

CAPÍTULO I

1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

El Rescate de los Juegos Tradicionales en Base a la Aplicación Multimedia.

En los actuales momentos el uso de las NTICS es parte esencial en el desenvolvimiento de la sociedad en general y particularmente en los hogares ecuatorianos, en este escenario, sobre todo los niños y niñas tienen una tendencia marcada y son los que más gusto muestran en esta actividad.

De ahí que desarrollar productos y acciones que fortalezcan el interés por aprender el manejo favorable de las NTICS, y que estas jueguen un rol trascendente en el descubrimiento, fortalecimiento y mantenimiento de los conocimientos de las costumbres ancestrales es elemental para sostener la identidad propia de los pueblos, por lo que adaptar la idea de los juegos tradicionales en una versión Multimedia es de considerable importancia para su posterior aplicación.

Por lo descrito anteriormente los investigadores consideran necesario desarrollar un marco teórico que les permita fundamentar las variables que han sido tomadas en cuenta para el desarrollo de la presente investigación citan algunos aspectos.

1.1. Diseño

El vertiginoso avance del diseño, ha hecho que se convierta en indispensable y a la vez determinante en el desarrollo integral de la sociedad, principalmente en el aspecto cultural y artístico como en el caso de la presente investigación, por el efecto categórico al momento de dar a conocer un mensaje, producto, servicio o incluso en el entorno educativo, comercial, de entretenimiento y para el trabajo cotidiano.

Un diseño que contenga los elementos apropiados, elegidos y distribuidos con sumo cuidado resolverá de manera veraz y original los diversos problemas de comunicación, permitiendo captar la atención del usuario e informar de manera eficaz y eficiente.

Según SHARDISON, Carlos, en su libro “Fundamentos del Diseño Gráfico”, Pág. 1, define el diseño, 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”***.

Tomando en cuenta estas definiciones se concluye que el diseño es el proceso previo a la presentación de una obra en el futuro (gráfica, arquitectónica, objetal, ambiental), mediante la cual se dará solución a una necesidad de manera estética y funcional, el conjunto de actividades realizadas dan como resultado una forma externa, siendo esta la expresión visible de un proceso creativo. Cuando la solución a un problema se da por medio de la comunicación visual, hablamos de diseño gráfico.

1.2. Diseño Gráfico

Según REINOSO, Nelson, en su libro “Diseño Gráfico Publicitario”, Pág. 24, enuncia que *“El diseño gráfico, constituye el universo de la creación y de la difusión de mensajes visuales”*, es importante mencionar que estos mensajes visuales pueden ser estáticos o animados (producción gráfica y audio-visual) y son transmitidos a través de los diversos medios de comunicación.

Las ramas de estudio en que se divide el diseño gráfico son: *diseño publicitario*, este se encarga de las técnicas de comunicación comercial vinculadas al proceso creativo a fin de producir en el usuario una acción de consumo; *el diseño editorial*, es la rama dedicada a la maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos o libros; *diseño de identidad corporativa*, es la manifestación física de la marca y hace referencia a los aspectos visuales de una organización; *diseño de envases y embalajes*, se encarga del estudio publicitario mediante el uso de superficies bidimensionales para elaborar un espacio tridimensional; el *diseño multimedia*, encargado del estudio publicitario y educativo con su aplicación en medios netamente digitales; entre otros.

En el medio impreso se han publicado infinidad de volúmenes, con temas variados y distintos autores, pero actualmente gracias a los aportes tecnológicos tenemos acceso al medio digital, actual facilitador de la comunicación, almacenamiento, distribución y cuidado de la información y el cual ha aportando de manera trascendental al desarrollo de la cultura (ciencia, religión, tecnología e incluso el entretenimiento).

Además que este requiere de una inversión muy pequeña (en comparación a otros medios) supera en tecnología y capacidad de impacto a cualquier otro medio visual.

1.3. Diseño Multimedia

Como quedó señalado en los anteriores aspectos, en los últimos años hemos sido testigos del rápido desarrollo que ha experimentado las herramientas de creación multimedia. Realizar gráficos, editar video, añadir interacción o publicar en la red se han convertido en actividades al alcance de los usuarios.

A pesar que la tecnología ha evolucionado con gran rapidez y ofrecen en etapas cada vez más cortas alternativas nuevas para crear y distribuir documentos, la implantación de los formatos digitales se ha dado con mucha dificultad ya que todo documento de este tipo es potencialmente una aplicación interactiva y multimedia, por tanto está ligada desde el principio a las dificultades de su presentación, es así que la generalización de su uso representa algo más que la simple acción de convertir a digital la información que tradicionalmente se almacena en los soportes físicos, relativo a esto, FERNÁNDEZ Joaquín “Herramientas y Métodos para la Producción Multimedia”, Pág. 17, afirma que, *uno de los mayores retos en el ámbito multimedia es el de conseguir que la producción de complejas aplicaciones multimedia sea tan fácil como utilizar un procesador de textos o un programa de dibujo.*

Según Fernández Joaquín en su Tesis Doctoral “Herramientas y Métodos para la Producción Multimedia” Pág. 22, manifiesta que, *el diseño multimedia permite la combinación de diferentes medios interactivos que pueden ser controlados participativamente por el usuario.*

Recalcan los investigadores que cuando un documento o una presentación combinan acertadamente los medios, (gráficos interactivos, las imágenes en movimiento, las secuencias de audio, vídeo, las imágenes bi ó tridimensionales, la composición de documentos digitales) mejora notablemente la atención, la comprensión y el aprendizaje.

1.3.1. Categorización Multimedia

Es menester explicar también que el Diseño Multimedia se divide en dos categorías principales: Multimedia Lineal y Multimedia No Lineal.

1.3.1.1. Diseño Multimedia Lineal

Se lo denomina diseño multimedia lineal porque avanza sin que el usuario tenga control sobre la navegación un ejemplo muy claro es una película de cine.

1.3.1.2. Diseño Multimedia No Lineal

Un caso muy diferente es la categoría del diseño multimedia no lineal o también llamada **Hipermedia**, esta ofrece al usuario la interactividad necesaria para controlar el progreso de la presentación tal como ocurre en las páginas web, plataformas virtuales o productos interactivos.

1.3.2. Estructura de Organización

Realizar un mapa de navegación sobre el proyecto multimedia permite: bosquejar las conexiones o vínculos de las diferente áreas de contenido y ayuda a organizar la información, proporciona una tabla de contenidos, así como una gráfica del flujo lógico de la interface interactiva. Las estructuras de organización multimedia fundamentales son:

1.3.2.1. Lineal

En esta estructura el usuario navega secuencialmente, de un cuadro o fragmento de la información a otro.

1.3.2.2. Jerárquica

Dentro de esta estructura el usuario navega a través de las ramas de distribución, las cuales se forman a partir de la lógica natural del contenido.

1.3.2.3. No Lineal

En esta el usuario navega libremente a través del contenido del proyecto, sin limitarse a vías predeterminadas.

1.3.2.4. Compuesta

Este tipo de estructura es la más utilizada ya que permite a los usuarios navegar libremente (no linealmente), pero también están limitados, en ocasiones por presentaciones lineales y de datos que se organizan con más lógica en una forma jerárquica.

1.3.3. Bocetos

DABNER, David. “Diseño Gráfico”, Pág.20, enuncia que los bocetos ***“Es una forma de trasladar el mundo exterior y dar forma concreta a ideas abstractas”***, en el diseño es un paso inicial indispensable ya que permitirá expresar diversas ideas con unas cuantas líneas, formas y colores bien colocados en una hoja de papel, mismos que pueden convertirse en un buen respaldo cuando de decisiones se trata.

Esbozar numerosas variaciones es el único modo previsible de tener una guía general sobre el trabajo final, evitar contratiempos y permitir el desarrollo de las ideas de modo natural, es por esto que al realizar un boceto el diseñador debe de tomar en cuenta la composición, proporción, encuadre y tono, sin prestar demasiada atención a los detalles pero si centrándose en la esquematización.

Los bocetos además, permitirán establecer el formato de trabajo y por ende reservar espacios para restricciones previsibles que pueden ser un obstáculos a la creatividad si nuestro diseño requiere de un espacio distinto.

1.3.4. Formatos Multimedia

Después de considerada la naturaleza del proyecto y realizados los bocetos necesarios debemos en base a esto definir el área sobre la cual se trabajará, dentro de los formatos más utilizados para la reproducción multimedia se encuentran los siguientes:

Full Screen (video 4:3 destinado a una pantalla de 4:3); Pan & Scan (video 16:9 reajustado para una pantalla de 4:3); Widescreen (formato original de las películas para cine); Letterbox (Video 16:9 destinado a una pantalla de 4:3)

1.3.5. Usabilidad y accesibilidad

La usabilidad es un atributo de calidad que evalúa cuán fáciles son de utilizar las interfaces de usuario. El término usabilidad también hace referencia a los métodos de mejora de la “facilidad de uso” durante el proceso de diseño. La usabilidad se puede medir a partir de cinco categorías: 1. Capacidad de aprendizaje; 2. Eficiencia; 3. Capacidad de recuerdo; 4. Errores; 5. Satisfacción.

La accesibilidad es un tema muy adjunto a la usabilidad que también ha experimentado una creciente en los últimos años, la posibilidad de que un producto o servicio interactivo pueda ser usado por el mayor número posible de personas de la mejor manera, forma parte del estudio de la accesibilidad.

Es aconsejable realizar una prueba de usabilidad y accesibilidad, ya que cualquier proyecto por más planificado que este necesita de dicha prueba.

1.3.6. Diagramación

DABNER, David. “Diseño gráfico”, Pág. 16, explica que la diagramación ***“Es la forma de organizar los distintos materiales que componen el contenido de un diseño.”***

La diagramación es tan importante como los elementos que se utilizan para conseguir el arte final, el objetivo es presentar la información de forma lógica y coherente, el diseñador puede decidir dónde colocar los diversos elementos, resaltando de forma agradable los elementos importantes que desea dar a conocer. Así la información podrá ser captada de manera inmediata obteniendo como resultado una comunicación visual efectiva.

1.3.6.1. Elementos para la diagramación

1.3.6.1.1. Réticula

TIMOTHY, Samara. “Diseñar con o sin retícula” Pág. 23, define a la retícula como ***“un conjunto determinado de relaciones basadas en la alineación, que actúan como guías para la distribución de los elementos en todo el formato”.***

Diseñar implica organizar varios elementos (imágenes, símbolos, campos de texto, titulares, tablas, etc.) unidos con el fin de comunicar.

TIMOTHY, Samara. “Diseñar con o sin retícula” Pág. 21, por otro lado también expresa que ***“la retícula aporta a la maquetación un orden sistemático, distinguiendo los diversos tipos de información y facilitando la navegación del usuario a través del contenido”.***

Los beneficios que aporta trabajar con retícula son sencillos: en primer lugar economía, ya que de ser el caso permite maquetar cantidades ingentes de información, en tiempos sustancialmente cortos; en segundo lugar claridad, que se logra al distribuir de manera adecuada los elementos requeridos; en tercer lugar continuidad, permitiéndole al usuario seguir una secuencia lógica en la información y por último eficacia, esto se logrará solo si la retícula aplicada es precisa y adecuada, ya que el usuario captará de inmediato los mensajes principales.

Toda retícula contiene las mismas partes básicas, cada parte cumple una función determinada; estas partes pueden combinarse en función de las necesidades, o bien omitirse de la estructura general, dependiendo de los requerimientos.

Los márgenes: son los espacios negativos entre el borde del formato y el contenido. La proporción de estos establecerán la tención general dentro de la composición, también sirven como espacios de descanso para el ojo o pueden contener información secundaria.

Líneas de flujo: son alineaciones que rompen el espacio dividiéndolo en bandas horizontales. Estas líneas guían al ojo a través del formato y pueden utilizarse para imponer paradas adicionales y crear puntos de inicio para textos o imágenes.

Los marcadores: son indicadores de posición para textos subordinados o repetidos a lo largo del documento.

Módulos: son unidades individuales de espacios que están separados por intervalos regulares que, cuando se repiten en el formato de la página, crean columnas y filas.

Zonas Espaciales: son grupos de módulos, a los cuales se les puede asignar una función específica, por ejemplo contener texto o imágenes.

Columnas: son alineaciones verticales de tipografía que crean divisiones horizontales entre los márgenes. Pueden haber un número cualquiera de columnas a veces todas tienen la misma anchura o depende de la función de su información.

Tipos de retícula

Todos los problemas de diseño son distintos, y cada uno exige una estructura reticular que sea útil para sus elementos particulares. Existen algunas clases de retícula básicas entre estas podemos nombrar; *la retícula de bloque o manuscrito*, es utilizada principalmente para recoger textos largos y continuos; *la retícula de columnas*, es muy útil cuando se requiere distribuir información discontinua, radicalmente diferente entre sí o simplemente que tiene que ser tratada de manera yuxtapuesta; *retícula modular*, se maneja sobre todo para coordinar los sistemas extensivos de publicación, también resultan adecuadas para el diseño de información tabulada, como cuadros, formularios, programaciones o sistemas de navegación; *retícula jerárquica*, está basada en una disposición intuitiva de alineaciones vinculadas a las proporciones de los elementos, ya que en ocasiones las necesidades informativas y visuales de un proyecto exigen una retícula extraña que no encaje en ninguna otra categoría, para desarrollar una retícula jerárquica hay que analizar la interacción óptica que provocan los diversos elementos si se sitúan de manera espontánea en diferentes posiciones, mismos elementos que tendrán que ser racionalizados en una estructura arquitectónica establecida como en cualquier otro tipo de retícula. Además si se presta atención a las variaciones que provocan los cambios de peso, cuerpo de letra y posición en la página, se puede encontrar un armazón que se repita a lo largo de muchas páginas. Los Cd's interactivos, páginas web, constituyen ejemplos claros de este tipo de retícula.

1.3.6.1.2. Ilustración

No toda imagen es ilustración. Para que una imagen lo sea debe definirse dentro de una relación de diálogo con un contexto determinado por un propósito de comunicación, sobre la necesidad de informar, de dar cuenta de un evento, de mostrar lo que no se puede ver, de demostrar o hacer evidente lo que de otro modo sería muy difícil de explicar. Lo que quiere decir que una ilustración siempre representa algo, sin esta característica no puede haber ilustración. La ilustración es entonces una representación del pensamiento definida por un énfasis contextual.

Algunas definiciones del concepto de ilustración, sin ofrecer demasiados matices establecen el propósito de comunicación de forma esencial, como la que ofrece DALLEY, Terence, en su texto “Guía completa de ilustración y diseño”, Pág. 32.

“El objetivo de todo arte visual es la producción de imágenes. Cuando estas imágenes se emplean para comunicar una información concreta, el arte suele llamarse ilustración.”

Las técnicas de ilustración son ilimitadas y muchas veces van de acuerdo al estilo del ilustrador.

Técnicas y Estilos de ilustración

Existen diversos tipos de técnicas cuando de ilustración se refiere, mismas que van desde la utilización de diferentes de materiales hasta la unión de dos o más materiales, por ejemplo se menciona la técnica de *la aguada*, que es una técnica donde se diluye la pintura con agua capa por capa hasta lograr el tono deseado; *la Pluma y Tinta* es una de las técnicas tradicionales de ilustración que no pasa de moda, la calidad de trabajo y dedicación en esta técnica es muy alta; *el lápiz y el carboncillo* se utiliza para diversos temas, donde se desea obtener tonos clásicos y naturales ayudados también por los lápices de colores que conservan el sentido del dibujo; una

de las técnicas más innovadoras en cuanto a la ilustración es sin duda la ilustración digital, esta técnica se emplea usando distintos programas de diseño profesional como Adobe Ilustrador, Phothoshop, Corel Draw, con la utilización de estos programas se puede lograr la simulación de técnicas manuales nombradas anteriormente, claro está que se obtiene resultados muy parecidos a los reales.

La ilustración digital además tiene varias ventajas una de ellas es que se puede ahorrar material y equivocarse sin temor a dañar el trabajo. La ilustración digital ha revolucionado la forma en que se llevan a cabo determinadas tareas; es así que cosas laboriosas se convierten en tareas muy simples y rápidas, como la facilidad para realizar trazados geométricos, también efectos fotográficos o visuales se aplican instantáneamente y de forma reversible.

La ilustración tiene una gran variedad de estilos mismos que pueden ser utilizados como guías por los ilustradores para imponer estilos nuevos y novedosos, entre las ilustraciones ya preconcebidas tenemos por ejemplo *la ilustración abstracta*, es una expresión artística que no intenta representar el mundo que nos rodea; la representación más esencial y primigenia de cualquier forma de arte en su concepción más clásica este es el estilo de *ilustración artística*; existen otras que representan construcciones históricas; ilustraciones que explotan las perspectivas imaginativas de la ciencia moderna y algunas como el estilo de ilustración manga que buscan resaltar al máximo el estado de ánimo de los personajes acercándolos en lo más posible a la realidad.

Por otro lado, *la ilustración humorística y de caricatura*, es uno de los estilos más conocidos y practicados ya que presenta a la sociedad de manera crítica, irreverente o burlesca, manteniendo una mezcla con detalles de fisionomía en sus personajes que no se alejan mucho de la realidad, ayudando de esta manera a entender y captar el mensaje. Este estilo acepta variaciones en sus presentaciones que van desde la exageración propia de una caricatura al estilo propio de cada ilustrador.

1.3.6.1.3. Fotografía

Nos encontramos en el tercer siglo de existencia de la fotografía convencional y la revolución digital se ha puesto en marcha, gracias a los enormes avances tecnológicos al momento se cuenta con una gama incomparable de sofisticadas herramientas.

Pero a la par del avance tecnológico la fotografía se ha ido convirtiendo en parte imprescindible de la comunicación y se encuentra ligada definitivamente a la vida moderna, ocupa un lenguaje mudo, pero expresivo, define una serie de cosas que las palabras jamás podrían representar ni ofrecernos de forma tan viva y directa. Como reitera, DALY, Tim, en su Enciclopedia de Fotografía Digital, Pág. 43. ***“La fotografía digital ha acabado siendo la manifestación artística más ubicua jamás inventada. Las imágenes ya sea impresas, incluidas en un correo electrónico, enviadas instantáneamente al otro lado del mundo, cargadas en internet o cualquier otro medio digital, se están convirtiendo en una parte esencial del modo en que nos comunicamos unos con otros”.***

1.3.6.1.4. Tipografía

ÁLVAREZ, Dalia., “Introducción a la Tipografía”, Pág. 6, de la Universidad de Londres, menciona que ***“la tipografía es la disciplina que dentro del Diseño Gráfico estudia los distintos modos de optimizar la emisión gráfica de mensajes verbales”.*** Además la tipografía permite crear y componer tipos, por lo cual también se ocupa del estudio y clasificación de las distintas fuentes tipográficas, situaciones que son de vital conocimiento para el diseñador antes de comenzar cualquier proyecto gráfico.

Es importante que al realizar un diseño no se pase por alto la importancia del tipo a utilizar, pero para elegir una determinada fuente hay que tener especial cuidado y considerable comprensión visual, es por esto fundamental conocer la estructura de las

letras y determinar la diferencia entre los distintos tipos, esto nos ayudará a establecer si una letra es apropiada o no para un determinado proyecto.

Existen cinco elementos puntuales, que sirven para clasificar e identificar a las diferentes familias tipográficas estas son, la presencia o ausencia del serif o remate, la forma del serif, la relación curva o recta entre bastones y serifs, la uniformidad o variabilidad del grosor del trazo, la dirección del eje de engrosamiento.

De acuerdo con esto podemos hacer un análisis y reconocer a los dos grandes grupos fundamentales; *la tipografía con Serif o Serifa*, es aquella que incluye adornos en sus terminales, dentro de esta familia tipográfica se encuentran los siguientes tipos: Romanas Antiguas, Romanas de Transición, Romanas Modernas y Egipcias, etc.; y *la tipografías Sanserif o de palo seco*, es la que no contiene estos adornos, comúnmente llamada Sanserif o sin Serifa, y actualmente utilizada en muchos tipos de publicaciones, entre los tipos que se encuentran en esta clasificación podemos nombrar Grotescas, Neogóticas, Geométricas y Humanista.

1.3.6.1.5. Color

El color dentro del diseño gráfico es uno de los elementos más valiosos, este se ha convertido en un componente constante en el campo de la comunicación visual. Si se lo utiliza de manera correcta incluso permitirá transmitir ciertas sensaciones en los usuarios.

MORENO, Víctor. “Psicología del color y la forma”; Pág. 9, considera que: ***“El color es un elemento clave en la comunicación visual, su uso en el arte o diseño debe ser selectivo”***, siendo esto indiscutible ya que el color es capaz de proporcionar dinamismo a un diseño, atrayendo la atención del observador y quizás provocando una respuesta emocional (alegría, frescor, serenidad, etc.), el uso correcto o incorrecto del mismo puede suponer la diferencia entre transmitir un mensaje tal como se

pretende u obtener el efecto opuesto, es por esto que se debe evitar un caos de colores que compitan por llamar la atención.

Clasificación del color:

Color denotativo: Cuando se lo utiliza como representación de la figura, u otro elemento, es decir, incorporado a las imágenes reales de las fotografías o ilustraciones. Podemos distinguir tres categorías de color denotativo: icónico, saturado y fantasioso, aunque siempre reconociendo la iconicidad de la forma que se presenta.

El color icónico, la expresividad cromática en este caso ejerce una función de aceleración identificadora, la vegetación es verde, los labios rosados y el cielo es azul; *el color saturado*, es un cromatismo exaltado de la realidad, más brillante, más pregnante, son colores más densos, más puros, más luminosos, el color saturado obedece a la necesidad creada por la fuerte competitividad de las imágenes que nos asedian, donde la exageración de los colores forma parte del triunfo de las imágenes como espectáculo visual de nuestro entorno cotidiano; *el color fantasioso*, es en el que la fantasía o manipulación nace como una nueva forma expresiva, por ejemplo las fotografías solarizadas o coloreadas a mano, en las que no se altera la forma, pero sí el color, creando una ambigüedad.

Color connotativo: Es la acción de factores no descriptivos, sino precisamente psicológicos, simbólicos o estéticos, que suscitan un cierto clima y corresponden a amplias subjetividades. Es un componente estético que afecta a las sutilezas perceptivas de la sensibilidad.

"El lenguaje de los colores" significa que éstos no sólo se supeditan a representar la realidad en imagen, sino que también pueden hablar. Cada color es un signo que posee su propio significado.

Color psicológico: Son las diferentes impresiones que los individuos emanan en efecto del ambiente creado por el color.

Blanco, puede expresar paz, soleado, feliz, activo, puro e inocente; *negro*, es el símbolo del silencio, del misterio y, en ocasiones, puede significar impuro y maligno, confiere nobleza y elegancia, sobre todo cuando es brillante; *gris*, es el centro de todo, neutro y pasivo, que simboliza la indecisión y la ausencia de energía, expresa duda y melancolía; *amarillo*, es el color más luminoso, más cálido, ardiente y expansivo, suelen interpretarse como animados, joviales, excitantes, afectivos e impulsivos; *naranja*, más que el rojo, posee una fuerza activa, radiante y expansiva, tiene un carácter acogedor, cálido, estimulante y una cualidad dinámica muy positiva y energética; *rojo*, en general suelen ser percibidos como osados, sociables, excitantes, potentes y protectores, este color puede significar cólera y agresividad, asimismo se puede relacionar con la guerra, la sangre, la pasión, el amor, el peligro, la fuerza, la energía; *azul*, expresa armonía, amistad, fidelidad, serenidad, sosiego; *violeta*, es místico, melancólico y podría representar también la introversión, cuando el violeta deriva el lila o morado, se aplanan y pierde su potencial de concentración positiva, cuando tiende al púrpura proyecta una sensación de majestad; *verde*, es el color más tranquilo y sedante, es el color de la calma indiferente, no transmite alegría, tristeza o pasión; *marrón*, es un color masculino, severo, confortable.

