



Universidad
Técnica de
Cotopaxi

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

PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE MESA, DE LOS PRINCIPALES DÍAS DE FIESTA EN HONOR A LA VIRGEN DE EL QUINCHE DEL CANTÓN SAQUISILÍ, PARA DIFUNDIR LA RIQUEZA CULTURAL EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA”, DURANTE EL PERÍODO ENERO 2016-ABRIL 2016.”

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

Autores:

Jácome Proaño Miguel Angel

Director:

Realpe Castillo Jeannette Rossanna

Latacunga - Ecuador

Mayo 2016

DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“ Yo Miguel Angel Jácome Proaño declaro ser autor del presente proyecto de investigación: **Elaboración de un juego didáctico de mesa, de los principales días de fiesta en honor a la virgen de el quinche del cantón Saquisilí, para difundir la riqueza cultural en niños de 10 a 12 años de edad, de la unidad educativa “Nuestra Señora De Pompeya”, durante el período enero 2016-abril 2016**, siendo Jeannette Rossana Realpe Castillo directora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

Además certifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo, son de mi exclusiva responsabilidad.

.....

Jácome Proaño Miguel Angel

0503514069

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

Carrera de Ingeniería de Diseño Gráfico Computarizado

DATOS DEL ALUMNO:

Miguel Angel Jácome Proaño

Cédula:

0503514069

Correo electrónico:

migueljr_jacome@hotmail.com

Modalidad de Titulación seleccionada

- ✓ Examen Complexivo
- ✓ Proyecto de Investigación

DATOS DEL DIRECTOR:

Nombre y Apellidos:

Jeannette Rossanna Realpe Castillo

Cédula:

171656933-8

Correo electrónico: jeannette_realpe@utc.edu.ec

Firmas de Responsabilidad

.....
Firma del alumno/a

.....
Firma del Director

UNIVERSIDAD TECNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

Carrera de Ingeniería de Diseño Gráfico Computarizado

DATOS DEL ALUMNO:

Nombre y Apellidos

Miguel Angel Jácome Proaño

Cédula:

0503514069

Correo electrónico:

migueljr_jacome@hotmail.com

Título del Proyecto de Investigación:

ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE MESA, DE LOS PRINCIPALES DÍAS DE FIESTA EN HONOR A LA VIRGEN DE EL QUINCHE DEL CANTON SAQUISILI, PARA DIFUNDIR LA RIQUEZA CULTURAL EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA”, DURANTE EL PERÍODO ENERO 2016-ABRIL 2016.

DATOS DEL TUTOR:

Nombre y Apellidos:

Jeannette Rossanna Realpe Castillo

Cédula:

1716569338

Correo electrónico:

jeannette.realpe@utc.edu.ec

Firmas de Responsabilidad

.....
Firma del Alumno/a

.....
Firma del Profesor-Tutor

AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS

En calidad de Director del Trabajo de Investigación sobre el tema:

“Elaboración de un juego didáctico de mesa, de los principales días de fiesta en honor a la virgen de el quinche del cantón Saquisilí, para difundir la riqueza cultural en niños de 10 a 12 años de edad, de la unidad educativa “Nuestra Señora De Pompeya”, durante el período enero 2016-abril 2016.”, de Jácome Proaño Miguel Angel, de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el Honorable Consejo Académico de la Unidad Académica de Ciencias de la ingeniería y Aplicadas de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, Mayo, 2016

El Director

Firma

.....

Realpe Castillo Jeannette Rossanna

AGRADECIMIENTO

Agradezco a dios por protegerme durante todo mi camino y darme fuerza para superar los obstáculos de mi vida .A mi madre que con su demostración ha sido una madre ejemplar y el apoyo incondicional de mi vida por enseñarme a no desfallecer, a no rendirme ante nada ni nadie y siempre darme sus consejos. A mi hermano y su familia por apoyarme en cada momento de este proceso y a lo largo de mi vida siendo mi bastón para no desfallecer siendo el aliento que necesito y creer siempre en mí.

Mi enamorada por ser la que me apoya en las buenas y malas estar siempre dispuesta ayudarme y ser mi consuelo cuando lo he necesitado.

Miguel Angel Jácome Proaño

DEDICATORIA

Dedico este trabajo principalmente a Dios, por haberme dado la vida y permitirme llegar hasta este momento tan importante de mi formación personal. A mi madre, por ser mi apoyo incondicional en todo momento sin importar nuestras diferencias. A mi padre aunque no esté conmigo sé que siempre me cuidara y aunque me faltó compartir muchas cosas con él. A mi hermano mi cuñada y mi pequeña sobrina que han sido un apoyo fundamental en este proceso a que me han comprendido. a mi enamorada por ser el apoyo en las buenas y las malas porque siempre poder contar en todo momento con ella .gracias a todos de corazón porque sin su ayuda no podría lograr mi meta

Miguel Angel Jácome Proaño

ÍNDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA	ii
AVAL DEL DIRECTOR DE TESIS	v
AGRADECIMIENTO	vi
DEDICATORIA	vii
RESUMEN.....	x
ABSTRACT	xi
AVAL DE INGLES.....	0
Título del Proyecto:	1
Tipo de Proyecto:	1
Investigación aplicada	1
Propósito:	2
1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO	4
2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO	5
3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO	5
4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN	6
5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA	6
Diseño gráfico en los juegos didácticos	7
¿Qué es el juego?	7
El papel del diseño gráfico en la sociedad	8
Clasificación de los juegos	8
Juego didáctico	11
Influencia de los juegos didácticos en los niños y adolescentes	13
Ilustración en los juegos didácticos	13
Cultura popular	14
Religiosidad popular	15
Fiesta de la Virgen del Quinche	16
6. OBJETIVOS	17
Objetivo general	17
Objetivos específicos	18
7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA	18
8. PRESUPUESTO DEL PROYECTO	19
8.1 Costos directos	19
8.2 Costos indirectos	20
8.3 Presupuesto general	20
9. DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS	20

9.1	Población y muestra	20
9.2	Análisis e interpretación de resultados.....	23
9.3	Desarrollo de la propuesta.....	24
10.	CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	41
10.1	Conclusiones	41
10.2	Recomendaciones	41
11.	BIBLIOGRAFÍA.....	42
	ANEXOS	43
12.	ANEXOS	44
	ANEXO 1. Encuesta.	44
	ANEXO 2. Tabulación	46

UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

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

TÍTULO: “ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE MESA, DE LOS PRINCIPALES DÍAS DE FIESTA EN HONOR A LA VIRGEN DEL QUINCHE DEL CANTÓN SAQUISILÍ, PARA DIFUNDIR LA RIQUEZA CULTURAL EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA”, DURANTE EL PERÍODO ENERO 2016-ABRIL 2016.”

Autor: Jácome Proaño Miguel Angel

RESUMEN

Las fiestas de la Virgen del Quinche es una celebración popular religiosa que en la última década ha crecido significativamente. Sin embargo, en la actualidad los adolescentes no tienen mucha participación de esta festividad dando la mínima importancia e incluso adoptando tradiciones extranjeras, de esta manera se evidencia la desvalorización cultural existente. Por esta razón se ha tomado la decisión de elaborar un juego didáctico, con la finalidad de difundir cultura popular de Saquisilí en los niños y pre adolescentes de entre 10 y 12 años de edad, de la “Escuela Nuestra Señora de Pompeya”.

Para ello la investigación utilizada es de tipo aplicada ya que esta busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector cultural.

Para la recopilación de información se aplicó una encuesta a 112 estudiantes de sexto, séptimo y octavo año de Educación Básica de la "Escuela Nuestra Señora de Pompeya",

Una vez realizada la encuesta se observó que la mayor parte de estudiantes encuestados coinciden en la importancia de las fiestas de la Virgen del Quinche para el cantón Saquisilí, el 95% asegura que esta fiesta forma parte de la identidad de los saquisilenses, sin embargo, el 99% desconoce el año en que se originaron. Respecto al significado de las fiestas para este grupo etario, un 62 % opinan que tiene un valor religioso, el 20% lo considera como costumbre, mientras un pequeño porcentaje lo considera como diversión y momento apropiado para el consumo de alcohol tanto en adolescentes como adultos.

En lo referente a los juegos didácticos un 25% los definen como ejercicios recreativos, el 18% cree que facilita la enseñanza y aprendizaje, incluso el 13% aseveran que es una ayuda para la asimilación de conocimientos, el 13% afirma que contribuye en el desarrollo de ciertas destrezas y 11 % lo toma únicamente como diversión y entretenimiento, mientras el 20% restante está de acuerdo con todo lo anterior. Al preguntar si conocen algún juego didáctico de estas fiestas el 99% respondió que no y el 98% estuvo de acuerdo en su creación. Frente a esta gran aceptación se investiga sobre los tipos de juegos que prefieren los estudiantes, es así que se evidenció una gran afinidad por los juegos de mesa en un 35%.

Palabras clave: religiosidad popular, cultura popular, juego didáctico

TECHNICAL OF COTOPAXI UNIVERSITY

ACADEMIC UNIT OF SCIENCES OF THE ENGINEERING AND APPLIED

AUTHOR: Jácome Proaño Miguel Angel

The celebrations of the of Quinche's Virgin is a popular religious celebration in the last decade has grown significantly. However, nowadays teenagers do not have much participation of the holiday giving minimal importance and even adopting foreign traditions, so the existing cultural devaluation is evident. For this reason it has taken the decision to develop an educational game with the aim of spreading popular culture Saquisilí in children and pre-teens between 10 and 12 years of age, at "Nuestra Señora de Pompeya" school.

ABSTRACT

For this research type used is applied as this seeks to generate knowledge directly to the problems of society or the cultural sector application.

Gathering information for a survey was applied to 112 students in sixth, seventh and eighth year of Basic Education at "Nuestra Señora de Pompeya" school.

Once the survey found that most students surveyed agree on the importance of the festival of the Virgin of Quinche for Saquisilí canton, 95% said that this party is part of the identity of the saquisilenses, however, 99% do not know the year in which they originated.

