica con su hijo/a algún tipo de juego tradicional ecuatoriano?	Lamentablemente no al no ser del agrado de ella tampoco se le puede obligar, ella en su tiempo libre prefiere ver la televisión o jugar en línea con sus amiguitos.
4. ¿Cree usted que el juego es importante en la educación de su hija?	Si es importante porque, el juego ayuda al desarrollo físico y mental aquí es donde se adquieren nuevas destrezas y habilidades al relacionarse con niños y niñas de diferente edad se

	permite que se rompan las barreras de individualismo.
5. ¿Usted como madre de familia hoy en la actualidad prefiere que su hijo practique juegos electrónicos o juegos tradicionales ecuatorianos?	La pregunta está clara, los juegos tradicionales, porque además de ser juegos sanos ayudan a que nuestros hijos mantengan su mente ocupada en actividades que ayudan a tener un desarrollo mental mucho más avanzado a comparación de los niños de hoy que dedican su tiempo libre a juegos electrónicos que solo conlleva a la violencia.
6. ¿Considera que los juegos tradicionales deben ser rescatados mediante un video instruccional y puesto en práctica entre padres, hijos y amigos?	Por supuesto que sí debido a que los juegos tradicionales se van perdiendo de a poco, y que mejor poder contar con un video que detalle estos juegos, sería de gran ayuda para nuestros hijos, porque muchas de las veces están reunidos con amiguitos o primos y no saben a qué jugar.

Realizado por: Adriana Araujo
Entrevista realizada a madre de familia.

N°.-01

LUGAR: Unidad Educativa “Emilio Terán”

FECHA: 18/01/2016

ENTREVISTADO: Néstor Chuquitarco (Presidente del quinto, paralelo “A” de educación general)

ENTREVISTADORA: Srita. Adriana Araujo

TEMA: “ELABORACIÓN DE UN VIDEO INSTRUCCIONAL DE LOS JUEGOS TRADICIONALES, PARA LA DIFUSIÓN E INTERACCIÓN EN LOS NIÑOS DE LA UNIDAD EDUCATIVA “EMILIO TERÁN” DEL CANTÓN SALCEDO DURANTE EL PERIODO 2015-2016”.

PREGUNTAS	INTERPRETACIÓN
1. ¿Cree usted que los juegos tradicionales ecuatorianos han desaparecido con el transcurso del tiempo?	Si debido a la falta de práctica y sobre todo de difusión, antes se hacían concursos de trompos de bolas, donde participaban nuestros abuelos, padres y nosotros en ese entonces niños veíamos y aprendíamos para después jugar con nuestros amigos pero eso se ha ido perdiendo y nadie ha retomado nuevamente esas costumbres.
2. ¿Usted practica algún tipo de juego tradicional ecuatoriano?	Muy poco porque el trabajo acorta el tiempo como para poder jugar, pero cuando se dispone de tiempo si se juega, más los trompos porque se solía jugar cuando éramos niños, con lo poco que se aprendido se trata de conservar estos juegos para que nuestros hijos aprendan de esto y sean ellos quienes promuevan estas costumbres.
3. ¿Usted practica con su hijo/a algún tipo de juego tradicional ecuatoriano?	Si al tener dos niños una niña y un niño se busca integrarles a los dos en juegos como saltar la soga, y el trompo conjuntamente jugamos y nos divertimos sanamente a pesar

	que hoy en día han dejado de un lado estos juegos mientras van creciendo prefieren el play la televisión o estar en internet lo que preocupa debido a que ya no compartimos más tiempo juntos porque ellos tienen otros tipos de juegos que les llama más la atención.
4. ¿Cree usted que el juego es importante en la educación de su hija?	Si es verdaderamente importante, que en la unidad educativa en la que ellos están se promueva el juego porque, ellos crecen jugando estando todo el tiempo en interacción en contacto con el juego ellos se desarrollan física e intelectualmente mejor.
5. ¿Usted como madre de familia hoy en la actualidad prefiere que su hijo practique juegos electrónicos o juegos tradicionales ecuatorianos?	Los juegos tradicionales porque son juegos que físicamente ellos realizan y ponen en movimiento todas sus extremidades, a lo que no sucede con los juegos electrónicos que solo conlleva a que permanezcan sentados o parados frente a un monitor o un celular.
6. ¿Considera que los juegos tradicionales deben ser rescatados mediante un video instruccional y puesto en práctica entre padres, hijos y amigos?	Por supuesto que sí al presentarse una pérdida cada vez mayor de los juegos tradicionales, que mejor que sean rescatados para poder jugar con los niños y en familia para poder salir de la rutina y de la monotonía de los mismos juegos.

Realizado por: Adriana Araujo
Entrevista realizada a Padre de familia.

ANEXO # 7 RODAJE DEL VIDEO INSTRUCCIONAL



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 8 RODAJE DEL VIDEO INSTRUCCIONAL



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 9 RODAJE DEL VIDEO INSTRUCCIONAL



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 10 ELENCO DE PRODUCCIÓN



Realizado por: Adriana Araujo

**ANEXO # 11: SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA APLICADA A LOS
NIÑOS DE QUINTO Y SEXTO AÑO DE EDUCACIÓN GENERAL
BÁSICA**



Realizado por: Adriana Araujo

**ANEXO # 12: SOCIALIZACIÓN DE LA PROPUESTA CON
PROFESORES Y ALUMNOS**



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 13: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 14: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 15: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 16: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 17: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 18: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 19: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 20: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 21 APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo

ANEXO # 22: APLICACIÓN DE LA PROPUESTA



Realizado por: Adriana Araujo