Color esquemático: Aquí consideramos el color extraído de su contexto, icónico o denotativo, y considerarlo sólo en cuanto a materia cromática. Se convierte así en una propiedad autónoma, utilizable para los objetos de diseño y los mensajes gráficos. El color esquemático es combinable infinitamente con todos sus tonos y matices, pero siempre color plano.

1.3.7. Interfaz

Para COSME, Rocchio “Producción Multimedia”, Pag. 12, La Interface es: ***“ese algo, que facilita la comunicación entre dos sistemas de diferente naturaleza, y que es a la vez un límite y un espacio común entre ambas partes”.***

Lo anteriormente dicho se evidencia en el momento en que se emplea una herramienta, hay en ese proceso “algo” entre uno mismo y el objeto de interacción, por ejemplo en un auto, ese “algo” son los pedales y el tablero. En una computadora, el teclado, el mouse, y otros periféricos. Este “algo” conocido como interfaz nos informa que acciones son posibles, el estado actual del objeto y los cambios producidos, y nos permite actuar con o sobre el sistema o la herramienta.

1.3.7.1. Interfaz de Usuario

La interfaz de usuario es el “medio” que permite al usuario comunicarse con una máquina, un equipo o una computadora, y comprende todos los puntos de contacto entre el usuario y el equipo, normalmente suelen ser fáciles de entender y fáciles de accionar.

La importancia del diseño de la interfaz de usuario en las aplicaciones interactivas multimedia radica en las estrategias que se deben arbitrar para facilitar la comunicación entre la máquina (hardware), el soporte o software y el usuario potencial; esta interacción debe concebirse como un diálogo para completar las distintas tareas, de ahí que la interfaz se identifique con el canal de comunicación por el que se realiza la transferencia de información, y que sea vital desarrollar entornos que potencien esa interactividad.

1.3.7.2. Interactividad

En la actual época en que parece que todo debería ser “interactivo” y todo cuanto aparece acompañado de este adjetivo adquiere un valor añadido que lo hace máspreciado, actual e innovador. La palabra “interactividad” se está convirtiendo en un comodín de reciente aparición, utilizado con gran frecuencia, pero escasamente definido.

Para darle una respuesta a esto COSME, Rocchio “Producción Multimedia”, Pág. 6, expresa: ***“Interactividad es el término que describe la relación de comunicación entre un usuario/actor y un sistema (informático, video u otro)”***, bajo esta perspectiva, debería ser una ventaja esencial de los materiales multimedia, brindar al usuario la capacidad de participar en el desarrollo del software de manera que se pudiesen mejorar sus posibilidades de trabajo y aprendizaje.

1.3.7.2.1. Niveles de Interactividad

La existencia de recursos que permiten que el usuario establezca un proceso de actuación participativa-comunicativa con los materiales será lo que definirá el nivel de interactividad del producto.

Primer Nivel: la actividad que el usuario realiza mediante las interfaces de hardware, (desplazando el cursor y activando los mandos del mouse, tecleando caracteres, empleando un lápiz óptico o cualquier otro periférico de entrada de datos). Este nivel es el que confiere el clásico sentido de participación y hasta un cierto carácter lúdico a la comunicación digital.

Segundo Nivel: es la acción del usuario sobre la interfaz de software, corresponde escoger entre opciones de navegación excluyentes como por ejemplo avanzar, retroceder, arriba – abajo, aceptar – cancelar, salir – continuar.

Este nivel de interactividad es el más aplicado en trabajos multimedia y en creaciones de páginas web donde se permite al usuario interactúe con el “medio” pero no lo modifique.

Tercer Nivel: este nivel de interactividad se produce cuando el sistema es capaz de responder a las decisiones del usuario, modificando las opciones de navegación como consecuencia de las trayectorias ya exploradas, o bien como resultado de la posibilidad de personalizar el sistema mediante las opciones de configuración.

Cuarto Nivel: se produce cuando el sistema permite al usuario incorporar nueva información, comunicarse y trabajar en colaboración con otros usuarios remotos. Implica las posibilidades de ir desde la exploración a la creación de contenidos.

1.3.7.3. Animación

Para GONZALES, Carina. “Creación de Presentaciones Multimedia”, s/n, enuncia:

“Una animación no es más que la creación de la ilusión de movimiento al ver una sucesión de imágenes fijas generadas por ordenador”. Estas animaciones se crean mediante programas informáticos, que en su mayoría trabajan mediante fotogramas, estos pueden ser modificados y reproducidos de acuerdo a las necesidades del diseñador. Las animaciones informáticas permiten crear efectos y simular escenas que son imposibles de alcanzar por otros medio.

1.3.7.4. Sonido

De la misma manera que una imagen es procesada para un trabajo multimedia el sonido también tiene que ser grabado y preparado de modo que el diseñador pueda manipularlo y usarlo en presentaciones. El paso primordial al trabajar con este elemento es el transformarlo en formato analógico, ya que es el único lenguaje que entiende un ordenador.

La digitalización del sonido ofrece varias ventajas como el almacenar menos ruido, acepta diversos métodos de control de errores para asegurar una recepción perfecta.

1.4. Productos Multimedia

Entre las aplicaciones informáticas multimedia más comunes podemos mencionar juegos, programas de aprendizaje y material de referencia, la mayoría de las aplicaciones multimedia incluyen asociaciones predefinidas conocidas como hipervínculos o enlaces, que permiten a los usuarios moverse por la información de modo intuitivo.

La conectividad que proporcionan los hipertextos hace que los programas multimedia no sean presentaciones estáticas con imágenes y sonido, sino una experiencia interactiva infinitamente variada e informativa.

Las aplicaciones multimedia son programas informáticos, gráficos e interactivos, permiten crear y distribuir la información de manera cómoda y rápida. Animaciones, presentaciones, aplicaciones especiales, bases de datos, etc. son algunas de las posibilidades que ofrece este soporte. En definitiva, los productos multimedia secuencializan y seleccionan los mensajes en función de las respuestas de quién lo utiliza convirtiéndose en una herramienta poderosa para el aprendizaje.

Con el avance de la multimedia y la demanda de datos que estos requieren ha sobrevenido la necesidad de la creación de sistemas operativos con mayores facilidades para este tipo de tecnologías, es decir que sean capaces de procesar la información en tiempo real, y los medios más utilizados para el almacenamiento de presentaciones multimedia son los dispositivos removibles como el Zip, el LS-120, USB, los medios ópticos como el CD y el DVD, la Web, entre otros.

1.4.1. Cd Interactivo

El CD interactivo es una de las herramientas publicitarias y educativas más innovadoras e impactantes que actualmente se destaca en el mercado multimedia. Por este medio se puede presentar catálogos de productos o servicios, manuales corporativos o educativos, publicitar una empresa o institución, a través de un video interactivo a un cierto tamaño y tiempo, que puede ser de contenido muy sencillo y llamativo o complejo y con gran cantidad de información, permitiendo a sus usuarios navegar a través de un ambiente que contiene textos, audio, vídeo, animación, efectos visuales, gráficos y fotos, naciendo de este material, algo ideal para trabajar con niños/niñas ya que se les permite interactuar con el “medio”.

1.4.2. Cd Interactivo para niños

Dentro del nuevo material educativo que ha salido al mercado, han aparecido una serie de juegos o distintas formas de entretenimiento o aprendizaje que en el fondo tienen como fin ser más alentadores a la hora de los niños acercarse a ellos. Existe una gran cantidad de cuentos para niños llenos de ilustraciones que mediante la diversión y el ambiente lúdico, hacen que las ganas de querer aprender crezcan aún más.

1.5. Identidad Cultural

En el enlace <http://etimologías.dechile.net/?identidad> se manifiesta que la Identidad Cultural: ***“Es el sentimiento de identidad de un grupo o cultura, o de un individuo, en la medida en la que él o ella es afectado por su pertenencia a tal grupo o cultura”***.

Para los investigadores significa seguir siendo “uno mismo”, sin la adopción de culturas y tradiciones ajenas adoptadas por influencias extranjeras. Se puede hablar de identidad nacional, regional o individual, las que son excluyentes unas de otras. En cuanto al ámbito, puede ser cultural, social, religiosa, política, etc. o comprenderlas todas al mismo tiempo.

El término cultura puede tomarse desde diversos enfoques, para lo que nos interesa, diremos que es un conjunto de conocimientos, generalmente acumulados de generación en generación y lo impelen a ajustarse a determinados hábitos, usos y costumbres.

En el desenvolvimiento de la humanidad, son factores determinantes su propia creatividad aplicada sobre el medio o entorno físico-social. En un sentido más restringido, cultura son los niveles de desarrollo logrados en el campo científico, literario o de las artes. Es a través de la cultura, que una nación expresa, lo que podríamos decir su auténtica personalidad, es decir, la esencia de su ser.

No podemos considerar la identidad cultural como un concepto abstracto, sino, como algo que significa una manera de ser, de vivir dentro de una cultura determinada. El derrotero o la ruta para encontrar nuestra propia identidad cultural, es admitir que somos un país mayoritariamente mestizo, indígenas, cholos, montubios y el resultado de la introducción de otros grupos étnicos, como los negros y otras.

La identidad, debe ser analizada desde un punto de vista pluricultural, y en la medida que lo hagamos, cada región va a experimentar un acercamiento a una identidad plural, fortalecida por un común denominador que es la nación.

La identidad cultural, es tan rica en matices y en manifestaciones vitales: con una visión totalizadora que abarque desde las culturales prehispánicas, hasta nuestros

días, porque el proceso histórico no ha hecho más que enriquecer nuestro espíritu, encaminándonos al encuentro de nuestro propio destino.

Nuestra identidad Cultural tiene el propósito de lograr un cambio de actitud (mentalidad), que desde luego, se está produciendo, porque ya hay más personas que hablan de y trabajan por la identidad nacional de los pueblos. La cultura es entendida como la representación del mundo interior que cada hombre tiene, lo dirige en su relación con el mundo exterior y afirman su inteligencia, su voluntad, su sensibilidad para el mundo, para contemplarlo e imitarlo, para usarlo y transformarlo.

La identidad surge cuando hay una conciencia y vivencia de caracteres que se van haciendo comunes en una sociedad, pero que la distingue de las demás. Entonces la identidad cultural de cada pueblo se va afirmando a través del tiempo lográndose así características propias que se nutren de las influencias externas, pero van surgiendo rasgos especiales que con energía colectiva adquiere su expresión peculiar.

La Identidad Cultural, con certeza podemos afirmar que no se inició con la Colonia ni con la República, su origen, sus raíces son más profundas y están más allá de la presencia del poderoso imperio Incásico.

Estamos pasando por una crisis económica que trae consigo la crisis en diversos ámbitos entre ellos: cultural y espiritual, y con los avances de la ciencia y tecnología recibimos actualmente una tremenda influencia del resto del mundo. Con la migración andina se está creando una realidad social y cultural complemente nueva. Nuevas formas de comer, vestirse, hablar, hacer vida social, especialmente costumbres, manifestaciones económicas y arte popular.

Formamos un país que perfectamente se puede identificar por su historia, culturas, tradiciones y sus problemas (terrorismo, narcotráfico, desigualdad en la distribución de la riqueza, etc.), pero no por su integración cultural o social.

Más aún dentro de esta controvertida realidad nuestra, hay muchas ciudades que han adquirido su propia identidad y que los hace sobresalir en nuestra nación, a pesar de que tenemos un pasado común.

1.6. Tradición

Etimológicamente la palabra Tradición proviene del sustantivo latino *traditio*, y éste a su vez del verbo tradere, que significa "entregar". 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 dentro de una comunidad. Se trata de aquellos valores, costumbres y manifestaciones que son conservados socialmente al ser considerados como valiosos.”***, se considera tradición a los valores, creencias, costumbres y formas de expresión característico de una comunidad, como, la música, la danza, los cuentos, al igual que la gastronomía, etc.

El folklore y todo aquello que se considera como parte de la “sabiduría popular” también pertenecen al campo de la tradición. Es importante destacar que, muchas veces, la tradición está asociada a lo conservador ya que implica mantener en el tiempo ciertos valores. La visión conservadora de la tradición ve en ella algo que mantener y acatar acríticamente.

1.6.1. Los Juegos Tradicionales: Herencia, Identidad y Patrimonio Cultural

Cultura o civilización, tomadas en su amplio sentido etnográfico, son esos complejos de conocimientos, creencias, arte, moral, derecho, costumbres y cualquier otra aptitud y hábito que el hombre adquiere como miembro de la sociedad.

Las expresiones culturales que se transmiten de generación en generación, por medios no escritos ni gráficos, componen la tradición oral, el arte popular y las técnicas de producción ancestral se comunican por otros medios. Esta colección es tan importante para un país, como también lo son sus testimonios monumentales y documentales, que forma parte de la herencia cultural que ha recibido toda la humanidad.

Los juegos pertenecen a la herencia cultural de todos los pueblos de la tierra, y no solo a una práctica vinculada al mundo infantil, es por esta razón que el juego es una de las formas más elocuentes o efectivas de las manifestaciones inmateriales, este tipo de creaciones de la colectividad, se ha ido transmitiendo de generación en generación, constituyéndose en herencia cultural la misma que al ser practicada por sus herederos, le da una identidad.

El concepto de bienes, patrimonio cultural material e inmaterial, tienen que ver con transmisión de mensajes culturales vía objetos, unos muebles otros inmuebles, que hacen de verdaderos mensajeros de cultura, así como de permanentes testimonios de hechos de civilización.

El patrimonio cultural, entonces es el conjunto de bienes culturales, resultado de un proceso histórico concreto, que es compartido por todos sus herederos; legado compuesto de costumbres, formas de comportamiento, edificaciones, utensilios, lengua, música, culinaria, espacios vividos.

La pertenencia y el compartir se basan en la identificación que establece el grupo social con su herencia, como en la posibilidad de ejercer un derecho real sobre dicha propiedad. Esa identificación es posible, gracias al reconocimiento social de las pautas históricas de dicho proceso; es decir, la conciencia histórica

La sociedad debe mantener relaciones dinámicas y dialécticas con sus manifestaciones a fin de garantizar un vínculo entre el pasado y el futuro para lograr de la tradición el sustento de nuevas creaciones y formas de vida. Por esto los bienes culturales que persisten del pasado deben estar incorporados al contexto humano y ecológico actual, es decir tener un significado propio en el presente no solo en el pasado.

Para conseguir incorporación y restauración del patrimonio cultural, es necesario salvar testimonios históricos y estéticos, comprensibles solamente por una minoría, dada las condiciones actuales de nuestra sociedad.

Mediante la adecuada difusión se puede permitir que la población en general, pueda realizar una fácil comparación entre lo anterior y lo actual, de manera que evidencie los cambios cualitativos y cuantitativos que se dan en la sociedad, para así crear conciencia de la pérdida de estas manifestaciones culturales que nos pertenece a todos y que deberíamos preocuparnos más por no perderlas ni olvidarlas, ya que es parte de nuestra historia y de nuestro futuro.

Es en esta nueva necesidad que tiene la sociedad actual donde va a aparecer el nuevo modelo de patrimonio. La sociedad necesita reconocerse en el mundo y es en esa sociedad actual donde los bienes culturales son el mobiliario del universo de reconocimiento en el que nos proyectamos para reconocernos.

Entendiendo como patrimonio el significado, que adquiere su calificación por capacidad simbólica, y su propia esencia de comunicación.

El nuevo modelo de patrimonio es por tanto abierto, abarca tanto cultura material como inmaterial, incluye a los paisajes culturales y creaciones culturales que dan testimonio de los modos de vida, valores y creencias, tanto de los diferentes grupos sociales que lo conforman como de la propia sociedad en sí. Esto hace del patrimonio

un bien cultural que la sociedad hereda y puede ser rentabilizado como recurso e identidad cultural.

1.7. Definición de Juego

Etimológicamente, proviene del latín *ludus-ludere*, que incluye actividades infantiles, recreativas, competitivas. Este término evolucionó a *iocus-iocare*, que significa broma, chiste, ligereza, pasatiempo.

A lo largo de la historia son muchos los autores que mencionan el juego como una parte importante del desarrollo de los niños y son varias las teorías que se formulan acerca de éste.

En la página <http://ec.globedia.com/teoria-juego-concepto> Herbert Spencer (1820-1903) define el juego como: ***“una parodia de la vida, una actividad de los seres vivos superiores como medio de eliminación del exceso de energía”***, entendiendo así que el juego es parte esencial de nuestra vida, actividad que se realiza como medio de distracción y que a su vez nos permite des-estresarnos.

En <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html> Lev S. Vigotsky sostiene que: ***“el juego es una actividad social, en la cual gracias a la cooperación con otros niños, se logran adquirir papeles o roles que son complementarios al propio.”***, el ser humano desde principios de la historia se ha desarrollado como un ente social en sus diversos ambientes, un ejemplo claro es el juego, entorno en el cual la persona gana amistades, adquiere experiencias, desarrolla destrezas e incluso la creatividad que en su caso viene a formar parte de los juegos simbólicos donde el niño transforma algunos objetos y en su imaginación los convierte en otros que tienen para él un distinto significado, así por ejemplo, cuando utiliza una simple caja de cartón y la convierte en un coche, y con este manejo de las cosas se contribuye a la capacidad simbólica del niño.

Según se hace referencia al pensamiento manifestado en la página <http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html> donde dice que: **“el juego es el nivel más alto del desarrollo del niño”**, es donde sale a relucir sus pensamientos y sentimientos de manera espontánea y tiene tal importancia porque a través de él, el niño desarrolla sus cualidades personales para la vida adulta.

De las diversas concepciones expuestas los autores de la presente investigación deducen que el juego es un entretenimiento sometido a ciertas reglas en el cual se gana o se pierde, adherido a una realidad antropológica constante en la especie humana, condicionada por los tipos de hábitat, por el medio ambiente, por las formas de subsistencia y por las instituciones.

1.7.1 El Juego como Manifestación Cultural

En las actividades lúdicas se distingue cuatro polos definidos: el vértigo, el simulacro, el azar y la competición. El juego es esencialmente oposición. Sutilmente, el juego no resiste a las desfiguraciones que se dan entre la regla y lo arbitrario; lo secreto y lo compartido; lo prohibido y lo permitido; lo incierto y lo codificado; lo real y lo ficticio.

Desde el juego de palabras en el adulto hasta la significación afectiva en el niño la actividad lúdica es un vector hacia el porvenir, profetiza las relaciones sociales y conduce al lenguaje. El juego es una parodia de la conducta mágica. El niño, y sobre todo el adulto, mediante el juego simulan creerse poderoso para aceptar en última instancia su pequeñez. De esta forma, el juego exorciza el espectro de la engañosa magia, salvaguardar dando las fuerzas necesarias para el trabajo.

El juego es para el ser humano la mejor higiene que existe, mediante el juego el hombre deja de tomar la vida en serio, precisamente porque el juego no es una cosa seria, del juego brota la fuerza necesaria para lograr la comunicación, la fraternidad y

el reino de la libertad. El ser humano no es libre sino cuando juega, cuando encuentra la comprensión gratuita de sobrevivir, abandonando por un momento la realidad para sumergirse en su propio mundo. Bien se dice “el hombre no es perfectamente humano sino cuando juega”.

El juego, por fin, es sin duda alguna, una infracción a las disciplinas y tareas que a todo hombre le imponen las necesidades prácticas de la vida, el cuidado de su situación, de su personaje; pero lejos de ser su negación, las supone.

El juego no se opone al trabajo; al contrario, lo dignifica, no se opone al descanso porque la persona que juega, en cierto modo también descansa, está presente en todos los estados de la vida humana, respondiendo en cada etapa a necesidades psicológicas definidas.

1.8. Juegos Tradicionales

1.8.1. Los Juegos Tradicionales como Patrimonio Cultural del Estado

Para ESMERALDA Ma., SÁNCHEZ Ma. “Los Juegos Populares y Tradicionales de Ayer y Hoy”, Pág. 4: ***“Los Juegos Tradicionales son las raíces ancestrales cuyo valor cultural resulta incuestionable y constituyen una expresión auténtica de la forma de ser del pueblo ecuatoriano.”***, el juego tradicional no tiene partida de nacimiento precisa; su autoría corresponde a la impronta del pasado, donde, de generación en generación constituyó su lar en la mente del pueblo, alegrando el espíritu, recreando la vida con la insospechable dimensión del humor, el movimiento y el gozo.

Los juegos tradicionales forman parte del espíritu nacional; nuestro pueblo, que ha sabido transmitir una herencia incalculable dimensionada por el disfrute y la creatividad.

Además los juegos tradicionales son *manifestaciones lúdicas, arraigadas en una sociedad, difundidos en una población, que generalmente se encuentran ligados a conmemoraciones de carácter folklórico.*

1.8.2. Reseña Histórica de los Juegos Tradicionales

A través de la historia, se ha demostrado que el juego fue un punto de encuentro entre la motricidad, el folclore y la literatura. Las pinturas rupestres avalan la existencia de danzas, que pudo ser el inicio de los juegos populares y que posteriormente fueron dando lugar a las danzas tradicionales que han mantenido viva la literatura popular a través de los tiempos.

En períodos anteriores a la implantación de la “Escuela”, los juegos populares unidos a las danzas fueron un punto de apoyo esencial para el sistema educativo-social de la época, en la que estos juegos le dieron una identidad común a los pueblos que los practicaron, dándoles respuesta a necesidades culturales, motrices, psicomotrices, creativas, sociales, éticas, morales y lúdicas. Tanto los juegos como las leyendas populares han transmitido los valores y la intención didáctica formando la identidad común.

La televisión aún no se había inventado, los aparatos de radio eran escasos, los libros, revistas y periódicos eran poco difundidos. Por esta buena razón parte del tiempo libre se lo dedicaba a jugar; pero, también se recreaba mientras se realizaban otras actividades, así, niños, niñas, jóvenes y adultos solían juntarse para practicar los más diversos y ocurrentes juegos.

Eran, por tanto, una actividad importante, pero su naturaleza era muy distinta de los actuales, ahora parte fundamental de esta actividad es el juguete: videojuegos, el muñeco, el Nintendo, el PlayStation, antes el juguete importaba poco, sencillamente porque no los había, y lo importante era jugar.

En casi todo el material empleado era mínimo y no era preciso comprarlo, ni siquiera guardarlo, bastaba una navaja, un poco de paciencia y mucha imaginación para fabricar los elementos necesarios.

Se desprende entonces que el juego es un comportamiento universal del hombre y vital para la existencia humana. Desde los tiempos primitivos el hombre manifestó sus creencias religiosas y formas de vida por medio de la actividad del juego.

Dentro de la clasificación de los juegos populares o tradicionales encontramos algunos juegos que llegaron a América durante la conquista española, es por ello, que muchas de las actividades lúdicas también son conocidas en varios países de nuestro continente, aunque con diferentes denominaciones. Por ejemplo: el juego de la rayuela en Ecuador, en Argentina la Gambeta, en Bolivia la Tuncuña y en el Salvador La Peregrina.