Regarding the meaning of the holidays for this age group, 62% think it has a religious value, 20% consider it as usual, while a small percentage is considered fun and appropriate time for alcohol consumption in both adolescents and adults .

Regarding educational games 25% define them as recreational exercise, 18% believed to facilitate teaching and learning, even 13% claim that is an aid to the assimilation of knowledge, 13% stated that contributes to the development of certain skills and only 11% take it as fun and entertainment, while the remaining 20% agree with the above.

When asked if they know any educational game this holiday season 99% said no and 98% agreed in its creation.

Faced with this great acceptance investigates the types of games they prefer students is so great affinity for games 35% was demonstrated.

Keywords: popular religiosity, popular culture, didactic game

AVAL DE INGLES

1. INFORMACIÓN GENERAL

Título del Proyecto:

ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE MESA, DE LOS PRINCIPALES DÍAS DE FIESTA EN HONOR A LA VIRGEN DE EL QUINCHE DEL CANTON SAQUISILI, PARA DIFUNDIR LA RIQUEZA CULTURAL EN NIÑOS DE 10 A 12 AÑOS DE EDAD, DE LA UNIDAD EDUCATIVA “NUESTRA SEÑORA DE POMPEYA”, DURANTE EL PERÍODO ENERO 2016-ABRIL 2016.

Tipo de Proyecto:

Investigación aplicada

La investigación aplicada busca la generación de conocimiento con aplicación directa a los problemas de la sociedad o el sector cultural. Esta se basa fundamentalmente en la aplicación o utilización de los conocimientos adquiridos, a la vez que se adquieren otros, después de implementar y sistematizar la práctica basada en investigación. El uso del conocimiento y los resultados de investigación que da como resultado una forma rigurosa, organizada y sistemática de conocer la realidad. (Vargas, 2009)

El presente ensayo presenta una visión sobre los pasos a seguir en el desarrollo de investigación aplicada, la importancia de la colaboración entre la universidad y la cultura en el proceso de elaboración de un juego didáctico de mesa rescatando los principales días festivos que se celebran en honor a la Virgen de El Quinche, en el cantón Saquisilí, así como los aspectos relacionados a la protección de la propiedad intelectual durante este periodo.

La investigación aplicada se propone transformar el conocimiento “puro” en conocimiento útil. Tiene por finalidad la búsqueda y consolidación del saber y la aplicación de los conocimientos para el enriquecimiento del acervo cultural y científico, así como la producción de tecnología al servicio del desarrollo integral de las naciones.

Por ejemplo, en el sector cultural, la Organización de las Naciones Unidas para el Desarrollo de la Ciencia y la Cultura emprende la investigación aplicada, con el objetivo de identificar una serie de indicadores que expliquen cómo la cultura contribuye al desarrollo a nivel nacional, fomentando el crecimiento económico y ayudando a los individuos y las comunidades a expandir sus opciones de vida y a adaptarse al cambio. (UNESCO, 2016)

Partiendo este gran referente, se considera la aplicación del juego de mesa didáctico como una idea innovadora en el desarrollo de la investigación aplicada, que nos permite proteger la

diversidad cultural del cantón Saquisilí y sus contenidos, especialmente en situaciones en las que las expresiones culturales pueden correr peligro de extinción o de grave menoscabo.

Propósito:

- Obtener información para plantear proyecto de mayor trascendencia

Este micro proyecto se realiza con la finalidad de aportar con la realización del macro proyecto que se llevará a cabo posteriormente con la colaboración de la carrera de Diseño Gráfico Computarizado denominado “Riquezas Culturales de la provincia de Cotopaxi”

- **Dar atención a problemas o necesidades locales**

Este micro proyecto tiene la finalidad de rescatar la diversidad cultural del cantón Saquisilí, que se ve reflejada en las fiestas de la Virgen de El Quinche, basándonos en la importancia de los conocimientos tradicionales como fuente de riqueza inmaterial y material, y su contribución positiva al desarrollo sostenible de la esencia de la humanidad.

Fecha de inicio:

Enero 2016

Fecha de finalización:

Abril 2016

Lugar de ejecución:

Escuela Nuestra Señora de Pompeya Saquisilí Cotopaxi

Unidad Académica que auspicia

Ciencias de la Ingeniería y Aplicadas

Carrera que auspicia:

Ing. Diseño Gráfico Computarizado

Equipo de Trabajo:

Arquitecto Enrique Lanás

Nombres: Jeannette Rossanna

Apellidos: Realpe Castillo

C.I: 171656933-8

Nacionalidad: Ecuatoriana

Estado civil: Soltera

Fecha de nacimiento: Quito, 20 de febrero 1980

Dirección: av. General Maldonado 470 y Napo –Latacunga-Ecuador

Teléfono: 0987089437/2567054

Correo electrónico: jeanette.realpe@utc.edu.ec

Estudios Realizados: Universidad Tecnológica Israel

Coordinador del Proyecto

Nombres: Miguel Angel

Apellidos: Jácome Proaño

C.I: 050351406-9

Nacionalidad: Ecuatoriano

Estado civil: Soltero

Fecha de nacimiento: Latacunga 08 de septiembre 1990

Dirección: Calle 24 de Mayo y Quito –Saquisilí-Ecuador

Teléfono: 0984304263/2721590

Correo electrónico: migueljr_jacome@hotmail.com

Estudios Realizados: Universidad Técnica de Cotopaxi

Línea de investigación:

Tecnología de la información y comunicación (TICs) y diseño gráfico.

Los proyectos de investigación que se enmarquen en esta línea tendrán como objetivos desarrollar tecnologías y herramientas informáticas de apoyo a la incorporación de planes y programas de desarrollo, utilizar las TICs para la optimización y sistematización de procesos y diseñar tanto software como sistemas informáticos y métodos de inteligencia artificial. En el campo del diseño gráfico se buscará mejorar los procesos de elaboración, presentación y propuestas gráficas y elaborar proyectos innovadores de diseño gráfico aplicados a distintas áreas del conocimiento.

Cultura, patrimonio y saberes ancestrales

Esta línea pretende fomentar investigaciones interdisciplinarias y transdisciplinarias que reconozcan los saberes y conocimientos ancestrales como parte del acervo cultural y de patrimonio histórico de las comunidades autóctonas.

Sub líneas de investigación en diseño gráfico

Diseño aplicado a investigación y gestión histórico-cultural.

Categorización

- Investigación, difusión y apropiación del patrimonio cultural tangible e intangible: pueblos y nacionalidades indígenas.
- Productos físicos esquematizados y diseñados aplicados a proyectos culturales.

1. DESCRIPCIÓN DEL PROYECTO

El Cantón Saquisilí posee numerosas riquezas naturales como culturales entre ellas las fiestas de la Virgen de El Quinche, la misma que se lleva a cabo durante la última semana de enero hasta la última semana de febrero. A pesar de ello en la actualidad nos enfrentamos ante un problema social que se refleja en la pérdida del valor simbólico de estas fiestas en los adolescentes debido a las influencias externas de las culturas subsecuentes a las nuestras, producto de la globalización, se debe tener en cuenta que en la etapa de la adolescencia evoluciona la forma de pensar libre e independientemente y es por ello que se decidió aplicar este proyecto en este grupo etario. Por eso se pensó en las generaciones futuras para crear un

juego de mesa que recree las fiestas de los principales días de fiestas (comparsa, arcos, agradecimientos, y cambio de priestazgo) con este juego se lograra revalorizar las costumbres en los niños de la “Escuela Nuestra Señora de Pompeya”

2. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

El proyecto de investigación propuesto, se justifica por la importancia que tiene la revalorización de las fiestas en especial por su aporte al desarrollo de los pueblos. Y a su vez es una fuente de ingresos que beneficia a las personas que se encuentran involucradas directa o indirectamente con este propósito. En tal virtud las Fiestas de la Santísima Virgen del Quinche del cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi, es una temática de actualidad por estar orientada al desarrollo del cantón.

Saquisilí es un cantón que ha desarrollado notablemente en los aspectos urbanísticos, poblacionales, agrícolas y comerciales.

La Virgen del Quinche es la patrona de todos los Saquisilense y en su honor se realiza en febrero de cada año una de las tradiciones más importantes del arraigo local; sin embargo, poco a poco es notorio que dicha fiesta de gran relevancia en el cantón va perdiendo el valor espiritual en las nuevas generaciones, quienes lo toman como una fecha en la que pueden únicamente divertirse dejando de lado la celebración eucarística que se realizan los principales días festivos, por esta razón el propósito de este proyecto es crear un juego de mesa que beneficiará al desarrollo cultural de los estudiantes de la Escuela “Nuestra Señora de Pompeya”, ya que conocerán la historia y leyendas del cantón; cabe recalcar que el presente proyecto se lo puede aplicar no solo a la población antes mencionada, sino también puede ser una iniciativa para el desarrollo turístico.

Finalmente se considera que el desarrollado del presente proyecto es factible, ya que existe la disposición y conocimiento del estudiante que está realizando la investigación, y que además se cuenta con los recursos humanos y materiales necesarios

3. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Beneficiarios directos: ciento ocho (108) niños y ciento dos (102) niñas de 10 a 12 años de edad, que cursan sexto, séptimo y octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya”, paralelos A y B

Beneficiarios indirectos: ciudadanía del cantón Saquisilí, provincia de Cotopaxi.

4. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN

El Cantón Saquisilí posee numerosas riquezas naturales como culturales entre ellas las fiestas de la Virgen de El Quinche, la misma que se lleva a cabo durante la última semana de enero hasta la última semana de febrero. A pesar de ello en la actualidad nos enfrentamos ante un problema social que se refleja en la pérdida del valor simbólico de estas fiestas en los adolescentes debido a las influencias externas de otras culturas ajenas a la nuestra, por tanto debemos tener en cuenta que en la etapa de la preadolescencia evoluciona la forma de pensar libre e independientemente y es por ello que se decidió aplicar este proyecto en este grupo.