1.9. Lista de los Juegos Tradicionales

1.9.1. Los Billuzos

Los niños coleccionaban la envoltura de las cajetillas de cigarrillos de aquel entonces como el Full, King, Kool, Chesterfield, Oasis, Lucky, los cuales los doblaban a manera de “billetes” o “billuzos” estos se asemejaban a los billetes normales, con la diferencia que estos eran de a “chanzas”; a cada uno se les asignaba un valor convencional de acuerdo a la marca del cigarrillo así habían “billuzos” de 1, 5, 10, 20, 50 y 100 sucres (moneda ecuatoriana que se usó hasta el año 1999), que venía a ser un dineral en ese entonces.

Cada uno de los propietarios de estos “billetes” se sentía tan rico, que por un momento pensaban en cosas grandes, al final, el soñar no costaba nada. Para comenzar el juego se depositaba los “billuzos” que se ha decidido jugar dentro de un

circulo (bomba) hecho en el suelo, se les colocaba un poco de tierra sobre ellos para que no se volaran con el viento y para hacer más difícil el sacarlos y con una bola de cristal, ficha, moneda o “chanta” se los sacaba del círculo, el que lo lograba se llevaba el “billuzo”

1.9.2. Las Bolas

Las Bolas, son un juego tradicional que se practica hasta nuestros días, pero sin tanta frecuencia o continuidad como se lo hacía en épocas pasadas, están hechas de un material muy consistente de cristal vistoso y muchas tienen colores.

Existen varios juegos, como por ejemplo: la bomba, el pique, el hueco, la macateta, y otros tantos que se inventan los jugadores de acuerdo a la ocasión y al número de participantes.

1.9.3. Los Trompos

El juego de los trompos, que como muchos otros aparecen y desaparece en ciertas épocas, se remonta a los tiempos del antiguo imperio romano, en Colombia es conocido desde los mismos años de la conquista, ahora hace verdadero furor en escuelas y colegios, cuando hace periódicamente su aparición.

Afuera de sus casas, los niños solían salir con su trompo para hacerlo bailar ante los ojos envidiosos de los menos hábiles, muchas veces los niños intentaban hacer sus propios trompos pero el tiempo invertido no traía buenos resultados pues quedaban deformes, todo chuecos, y el rato de hacerles bailar no se podía por esa razón los niños optaban por recurrir al carpintero del barrio para que elaborara el mejor trompo; estos eran hechos de una madera muy consistente llamada “cerote”, que se encuentra en los páramos andinos ecuatorianos.

En la parte inferior del trompo, se ponía un clavo cuya cabeza era cortada y bien limada para que no lastime las palmas de las manos, se acostumbraba preparar su punta haciendo bailar al trompo en una paila de bronce, o en un pencho de esta manera se conseguía que esté liso o “sedita”, algunas personas adornaban a los trompos con clavos pequeños y “chinchas” a su alrededor, también con dibujos o rayas pintadas dándole así un toque mágico al estar en movimiento, también existían los trompos de cacho de toro, que eran muy resistentes y en los cuales no entraba nada ni se rompían con las travesuras de los niños.

Los trompos constituyen un tradicional juego de los niños del Ecuador, existen varias modalidades, a saber: El baile del trompo, carrera de trompos, los quiños, los cabes, apuntando a la moneda, rozamiento de los trompos, conquistando prendas, rapidez en encordelar.

1.9.4. Las Tortas

Se jugaba, por lo general, cada mes de abril y mayo en tiempo de las cruces, según se contaba. Las tortas son granos de fréjol y que se los cultivaba con esmero para tener mayor cantidad y tamaño.

Distintas eran las formas de distraerse con las tortas; así, por ejemplo, la tradicional bomba, similar al juego con las bolas; el banco, en el que se jugaba entre dos o más personas; la perinola, que era un trompo pequeño con letras en cada uno de los cuatro lados.

1.9.5. La Rayuela

De los años 60 a los 70 la rayuela era el juego favorito de los niños y niñas, practicado durante varias horas, en las escuelas, en el barrio, en la casa y a cualquier

hora, era una forma de recrearse y crecer mentalmente ya que se necesitaba concentración y destreza. Existían distintos estilos de rayuela así como la tradicional rayuela de la semana o la rayuela del gato, entre otras; cualquiera que fuese se la dibujaba en el piso a base de figuras geométricas, con ayuda de un pedazo de tiza o ladrillo, muchas veces se jugaba a la estricta, es decir que mientras se estaba dentro de la rayuela no se podía reír, hablar, apoyarse, ni dar doble salto, el que fallaba perdía.

Cuando la rayuela estaba dibujada, cada niño tenía su turno para lanzar la ficha sobre uno de los espacios, para jugar cualquiera de los tipos de rayuela, los(as) niños(as) se turnaban, si la ficha caía fuera de la rayuela o del cuadrado respectivo, o cuando él o la jugador(a) pisa la raya o donde estaba la ficha, se perdía el turno.

1.9.6. El Zumbambico

Era otro juego divertido, consiste en un pedazo de piola, hilo o lana con un botón al centro, se unía los extremos del hilo incrustando el botón al centro para hacerlo girar hasta que adquiriera elasticidad y movimiento.

Los “zumbambicos” se los elaboraba de diversas formas, décadas atrás, los escolares acudían a las paralelas del ferrocarril, en los distintos cantones y parroquias cercanos a las vías, a colocar las tapas de las gaseosas en el riel para que en el momento en el que pase el ferrocarril este transformase estos en delicados y cortantes “tillos”.

El juego denominado “zumbambico” surge, porque, al amarrar diestramente los “tillos” en piola y contraes y extender, “zumbaban” amenazadoramente, así se realizaban competencias que consistía en cortar, a la brevedad posible, la piola del “zumbambico” del oponente y así se ganaba.

1.9.7. Las Ruedas

Se lo denominaba también el juego de “las llantas”, por cuanto el material se sacaba de los neumáticos viejos de los carros, por tanto, había de todos los portes (tamaño) y grosor.

Los neumáticos que han sido desechados, se cortaba en las vulcanizadoras de forma simétrica para obtener ruedas que los niños utilizaban en las carreras, desde el punto de partida las hacían rodar empujándolas con un palo en forma de horcón o simplemente se las impulsaba con la palma de mano, hasta llegar a la meta.

Las ruedas tenían una gran demanda por los niños y jóvenes ya que las utilizaban también para ir corriendo de un lugar a otro, para hacer los “mandados”, para ir a la escuela, igual que para las competencias.

1.9.8. Las Cometas

Es un juego que ha ido decayendo con el tiempo pero algunos aún lo practican en el mes de agosto, cuando soplan fuertes vientos propios de la estación seca o de verano. Los niños se reunían entre amigos y recolectaban “sixes” o carrizo para poder elaborarlas, junto a sus padres se esmeraban en hacer la mejor cometa, unían 3 “sixes” con piola y formaban un pentágono al cual lo forraban con papel cometa, de empaque o papel periódico, se sujetaba el papel con engrudo, goma o con la leche del “lechero” que era un líquido bien consistente como cualquier otro pegamento, al igual que el que se sacaba de la papa; tiras de tela también se usaba para hacer la cola, tanto cuanto fuera necesario para que se equilibrara la cometa al volar y, por último, hilo grueso o piola suficiente obtenida de los quintales de azúcar o arroz para de ahí obtener los ovillos de hilo.

1.9.9. Coches de Madera

Para este juego los niños tenían que trabajar en la fabricación del coche, la mayoría utilizaba madera e implementos que se iban adaptando para su funcionamiento, por los cuales emprendían una búsqueda acérrima y valiéndose de su ingenio los niños adaptaban ruedas de triciclos o madera, volantes de juguete, en fin, lo importante era construir el coche y que la falta de dinero no sea un pretexto; los niños se reunían en las bajadas más empinadas de los barrios para competir entre ellos.

1.9.10. Saltar la Soga

Este juego era preferido principalmente por las niñas, para poder jugar a saltar la soga se necesitaba mínimo tres personas, dos de las niñas cogían cada uno de los extremos de la soga para mecerla en forma de batea, mientras la tercera persona saltaba sin dejarse topar por la soga y teniendo mucho cuidado de no tropezarse, mientras las niñas mecían la soga cantaban rítmicas canciones acompañando los saltos, así como, “una mariposa está en la cocina haciendo gelatina para la madrina” y la niña que estaba saltando aceleraba el ritmo, “plátano amarillo, tomate colorado, que salga la niña que tiene enamorado, a la una, a las dos, y a las tres”, entonces la niña salía y era el turno de la siguiente.

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

2.1. Contextualización de la Escuela – Club Rotario

2.1.1. Reseña Histórica

La Escuela Fiscal “CLUB ROTARIO”, nace por iniciativa de un distinguido grupo de miembros del Rotary Club, presididos por el visionario caballero latacungueño Sr. Germánico Naranjo Iturralde, quienes comprometidos con altos ideales fundaron este Plantel Educativo en la Ciudadela “Félix Valencia”, ubicada al Sur – Oeste de esta ciudad, misma que inició sus labores docentes y administrativas el 13 DE OCTUBRE 1982. En un inicio la Escuela funcionaba en la casa comunal y en un garaje de la casa de la familia Arias; con apenas 28 estudiantes entre hombres y mujeres; el mobiliario les fue donado por algunas instituciones educativas de la ciudad hasta que los miembros del Rotary Club de Latacunga, concluyeran parte de lo que ahora es la infraestructura de la Institución.

2.1.2. Misión

La Escuela Fiscal “CLUB ROTARIO” es una Institución de educación básica, cuyo objetivo es dar formación académica a niños comprendidos entre las edades de 5 a 12 años, es decir los primeros 7 años de educación básica, contribuyendo de esta manera a la formación integral de los estudiantes, con el fin de que en el futuro sean seres prácticos, críticos, reflexivos, analíticos y creativos, preparándoles dentro de los avances tecnológicos y con los conocimientos indispensables en el idioma extranjero, especialmente el inglés.

2.1.3. Visión

Ser una Institución modelo de formación intelectual, ética y hasta cierto modo profesional, con el propósito de mejorar la calidad de la educación, que responda a las necesidades de la comunidad; aspirando contar con el personal docente y de servicio necesarios, así como también con los materiales más avanzados para satisfacer las necesidades de los educandos.

2.1.4. Objetivos Institucionales

2.1.4.1. Objetivos Generales

Formar alumnos con alta preparación científica, técnico prácticas, cuyos rasgos sobresalientes conlleven al desarrollo de habilidades y destrezas que les permitan desenvolverse a lo largo de su vida estudiantil o cotidiana.

2.1.4.2. Objetivos Específicos

- Alcanzar en los docentes y docentes la cultura de la planificación, para que se cumplan todas las actividades propuestas, mediante la utilización de metodología participativa y la práctica de valores.
- Integrar a la comunidad educativa que nos rodea a las actividades de la Institución.
- Concientizar positivamente el verdadero rol que desempeña el docente dentro de la Institución.

2.2. Análisis del Contexto Poblacional

El incremento de niñas y niños que aquí se educan demuestran como una pauta constante que la educación integral, sin criterios de discriminación social, económica, étnica, política, cultural ni religiosa, condiciones que en este caso son ofrecidas por la escuela “CLUB ROTARIO”, son recibidas con éxito por la colectividad, porque es menester destacar que la población estudiantil corresponde mayoritariamente a la zona urbana de la ciudad de Latacunga.

El estrato poblacional socio-económico al que pertenece el estudiantado, corresponde al sector popular, considerando estos parámetros, todos quienes trabajan en esta institución buscan aportar diariamente para que se cuenten con los ambientes físicos adecuados y funcionales, que atienda a los requerimientos psico-pedagógicos y tecnológicos que la sociedad actual demanda.

2.3. Población y Muestra

2.3.1. Población

Los investigadores han tomado como población a los niños(as) de 8 a 12 años de edad de la Escuela Fiscal “Club Rotario”, que se encuentran distribuidos en los quintos, sextos y séptimos años de educación básica, los mismos que sumas un universo de 450 personas.

Tabla N° 2.3.1.

Población de niños(as) que tienen de 8 a 12 años de edad pertenecientes a la Escuela Fiscal “Club Rotario”, distribuidos en los quintos, sextos y séptimos años de educación básica.

Sector	Paralelo "A"	Paralelo "B"	Paralelo "C"	Paralelo "D"	Población
Quinto Año de Educación Básica	42	32	42	36	152
Sexto Año de Educación Básica	35	42	34	29	140
Séptimo Año de Educación Básica	47	30	38	43	158
				Población Total	450

2.3.2. Muestra

Considerando que en la Escuela Fiscal “Club Rotario” existe una población de 450 niños(as), comprendidos en la edad de 8 a 12 años, mismos que se encuentran distribuidos en los quintos, sextos y séptimos años de educación básica, a continuación los investigadores proceden a obtener la muestra para lo cual aplican la siguiente fórmula.

$$n = \frac{N * Z^2 * p * q}{N * e^2 + Z^2 * p * q}$$

n: determina el tamaño de la muestra que se utilizará en la presente investigación.

N: Representa la población total, la cual ya es conocida, N = 450 estudiantes.

Z: Es el nivel de confiabilidad, que se encuentra en una tabla de datos estadísticos, que tomando un 95% de confiabilidad, Z=1.96.

e: Equivale al error muestra, que se estimará en 0.06, esto es el 6%

p: Determina la probabilidad de éxito que se estima en 0.5.

q: Determina la probabilidad de no éxito que se estima en 0.5.

Sustituyendo los valores en la formula se tiene:

$$n = \frac{450 * (1.96)^2 * (0.5) * (0.5)}{450 * (0.06)^2 + (1.96)^2 * (0.5) * (0.5)}$$

$$n = \frac{450 * 3.8416 * 0.25}{450 * 0.0036 + 3.8416 * 0.25}$$

$$n = \frac{432,18}{1.62 + 0.9604}$$

$$n = \frac{218.9712}{2.5804}$$

$$n = 84,85$$

$$n = 85$$

Tabla N° 2.3.2.

Población y muestra de niños(as) de 8 a 12 años de edad pertenecientes a la Escuela Fiscal “Club Rotario”.

Sector	Población	Muestra
Niños y niñas entre 8 y 12 años de edad	450	85
Total	450	85

2.4. Análisis e interpretación de resultados de las encuestas aplicadas a los niños y niñas de la Escuela Fiscal “Club Rotario” comprendidos en la edad de 8 a 12 años, distribuidos en los quintos, sextos y séptimos años de educación básica

2.4.1. Pregunta 1

¿Determine qué nivel de conocimiento tiene usted acerca de los juegos tradicionales ecuatorianos?

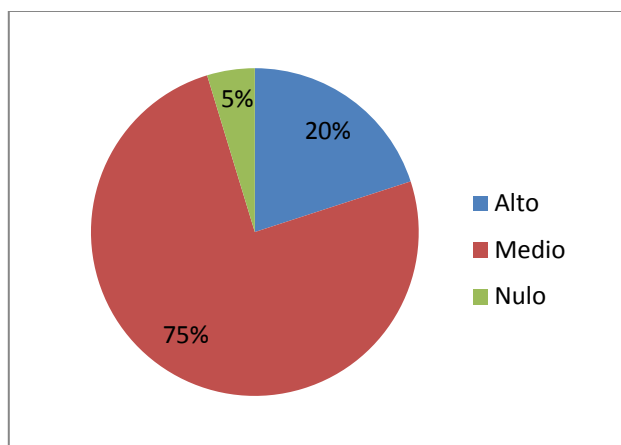
Tabla N° 2.4.1. Pregunta 1 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Alto	17	20,0
Medio	64	75,3
Nulo	4	4,7
Total	85	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal “Club Rotario”

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfico N° 2.4.1. Pregunta 1 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.1.

Por los datos obtenidos se puede afirmar que la mayor parte de la población investigada posee apenas un nivel medio de conocimiento acerca de los juegos tradicionales ecuatorianos, resultados que ratifican la necesidad de recurrir a la difusión de los mismos, acciones que permitirán concientizar a los niños a la práctica y mantenimiento de nuestras tradiciones.

2.4.2. Pregunta 2

¿Cuáles de los siguientes juegos tradicionales conoce usted?

Tabla N° 2.4.2. Pregunta 2 de la Encuesta

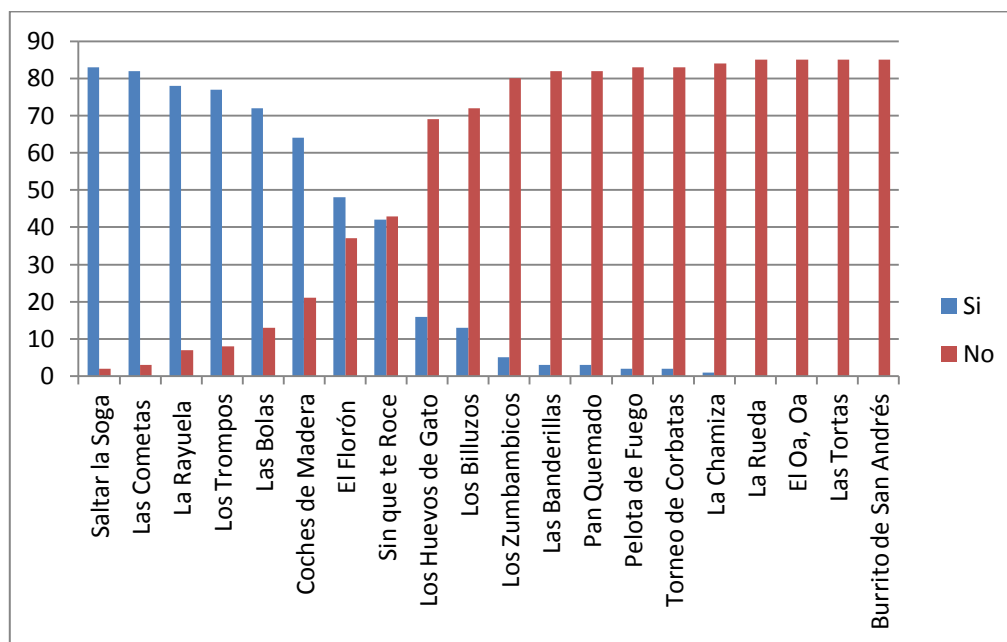
Opción	Si	Porcentaje	No	Porcentaje	Total	% Total
Saltar la Soga	83	97,6	2	2,4	85	100
Las Cometas	82	96,5	3	3,5	85	100
La Rayuela	78	91,8	7	8,2	85	100
Los Trompos	77	90,6	8	9,4	85	100
Las Bolas	72	84,7	13	15,3	85	100
Coches de Madera	64	75,3	21	24,7	85	100
El Florón	48	56,5	37	43,5	85	100

Sin que te Roce	42	49,4	43	50,6	85	100
Los Huevos de Gato	16	18,8	69	81,2	85	100
Los Billuzos	13	15,3	72	84,7	85	100
Los Zumbambicos	5	5,9	80	94,1	85	100
Las Banderillas	3	3,5	82	96,5	85	100
Pan Quemado	3	3,5	82	96,5	85	100
Pelota de Fuego	2	2,4	83	97,6	85	100
Torneo de Corbatas	2	2,4	83	97,6	85	100
La Chamiza	1	1,2	84	98,8	85	100
La Rueda	0	,0	85	100,0	85	100
El Oa, Oa	0	,0	85	100,0	85	100
Las Tortas	0	,0	85	100,0	85	100
Burrito de San Andrés	0	,0	85	100,0	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfico N° 2.4.2. Pregunta 2 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.2.

Por los datos obtenidos los investigadores afirman que un número considerable de juegos tradicionales ecuatorianos ya no son del conocimiento de los niños(as), mismos que en tiempos anteriores eran de dominio público, de esto desprenden los investigadores que se debería buscar las mejores estrategias para que se mantengan estas costumbres y a la vez evitar el aculturamiento de nuestra sociedad actual.

2.4.3. Pregunta 3

¿Señale través de qué medio llegó a conocer los juegos tradicionales?

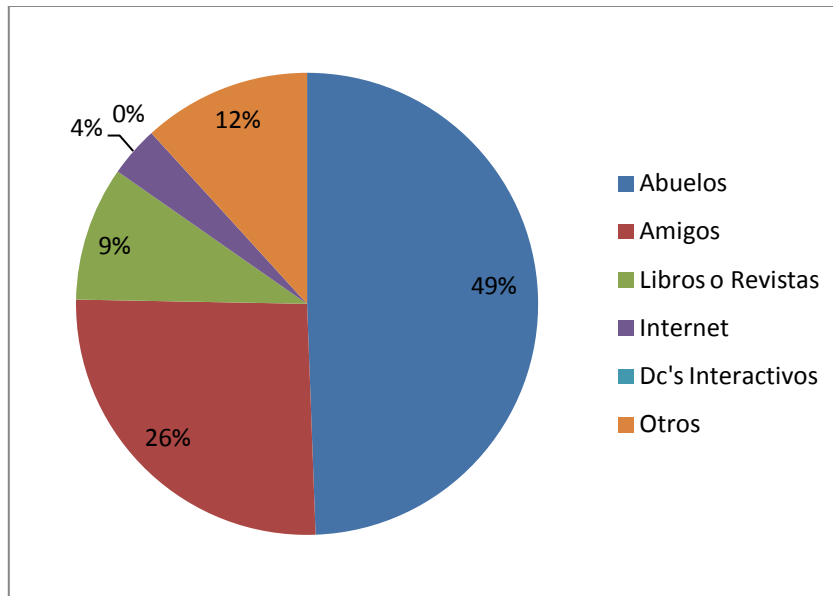
Tabla N° 2.4.3. Pregunta 3 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Abuelos	42	49,4
Amigos	22	25,9
Libros o Revistas	8	9,4
Internet	3	3,5
Cd's Interactivos	0	0,0
Otros	10	11,8
Total	85	100,0

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfico N° 2.4.3. Pregunta 3 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.3.

Tomando en cuenta los datos podemos confirmar que existe un porcentaje nulo de niños(as) que han arribado al conocimiento de los juegos tradicionales mediante NTIC a pesar del avance tecnológico, condición que en la práctica debería servir también para el rescate de las tradiciones en general sin embargo la realidad es otra, de ahí que la propuesta de los investigadores cobra gran importancia, generar una guía interactiva e ilustrada, que para el propósito puede ser viabilizada a través de un medio interactivo mismo que será beneficioso para los niños(as) de la Escuela Fiscal “Club Rotario”, servir como punto de partida y ejemplo para el resto de instituciones de educación básica de la ciudad de Latacunga.

2.4.4. Pregunta 4

¿Actualmente sigue practicando algún juego tradicional?

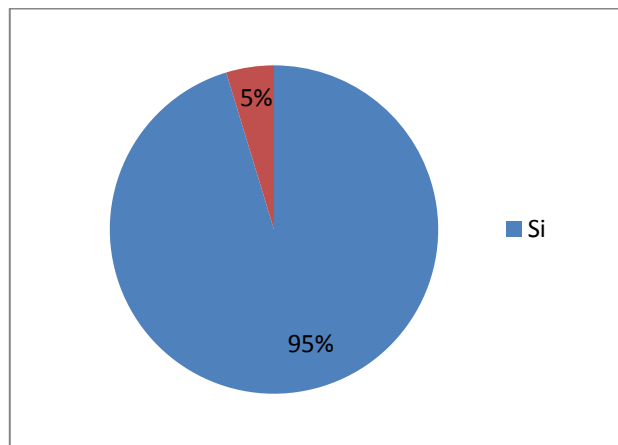
Tabla N° 2.4.4. Pregunta 4 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	81	96.1%
No	4	3.9%
Total	228	100.0%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal “Club Rotario”

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfico N° 2.4.4. Pregunta 4 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.4.