Este proyecto es de relevancia social porque involucra a niños y niñas de 10 a 12 años de edad y moradores para que sean partícipes de las festividades que se celebran cada año en el Cantón Saquisilí, lo que permitirá aportar en el área cultural y educativa para que sea asimilado de manera apropiada el mensaje a transmitir en los pre-adolescentes, por lo que se plantea elaborar un juego de mesa didáctico para difundir la riqueza cultural del cantón en mención con una orientación gráfica, ya que el mundo está en constante cambio y se presentan cada día nuevos retos que el diseñador debe enfrentar y brindar soluciones visuales que satisfagan las necesidades de la población determinada.

5. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA

Los materiales didácticos son herramientas que favorecen los procesos de enseñanza aprendizaje, por medio de cual se expresa una propuesta pedagógica y didáctica, (Mena, citada en Galdeano, 2001). Los materiales didácticos tienen múltiples ventajas y funciones importantes, como son incrementar la motivación del estudiante por el aprendizaje de los conocimientos científicos, desarrollar capacidades y competencias, potencializar el razonamiento intelectual y deductivo, el pensamiento crítico, la buena disposición para el aprendizaje, además despierta la curiosidad y crean situaciones que permiten pensar en la solución de los mismos (Caneo, 1987). Igualmente, poseen una estructura organizada y coherente del conocimiento científico a trabajar.

En base a las funciones y ventajas antes mencionadas podemos deducir que los materiales didácticos, haciendo énfasis en el uso de juegos de mesa, constituyen una alternativa que

permite la participación activa del estudiante a través de un aprendizaje espontáneo y poder suficiente para provocar nuevas habilidades y conocimientos en los mismos.

Diseño gráfico en los juegos didácticos

El aporte del diseñador gráfico en los juegos didácticos es de vital importancia, ya que él puede resolver varios aspectos del producto, para lo cual conozcamos que es el diseño gráfico.

Según MERCADO (2012), “El diseño gráfico es una disciplina intelectual, social e interdisciplinar orientada a la comunicación, a la solución de problemas indeterminados, que apela a la funcionalidad y a las motivaciones de compra, de asistir a un concierto, de pertenecer a grupos, y a más. El proceso de diseño es complejo, creativo, depende de la toma de decisiones, de analizar y aplicar estrategias destinadas a desarrollar una solución efectiva” (pág. 10).

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

Según MORENO (2014), “El diseño gráfico es el trazado o bosquejo de una idea o un producto solicitado. Dar forma a una idea creativa que va a resolver un problema (puede ser de comunicación) o satisfacer una necesidad o demanda.” (pág. 10).

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

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

¿Qué es el juego?

El juego es una actividad recreativa que realizan los seres humanos con un objetivo de relajación de la mente, distracción, ejercitación de la mente y cuerpo. Los juegos también has sido utilizado como una herramienta principal al servicio de la educación. Según RUIZ & OMEÑACA (2005), “el juego es una fuente de alegría, de júbilo y placer en la mayoría de las ocasiones va unido a vivencias de alegría, a sentimientos de placer y plenitud emocional. Es suficiente observar a las personas que participan en un juego para llegar al a conclusión de que este atributo de la actividad lúdica está lleno de sentidos”. (pág. 7)

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

Según STELLA S. Gilb (2003), “los juegos son una combinación de competencias físicas y mentales practicadas con diversión, de acuerdo con un reglamento”. (pág. 15)

El juego es toda actividad que se realiza con fines recreativos, de diversión, es espontáneo y disfrute de quienes lo practican. El juego también puede ser utilizado con fines didácticos como herramienta educativa, dentro del aula se puede animar a los estudiantes a acercarse a la investigación. Es posible practicar con juegos sencillos cuyo fin es ejercitar destrezas mentales: pensar, razonar, inventar, tantear, analizar, etc.

El papel del diseño gráfico en la sociedad

En este mundo cambiante es necesario recalcar que el diseño gráfico constituye toda una profesión cuyo objetivo es la de elaboración de mensajes visuales, dirigidos a todos los estratos de la sociedad.

Según MAGO & JIMENES (2014), los diseñadores han tenido diferentes misiones, que le han permitido responder a las demandas del contexto y a la situación política, económica o social en que se desarrollaron. Se presentan diferentes escenarios de futuro, con la posibilidad de que se le permita al diseño impactar favorablemente a la sociedad, con lo que trascendería más allá de su que conformar objetos y se volvería un generador de servicios y modificador de situaciones. (pág. 6)

Según FRASCARA (2006), la tarea del diseñador gráfico es la de satisfacer las necesidades de comunicación visual de toda clase en todo sector de la sociedad, desde pequeños elementos hasta complejo sistemas de comunicación. (pág. 14)

Clasificación de los juegos

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

Los siguientes cuadros fueron tomados del libro “El juego en la Educación Básica” de Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 1: Clasificación del juego según los participantes

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

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 2: Clasificación del juego según el contenido

CLASIFICACION SEGÚN EL CONTENIDO
Juegos mentales o intelectuales
Juegos emotivos o afectivos
Juegos psicomotores
Juegos curiosos
Juegos predeportivos
Juegos didácticos
Juegos educativos
Juegos deportivos
Juegos sociales

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 3: Clasificación del juego según el contenido propiamente

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

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 4: Clasificación del juego según los recursos empleados

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

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 5: Clasificación del juego según los contenidos motores

CLASIFICACION SEGÚN LOS CONTENIDOS MOTORES				
SENSORIALES	COMPLEJIDAD DE LA TAREA	MOTORES DE	DE DESARROLLO ARMONICO	GESTUALES O PREDEPORTIVOS
Auditivos	Genéricos	Velocidad	Musculares y Articulares	Para la adquisición de habilidades.
Visuales	Específicos	Locomoción		Para el manejo de elementos
Táctiles	Adaptados	Salto		
Del gusto	Deportivos	Equilibrio		
De olfato		Lanzamientos		
De orientación		Coordinación		

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004.

TABLA 6: Clasificación del juego según su estructura

CLASIFICACIÓN SEGÚN SU ESTRUCTURA:		
INTENSIDAD	ORGANIZACIÓN	DURACION
Juegos pasivos	juegos en círculos	juegos de corta duración
Juegos semiactivos	juegos en hileras	Juegos en colocación
Juegos activos	juegos en filas	juegos de larga duración
	Juegos en colocación	Juegos en colocación
	Juegos en colocación	Juegos en colocación

Fuente: El juego en la Educación Física Básica

Elaborado por: Gladis Elena Campo Sánchez, 2004

Juego didáctico

El juego didáctico es una técnica participativa de la enseñanza dirigido a desarrollar en los estudiantes todo su potencial de decisión y autodeterminación, su objetivo es el de enseñar algo específico.

Según NAVARRO (2003), el juego didáctico está más cerca del concepto de tarea, pero no deja de ser un modelo capaz de motivar extraordinariamente al alumnado.

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

Según CAMPOS (2004), etimológicamente el vocablo didáctica viene de didaktikós de didasko que significa enseñar. Por lo que el término es considerado como sinónimo del formado por los términos enseñanza y aprendizaje. Existen muchas acepciones que interpretan desde su punto de vista la didáctica: la mítica. La considera como un don innato e intransmisible para comunicar saberes poseídos (un buen didacta te hace fácil lo difícil). Desde el punto de vista artístico. Se refiere al manejo de recursos para que los alumnos aprendan o para facilitar con normas de interiorización de la cultura y modelos de comportamiento positivos para la comunidad o grupo.

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

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

Importancia del color en los juegos didácticos

El color es un argumento importante a la hora de realzar el interés de un juego didáctico o determinado producto, mediante el uso adecuado del color podemos hacerlo algo divertido o aburrido. Los colores son estímulos visuales que generan distintas reacciones en el organismo y estado de ánimo.

Según MIR, COROMINAS & GOMEZ, (1997), debemos crear para los niños y niñas un espacio que exprese luz, color, alegría, felicidad...para contrastar con la monotonía de grises que ofrece el paisaje urbano moderno.

El color transmite sensaciones que se deben tener en cuenta a la hora de utilizarlos en la elaboración de los juegos didácticos, se debe utilizar de una manera correcta los colores para crear ambientes de alegría y armonía.

Según WENHAM (2011), el color es una propiedad de los objetos y los materiales que incide en la apariencia que percibimos de ellos al verlos.

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

Influencia de los juegos didácticos en los niños y adolescentes

Según GARCIA & LLULL (2009), “Es así como la actividad lúdica contribuye en gran medida a la maduración psicomotriz, potencia la actividad cognitiva, facilita el desarrollo afectivo y es vehículo fundamental para la socialización de los niños y niñas”.

Según SHEYLA (2010), “El juego nunca deja de ser una ocupación de principal importancia durante la niñez. la vida de los niños es jugar y jugar, la naturaleza implica fuertes inclinaciones o propensiones al juego en todo niño normal. ”.

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

Ilustración en los juegos didácticos

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

Según CORAZÓN (2004), “La ilustración es la liberación del hombre de su culpable incapacidad. La incapacidad significa la imposibilidad de servirse de su inteligencia sin la guía de otro. Esta incapacidad es culpable porque su causa no reside en la falta de inteligencia sino de decisión y valor para servirse por sí mismo de ella sin la tutela de otro”.

Según PARRAMÓN (2013), se trata de la manifestación visual más presente en nuestra vida

cotidiana; libros, revistas, diarios, anuncios, etiquetas: todos los medios impresos de difusión contienen ilustraciones.

La ilustración en los juegos didácticos está ligada a la ilustración infantil en la cual comparte sus técnicas y tendencias como la industria del comic y las caricaturas.

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

Cultura popular

Para poder definir la cultura popular, en primer lugar debemos definir el término «cultura».