Realizado un análisis de los datos conseguidos se puede manifestar que aun siendo un número mínimo de niños y niñas que no practican los juegos tradicionales, existe cierto grado de esnobismo pues a criterio de ellos la causa es que hay juegos nuevos en la actualidad y que los juegos tradicionales resultan poco interesantes y demasiado anticuados. Frente a esto se manifiestan la preocupación, ya que existe un claro síntoma de la pérdida de identidad cultural al ver el valor que le dan estos a las costumbres ancestrales.

2.4.5. Pregunta 5

¿En qué lugar practica los juegos tradicionales?

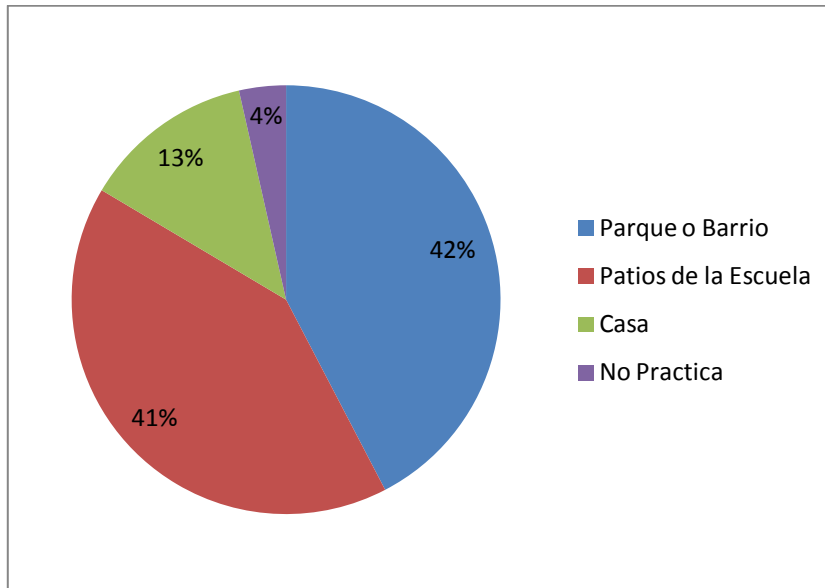
Tabla N° 2.4.5. Pregunta 5 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Parque o Barrio	36	42,4
Patios de la Escuela	35	41,2
Casa	11	12,9
No Practica	3	3,5
Total	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfico N° 2.4.5. Pregunta 5 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.5.

Por lo dicho anteriormente en la interpretación de la Tabla N° 2.3.5 podemos deducir que un número importante de niños y niñas practican los juegos tradicionales en los patios de la escuela afirmando con esto primero el campo de acción en el cual los

investigadores deben propender el impulso de los juegos tradicionales; además de ser esta la razón suficiente para que los directivos de la Escuela Fiscal “Club Rotario” deban comprometerse con la difusión de los juegos tradicionales ecuatorianos que conlleva a la práctica y mantenimiento no solo de las costumbres sino también de los valores éticos y la integración entre niños(as), los mismos que se deben de mantener de generación en generación y de igual forma para el resto de instituciones educativas.

2.4.6. Pregunta 6

¿En tu escuela existe un interés contante por fomentar la práctica de los juegos tradicionales?

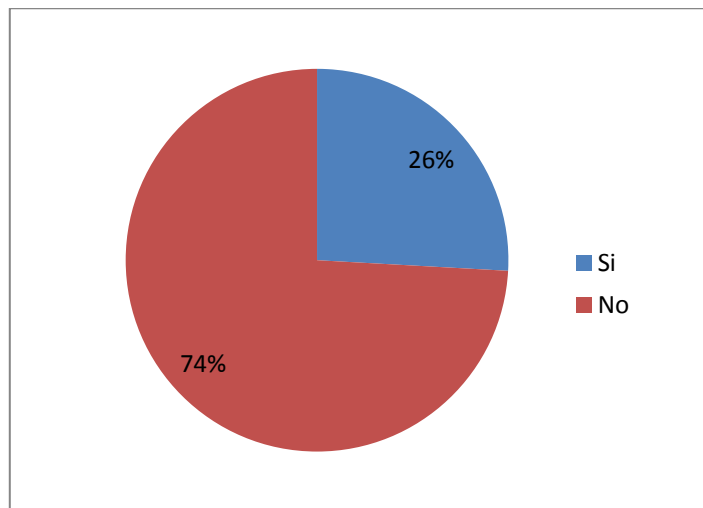
Tabla N° 2.4.6. Pregunta 6 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	22	25,9
No	63	74,1
Total	85	100

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal “Club Rotario”

Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 2.4.6. Pregunta 6 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.6.

A realizar un análisis de los datos obtenido se puede deducir que la Escuela Fiscal “Club Rotario” realiza un leve proceso para el mantenimiento de los juegos tradicionales como parte de nuestra cultura, el método que a criterio de los investigados se utiliza es la práctica de algunos de ellos y la investigación a través de sus familiares, esto nos da a entender que para la enseñanza los docentes no cuentan con un instrumento didáctico que les permita viabilizar un poco mas este proceso y que a tiempo permita concientizar tanto a educadores como educandos sobre la necesidad de sentirse comprometidos con la difusión de los mismos.

2.4.7. Pregunta 7

¿Considera usted agradable e interesante el aprendizaje a través de medios interactivos?

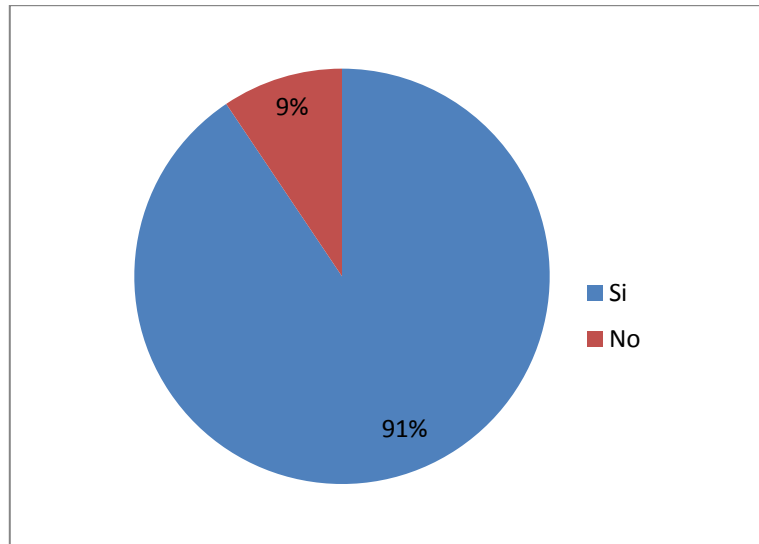
Tabla N° 2.4.7. Pregunta 7 de la Encuesta

Opción	Frecuencia	Porcentaje
Si	205	89.9%
No	23	10.1%
Total	228	100.0%

Fuente: Encuesta aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal “Club Rotario”

Realizado por: Equipo de Investigación

Gráfica N° 2.4.7 Pregunta 7 de la Encuesta



Interpretación de la Tabla N° 2.4.7

De acuerdo con los datos obtenidos podemos determinar que los investigados consideran agradable y óptimo el aprendizaje por medios interactivos, por lo que los investigadores determinan la relevancia de la propuesta planteada.

2.5. Análisis e interpretación de resultados de las entrevistas

Para la realización de entrevistas se tomó en cuenta dos aspectos principales, uno de estos es los juegos tradicionales y el otro los aportes técnicos para el desarrollo de la propuesta de tesis, considerando esto se realizaron seis entrevistas, dos a personas involucradas en el medio cultural aptos de aportar un criterio atinado acerca de los juegos tradicionales, dos a psicólogos y dos a expertos del diseño gráfico profesionales capacitados para aportar criterios acerca de la parte técnica del proyecto.

2.5.1. Análisis e interpretación de las entrevistas a personas conocedoras del tema juegos tradicionales

Una vez realizada la entrevista a personas involucradas en el ámbito cultural acerca del tema; importancia de la práctica de los juegos tradicionales, estos expresaron los siguientes criterios al respecto:

Lic. Marlon Muños Catagenova M.Sc.

COORDINADOR DE DIFUSIÓN CULTURAL DE LA UTC

La sociedad contemporánea a asignado la denominación juego tradicional a aquellas actividades recreativas especialmente infantiles y de corte popular practicadas repetitivamente por gente campesina hace muchos años atrás, mismos que hoy en día se van perdiendo por varias razones:

Una de estas es que las generaciones anteriores han ido desapareciendo, esta es una forma indirecta de decir que no hay nadie más que se preocupe por mantener los juegos, por otro lado, en las escuelas lastimosamente jamás se ha incluido a los juegos tradicionales como parte de su sistema o malla curricular, en el mejor de los casos en algunas de las escuelas a estos se los menciona tan solo como un recordatorio o se los practica únicamente en fiestas especiales de la institución, por tal razón sería importante que se incida en la educación para incentivar a los niños a la práctica de los juegos, pues cabe mencionar que los maestros de antes utilizaban los juegos tradicionales como técnica de enseñanza para el aprendizaje, ya que de manera especial son un valioso instrumento para desarrollar las funciones básicas que son necesarias para el aprendizaje de la matemática y la función lecto-escritoria.

Otro factor que ha perjudicado es la aparición de los juegos electrónicos que han acaparado la atención de gran cantidad de niños en todas las edades, incluso, la misma televisión a robado el tiempo a los niños porque ellos prefieren estar viendo

dibujos animados, novelas, programas infantiles, en fin convirtiéndose a razón de esto en personas bastante dependientes y poco dinámicas e interesadas en socializar o aprender a través de actividades diversas, concibiéndose si cabe mencionar en seres inútiles.

Así también podemos mencionar a los sistemas de producción y los modos de Gobierno, que han incidido también en esto porque el pueblo se ha vuelto consumista de lo extranjero, ayudados por gobiernos poco interesados del rescate cultural. Siempre existirán comentarios fuera de contexto que digan que quienes practican algún juego tradicional como por ejemplo el trompo, la perinola, etc., están pasados de moda, que no se modernizan refiriéndose a los juegos en red o al play station.

El fomentar la práctica de los juegos tradicionales es importante ya que estos ayudan a los niños(as) a desarrollar la motricidad fina y gruesa, proporcionándoles a través de esto destreza, habilidad, ritmo, equilibrio, capacidades de abstracción, razonamiento y lógica, además el juego tradicionales de manera particular fortalecen a la formación personal integra de los niños(as) ya que de manera indirecta les inculcan valores como el respeto, la solidaridad, el compañerismo, haciendo así de ellos seres más sociables, con un estado atlético favorable e incluso para un desarrollo mental ajustado a una naturaleza libre de interpretación y creatividad en sus cosas.

Por otro lado, no solo aportan a los niños(as), sino a todos a conservar la identidad, hoy en día los niños(as) a muy cortas edades pierden el gusto por la tradicional por lo autóctono esto se lo puede evidenciar no solo en los juegos tradicionales sino también en la vestimenta, en la música, la comida, resultados producto del sistema consumista que nos imponen las multinacionales, tendiendo a una sociedad preocupada más por las tareas productivas antes que de las actividades sensibles y comunitarias.

Sr. Antonio Guerrero

EX - PRESIDENTE DE LA UNIÓN NACIONAL DE ARTISTAS POPULARES DEL ECUADOR

Los juegos tradicionales no tienen origen exacto ya que estos responden a la identidad de un pueblo, el juego por naturaleza y origen popular es pedagogía convirtiéndolo esto en base fundamental para el aprendizaje.

Los juegos tradicionales han sido practicados principalmente por gente de pueblo, la práctica de este tipo de actividades a unificado barrios, comunidades y principalmente a los niños(as), de igual manera les ha proporcionado destrezas tanto físicas como mentales e intelectuales, pero todo esto asociado a la risa y algarabía del momento. Hablando específicamente de los valores que proporciona la práctica de estos juegos podemos mencionar la solidaridad, confraternidad, compañerismo, valores que se verán reflejados en la vida adulta.

Actualmente los niños(as) se encuentran muy ligados a la tecnología, pero sin el uso adecuado, genera que estos se formen como personas interiorizantes, es decir que no puedan establecer un entorno social, son pocos comunicativos e individualistas. No se trata de que la tecnología sea mala, el problema es lo que se introduce en ella.

2.5.2. Análisis e interpretación de las entrevistas a profesionales en diseño gráfico

Una vez realizada la entrevista a los profesionales en diseño gráfico acerca del tema; la influencia del diseño gráfico en las NTIC, estos expresaron los siguientes criterios al respecto:

Ing. Raúl Jiménez

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

En los últimos diez años el desarrollo tecnológico ha sido extraordinario esto en relación a tiempos anteriores donde la mayoría de las personas no tenían acceso a una computadora, hablando de familias promedio; actualmente eso ha cambiado siendo los más beneficiados los niños y niñas quienes con gran facilidad manejan softwares que aun para los adultos resultan complicados.

El contacto temprano con la tecnología hace que los niños(as) sientan curiosidad por utilizar medios más complejos, contradiciendo esto al pensamiento del diseño interactivo que dice que, éste debe ser planteado sobre las soluciones más simples y fáciles de manejar, teniendo en cuenta que no importa tanto el diseño visual en lo que son medios interactivos, sino el diseño que de alguna manera facilita el método de aprendizaje.

“El diseño debe estar centrado en el usuario”, las NTIC influyen y aportan en alto grado a la educación actual, por lo cual los diseñadores buscan mostrar un entorno más real, sin dejar de lado ciertas características como, la armonía, el equilibrio y el color, mismo que influyen en el usuario y permite justamente que las personas se mantengan en la aplicación, siendo esto el primer indicio que muestra si les gusta o no.

Para los niños(as) es fundamental el color, la tipografía e imágenes que se utilicen, por ejemplo para ellos se debe usar tipografías súper legibles, esta debe ser grande con contenidos reducidos; en cuanto a los colores sobresalen los que proporcionan dinamismo como, el amarillo, azul y rojo que conjugan la idea de movimiento, velocidad y continuidad, sin dejar de tomar en cuenta el hecho de que tenga un sentido.

Por otro lado, es importante mencionar que la tendencia de los sistemas multimedia en la actualidad es cargarlos a la red con el fin de facilitar el acceso de varios usuarios al mismo tiempo, pero antes de tomar una decisión para determinar el medio de difusión de la información, hay que tener en cuenta los objetivos del proyecto puesto que subir la información a la red no es recomendable en todos los caso, pues incluso en este medio existen ciertas restricciones como; que en nuestro país existe limitación en cuanto al ancho de banda, limitando esto el manejo de gran cantidad de información como documentos o videos lo que de cierto modo equilibra el hecho usar otros medios tecnológicos, además cabe mencionar que otro medios tecnológicos no requieren instalar plugins para visualizar algunas aplicaciones, permitiendo verlos de la manera correcta y a la velocidad normal.

Ing. Lucia Naranjo

DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS DE LA INGENIERÍA Y APLICADAS

Las NTIC influyen en la educación de acuerdo al nivel en el que facilitan la interacción docente – estudiante, por ejemplo actualmente está en boga la educación On-line, donde existen plataformas que permiten el intercambio de información de manera amplia lo que facilita mantener un óptimo proceso de aprendizaje. Pero para acceder a este tipo de tecnología se requieren elementos como el internet por tal razón es necesario tomar en cuenta en el nivel socio económico que se encuentra el grupo objetivo en el cual se va aplicar el proyecto, ya que en ocasiones se pueden acceder a una computadora pero muy difícilmente al internet e incluso estas computadoras no muchas veces son sofisticadas.

La presente generación nació junto con la tecnología, es evidente que generaciones anteriores aun en la actualidad tienen problemas de desenvolvimiento con estos medios, por eso es importante que se mantenga y se dé el uso adecuado a esta gran ventaja, lo cual enfoca a los diseñadores a desarrollarse entorno al nuevo paradigma

que es el diseño gráfico social el cual vincula a la educación con la comunicación e integración social y cultural.

Al realizar trabajos de interés educativo hay que tomar en cuenta que se debe desarrollar previamente un estudio minucioso a cerca de los gustos de los niños(as) en relación a lo que es la tipografía, color e ilustraciones, para lo cual se puede aplicar ciertas estrategias como, un focus group, entrevistas a conocedores del tema o encuestas y a si se obtendrá el objetivo y se podrá aplicar en el proyecto.

Adentrándonos en el desarrollo del proyecto para niños(as) se puede decir que los dibujos animados son un referente que hasta cierto punto pueden ser utilizados como guías al momento de aplicar, pero sin caer en el esnobismo por lo extranjero, algo principal en las ilustraciones es la expresividad del rostro, ya que estas reflejan emociones y emiten mensajes, además deben de ser educativos, primando lo que es el núcleo familiar, lo cual permitirá elevar la autoestima del niño(a). Una información adicional a tener en cuenta es que los niños(as) no tienen la misma manera de lectura de las imágenes a comparación con los adultos, ya que ellos no tienen esquemas al momento de percibir los diferentes elementos que conforman un espacio, gracias a su imaginación.

2.5.3. Análisis e interpretación de las entrevistas a profesionales en psicología educativa

Una vez realizada la entrevista a los profesionales en psicología educativa acerca del tema; las NTIC en la educación primaria, estos expresaron los siguientes criterios al respecto:

Psig. Francisco Vizcaíno

**DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

Es posible decir que hoy en día sin tecnología no hay educación, es importante que los niños(as) vayan a la par de esta que es una herramienta fundamental, ya que el verdadero aprendizaje se da en la práctica, hay medios tecnológicos que permiten recuperar los procesos de aprendizaje, cuando hay dificultades en los niños ayudan en la motricidad, concentración, atención, agilidad mental, ejemplo de esto es el internet y los Cd's interactivos, La tecnología no tiene que introducirle al niño en una vida sedentaria, al contrario tiene que tener un lenguaje asertivo y positivo que le permita al niño compartir lo aprendido. Los juegos electrónicos están a la par de la tecnología pero no por esto decimos que son malos, estos deben ser utilizados con límites de tiempo bajo supervisión de un adulto.

Las NTIC aplicadas a los productos multimedia favorecen mucho a la auto-educación, refuerzan y fortalecen el aprendizaje en los niños(as), de igual manera incita en ellos el gusto por investigar, crear, reconocer colores y formas, etc. Aunque que estamos de acuerdo que todo medio tecnológico debe ser guiado por un adulto, esto permite que niños de diversas edades puedan utilizar un mismo producto, tomando en cuenta el contexto en el cual se desarrolla el niño(a).

Por otro lado al crear cualquier medio tecnológico dirigido a niños(as) hay que tomar en cuenta ciertos parámetros como la variabilidad de gustos debido a la edad; antes existía mucha variabilidad de imágenes, pero hoy en día el niño por su vida sedentaria se queda con un solo tipo de imagen; los colores que se deben manejar en las imágenes deben ser multifacéticos, dinámicos y diversos, estos proporcionan movimiento a un entorno, “el color tiene que ser llamativo para así atraer la atención del niño, el darle vida a aquello que se está creando es el objetivo, mientras más

versatilidad cromática mejor”, los colores opacos les causa tristeza; la tipografía para niños debe tener vida y forma, sin distorsionar mucho lo que es la lecto – escritura, ya que en conjunto con el color es lo primero que se observa.

Psig. Fernando Gallardo

**DOCENTE DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI
UNIDAD ACADÉMICA DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y
HUMANÍSTICAS**

Una vez realizada la entrevista a los profesionales en psicología educativa acerca del tema; es recomendable el uso de las tecnologías para el aprendizaje de los niños, estos expresaron los siguientes criterios al respecto:

Es bueno fusionar la educación con los medios tecnológicos actuales aunque aquello aun no se ha explotado al cien por ciento y de manera adecuada, es importante mencionar que estos medios deben de ser controlados por un adulto ya que en ocasiones pueden llegar a ser muy complejos o mal utilizados, para poder generar un punto de equilibrio entre estos, los docentes o padres de familia también se deben preparar y capacitar para el uso de los mismos o para el caso debe de existir una guía para los educandos en los mismos productos tecnológicos, acción que los convierte al mismo tiempo en actores principales capaces de incidir en los niños(as) a la práctica de lo aprendido.

El diseño infantil tiene que ver con cromáticas alegres, tipografías dinámicas, no monótonas; a los niños les gusta los colores claros, llamativos, esto va de acuerdo con la personalidad del niño(a), pero en general la mayoría tiende por los colores vivos, y atractivos, que dan ambientes agradables. En torno a la tipografía, primero debe ser legible y debe ir acorde al modo de aprendizaje de la caligrafía en el niño(a), para mayor facilidad de lectura es recomendable aplicar tipografías que no tengan serifas, ya que ellos leen de manera más pausada sílaba a sílaba; la cantidad de texto debe ser

la necesaria especificando en pocas palabras lo que se quiere informar para de esta manera no realizar un trabajo muy cargado.

En cuanto a las ilustraciones hay detalles que se deben de tomar muy en cuenta cómo es que estos no deben de representar agresividad y ningún tipo de violencia, deben de acercarse a la realidad del ser humano, no deben de ser asexuados y con características suaves es decir sin llegar a lo fortachón.

2.6. Conclusiones de los datos obtenidos

Con el análisis de los resultados producto de las encuestas aplicadas a los niños y niñas de la Escuela Fiscal “Club Rotario” de 8 a 12 años de edad y distribuidos desde los 5 a los 7 años de educación básica y el resultado de las entrevistas a personas conocedoras del tema juegos tradicionales, profesionales en diseño gráfico y profesionales en psicología educativa, se llegó a las siguientes conclusiones:

- El esnobismo por lo extranjero ha conllevado a que se vaya disminuyendo la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos, situación que ha generado también limitaciones y pérdidas en aspectos tales como la comunicación, valores, destrezas y habilidades que fortalecen la formación integral de los niños(as).
- Las costumbres ancestrales se han estado mantenido principalmente por el importante aporte de las generaciones anteriores, pero esto no ha sido suficiente para incentivar a la generación actual a practicarlos; se puede determinar que los otros medios de información, no se han preocupado por fortalecer este tipo de contenido, las NTIC son un medio viable para ayudar a dicho aprendizaje.

- Los centros educativos son el lugar donde los niños(as) permanecen la mayor parte del tiempo y desarrollan diversas actividades de esparcimiento y adquisición de conocimientos; siendo este un espacio favorable para la aplicación de trabajos investigativos.

2.7. Comprobación de Hipótesis

¿El diseño de una guía interactiva e ilustrada impulsara la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos y ayudará a rescatar la identidad cultural en los niños (as) de 8 a 12 de la Escuela Fisca “Club Rotario”?

Una vez que hemos aplicado los instrumentos, se ha procesado, analizado y aceptado la hipótesis planteada, determinando la necesidad de utilizar las NTIC para el proceso de aprendizaje de los juegos tradicionales, también se ve necesaria la aplicación de la interactividad pues esta garantiza dinamismo e interés al momento de ser presentada al grupo objetivo, estas características corresponderán al rescate de los juegos con el objetivo de optimizar la práctica y el aprendizaje de los mismos, para obtener un mensaje positivo del desarrollo de nuestra historia, porque la finalidad de este trabajo es reconstruir las bases fundamentales del desarrollo de la sociedad ecuatoriana entorno a su identidad.