El término cultura tiene varios significados; uno de ellos se identifica con cultivado, es decir, un proceso para desarrollar y organizar las facultades que nos diferencian de los animales, de manera sistemática y coherente para potenciarlas, lo que lleva a pensar que había personas cultas e incultas. Sin embargo, desde el punto de vista antropológico la cultura es esencial al ser humano por lo que no cabe hablar de incultos. Esto ha llevado a dividir la cultura en elitista y popular. (Malo, 2012)

La cultura popular se fundamenta en la tradición que valora los aportes de quienes nos antecedieron en el tiempo y mantiene buena parte de sus pautas de conducta. Sin ser estática ni aferrada al pasado, en la cultura popular se fundamenta nuestra identidad, que proviene de la manera de pensar y actuar de la mayoría y no de las interpretaciones y enfoques de la minoría. (Malo, 2012)

Entonces la cultura popular se refiere al conjunto de patrones culturales y manifestaciones artísticas y literarias creadas o consumidas preferentemente por el pueblo llano, en contraposición con una cultura académica, alta u oficial centrada en medios de expresión tradicionalmente valorados como superiores y generalmente más elitista y excluyente. (Morelli, 2011)

Ello no quiere decir que entre una y otra no existan puntos de mediación en los que ambas culturas eliminan las líneas divisorias que las separan, hasta el extremo de fundirse de vez en cuando. Mijail Bajtin llama a tales puntos de encuentro “circularidad cultural”, o también carnavalización, es decir, durante el carnaval, dichas líneas divisorias desaparecen y una vez éste termina, cada estamento asume nuevamente su papel social. (Gómez, 2006)

Religiosidad popular

La religión no es una mera acumulación de creencias, ritos e instituciones sino un sistema integrado de interpretación del hombre y del mundo. La religión es un componente más de las culturas que incluye a los seres sobrenaturales; por ello es inadecuado concebir a las religiones aisladas del contexto sociocultural e histórico que las produce, transforma y conserva. (Rodríguez, 2012)

También se puede decir que la religión es un producto ideal abstracto y general, el cual ontológicamente se verifica en la práctica social en formas concretas bajo determinados sistemas de ideas, actividades y elementos organizativos, que surgen en correspondencia con el modelo sociocultural donde se origina, y tienden a variar según los cambios del mismo y según las influencias por el contacto entre culturas. En base a esto, dependiendo de la organización de estas variables se puede dar lugar al desarrollo de niveles hegemónicos sobre todo cuando derivan de culturas dominantes o se asocian a ellas; pero hay formas religiosas de menor sistematización teórica y organizativa, con una notable espontaneidad. Es a estas últimas, parece corresponder la llamada religiosidad popular. (Ramírez, 2016)

Entonces entendemos por religiosidad fundamentalmente a la praxis, mientras que religión pone énfasis en las creencias y dogmas; dicho de otra manera, el término religiosidad sería más contingente, e incluye el sentido de desviación de la norma, mientras que el de religión, tiende a lo permanente, lo que desde el discurso eclesiástico viene a significar verdad frente a error, conceptos muy cuestionados por la Antropología social. En cuanto al concepto de popular, se refiere al común del pueblo, es decir, ajeno a la tradición de las elites. (Rodríguez, 2012).

Finalmente entre las características de la religiosidad popular hay que tener presente la importancia de los símbolos, el papel de los ritos y ceremonias, el individualismo religioso, la folklorización de la religión así como la presencia de los santos y de los santuarios. Los mismos que como se menciona en párrafos anteriores varían según varios factores.

Extirpación de idolatrías

Resumiendo un poco los indígenas no estuvieron de acuerdo con la destrucción de sus cultos locales, adoptaron diversas estrategias para contrarrestar los efectos de la persecución la aniquilación de representaciones idolátricas no tuvo mucho éxito pues los indígenas siguieron con sus creencias religiosas la veneración de dioses no disminuyo y en algunos casos la destrucción incluso aumento, asegurando así la creencia en el culto o religiones .por lo tanto

estos no podían ser aniquiladas los feligreses nativos no se los permitieron porque señalaban que no eran solo imágenes o estatuas al contrario ellos pensaban que estaban vivas y creando milagros .

Hacia fines del siglo XVI y comienzos del XVII imperaba un gran optimismo entre las autoridades eclesiásticas y civiles del Virreinato, puesto que pensaban que la tarea de la evangelización ya estaba realizada y que los indígenas habían adoptado del todo la fe cristiana. Las vocaciones religiosas y sacerdotales iban en constante aumento, mientras que no faltaba lugar de la geografía peruana adonde no hubieran llegado los misioneros. Por todas partes había signos visibles de la implantación de la fe: capillas, ermitas y cruces (sobre todo en los lugares altos, cerros, etc.). Por otra parte, no había resistencia por parte de los pueblos indígenas frente a las exigencias de la nueva fe, y respetaban a los sacerdotes y a quienes representaban lo cristiano. ((DR.PHIL.), 2004)

Fiesta de la Virgen del Quinche

Según cuenta la historia local, fue en febrero de 1851 que el cantón Saquisilí recibió la bendición de tener una imagen de la santísima madre de El Quinche, donada por Telésforo Salazar y Eloisa Valverde, la cual es venerada y respetada por una gran mayoría de pobladores, quienes sin importar la distancia o el lugar de la patria en la que estén, llegan a Saquisilí para dar gracias a su patrona. (La Hora, 2016)

La fiesta en homenaje a la Santísima Virgen del Quinche la realizan todos los barrios, gremios, colonias e instituciones con fe y devoción en agradecimiento por los favores recibidos. La misma que inicia en el mes de enero con el saludo a los Saquisilences de parte del barrio prioste con una prestigiosa Banda de pueblo por las principales calles del cantón.

Cabe recalcar que una de las actividades de fe y devoción más importantes de esta celebración es la novena que se realiza en homenaje a la Virgen, manteniendo viva la devoción del pueblo, transmitiéndola de generación en generación. La novena es un ejercicio de devoción que se practica durante nueve días, para obtener alguna gracia o con una intención. Puede estar dedicada a Dios Padre, a Jesús, al Espíritu Santo, a la Virgen María y a muchos santos. Pueden ser nueve días consecutivos o nueve veces un día de la semana determinada (nueve viernes, por ejemplo). (La Hora, 2016)

Lo característico de estas fiestas es que todo el pueblo es partícipe de esta celebración, de tal forma, cada barrio organiza su fiesta con las tradicionales salvas y dianas, corridas de toros, show artísticos bailables y la misa en homenaje a la virgen.

El sábado anterior a la misa de fiesta se inicia invitando a la minga de adecentamiento y embanderamiento de la localidad. A media mañana, se realiza la entrega-recepción de la Banda de músicos del Barrio Prioste al pueblo y la participación en el desfile de comparsas de la Unidad Saquisilense. En la noche se lleva a cabo la quemazón de los juegos de luces, show artísticoailable hasta el amanecer en el parque central por el barrio prioste. (Radio Stereo Saquisilí, 2016)

Al siguiente día, que correspondería al primer domingo del mes de febrero tiene lugar la misa de fiesta seguidamente la procesión con la santísima virgen del quinche bendiciendo los hogares de los Saquisilenses. Para el efecto, los pobladores de todos los barrios construyen a lo largo de las calles, arcos, altares y los llamados “descansos” decorados con vistosos colores de tela “espejo”, flores, esfermas serpentinas, guindolas y banderas, tanto sea del tricolor nacional, como también de los colores amarillo y verde del cantón. Posterior a ello, la entrega-recepción del Arco Triunfal los priostes hacen la entrega de recuerdos de la fiesta en agradecimiento a los barrios, gremios, instituciones, colonias y más participantes. (Radio Stereo Saquisilí, 2016)

Seguidamente el día lunes desde horas de la mañana, se realiza el tradicional saludo de los Buenos Días de parte del barrio prioste a todos los barrios que colaboraron en las fiestas en honor a la santísima virgen del Quinche. Para finalmente el día martes culminar las fiestas con la entrega-recepción del priostazgo por el Barrio Prioste saliente, al Barrio prioste entrante. (Radio Stereo Saquisilí, 2016)

6. OBJETIVOS

Objetivo general

- Elaborar un juego de mesa didáctico de los principales días festivos en honor a la Virgen de El Quinche- con la finalidad de difundir la riqueza cultural de Saquisilí en los niños y niñas de 10 a 12 años de vida de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya”.

Objetivos específicos

- Analizar el sustento teórico de las fiestas de la Virgen de El Quinche y los juegos didácticos mediante la revisión de documentos escritos y electrónicos.
- Diseñar un juego didáctico con los principales días festivos en honor a la Virgen de El Quinche.
- Validar el juego didáctico con los principales días festivos en honor a la Virgen de El Quinche, para su difusión en los niños y niñas de 10 a 12 años de edad.

7. OBJETIVOS ESPECÍFICOS, ACTIVIDADES Y METODOLOGÍA

Objetivo 1	Actividad	Resultado de la actividad	Descripción de la metodología por actividad
Elaborar un juego de mesa didáctico para los niños y niñas de 10 a 12 años de vida de la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya”.	Realizar el juego en boceto y ver la relevancia que este tiene y la acogida en los niños	En los niños creara un impacto porque se revalorizara las fiestas y culturas populares	Se lo impartirá en la escuela y los niños crearán un ambiente en el cual puedan participar de forma didáctica y ver costumbres del pueblo
Recopilación de información	Recopilar unir investigar agendar	Investigación de campo investigación bibliográfica	Consultar en libros ,revistas, reportajes videos , otros etc
Realización del juego	Bocetos ilustraciones armado packaging estructura	Proceso de aceptación colores , contrastes aceptación de estudiantes	Técnicas acabados comprobar factibilidad conocer que les atrae

Validación	Socializar el juego con el público objetivo y público en general	Determinar el grado de aceptación del grupo objetivo hacia nuestro producto	Grupo focal, grupo objetivo
------------	--	---	-----------------------------

Elaborado por: Miguel Jácome

8. PRESUPUESTO DEL PROYECTO

8.1 Costos directos

DESCRIPCIÓN DE ACTIVIDADES	VALOR
Adquisición de libros y contenido	100,00
Impresiones (vinil, couche de 300 mg, papel plastificado)	80,00
Equipos y software	80,00
Preparación de encuestas, entrevistas y otros	10,00
Anillados	15,00
Digitalización y autoría	1000
TOTAL	1285,00

Elaborado por: Miguel Jácome

8.2 Costos indirectos

DETALLE	VALOR
Transporte	40,00
Alimentación	70,00
Otros	35,00
TOTAL	145,00

Elaborado por: Miguel Jácome

8.3 Presupuesto general

DETALLE	VALOR
Costo directo	1285,00
Costo indirecto	145,00
Imprevistos (10%)	30,00
COSTO TOTAL DEL PROYECTO	1460,00

Elaborado por: Miguel Jácome

9. DISEÑO EXPERIMENTAL Y ANÁLISIS DE LOS RESULTADOS

9.1 Población y muestra

Beneficiarios directos: ciento ocho (108) niños y ciento dos (102) niñas de 10 a 12 años de edad, que cursan sexto, séptimo y octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya”, paralelos A y B

Beneficiarios indirectos: padres de familia de los ciento ocho (108) niños y ciento dos (102) niñas de 10 a 12 años de edad, que cursan sexto, séptimo y octavo año de educación básica en la Unidad Educativa “Nuestra Señora de Pompeya”, paralelos A y B y ciudadanía del cantón Saquisilí.