CAPÍTULO III

3. PROPUESTA

3.1. Título

“Diseño de una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales del Ecuador para impulsar la práctica de los mismos, y rescatar la identidad cultural en los niños(as) de 8 a 12 años aplicable en la Escuela “Club Rotario” de la ciudad de Latacunga en el año lectivo 2010-2011”.

3.2. Justificación

Actualmente se han ido perdiendo nuestras raíces culturales, situación a la que no se le ha puesto el debido interés para su restitución, las actividades que desarrollan algunas instituciones con este propósito no son suficientes a pesar de ser estos los principales encargados del tema.

Es necesario que los centros educativos dispongan de material adecuado acorde con la tecnología comunicativa actual, para desarrollar un proceso óptimo de enseñanza - aprendizaje de las actividades lúdicas ecuatorianas.

Por estas razones es necesario que la Escuela “Club Rotario” de la ciudad de Latacunga tenga un medio tecnológico afín con las necesidades de los educandos,

este proyecto beneficiará en la mejora del proceso de enseñanza de los juegos tradicionales y aportará de manera permanente al propósito de salvaguardar las costumbres y tradiciones.

El motivo por la cual se ha tomado en consideración a la Escuela “Club Rotario” de la ciudad de Latacunga es porque las instituciones educativas son los pilares fundamentales para mantener los valores culturales; pues los educandos y educadores son los principales involucrados en los múltiples procesos didácticos.

3.3. Objetivos

3.3.1. Objetivo General

Dotar de una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales del Ecuador a los docentes y niños de la Escuela “Club Rotario” como un instrumento innovador en el proceso de enseñanza- aprendizaje para rescatar la identidad cultural.

3.3.2. Objetivo Específico

- Elaborar una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales del Ecuador para promover la práctica de los mismos en los niños(as) de 8 a 12 años.
- Incentivar a los actores educativos al uso permanente del Cd Interactivo para prevenir la pérdida totalitaria de los valores culturales.
- Socializar dentro y fuera de la institución la aplicación de las técnicas innovadoras de aprendizaje para alcanzar un adecuado rescate de los juegos tradicionales.

3.4. Descripción de la propuesta

La presente propuesta pretende contribuir al medio cultural ideas creativas e innovadoras para la difusión de las costumbres y tradiciones; mediante las técnicas que nos ofrece el diseño multimedia y tomando en cuenta además los adelantos tecnológicos que ha tenido la información en la actualidad se ha creado una guía interactiva e ilustrada de los juegos tradicionales ecuatorianos, que permitirá a los niños(as) aprender de manera dinámica y a los educadores contar con un instrumento que permita la enseñanza e incentivar la práctica de los mismos.

Previamente realizado el proceso de investigación y tomando en cuenta las características y requerimientos del proyecto la aplicación de la guía se ha realizado través de un Cd interactivo, ya que este permitirá llegar de manera adecuada a los usuarios, para el interés de los mismos contará con información necesaria pero sencilla para el fácil y rápido aprendizaje del receptor que en el caso son niños(as) de 8 a 12 años, incluimos a demás fotografías y videos referentes al tema que permitirán ampliar el conocimiento.

Además, cuenta con medios gráficos publicitarios que acompañan al Cd interactivo tales como: un afiche y un pad mouse cada uno aporta de manera indirecta, integrando a los involucrados al proceso de la campaña educativa.

3.5. Desarrollo de la propuesta

3.5.1. Fase de diagnóstico

Una vez aplicados los métodos, técnicas e instrumentos de investigación se determina que es necesario el desarrollo y aplicación de la presente propuesta, pues con el proceso de observación es evidente que la Escuela Fiscal “Club Rotario” de la ciudad

de Latacunga no cuenta con ningún instrumento que ayude a la enseñanza de las costumbres patrimoniales mucho menos de los juegos tradicionales, lo que ha conllevado a que los educandos del área de cultura física los enuncien de manera superficial pero no se llegue a un verdadero proceso de enseñanza y estímulo de su práctica, por otro lado al aplicar las encuestas el estudiantado manifiestan conocer los juegos tradicionales de una forma espontáneo, se observó que niños(as) no conocen a ciencia cierta gran cantidad de los mismos, consecuentemente la práctica es casi nula.

3.5.2. Fase metodológica

3.5.2.1 Usabilidad y Accesibilidad

Tomando en cuenta que el grupo objetivo al cual va dirigido el proyecto son niños de 8 a 12 años, se ha establecido una variedad de temas que permitan de manera ordenada, eficiente y al mismo tiempo integra satisfacer las necesidades informativas del usuario, lo cual detallamos en la estructura de organización multimedia. Por otro lado los niveles de interactividad aplicados permiten al usuario desplazarse de manera libre a través de las interfaces, el utilizar un mismo diseño para los links en todas las interfaces permite al usuario tener un esquema fácil de manejar y recordar cada vez que se encuentre dentro del producto. La diagramación utilizada en el proyecto pretende satisfacer los gustos gráficos del target.

3.5.2.2. Estructura de Organización Multimedia

La estructura de organización en los procesos multimedia permite identificar de manera correcta como se va a distribuir la información ajustada a los objetivos del proyecto y el target al cual va dirigido.

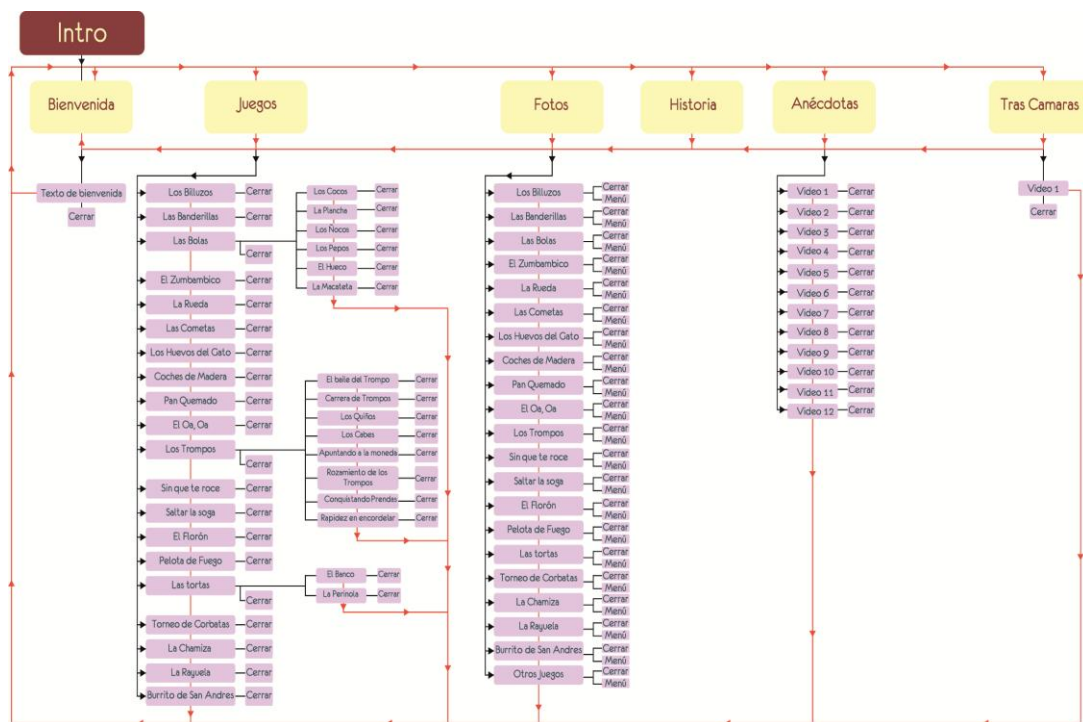
La estructura organizacional del Cd interactivo es de tipo *compuesta*, caracterizada por combinar dos estructuras de organización, permitiendo al usuario navegar

libremente en la interfaz; en las alternativas principales con mayor libertad que en las alternativas secundarias, pues estas últimas que se encuentran limitadas por presentaciones jerárquicas que exigen un retorno obligatorio a la opción principal fijado así para que dicho datos se organicen con más lógica.

Mapa de navegación

El mapa de navegación que se presenta permite ver el funcionamiento de la estructura de organización compuesta, a demás identificar como está distribuida la información y las alternativas de navegación:

Figura N° 3.1. Mapa de navegación



3.5.2.3. Interactividad

En multimedia tenemos cuatro niveles de interactividad posibles, tomando en consideración que en el presente proyecto se está trabajando con niños(as) de 8 a 12 años de edad, en función de esto se ha determinado que el Cd tenga una interactividad de nivel dos, donde el usuario puede escoger entre opciones de navegación excluyentes como por ejemplo: *adelante - atrás, cerrar, dar clic aquí*, etc. permitiendo la interacción, mas no modificación del software por el usuario.

3.5.2.4 Determinación del logo

Para la elaboración del logotipo juegos tradicionales ecuatorianos se ha considerado dos elementos principales en primer lugar la tipografía, donde se consideró que para la palabra “juegos” ilustrar una tipografía acorde con la forma de escritura de los niños es decir en palo seco y poco rígidas, en las palabras “tradicionales ecuatorianos” hemos aplicado la tipografía Cartoon Regular para darle realce y contraste al título con relación a las demás tipografías que se aplican el producto interactivo, para la aplicación de colores se tomó en cuenta la palabra juegos por ser estos la esencia del proyecto a la cual se le aplicó un marco de colores amarillo, azul y rojo en connotación con el tricolor ecuatoriano.

a. Boceto burdo



JUEGOS TRADICIONALES
ECUATORIANOS

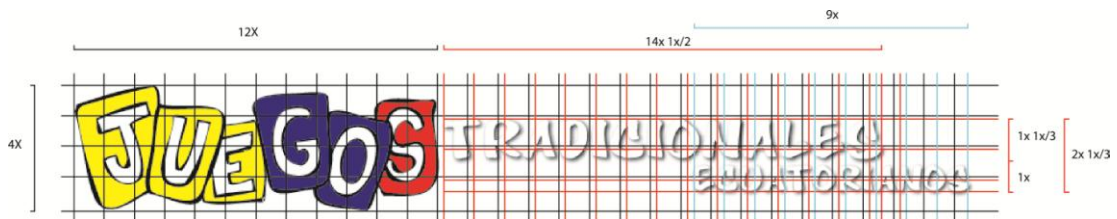
b. Boceto semiterminado



c. Boceto terminado



3.5.2.4.1. Diagramación en retícula



3.5.2.4.2. Variaciones del logotipo

a) Variaciones de color





b) Variaciones de posición



3.5.2.4.3. Prohibiciones



3.5.2.4.4. Pantones

PANTONE CODIGO # FFED00 C=0 R=255 M=0 G=237 Y=100 B=0 K=0	PANTONE CODIGO # 2D2E83 C=100 R=45 M=95 G=46 Y=5 B=131 K=0	PANTONE CODIGO # E30613 C=0 R=227 M=100 G=6 Y=100 B=19 K=0	PANTONE CODIGO # E30613 C=0 R=0 M=0 G=0 Y=0 B=0 K=100
---	--	--	---

3.5.2.5. La interfaz

Para desarrollar las interfaces se considero tres elementos principales como base para su elaboración: *diagramación*, en la que se determino la retícula; *la botonera principal*, la cual encontraremos preestablecida de idéntica manera en cada interfaz y por último la *ilustración de la interfaz*, la cual está elaborada a través de una vista panorámica, la que es presentada por partes al momento de utilizar la botonera principal; a demás, algunas de las interfaces constan de una *botonera secundaria*, para elaborarlas se ha usado partes de la ilustración como botones con el fin de que los niños(as) interactúen de manera agradable y novedosa a través del Cd interactivo.

3.5.2.5.1. Botones

Los botones en flash son objetos gráficos a los que podemos asignar diferentes estados (normal, sobre, presionado) y que cuando los pulsemos (o pasemos por encima), se ejecuten determinadas acciones, los botones que hemos elaborado en el estado *normal* no tienen movimiento alguno, en el estado *sobre* tiene un sonido para que exista mas interactividad con el usuario y una vez que estos pulsen *sobre* el botón se presenta la información, esto en el caso de los botones principales. Para las botoneras secundarias se usó los elementos de las ilustraciones como botones, estos en el estado *normal* no tienen movimiento alguno, cuando el señalador se encuentra

sobre se muestra el nombre del botón (listado de los juegos, *clic aquí*, etc.) y al momento de presionarlo se visualiza la información correspondiente.

3.5.2.5.2. Botonera

Las botoneras principales están elaboradas a base de seis botones, cada uno nos dirigirá a la interfaz correspondiente:

Bienvenida.- En esta interfaz se da una breve introducción a los juegos tradicionales y se invita al usuario a seguir conociendo mas a cerca de los mismos a través del producto interactivo, esta información se hace visible en pop up al momento de dar clic sobre un elemento de la ilustración (techo de la casa).

Juegos.- Se utilizó elementos de la ilustración (manzanas del árbol) para elaborar una botonera secundaria la que permite distribuir veinte juegos tradicionales, se hacen visibles en una ventana emergente al momento de dar clic sobre los botones.

Fotos.- Aquí encontraremos una galería gráfica en la que se explica el modo de practicar cada uno de los juegos, la información se hará visible en una ventana emergente al dar clic sobre el botón en movimiento y seguir las instrucciones.

Historia.- Esta interfaz es estática, la información se encuentra fija en el escenario, aquí se da a conocer curiosidades a cerca del tema.

Anécdotas.- Contiene diez videos, en donde distinguidas personalidades de la ciudad de Latacunga, Quito y representantes universitarios (UTC) relatan su práctica de los juegos en su época, para distribuirlos se elaboró una botonera secundaria utilizando los elementos del escenario (ladrillos de la pared) que al momento de dar clic sobre uno de ellos se hacen visibles los videos en una ventana emergente.

Tras cámaras.- Contiene un video que explica las razones por las cuales es necesario que se sigan manteniendo vigentes los juegos tradicionales, además explica de manera precisa su importancia y los beneficios de su práctica, el video se hace visible en una ventana emergente.

a. Boceto burdo

Figura N° 3.2. Esbozo de la botonera



b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.3. Botonera semiterminada



c. Boceto terminado

Figura N° 3.4. Botonera final



3.5.2.5.3. Diagramación de la interfaz

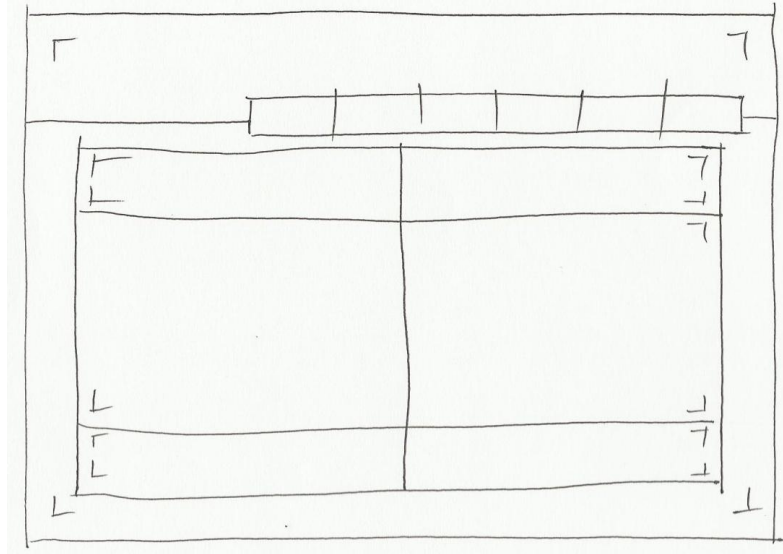
La retícula es el componente básico de la diagramación, permite distribuir los elementos de manera lógica y coherente en un espacio, realzando los más importantes.

El proceso de estudio ayudó a determinar que la retícula más recomendable para el desarrollo del proyecto es la *retícula jerárquica* porque permite al diseñador distribuir elementos de manera ordenada, destacando la interacción que estos provocan si se los sitúa en diferentes posiciones de acuerdo a sus proporciones, peso y cuerpo.

Tomando en cuenta estos referente y las partes que conforman una retícula se ha estructurado la siguiente:

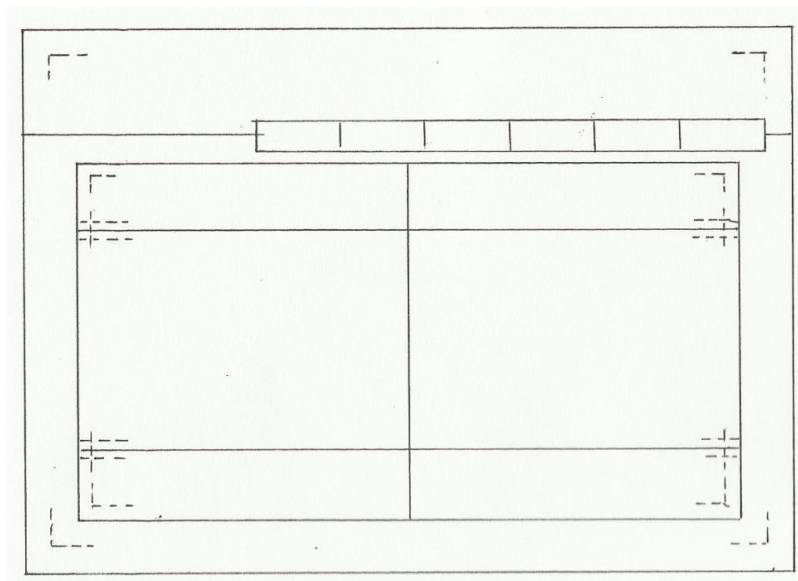
a. Boceto burdo:

Figura N° 3.5. Esbozo de la retícula



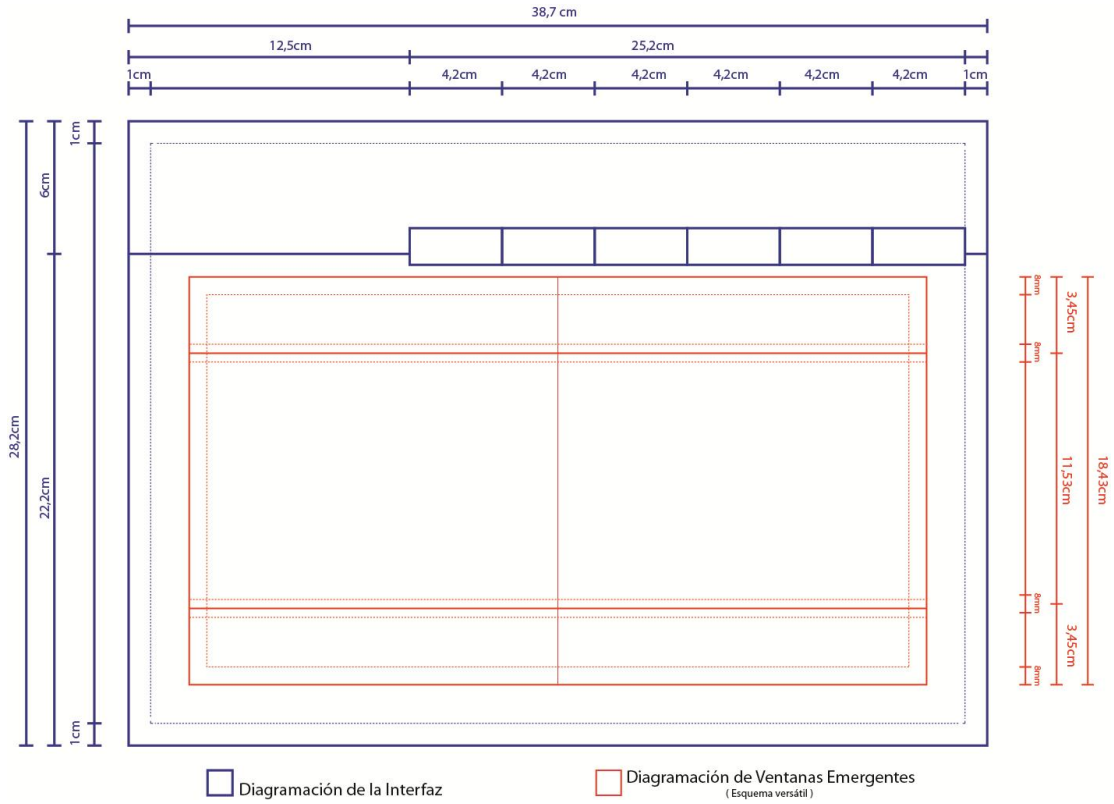
b. Boceto semiterminado:

Figura N° 3.6. Retícula semiterminada



c. Boceto terminado:

Figura N° 3.7. Retícula final



3.5.2.5.4. Ilustración de la interfaz

Las ilustraciones son de carácter paisajista infantil, se recreo los lugares en que se solía practicar los juegos tradicionales, el escenario lleva a los niño(as) a introducirse en un mundo distinto y al mismo tiempo lo sugestióna a practicar los juegos al aire libre. Los escenarios constituyen una panorámica que permite tener interfaces distintas pero con secuencias lógicas y relacionadas entre sí, se precisó realizarlo de esta manera ya que los niños(as) requieren que los medios de aprendizaje sean agradables a la vista, dinámicos y divertidos evitando que se conviertan en monótonos y poco motivadores a su uso.

a. Boceto burdo:

Figura N° 3.8. Esbozo de la interfaz 1 (Bienvenida)



Figura N° 3.9. Esbozo de la interfaz 2 (Juegos)

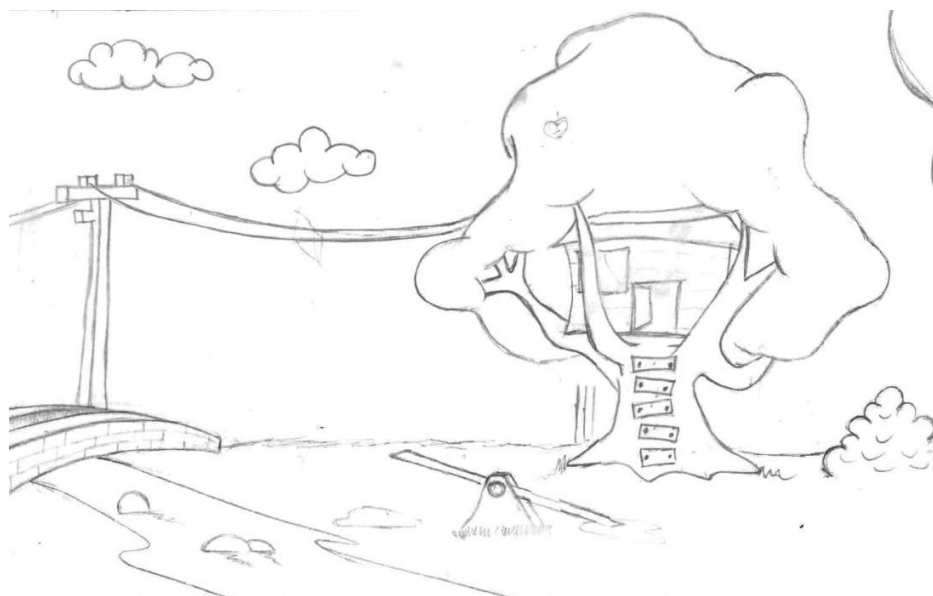


Figura N° 3.10. Esbozo de la interfaz 3 (Fotos)