TABLA 7. Población

Población	Número
Estudiantes que cursan sexto, séptimo año de educación básica	246
Estudiantes de octavo	54
Total	300

Fuente: Escuela nuestra Señora de Pompeya

Elaborado por: Miguel Jácome

Muestra

Población

Considerando que el número de estudiantes de sexto, séptimo año de educación Básica es de 246, y el número de estudiantes de octavo es de 54 dando un total de 300 estudiantes es necesario determinar el tamaño de la muestra. Se aplicó la siguiente fórmula.

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

n = Tamaño de la muestra

PQ = Coeficiente de muestreo

N = Población

E = Error Admisible

K = Constante de corrección paramétrica.

Muestra de la población de los estudiantes del octavo año de educación básica de la escuela Nuestra Señora de Pompeya

n = ?

PQ = (0,25)

N = 300

E = 8%

K = 2

Aplicar fórmula

$$n = \frac{(0.25)(300)}{(300 - 1) \left(\frac{0.08}{2}\right)^2 + (0.25)}$$

$$n = \frac{100}{(299)(0,0016) + (0.25)}$$

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

$$n = 112.561$$

Población N.1 **n = 112** Total

Al diseñar un juego didáctico de las fiestas de La Santísima Virgen del Quinche, se aspira difundir el patrimonio cultural de Saquisilí en los niños y preadolescentes de 10 a 12 años que asisten a la escuela Nuestra señora de Pompeya.

TABLA 8. Variables Independientes y Dependientes

Variables	Indicadores
Variable independiente Diseño de un juego didáctico de la festividades de La Santísima Virgen del Quinche	Número de personajes de la Santísima Virgen del Quinche
Variable dependiente Difundir el patrimonio cultural de Saquisili en los adolescentes de 10 a 12 años de la escuela Nuestra Señora de Pompeya	Estudiantes interesados en aprender sobre las fiestas populares de Saquisili. Grado de conocimiento de los adolescentes de 10 ^a 12 años acerca de la festividades de La Santísima Virgen del Quinche Evaluación a los estudiantes después del juego.

Elaborado por: Miguel Jácome

9.2 Análisis e interpretación de resultados

Para la recopilación de información se aplicó una encuesta a 112 estudiantes de sexto, séptimo y octavo año de Educación Básica de la "Escuela Nuestra Señora de Pompeya", a continuación se presenta un breve resumen del análisis y tabulación de los resultados obtenidos, los cuales serán representados en tablas estadísticas a través de Excel (ver Anexo 2), que permite conocer la información, utilizando tablas de datos y diagramas en pastel.

Al analizar los resultados obtenidos de la encuesta se observó que la mayor parte de estudiantes encuestados de la Escuela Nuestra Señora de Pompeya coinciden en la importancia de las fiestas de la Virgen del Quinche para el cantón Saquisilí, esto se relaciona con el 95% de estudiantes que aseguran que esta fiesta forma parte de la identidad de los saquisilenses, sin embargo, el 99% desconoce el año en que se originaron.

Respecto al significado de las fiestas para este grupo etario, un 62 % opinan que tiene un valor religioso, el 20% piensa que se las realiza por costumbre e incluso un 13% afirma que se lo considera como diversión, ya que en esta fecha del año, un gran número de propios y extraños acuden al cantón únicamente a los eventos de esparcimiento, dejando de lado las actividades religiosas, y un 6% se podría relacionar a lo anterior ya que testifican la existencia un significativo consumo de alcohol tanto en adolescentes como adultos.

En lo referente a los juegos didácticos un 25% los definen como ejercicios recreativos, el 18% considera que algunos juegos también sirven como un método que facilita la enseñanza y aprendizaje, incluso el 13% de estudiantes aseveran que es una ayuda para la asimilación de conocimientos, el 13% manifiesta que el uso de estos juegos contribuye en el desarrollo de ciertas destrezas en quienes lo usan y 11 % lo toma únicamente como diversión y entretenimiento, mientras el 20% restante está de acuerdo con todo lo anterior.

Al preguntar si conocen algún juego didáctico de las fiestas de la Virgen del Quinche el 99% respondió que no. Y al proponer un juego didáctico referente a este tema el 98% estuvo de acuerdo.

Importancia del color en los juegos didácticos

El color es un argumento importante a la hora de realzar el interes de un juego didactico o determinado prodcuto, mediante el uso adecuado del color podemos hacerlo algo divertido o aburrido. Los colores son estímulos visuales que generan distintas reacciones en el organismo y estado de animo.

Según MIR, COROMINAS & GOMEZ, (1997), debemos crear para para los niños y niñas un espacio que exprese luz, color, alegría, felicidad...para contrastar con la monotonía de grises

que ofrece el paisaje urbano moderno.

El color transmite sensaciones que se deben tener en cuenta a la hora de utilizarlos en la elaboración de los juegos didácticos, se debe utilizar de una manera correcta los colores para crear ambientes de alegría y armonía.

Según WENHAM (2011), el color es una propiedad de los objetos y los materiales que incide en la apariencia que percibimos de ellos al verlos.

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

Frente a esta gran aceptación se investiga sobre los tipos de juegos que prefieren los estudiantes encuestados, es así que se evidenció una gran afinidad por los juegos de mesa en un 35%, seguido de juegos populares como: las escondidas, las cogidas, entre otros, en un 22%; los videojuegos 16%; y finalmente los juegos de naipes y los juegos tradicionales como: el trompo, el balero, las bolichas, etc, representaron un 4% y un 3%, respectivamente.

9.3 Desarrollo de la propuesta

9.3.1 JUEGO DE MESA

Se realizó un recorrido de la tradicional fiesta de la “Santísima Virgen del Quinche” con obstáculos y sentencias las cuales irán descubriendo con el transcurso del juego para alcanzar la meta.

9.3.2 PROPUESTA

“ELABORACIÓN DE UN JUEGO DIDÁCTICO DE LA MESA, DE LOS PRINCIPALES DÍAS DE FIESTA EN HONOR A LA VIRGEN DE EL QUINCHE DEL CANTÓN SAQUISILÍ”.

9.3.3 PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA

La virgen del Quinche es una fiesta popular que en la última década ha crecido significativamente y su duración es de varios días. Sin embargo los adolescentes de hoy día no

tiene mucha participación de esta festividad dando la mínima importancia e incluso adoptando tradiciones extranjeras, de esta manera se evidencia la desvalorización cultural por parte de los niños y pre adolescentes en edades comprendidas entre los 8 a 12 años de la escuela Nuestra Señora de Pompeya Saquisilí; este es uno de los motivos por el cual se realizó esta investigación.

La investigación a la que se enfoca es el aporte de ideas creativas e innovadoras dentro del diseño gráfico; elaborando un juego didáctico de las fiestas de la virgen del Quinche, en especial para la difusión del patrimonio cultural en los niños y preadolescentes, el juego contiene a personajes ilustrados de la fiesta, reglas y sentencias marcadas en casillas especiales dentro del juego.

9.3.4 JUSTIFICACIÓN

El Cantón Saquisilí posee numerosas riquezas naturales como culturales entre ellas las fiestas de la Virgen del Quinche. El desinterés por la cultura y tradición de las fiestas populares en los niños y preadolescentes es notorio hoy en día ya que ellos están adoptando culturas muy ajenas a las nuestras, en la etapa de la adolescencia evoluciona la forma de pensar.

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

El trabajo investigativo es factible por cuanto la información se obtendrá mediante un estudio específico, de las fiestas de la virgen del quinche de la cual reflejará las características y expresiones de cada personaje de esta festividad, la misma que serán representadas gráficamente en la elaboración del juego didáctico.

9.3.5 OBJETIVOS DE LA PROPUESTA

OBJETIVO GENERAL

- Elaborar un juego didáctico con personajes de la fiesta popular para revalorizar la cultura de las fiestas de la Virgen del Quinche en la escuela Nuestra Señora de Pompeya.

OBJETIVOS ESPECÍFICOS

- Analizar la acogida que tienen los personajes del juego y sus respectivas sentencias en el transcurso de este.
- Proponer la validación del juego en un grupo focal con los niños y preadolescentes para su difusión.

9.3.6 ANÁLISIS DE FACTIBILIDAD

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

9.3.7 FACTIBILIDAD TÉCNICA

El Juego didáctico de la fiesta de la virgen del quinche se elaboró mediante un programa para la ilustración digital, de los personajes de la fiesta, vestimenta, así como del paisaje y recorrido, siendo necesario programas para la edición de imágenes, diseño del juego.

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

9.3.8 FACTIBILIDAD ECONÓMICA

Los recursos necesarios para el desarrollo de este proyecto serán asumidos por el investigador, con un monto aproximado de \$1460

9.3.9 FACTIBILIDAD OPERACIONAL

Los beneficiarios directos de esta investigación son los niños y preadolescentes

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

9.3.10 DISEÑO ESQUEMÁTICO DEL DISEÑO O IMPLEMENTACIÓN DE LA PROPUESTA

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

FIGURA N° 1: Esquema propuesta



Elaborado por: Miguel Jácome

9.3.11 REQUERIMIENTOS DE LA PROPUESTA

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

Recursos Humanos: Autoridades y docentes de la escuela, Director de Tesis, Tesista y Asesores.