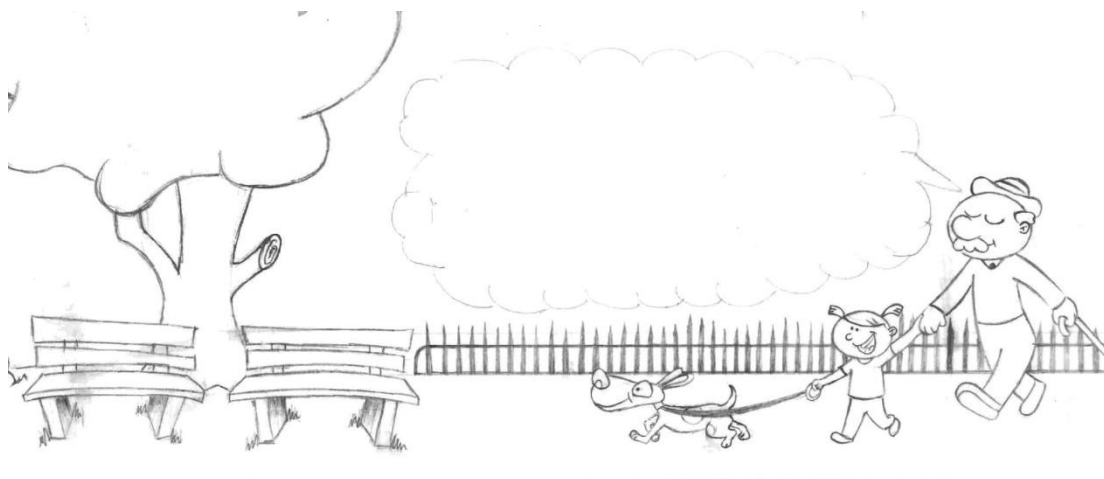


Figura N° 3.11. Esbozo de la interfaz 4 (Historia)



Figura N° 3.12. Esbozo de la interfaz 5 (Anécdotas)

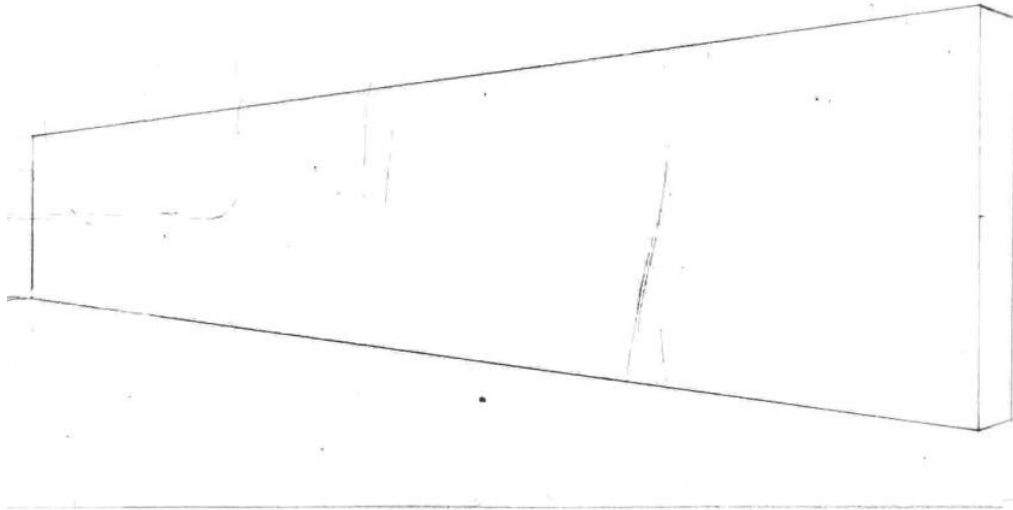


Figura N° 3.13. Esbozo de la interfaz 6 (Tras Cámaras)

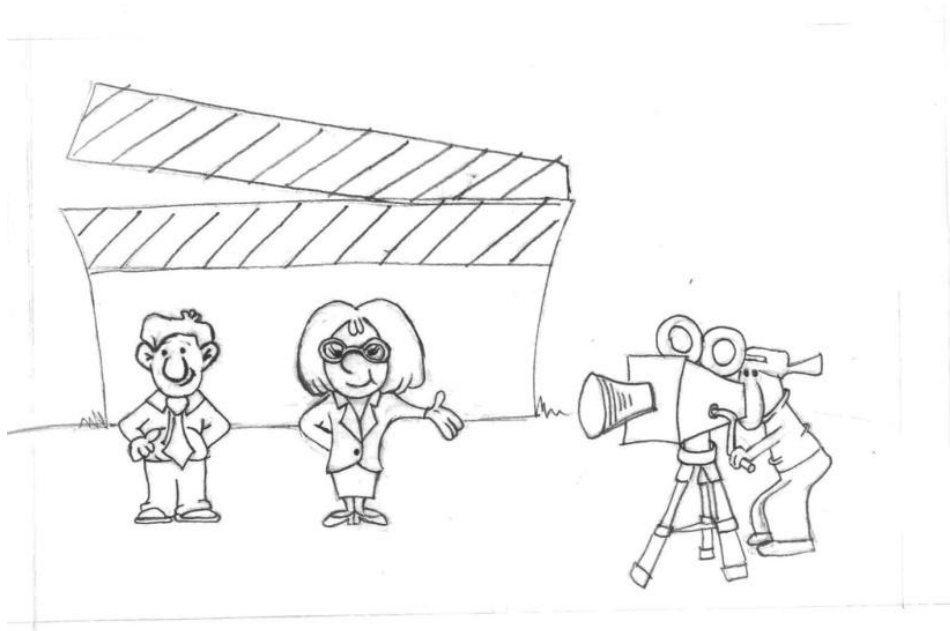


Figura N° 3.14. Esbozo Panorámico de las interfaces



b. Boceto semiterminado:

Figura N° 3.15. Interfaz 1 semiterminada (Bienvenida)



Figura N° 3.16. Interfaz 2 semiterminada (Juegos)

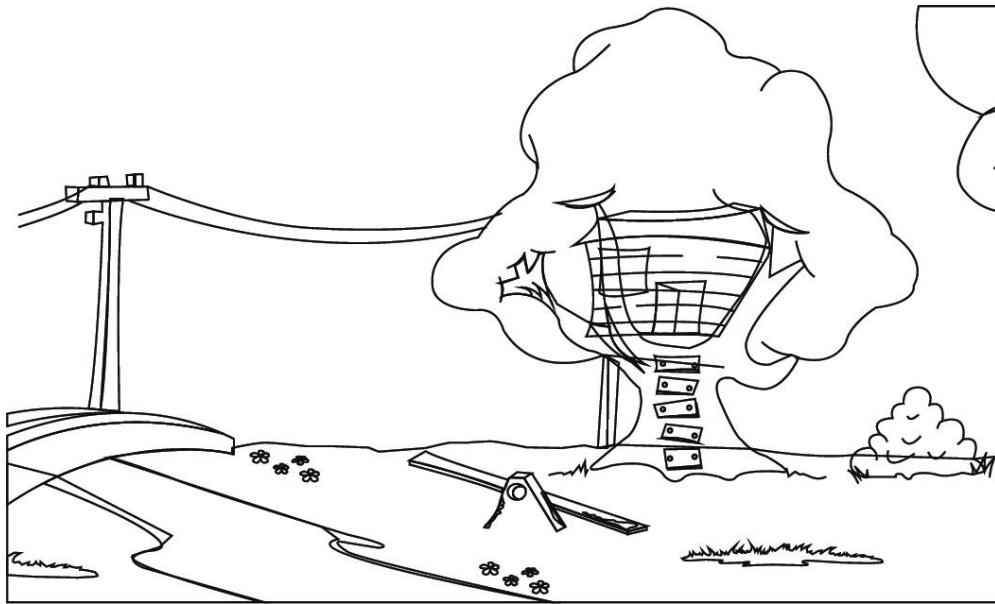


Figura N° 3.17. Interfaz 3 semiterminada (Fotos)

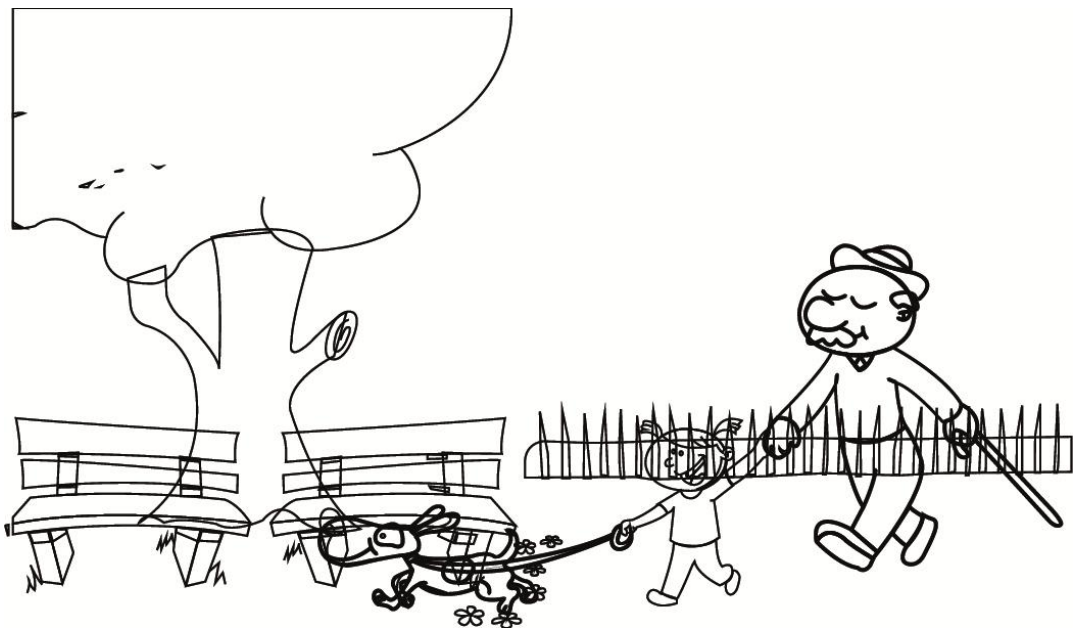


Figura N° 3.18. Interfaz 4 semiterminada (Historia)

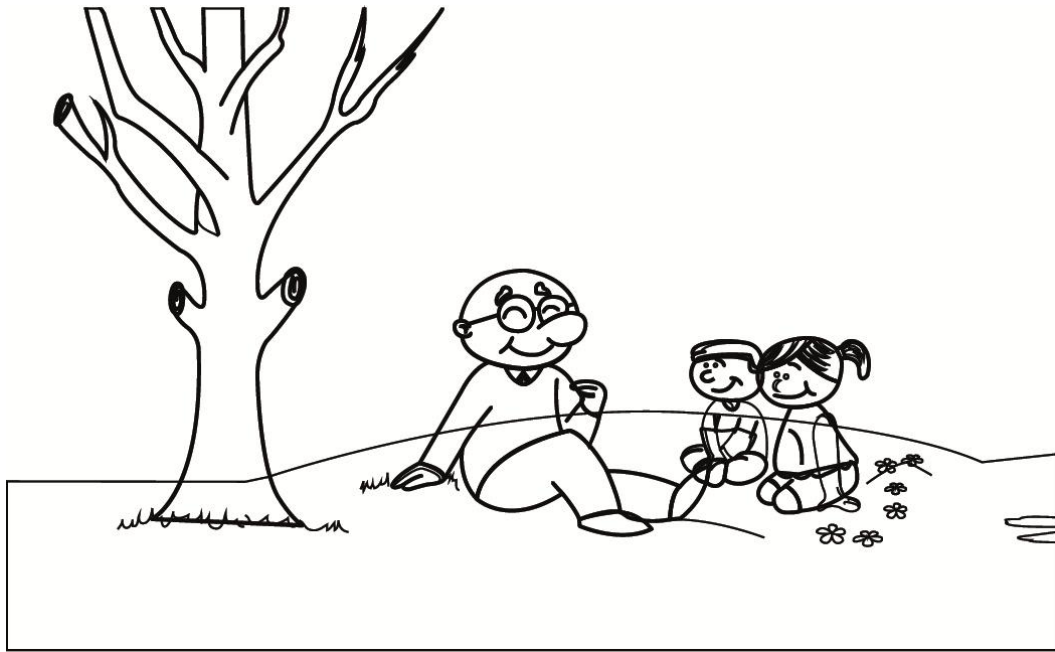


Figura N° 3.19. Interfaz 5 semiterminada (Anécdotas)

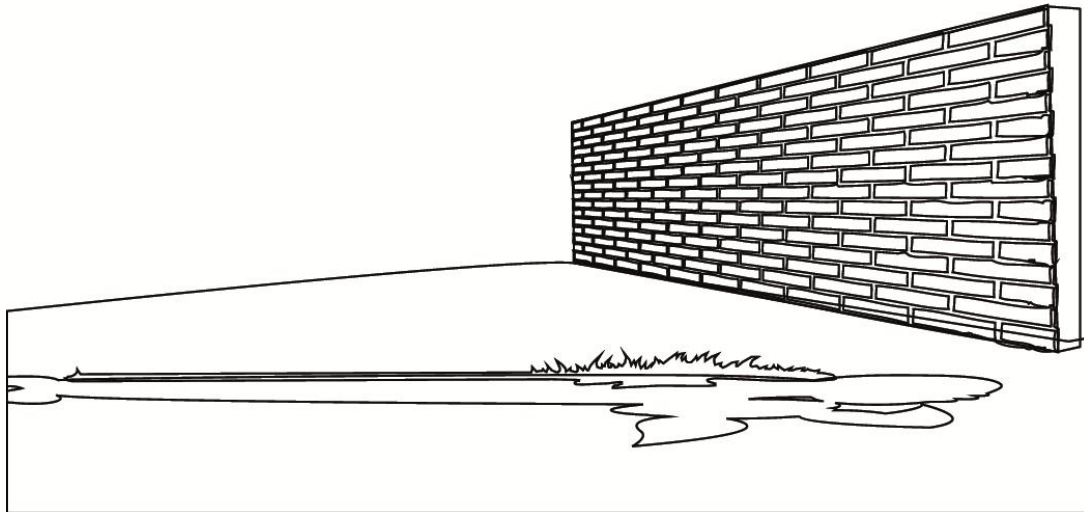


Figura N° 3.20. Interfaz 6 semiterminada (Tras Cámaras)

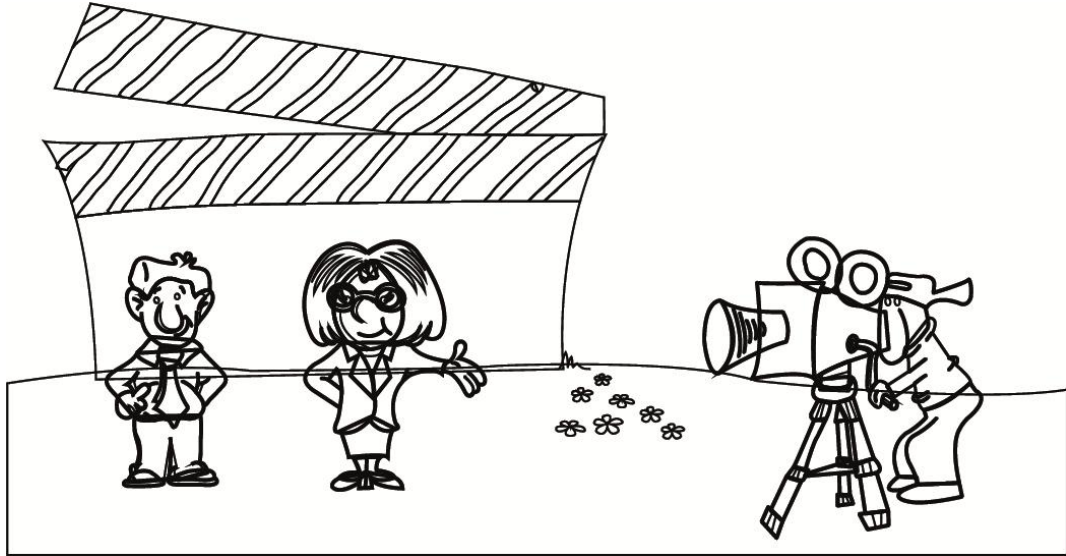
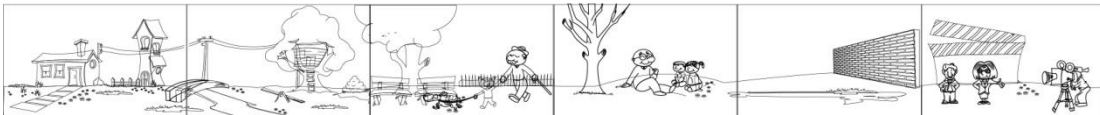


Figura N° 3.21. Panorámica semiterminada de las interfaces



c. Boceto terminado:

Figura N° 3.22. Interfaz final 1 (Bienvenida)

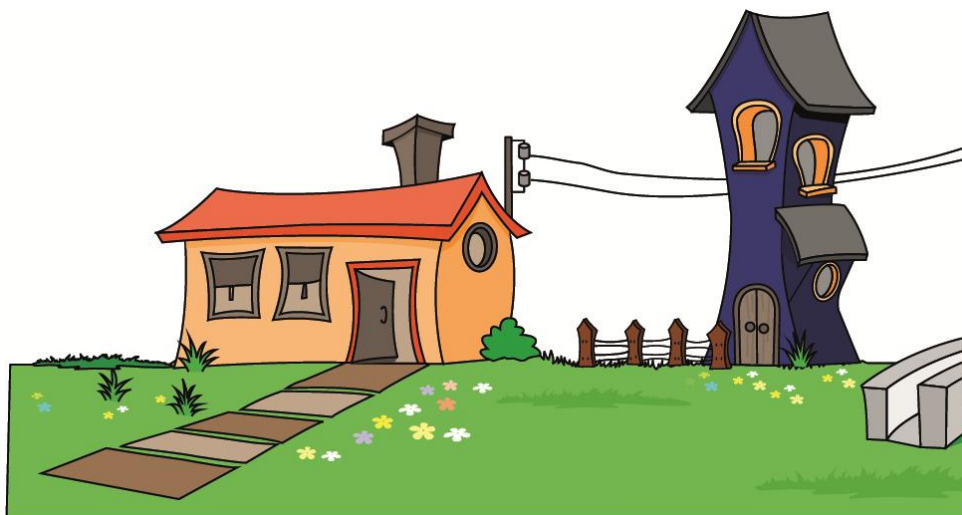


Figura N° 3.23. Interfaz final 2 (Juegos)



Figura N° 3.24. Interfaz final 3 (Fotos)



Figura N° 3.25. Interfaz final 4 (Historia)



Figura N° 3.26. Interfaz final 5 (Anécdotas)

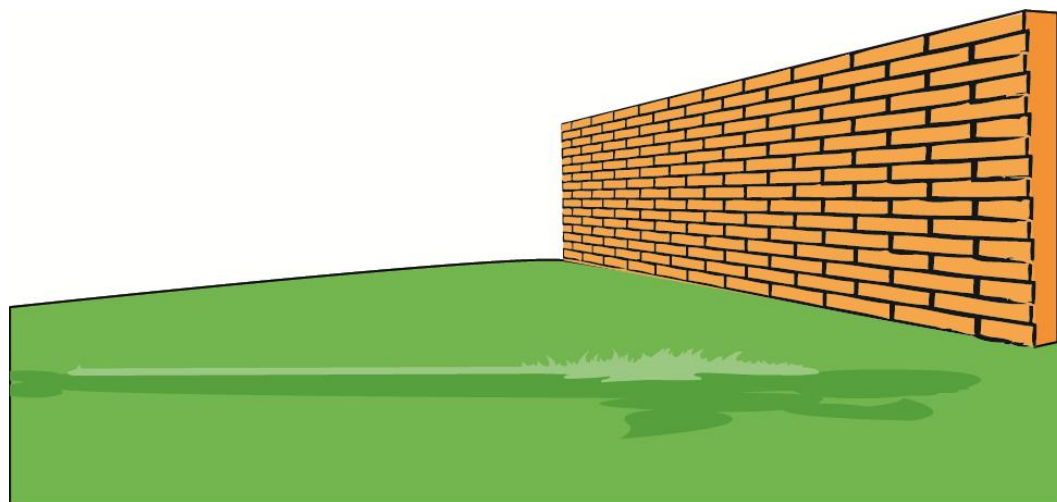
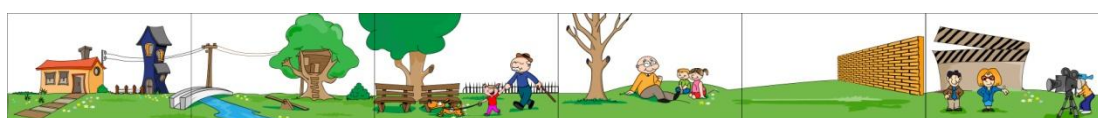


Figura N° 3.27. Interfaz final 6 (Tras Cámaras)



Figura N° 3.28. Panorámica final de las interfaces



3.5.2.6. Ilustración de los juegos tradicionales

Las ilustraciones para los juegos se han desarrollado tomando en cuenta principalmente el público objetivo, niños(as) de 8 a 12 años de edad, por lo cual se ha buscado un balance que permita abarcar los gustos de los antes mencionados, viendo armónica la utilización de ilustración de estilo caricaturesco infantil, de corte popular, que no tienen agresión en su contenido y permiten la interculturalidad.

a. Boceto burdo:

Figura N° 3.29. Ejemplo 1, esbozo de los juegos



Figura N° 3.30. Ejemplo 2, esbozo de los juegos



Figura N° 3.31. Ejemplo 3, esbozo de los juegos

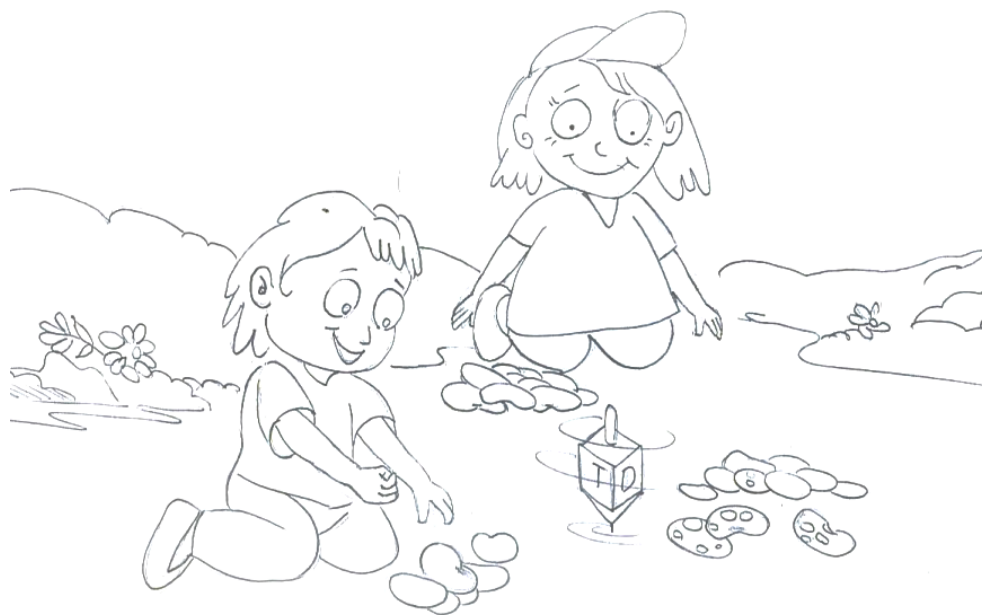


Figura N° 3.32. Ejemplo 4, esbozo de los juegos



Figura N° 3.33. Ejemplo 5, esbozo de los juegos



b. Boceto semiterminado:

Figura N° 3.34. Ejemplo 1, esbozo semiterminado de los juegos



Figura N° 3.35. Ejemplo 2, esbozo semiterminado de los juegos



Figura N° 3.36. Ejemplo 3, esbozo semiterminado de los juegos



Figura N° 3.37. Ejemplo 4, esbozo semiterminado de los juegos



Figura N° 3.38. Ejemplo 5, esbozo semiterminado de los juegos



c. Boceto terminado:

Figura N° 3.39. Ejemplo 1, esbozo final de los juegos



Figura N° 3.40. Ejemplo 2, esbozo final de los juegos



Figura N° 3.41. Ejemplo 3, esbozo final de los juegos



Figura N° 3.42. Ejemplo 4, esbozo final de los juegos



Figura N° 3.43. Ejemplo 5, esbozo final de los juegos



3.5.2.7. Elección de la Gama Cromática

El color en diseño juega un papel importante pues su uso adecuado permitirá transmitir sensaciones y emociones al usuario.

Antes de seleccionar la gama cromática, se realizó un análisis connotativo (psicología) del color en los niños(as) de 8 a 12 años, de acuerdo con esto se determinó el uso de colores que producen dinamismo, mezclado con lo estético y atractivo evitando el tedio visual.

Dentro de la gama cromática utilizada para las ilustraciones no se saturó del color, esto se aplicó únicamente en el contorno de las imágenes para causar diferenciación entre los distintos colores y la definición en las imágenes, tomado en cuenta que los gustos de los niños(as) de la edad de 8 a 12 años son los colores brillantes y llamativos los que principalmente encontramos en la naturaleza. Tomando en cuenta estas características se eligió los colores utilizados en el Cd interactivo.

3.5.2.8. Elección de la Tipografía

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 y san serif que permita la lectura ya que los niños(as) de 8 a 12 años, están en una etapa de aprendizaje y de tipo informal por ser un trabajo infantil, 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.

Tabla N° 3.1. Tipos de letras

Nombre	Ejemplo
Arial	A b C d E f G
Comic Sans MS	A b C d E f G
Baskerville Old Face	A b C d E f G
Bradley Hand ITC	A b C d E f G
Cartoon Regular	A b C d E F G
Soopafresh	A b C d E f G
Cooper Black	A b C d E f G
Kraash	A B C D E F G

En razón de las características anteriormente mencionadas se ha considerado el uso de las siguientes tipografías: como tipografía principal aplicada en los títulos del proyecto se uso un variante de la familia Kraash, este tipo de letra tiene la característica de ser muy dinámica pero entendible en diversas dimensiones; en cambio como tipografía secundaria tenemos la Soopafresh aplicada en todos los textos, esta tipografía tiene la característica de ser gruesa y de forma definida lo que es muy útil para la lectura de los niños(as).

Tipografía Principal

Figura N° 3.44. Tipografía principal 1

KRAASH
A B C B D E F G H I J K L M N
O P Q R S T U V W X Y Z
! , . : ; ? ' -

Tipografía Secundaria

Figura N° 3.45. Tipografía secundaria1

Soopafresh
A B C B 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 b d e f g h i j k l m n
o p q r s t u v w x y z
á é í ó ú
0 1 2 3 4 5 6 7 8 9
! " # \$ % & ' () *
+ , - . / : ; < = > ? @ { } ¡

Figura N° 3.46. Aplicación tipográfica



3.5.2.9. Aplicación de los elementos en la interfaz

Figura N° 3.47. Elementos en la interfaz, ejemplo 1



Figura N° 3.48. Elementos en la interfaz, ejemplo 2



Figura N° 3.49. Elementos en la interfaz, ejemplo 3



Figura N° 3.50 Elementos en la interfaz, ejemplo 4



Figura N° 3.51. Elementos en la interfaz, ejemplo 5



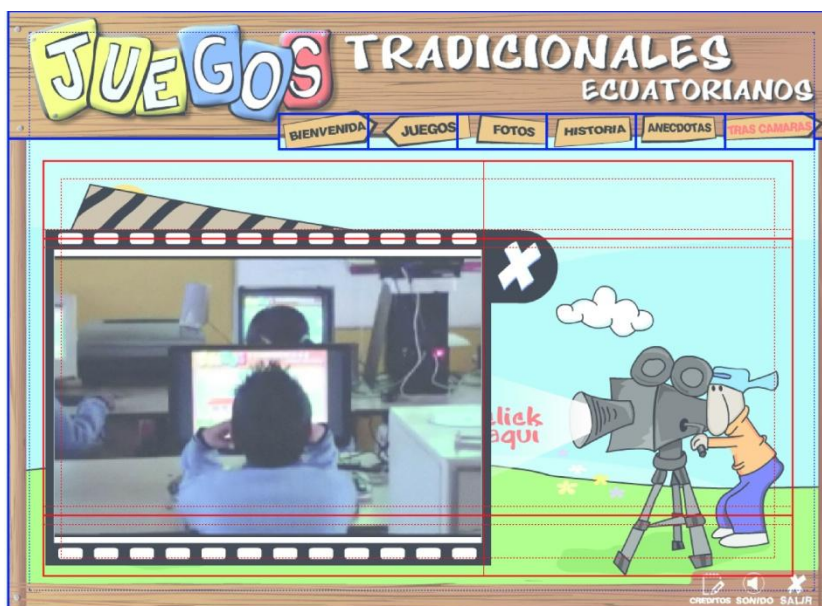
Figura N° 3.52. Elementos en la interfaz, ejemplo 6



Figura N° 3.53. Elementos en la interfaz, ejemplo 7



Figura N° 3.54. Elementos en la interfaz, ejemplo 8



3.5.2.10. Materiales divulgativos y de apoyo

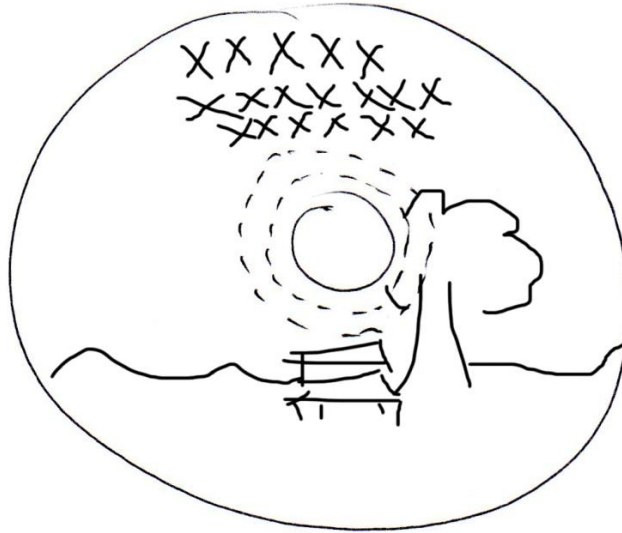
La retórica, es el arte de persuadir mediante el lenguaje y dentro de ella encontramos la visual que es a través de imágenes, tomando en cuenta esta teoría es necesario el diseño y elaboración de elementos promocionales que permitan fortalecer la difusión del proyecto, entre estos encontramos la elaboración de la portada y estuche del Cd interactivo, además de un afiche y pad mouse, estos elementos permitirán que el usuario tenga un acercamiento tácito previo al concepto del producto, a través del medio gráfico visual.

3.5.2.10.1. Diseño de la Portada del Cd

Para la elaboración de la portada del Cd se ha usado los elementos ilustrativos de las interfaces, se ha considerado la aplicación de estos en todos los elementos impresos para que se establezca la relación con el producto multimedia, es decir exista tipología.

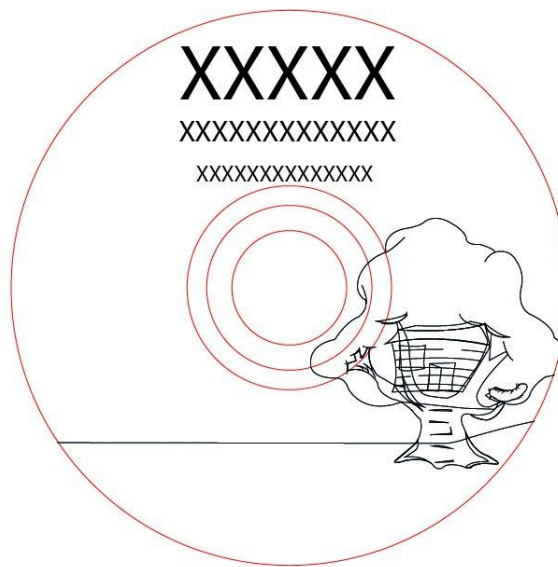
a. Boceto burdo

Figura N° 3.55. Bosquejo portada del Cd



b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.56. Portada semiterminada del Cd



c. Boceto terminado

Figura N° 3.57. Portada final del Cd

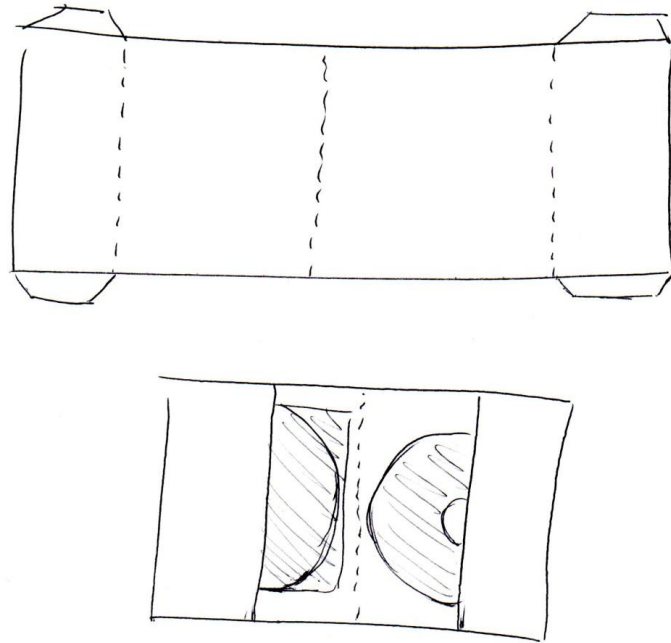


3.5.2.10.2. Diseño del Empaque del Cd

El empaque del Cd está diseñado de manera que sea sencillo para su producción a gran escala, es así que consta de una portada, contraportada y dos solapas pegadas, las cuales permite portar el Cd y la guía de uso del mismo.

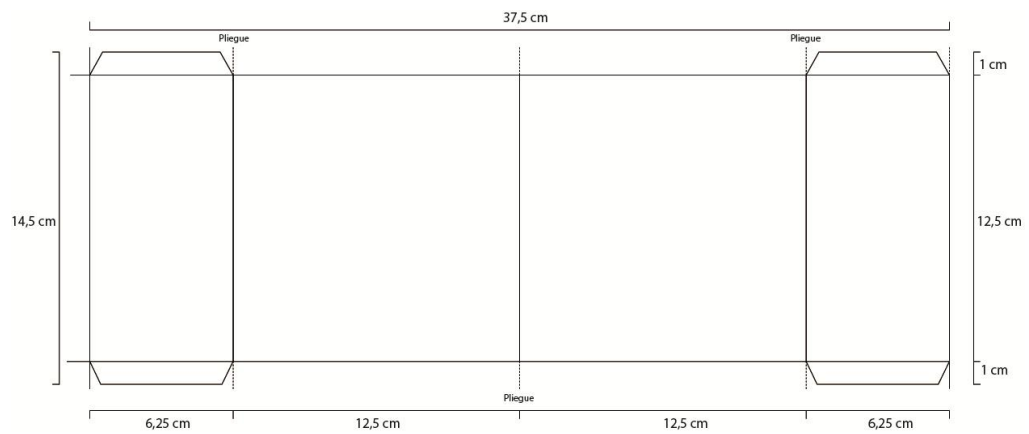
a. Boceto burdo

Figura N° 3.58. Bosquejo estuche del Cd



b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.59. Estuche semiterminado del Cd



c. Boceto terminado

Figura N° 3.60. Estuche final del Cd



3.5.2.10.3. Guía del Usuario

Es indispensable contar con una guía para el usuario y a través de esta se da a conocer datos necesarios acerca del uso del Cd interactivo para su funcionamiento y una explicación de cómo está distribuida la información en cada interfaz.

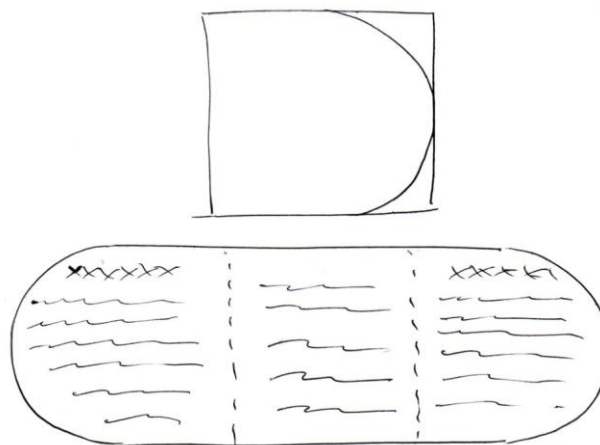
Diagramación de la Guía

La retícula se seleccionó después de un proceso de esboce que permitió determinar la retícula de manuscrito como la más adecuada para la elaboración de la guía de usuario logrando la armonía de la información, unidad y agradable visualización de la misma.

Los márgenes se han definido con espacios iguales para los cuatro lados de 1cm, esto se determinó así por los diferentes procesos de cierre y corte que el catálogo deberá pasar antes de estar terminado.

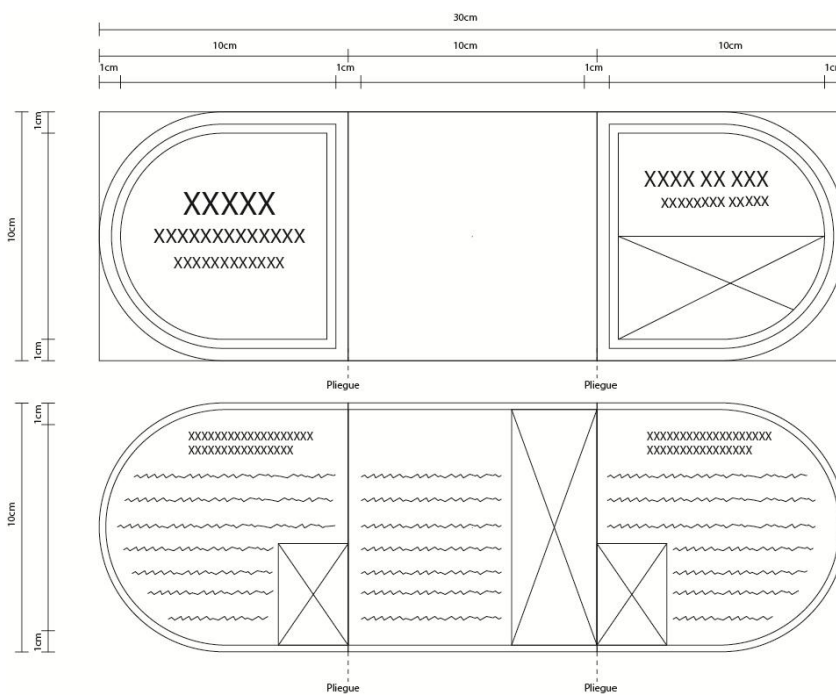
a. Boceto burdo

Figura N° 3.61. Bosquejo de la guía de usuario



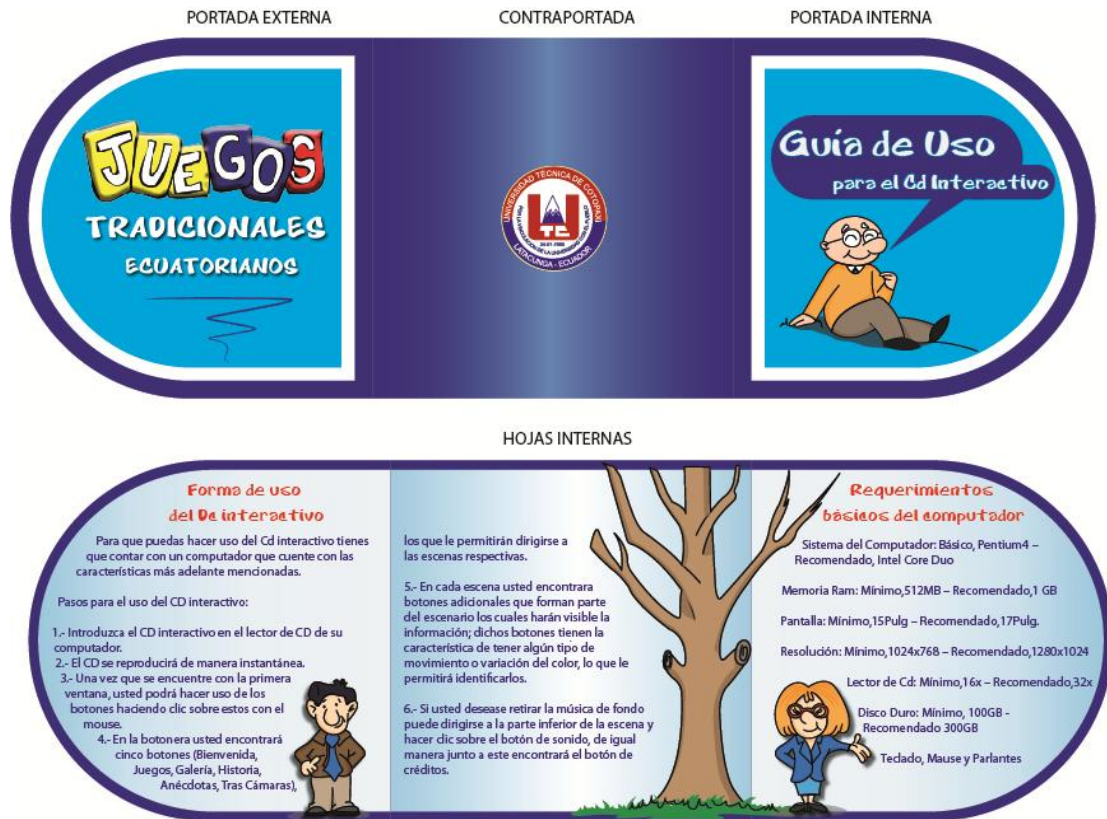
b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.62. Guía de usuario semiterminada



c. Boceto terminado

Figura N° 3.63. Guía de usuario final



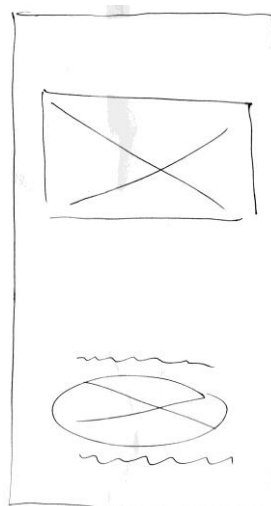
3.5.2.10.4. Diseño de un Afiche Promocional y Pad Mouse

Los elementos promocionales se han elaborado tomando en consideración que estos deben emitir un mensaje directo y sencillo de entender, se ha considerado elaborar un afiche y pad mouse similares en contexto que mediante una imagen eficaz despierte la curiosidad en los niños(as) e invite a los mismos a conocer más acerca de los juegos tradicionales ecuatorianos, además de que anime a la práctica de estos.

Afiche Promocional

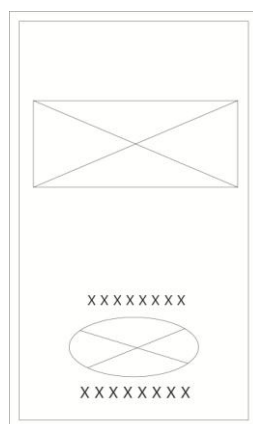
a. Boceto burdo

Figura N° 3.64. Bosquejo del afiche



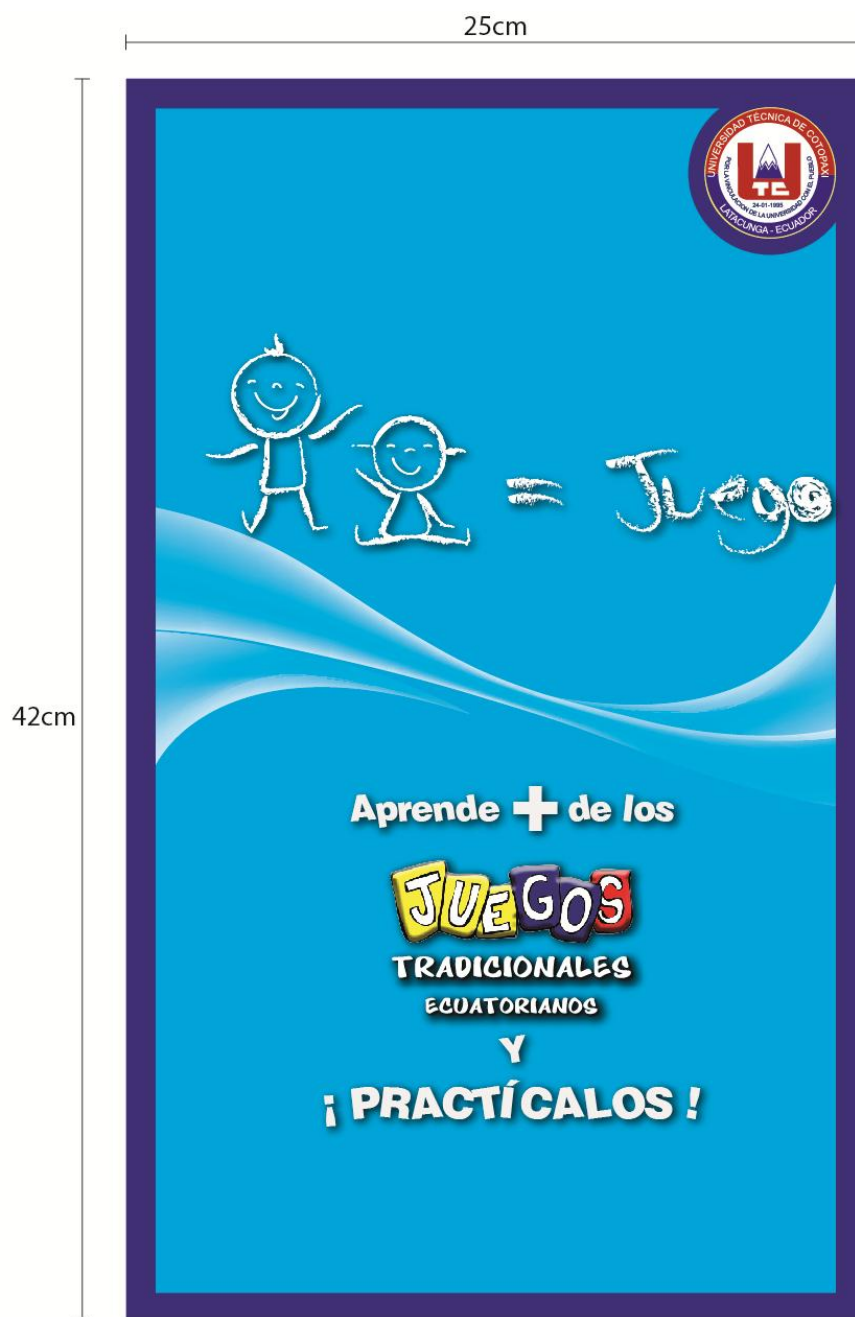
b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.65. Afiche semiterminado



c. Boceto terminado

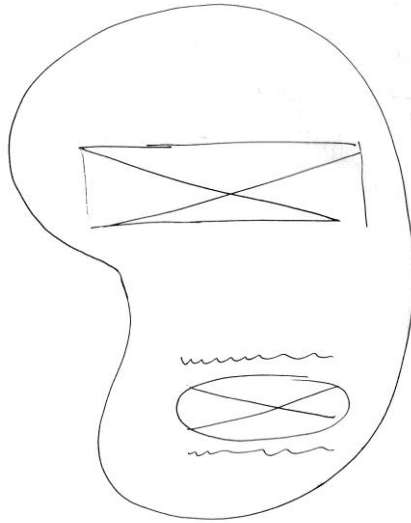
Figura N° 3.66. Afiche final



Pad mouse

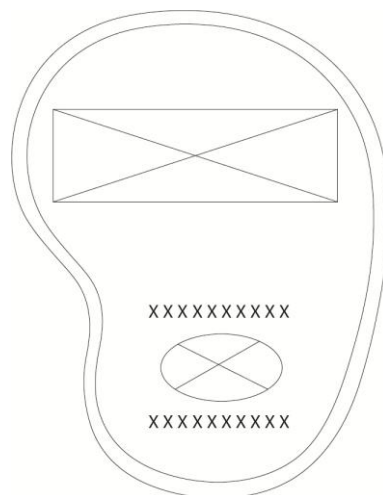
a. Boceto burdo

Figura N° 3.67. Bosquejo del pad mouse



b. Boceto semiterminado

Figura N° 3.68. Pad mouse semiterminado



c. Boceto terminado

Figura N° 3.69. Pad mouse final



3.5.3. Fase de prueba y aplicación

Para determinar el adecuado funcionamiento del Cd interactivo se llevaron a cabo tres pruebas, con el propósito de simular situaciones reales en las cuales se puede emplear la presentación multimedia, en primer lugar un adulto usando el producto interactivo (en este caso un docente) y en segundo lugar el mismo manejando conjunto con los niños, en esta primera instancia se obtuvieron los siguientes resultados.