Recursos Técnicos: Manual, Catálogos, Bibliografía especializada Instrumentos de investigación.

Recursos Tecnológicos: Computador, Impresora, Programas computacionales, Cámara.

9.3.12 BÚSQUEDA DE INFORMACIÓN

La información recopilada se obtuvo en: libros, páginas electrónicas, del Cantón Saquisilí, los costureros que se encargan de la vestimenta de la virgen del quince que integran esta festividad.

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

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

INSTRUCCIONES DEL JUEGO

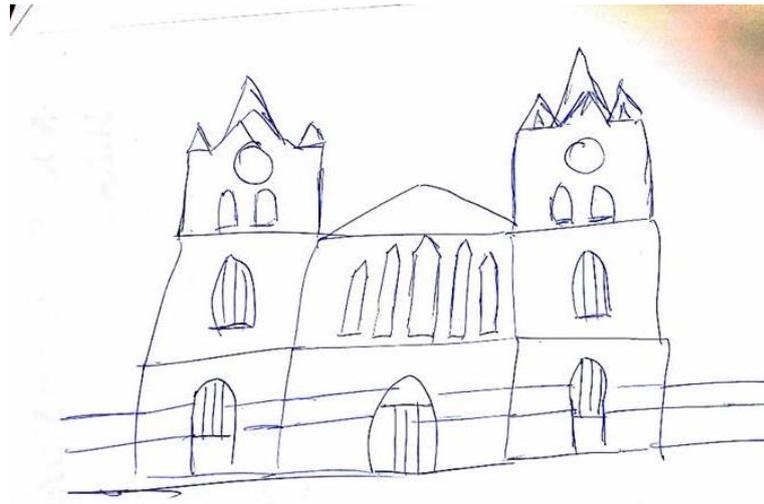
Suma puntos y obtén el priostazgo

1. Cada participante comienza con 2 puntos.
2. Los jugadores deberán lanzar el dado según su puntaje reclamaran su personaje y una cartilla de puntaje.
3. El jugador que obtenga el personaje con mayor puntaje, comienza el juego y lo seguirá según el orden de los mismos (Virgen del Quinche 6 puntos prioste 4 puntos chola 3 puntos payaso 2 puntos vaca loca 1 puntos)
4. Deberán lanzar el dado y avanzar según su número cada lado esta representado de un color característico de las preguntas
5. El jugador deberá adivinar, contestar y dibujar según se lo solicite, para obtener el puntaje de cada cartilla
6. Si dicho jugador no contestara o no realizara lo mencionado en la cartilla pierde el mismo puntaje establecido en la misma
7. Para contestar cada pregunta tiene un tiempo de 30segundos si no lo hace en el lapso de tiempo establecido la pregunta se da por fallida y pierde el puntaje
8. Si el jugador cae en la casilla número 12 tendrá que dar un canto a la Virgen del Quinche para poder avanzar (este puede ser inventado).
9. Si el jugador llega a la casilla 44 tendrá que regresar a la casilla número 4.
10. En la casilla número 32 el jugador tendrá un bono de 3 puntos por ser creyente.
11. Para poder ganar el juego los jugadores tienen que obtener 44 puntos cada punto es simbólico por cada barrio del cantón Saquisilí.
12. Si eres el flamante ganador reclama tu premio una estampilla dorada de la Virgen del Quinche como señal de fe.

9.3.13 PROCESO DE BOCETAJE

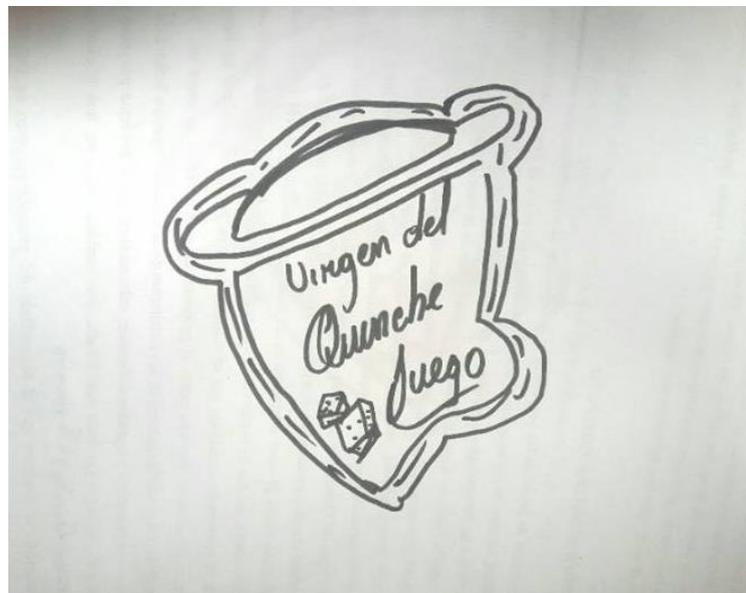
El bocetaje es un proceso que está dentro del diseño, conocido también como lluvia de ideas. Un boceto o esbozo es un dibujo hecho de forma representativa que no se preocupa de los detalles o terminaciones. Es decir, es un apunte gráfico realizado a mano alzada y para su elaboración solo se necesita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

FIGURA N° 2: Bocetos



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 3: Bocetos



Elaborado por: Miguel Jácome

9.3.14 ILUSTRACIÓN O DIGITALIZACIÓN

La ilustración de los personajes se realizó a través del uso de programas digitales. A continuación se presenta la digitalización de los personajes de la fiesta de la santísima virgen del quinche

La Virgen del Quinche.

FIGURA N° 4: ilustración Virgen del Quinche



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 5: Ilustración prioste



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 6: el payaso



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 7: La chola



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 8: la vaca loca



Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 9: ilustraciones marca



Elaborado por: Miguel Jácome

9.3.15 CONCEPCIÓN GRÁFICA DE LOS PERSONAJES

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

La virgen María posee atuendos hermosos muy llamativos según el prioste de turno estos pueden variar según cada año y cada prioste en el transcurso de los tiempos han cambiado las vestimentas pueden ser colores llamativos colores que atraigan o simplemente colores con tonalidades bajas.

TABLA 17. Ficha de Personaje (la Virgen del Quinche)

FICHA DEL PERSONAJE		
Personaje No. 1 La Virgen del Quinche	Características principales del personaje	La virgen representa la devoción de cada uno de los barrios por eso es el primer personaje
	Materiales de elaboración	Programas de vectorización y edición de imágenes, papel.
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

Elaborado por: Miguel Jácome

TABLA 18. Ficha de Personaje (el sacerdote)

FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 2 El sacerdote</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Es la persona y personas encargadas de organizar en su comunidad o barrio a los participantes, con mucho tiempo de anticipación se encarga de jochar de organizar a los demás barrios.</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel.</p>
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

Elaborado por: Miguel Jácome

TABLA 19. Ficha de Personaje (La chola)

FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 3 La chola</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Son señoras señoritas abuelitas que se visten con trajes lucidos colores que acompañan al prioste a los barrios en sus diferentes comparsas representa a la interculturalidad del cantón Saquisilí</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel.</p>
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

Elaborado por: Miguel Jácome

TABLA 20. Ficha de Personaje (el payaso)

FICHA DEL PERSONAJE		
Personaje No. 4 El payaso	Características principales del personaje	Es un hombre o mujer, que se viste con vivos colores representando a la burla al despilfarro a la ingesta de alcohol es el que va llevando un trapo llamado chorizo que ahuyenta a la gente que esta metida entre la multitud hace asustar a los niños.
	Materiales de elaboración	Programas de vectorización y edición de imágenes, papel, tijeras, goma.
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

TABLA 21. Ficha de Personaje (personaje vaca loca)

FICHA DEL PERSONAJE		
<p>Personaje No. 5 La vaca loca</p>	<p>Características principales del personaje</p>	<p>Es la encargado de poner orden a los participantes que se quieran meter en la o las comparsas empuja como una verdadera vaca loca empuja al que se le atraviere en el camino</p>
	<p>Materiales de elaboración</p>	<p>Programas de vectorización y edición de imágenes, papel..</p>
Fotografía		Boceto
		
Ilustración		Prototipo
		

Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 10: ilustraciones



Elaborado por: Miguel Jácome

La tipografía a usarse es bauhaus porque es concisa clara la cual los niños y preadolescentes van a poder verla sin problema alguno es distintiva y grande se la uso para crear los contenidos de tarjetas penitencias como indica la imagen

La tipografía a usarse en el logo de la Virgen del Quinche es chocolate dealer bold es atractiva y dinámica la cual se eligió por su versatilidad de curvas

PACKAGING

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

FIGURA N° 10: Packaging (vista arriba)



Packaging

Elaborado por: Miguel Jácome

FIGURA N° 11: Packaging (vista abajo)



Elaborado por: Miguel Jácome

10. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

10.1 Conclusiones

Al concluir con la elaboración del juego didáctico de las festividades de la Santísima Virgen del Quinche para difundir el patrimonio cultural en los adolescentes del Cantón Saquisilí se concluye que:

- El nivel de dificultad del juego es el apropiado para los niños y preadolescentes, se enfocó directamente en la historia de las Festividades de la Santísima Virgen del Quinche mediante sentencias dentro del juego didáctico.
- El uso de los personajes como la Virgen del Quinche en el juego de mesa fue muy atractivo para los niños y preadolescentes, logró captar su atención.
- El juego de mesa sobre la Festividades de la Santísima Virgen del Quinche permite ser un soporte didáctico de ayuda a los estudiantes así como maestros, a través de una manera divertida inculcar valor cultural e histórico de esta fiesta popular.
- Se elaboró un juego didáctico con personajes de la fiesta popular el cual tuvo una gran acogida de parte de los niños y preadolescentes de la escuela

10.2 Recomendaciones

- El proyecto servirá como fundamento para los estudiantes que realicen trabajos de investigación acerca de juegos didácticos, ilustraciones de personajes de fiestas populares.
- El juego didáctico de la Festividades de la Santísima Virgen del Quinche sea utilizado en las aulas de clases, para el aprendizaje y difusión cultural, de docentes para los estudiantes de la Escuela Nuestra Señora de Pompeya.

11. BIBLIOGRAFÍA

- (DR.PHIL.), I. G. (2004). (XVII), Extirpación de idolatrias e identidad cultural en las sociedades andinas del Peru virreinal. *BOLETIN DE ANTOPOLOGIA UNIVERSIDAD DE ANTIOQUIA* .
- Gómez, L. (2006). *Dialnet.com*. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3988214.pdf>
- La Hora. (2 de Febrero de 2016). *La Hora.com*. Obtenido de http://lahora.com.ec/index.php/noticias/show/1101459869/-1/Fiesta,_fe_y_tradici%C3%B3n_en_Saquisil%C3%AD.html#.VwR-7_nhDIV
- Malo, C. (2012). Cultura Popular. *Revista de la Universidad del Azuay*, 1-212.
- Morelli, M. (23 de Mayo de 2011). *Scribd.com*. Obtenido de <https://es.scribd.com/doc/56106296/Cultura-popular-y-elitista>
- Radio Stereo Saquisilí. (5 de Marzo de 2016). *Stereo Saquisilí.com*. Obtenido de <http://www.stereosaquisili.com/saquisili/>
- Ramírez, J. (9 de Abril de 2016). *Bibliotecavirtual.clacso.org*. Obtenido de <http://bibliotecavirtual.clacso.org.ar/ar/libros/cuba/cips/caudales05/Caudales/ARTICULOS/ArticulosPDF/0915R070.pdf>
- Rodriguez, S. (2012). Nuevas perspectivas sobre la religiosidad popular o religión común. *Gazeta de Antropología*, 1-8.
- UNESCO. (20 de Marzo de 2016). *Unesco.org*. Obtenido de <http://www.unesco.org/new/es/culture/themes/cultural-diversity/cultural-expressions/programmes/culture-for-development-indicators/>
- Vargas, Z. (2009). La investigación aplicada: una forma de conocer las realidades con evidencia. *Educación*, 155-165.

ANEXOS

12. ANEXOS

ANEXO 1. Encuesta. ¿Qué conoce acerca de las fiestas de la santísima Virgen del Quinche?

1. ¿Está de acuerdo en que la fiesta en honor a la Virgen de El Quinche es la más representativa del cantón Saquisilí?

Sí

No

Desconoce

2. ¿Cree usted que dicha fiesta forma parte de la identidad de los saquisilenses?

Sí

No

3. ¿Sabe hace cuántos años se celebra esta fiesta?

Sí

No

4. ¿Qué significado tiene para usted esta fiesta?

Religión

Diversión

Alcoholismo

Costumbre

<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>

5. ¿Cómo define Ud. a un juego Didáctico?

Ejercicios recreativos	<input type="checkbox"/>
Enseñanza y aprendizaje	<input type="checkbox"/>
Asimilación de conocimientos	<input type="checkbox"/>
Desarrollo de ciertas destrezas	<input type="checkbox"/>
Diversión y entretenimiento	<input type="checkbox"/>
Todas las anteriores	<input type="checkbox"/>

6. ¿Conoce Ud. algún juego didáctico de las Fiestas De La Virgen del Quinche?

Sí No

7. ¿Le gustaría tener un juego didáctico de las fiestas de la Virgen del Quinche?

Sí No

8. ¿Qué tipos de juegos ha empleado Ud.?

Juegos de mesa (monopolio, ajedrez, etc.)	<input type="checkbox"/>
Juegos tradicionales (la lucha canaria)	<input type="checkbox"/>
Juegos populares (las escondidas)	<input type="checkbox"/>
Juegos de naipes (solitario, canasta, etc.)	<input type="checkbox"/>
Videojuegos	<input type="checkbox"/>
Todas las anteriores	<input type="checkbox"/>

ANEXO 2. Tabulación

1. ¿Está de acuerdo en que la fiesta en honor a la Virgen de El Quinche es la más representativa del cantón Saquisilí?

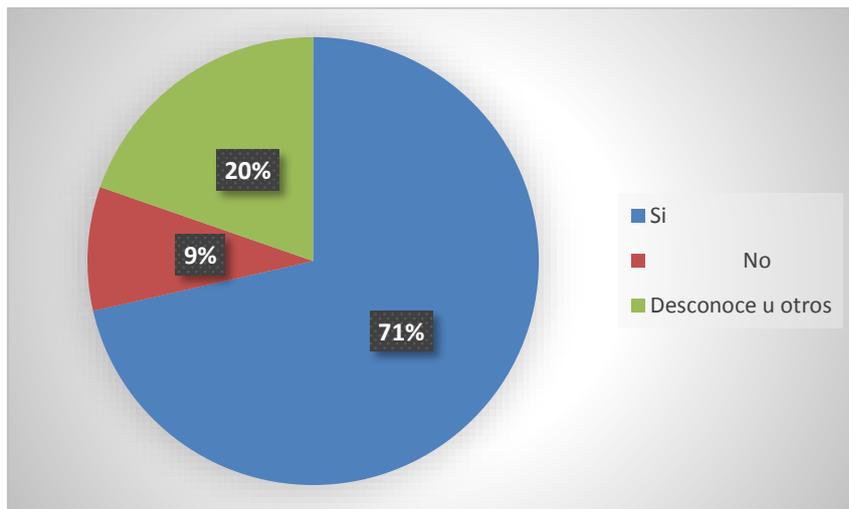
TABLA 9. Análisis y Resultados, Pregunta # 1

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Si	80	71%
No	10	9%
Desconoce u otros	22	20%
Total	112	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 1: Análisis Y Resultados, Pregunta # 1



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

El 71% de estudiantes considera que la fiesta en honor a la Virgen de El Quinche es la es la más representativa y el resto de estudiantes asocia esta fiesta no y algunas personas dicen que por desconocimiento o no son de Saquisilí. En conclusión un porcentaje alto de estudiantes encuestados define que las fiestas de la Virgen de El Quinche es la más representativa y un porcentaje menor lo asocia con otros significados

2. ¿Cree usted que dicha fiesta forma parte de la identidad de los saquisilenses?

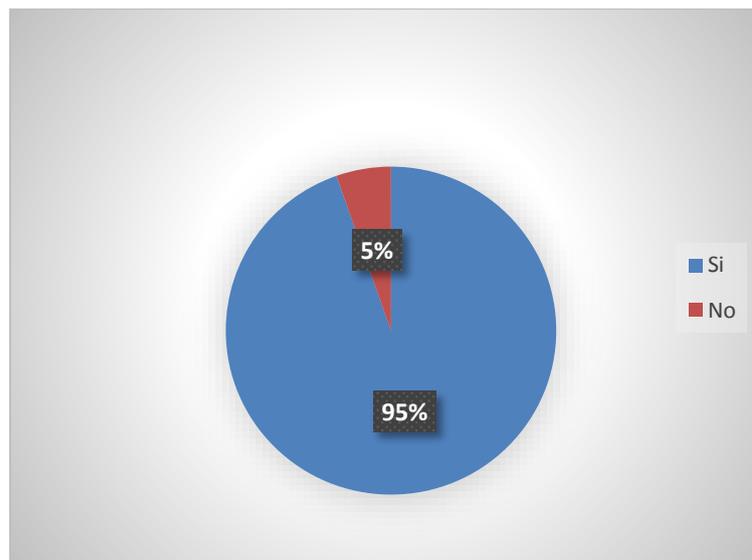
TABLA 10. Análisis y Resultados, Pregunta # 2

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 2: Análisis Y Resultados, Pregunta # 2



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

El 95% de los estudiantes encuestados considera que se la fiestas de la virgen del Quinche es identidad de los saquisilenses, mientras que un 5% cree que no. De acuerdo a la información obtenida los estudiantes están de acuerdo que las fiestas ellos se identifican.

3. ¿Sabe hace cuántos años se celebra esta fiesta?

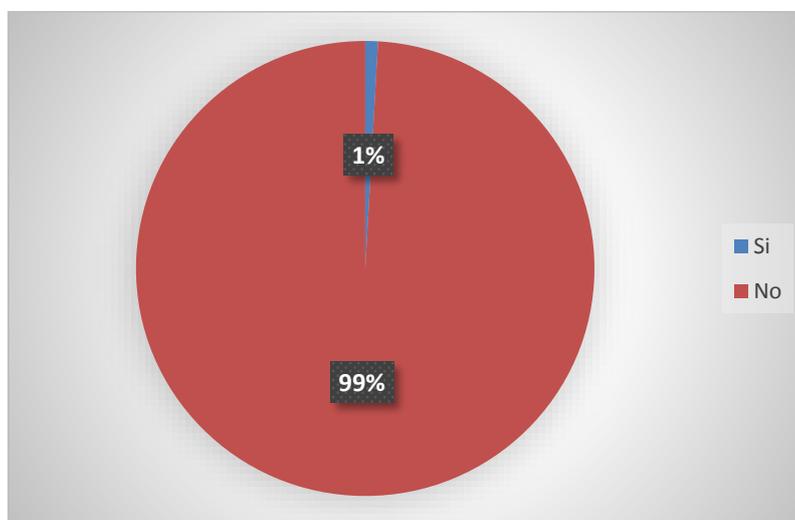
TABLA 11. Análisis y Resultados, Pregunta # 3

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 3: Análisis Y Resultados, Pregunta # 3



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

Se evidencia que el 99% de los estudiantes no saben cuántos años llevan estas fiestas un 1% manifiesta que sí. Según muestran los datos obtenidos, los estudiantes encuestados no conocen.

4. ¿Qué significado tiene para usted esta fiesta?

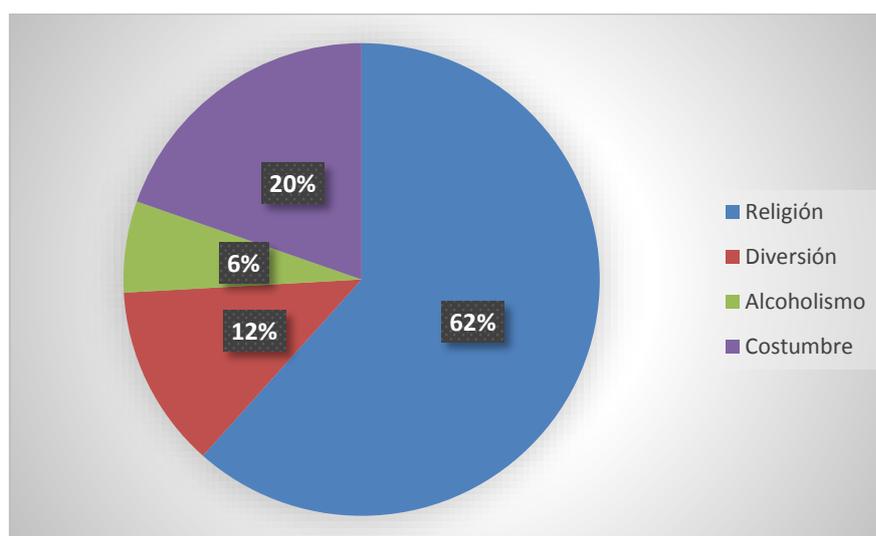
TABLA 12. Análisis y Resultados, Pregunta # 4

OPCIÓN	FRECUENCIA	PORCENTAJE
Religión	69	62%
Diversión	14	13%
Consumo de alcohol	7	6%
Costumbre	22	20%
Total	112	100%

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 4: Análisis y Resultados, Pregunta # 4



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

Esta pregunta permite determinar si los estudiantes conocen por qué se da la fiesta, el 62% manifiestan que es por religión y el 20% considera que es diversión, costumbre y consumo de alcohol. En conclusión, los estudiantes conocen que se da la fiesta por religión un porcentaje mínimo dice que es por otras.

5. ¿Cómo define Ud. a un juego Didáctico?

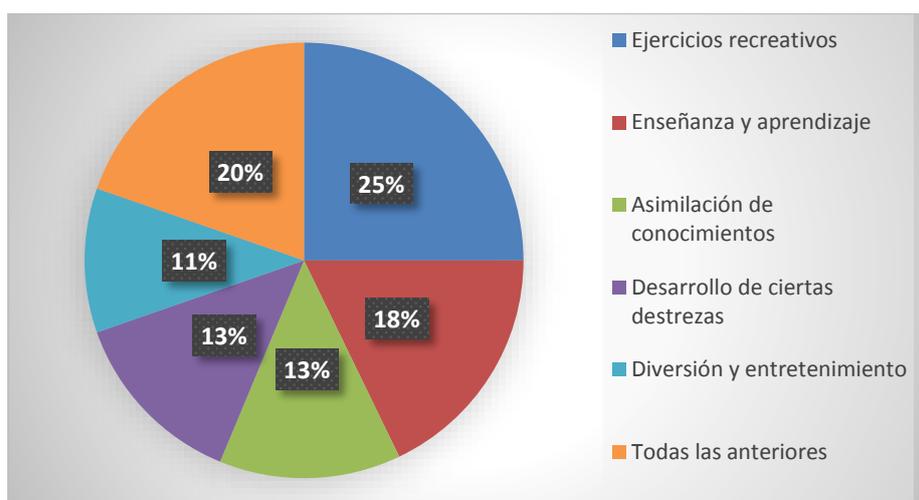
TABLA 13 Análisis y Resultados, Pregunta # 5

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 5: Análisis Y Resultados, Pregunta # 5



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

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

6. ¿Conoce Ud. algún juego didáctico de las Fiestas De La Virgen del Quinche?

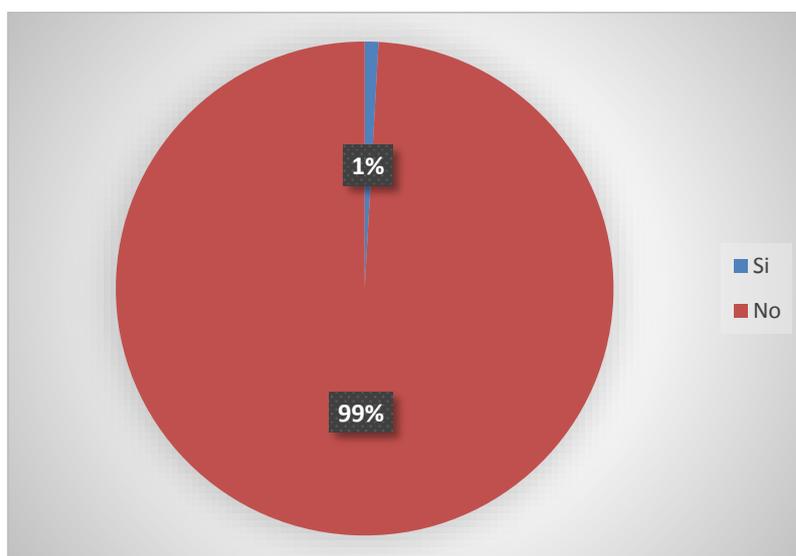
TABLA 14. Análisis y Resultados, Pregunta # 6

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 6: Análisis Y Resultados, Pregunta # 6



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

Se evidencia que el 99% de los estudiantes no conocen algún juego didáctico de las fiestas de la Santísima Virgen del Quinche y un 1% manifiesta que sí. Según muestran los datos obtenidos, los estudiantes encuestados no conocen de un juego didáctico de la Santísima Virgen del Quinche por ende la elaboración del mismo sería novedoso y aceptado por los estudiantes.

7. ¿Le gustaría tener un juego didáctico de las fiestas de la Virgen del Quinche?

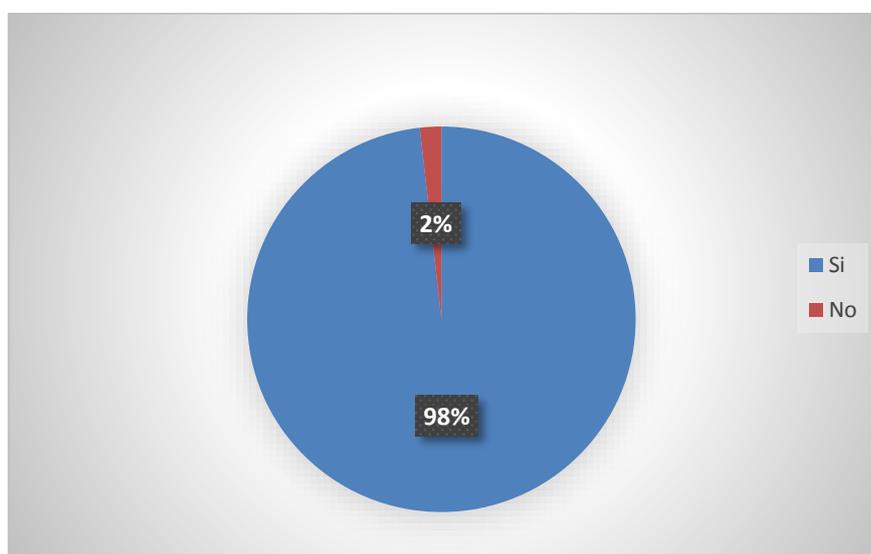
TABLA 15. Análisis y Resultados, Pregunta # 7

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 7: Análisis Y Resultados, Pregunta # 7



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

Se evidencia que el 98% de los encuestados manifiestan que le gustaría un juego didáctico de la fiesta de La Virgen del Quinche; y un 2% manifiesta que no es necesario. El resultado demuestra que a la mayoría de estudiantes encuestados les gustaría tener un juego fiesta de La Virgen del Quinche.

8. ¿Qué tipos de juegos ha empleado Ud.?

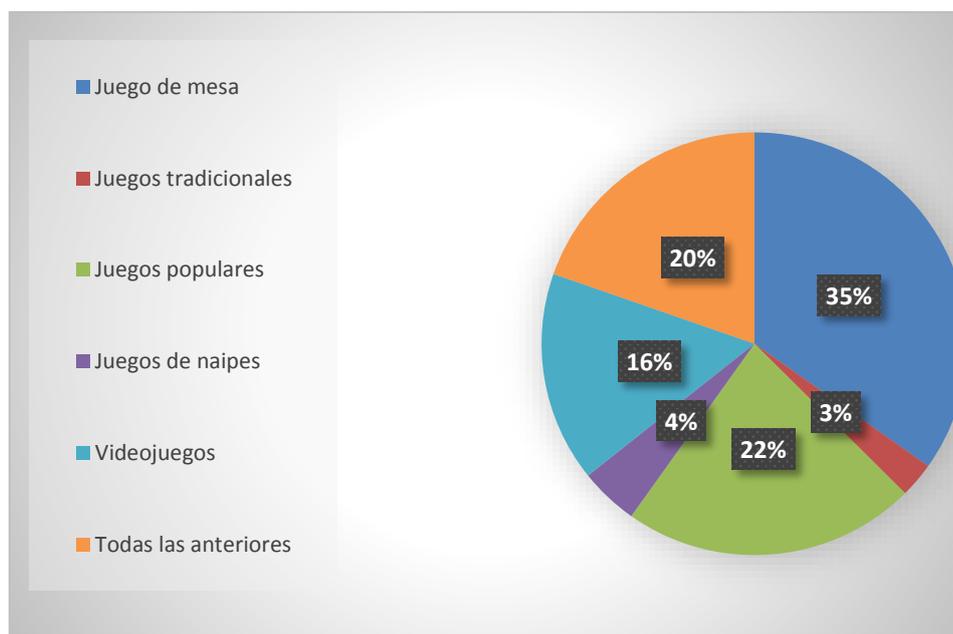
TABLA 16. Análisis y Resultados, Pregunta # 8

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

Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

GRÁFICO 8: Análisis Y Resultados, Pregunta # 8



Fuente: Encuesta aplicada a los estudiantes

Elaborado por: Miguel Jácome

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