3.5.3.1. Test aplicado al adulto (docente)

CUESTIONARIO

NAVEGACIÓN	SI	NO
¿Puede ver en la portada y en las demás páginas, la forma en que se navega por el sitio? ¿Se distingue fácilmente?	x	
¿La velocidad de reproducción del Cd es suficiente como para desplazarse de manera cómoda dentro del mismo y entender la información?	x	

CONTENIDO	SI	NO
¿Es fácil distinguir los botones de acceso?	x	
¿Le parece adecuada la selección de contenidos utilizada en el producto interactivo?	x	
¿Los textos utilizados en los contenidos de los enlaces son suficientemente descriptivos para entender los juegos?	x	

GRÁFICOS	SI	NO
¿Le pareció adecuada la forma en que se muestran las imágenes en el producto? ¿Son nítidas? ¿Son adecuadas para representar el contenido?	x	
¿Considera usted que la gráfica multimedia es equilibrada? (la información e imágenes no saturan el espacio gráfico)	x	

UTILIDAD	SI	NO
¿Tras una primera mirada al contenido del Cd, le queda claro cuál es el objetivo del mismo?	x	
¿Cree que los contenidos y servicios que se ofrecen en este Cd son de utilidad?	x	

3.5.3.2. Resultados obtenidos mediante observación en el momento de que el adulto (docente) usa el producto conjunto con los niños

CUESTIONARIO

1.- EXCELENTE; 2.- BUENA; 3.- REGULAR; 4.- MALA

TEST DE USABILIDAD	1	2	3	4
El nivel de la navegación de los usuarios a través del producto interactivo cuando lo usan por primera vez es:		x		
El tiempo que tarda el usuario en llevar a cabo una tarea una vez aprendido el funcionamiento del producto es:	x			
El nivel de destreza en la navegación demostrado por el usuario al utilizar el producto luego de un tiempo sin hacerlo es:	x			
En qué nivel resulta agradable usar el diseño del producto (tipografía, cromática, imágenes):	x			
El interés que muestra el niño por el contenido del Cd es:	x			
La capacidad de resolver problemas de navegación por parte del usuario es:		x		

En segunda instancia se aplico el producto interactivo a un focus group conformado por 7 niños entre las edad de 8 a 12 años, con el propósito de que estos utilicen el producto como medio de investigación para el aprendizaje de los juegos tradicionales, ante el cual se obtuvieron los siguientes resultados:

3.5.3.3. Prueba aplicada al Focus Group

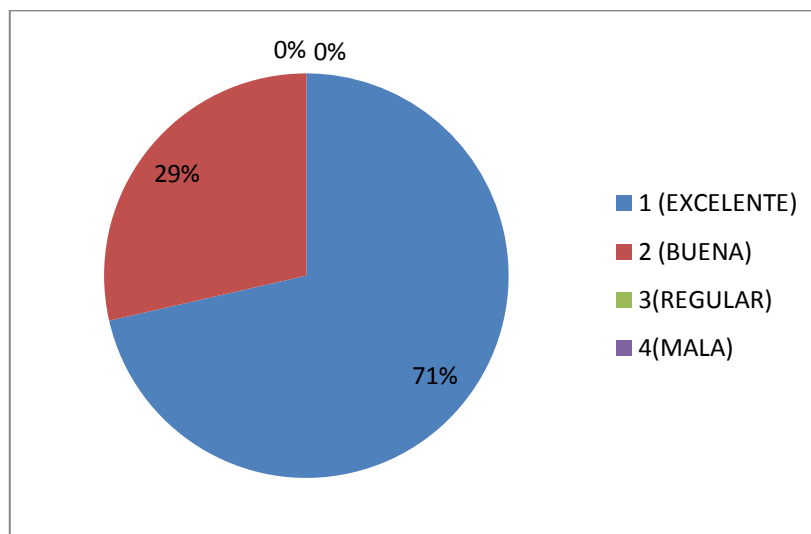
3.5.3.3.1. Pregunta N°1

El nivel de la navegación de los usuarios a través del producto interactivo cuando lo usan por primera vez es:

Tabla N° 3.5.3.3.1. Pregunta 1 de la Prueba de usabilidad

Opción	1(EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	5	2	0	0

Grafico N° 3.5.3.3.1. Pregunta 1 de la Prueba de usabilidad



3.5.3.3.2. Pregunta N°2

El tiempo que tarda el usuario en llevar a cabo una tarea una vez aprendido el funcionamiento del producto es:

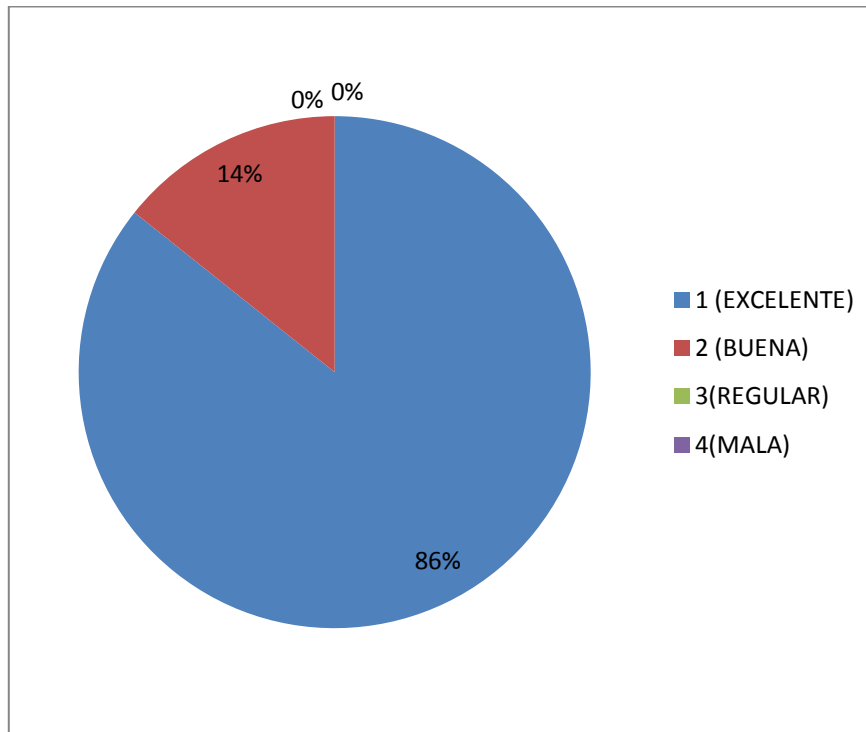
Tabla N° 3.5.3.3.2. Pregunta 2 de la Prueba de usabilidad

Opción	1 (EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	6	1	0	0

Fuente: Prueba aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 3.5.3.3.2. Pregunta 2 de la Prueba de usabilidad



3.5.3.3.3. Pregunta N°3

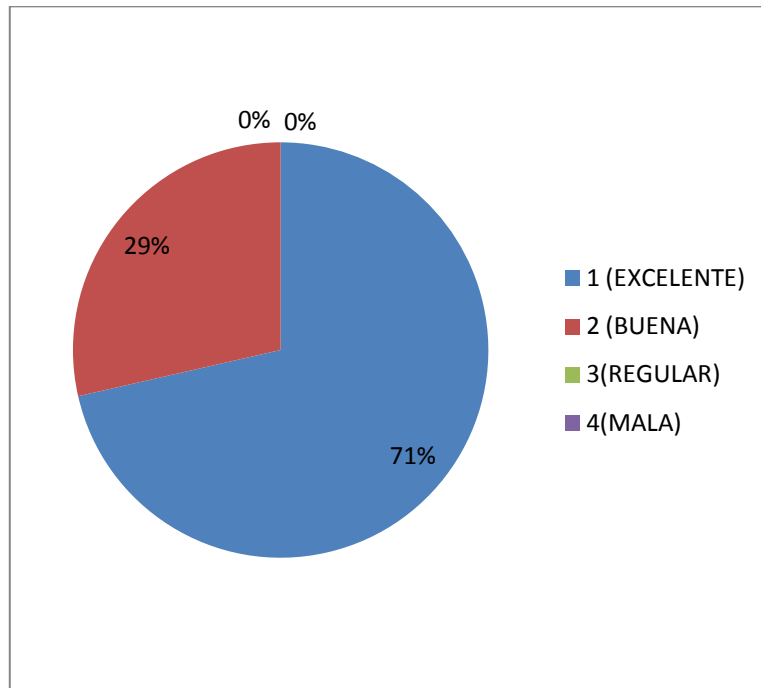
El nivel de destreza en la navegación demostrado por el usuario al utilizar el producto luego de un tiempo sin hacerlo es:

Tabla N° 3.5.3.3.3. Pregunta 3 de la Prueba de usabilidad

Opción	1 (EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	5	2	0	0

Fuente: Prueba aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"
Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 3.5.3.2. Tabla N° 3.5.3.3.3. Pregunta 3 de la Prueba de usabilidad



3.5.3.3.4. Pregunta N°4

En qué nivel resulta agradable usar el diseño del producto (tipografía, cromática, imágenes):

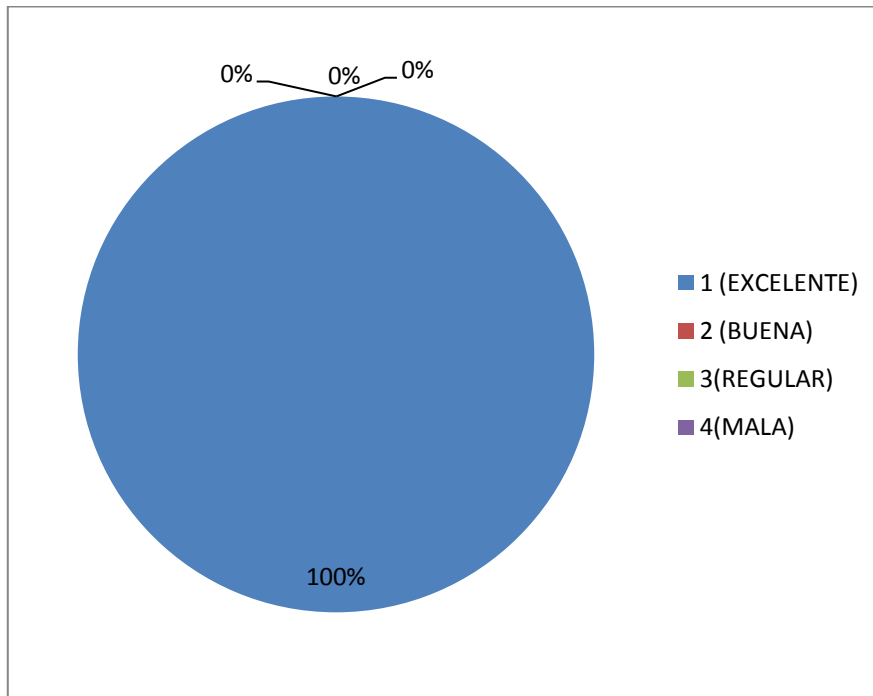
Tabla N° 3.5.3.3.4. Pregunta 4 de la Prueba de usabilidad

Opción	1 (EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	7	0	0	0

Fuente: Prueba aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 3.5.3.3.4. Pregunta 4 de la Prueba de usabilidad



3.5.3.3.5. Pregunta N°5

El interés que muestra el niño por el contenido del cd es:

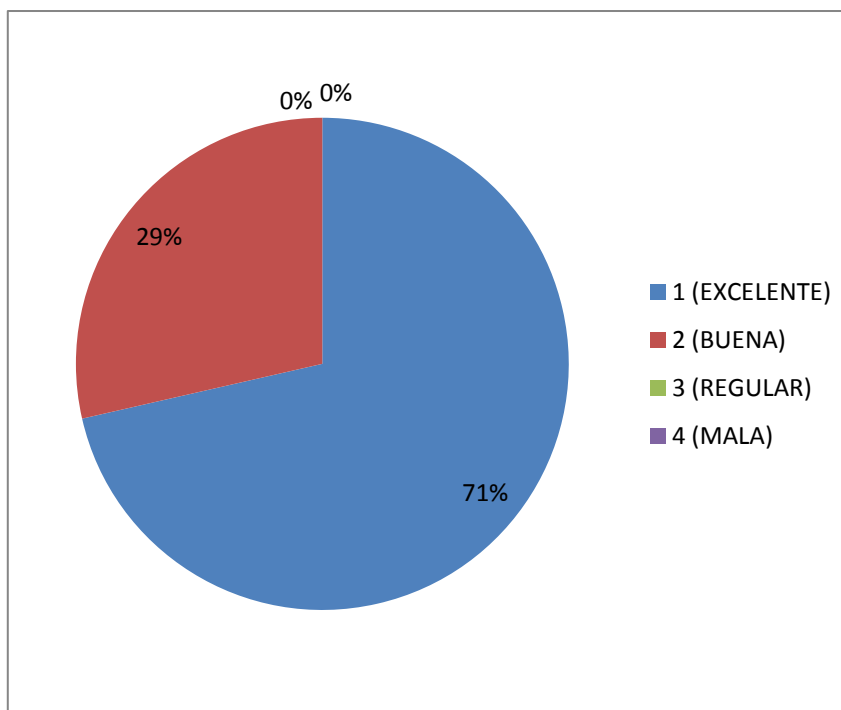
Tabla N° 3.5.3.3.5. Pregunta 5 de la Prueba de usabilidad

Opción	1 (EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	5	2	0	0

Fuente: Prueba aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 3.5.3.3.5. Pregunta 5 de la Prueba de usabilidad



3.5.3.3.6. Pregunta N°6

La capacidad de resolver problemas de navegación por parte del usuario es:

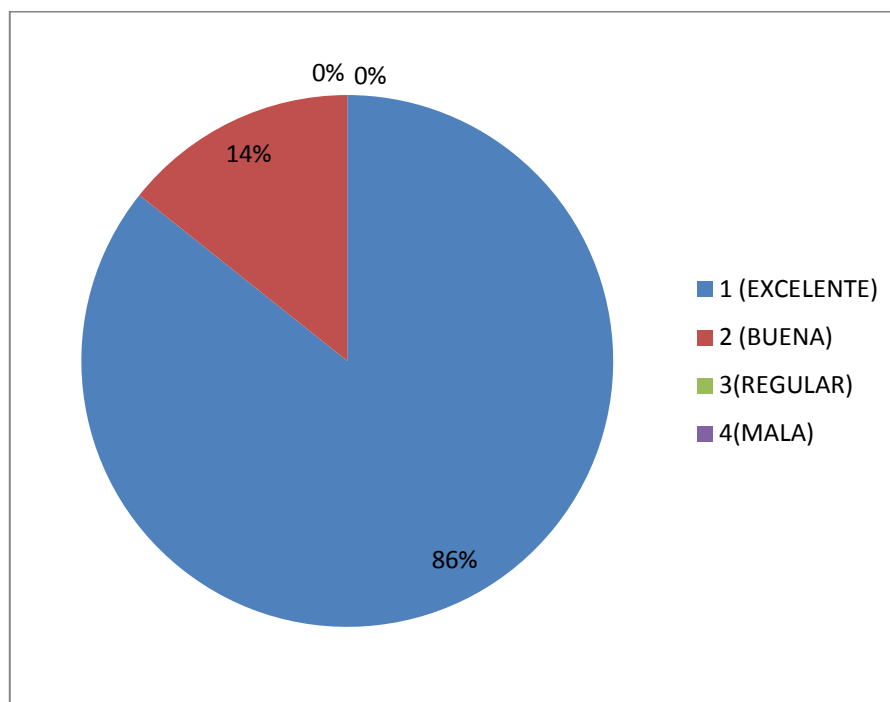
Tabla N° 3.5.3.3.6. Pregunta 6 de la Prueba de usabilidad

Opción	1 (EXCELENTE)	2 (BUENA)	3 (REGULAR)	4 (MALA)
Frecuencia	6	1	0	0

Fuente: Prueba aplicada a los niños(as) de 8 a 12 años de la Escuela Fiscal "Club Rotario"

Realizado por: Equipo de Investigación

Grafico N° 3.5.3.3.6. Pregunta 6 de la Prueba de usabilidad



Tomando en cuenta los resultados obtenidos y lo anteriormente dicho podemos determinar que el producto está creado acorde a las necesidades de los usuarios, algunas de las características que ayudaron al mejor funcionamiento del Cd son; en primera instancia, el nivel de interactividad que se aplico al producto no limita a los niños (as) en la forma de navegación, la diagramación les permitió entender de manera breve el modo de uso, los sonidos e imágenes fortalecieron la interactividad con el usuario, a su vez la capacidad de recordar el manejo e incentivan a la lectura de la información, el tiempo de espera en cada proceso de la información no limita la navegación at través del mismos, todo esto permitió la aceptación del producto por parte del target que en especial son los niños.

CONCLUSIONES

- El Cd interactivo ha fortalecido el conocimiento en los niños(as) de la Escuela “Club Rotario” en torno a lo que son los juegos tradicionales y su importancia de practicarlos.
- Contar con un medio didáctico a permitido a los niños tener un medio de investigación y aprendizaje entorno a lo es la identidad cultural a través de los juegos tradicionales.
- El proyecto de manera directa ha incentivado el compromiso tanto en los niños por seguir manteniendo nuestras costumbres ancestrales.
- Fortalecer la autoestima y mejorar el ritmo de sociabilidad entre niños(as).

RECOMENDACIONES

- Promover la aplicación de dicho proyecto en los centros de educación primaria y en las instancias de dirección.
- Incluir en el pensum académico de los centros educativos primarios la materia de identidad cultural, esto permitirá fortalecer nuestros valores y analizar los diversos arquetipos en torno al tema.
- .Dar seguimiento al presente tema y profundizarlo en su estudio, para que se sigan desarrollando productos con el propósito de fortalecer la identidad cultura.
- Realizar la permanente actualización multimedia del producto interactivo tomando en cuenta el avance tecnológico para que se encuentre acorde con el proceso de la tecnología.

BIBLIOGRAFÍA

Bibliografía Consultada

- BLITZ, Bruce.; El dibujo del comic a tu alcance, Madrid, 2000.
- HELLER, Eva.; Psicología del color, Editorial Gustavo Gili; Primera Edición, Barcelona – España, 2008.
- HALL, Andrew.; Ilustración; Primera Edición; Editorial Blume, Barcelona-España, 2011.
- BIERUT, Michael; HELFAND, Jessica; HELLER, Steven; POYNOR, Rick; Fundamentos del Diseño Gráfico; Primera Edición, Ediciones Infinito, Argentina, 2001.
- COSTA, Joan.; La forma de las ideas; Primera Edición, Gráfic. Granollers, Barcelona-España, 2008.
- BRIDGEWATER, Peter.; Introducción al Diseño; Primera Edición, Editorial Trillas, México, 1992.
- AMBROSE, Gavin.; HARRIS, Paul.; Manual de producción, guía de diseñadores gráficos; Primera Edición, Editorial Paramón, Barcelona–España, 2008.
- FRANCISCO, Leiva.; “Nociones de Metodología de Investigación Científica”; Segunda Edición, Editorial Tipoffset “Ortiz”, Quito-Ecuador, 1980.

- FUENTES, Alfredo.; “Quito Tradiciones”; Primera Edición, Editorial Abya-Yala; Quito-Ecuador, 1999.
- BRAVO, Bolívar.; “Quito Monumental y Pintoresco”; Segunda Edición, Editorial Universitaria, Quito-Ecuador, 1965.
- MANTILLA, Oswaldo.; “Juegos de Antaño”; Quito-Ecuador, 1993.
- GUERRERO, Josefina.; Monografía de Grado “Las actividades lúdicas en la ciudad de Latacunga”; Colegio Nacional Saquisilí, 2000-2001.
- RIQUELME, Ingrid.; “Desarrollo de Proyectos Interactivos”; Edición Londres.
- MANJARREZ DE LA VEGA, Juan.; “Técnicas de Multimedia y Audiovisuales”; Edición Londres.

Bibliografía Citada

- 1.- SHARDISON, Carlos.; Fundamentos del Diseño Gráfico; Tercera Edición, Editorial Estif, Francia, 2004.
- 2.- REINOSO, Nelson.; Diseño Gráfico Publicitario; Segunda Edición, Gráficas Iberia, Quito, 2003.
- 3.- FERNÁNDEZ, Joaquín.; Tesis Doctoral “Herramientas y Métodos para la Producción Multimedia”; Barcelona, 2005.

- 4.-** DABNER, David.; Diseño gráfico; Primera Edición, Editorial Blume, S.A., 2005.
- 5.-** TIMOTHY, Samara.; Diseñar con o sin retícula; Primera Edición, Editorial Gustavo Gili. SL, Barcelona, 2004.
- 6.-** DALLEY, Terence.; Guía completa de ilustración y diseño; Segunda Edición, Blume ediciones, Madrid, 1981.
- 7.-** DALY, Tim., Enciclopedia de Fotografía Digital, Edición Universidad de Londres, 2004.
- 8.-** ÁLVAREZ, Dalia.; Introducción a la Tipografía; Edición Universidad de Londres.
- 9.-** MORENO, Victor.; “Psicología del color y la forma; Edición Universidad de Londres..
- 10.-** COSME, Rocchio; “Producción Multimedia, Universidad Nacional de Tucumán, 2004.
- 11.-** GONZALES, Carina; Creación de Presentaciones Multimedia; Edición Universidad de Londres, 2004.
- 12.-** ESMERALDA Ma., SÁNCHEZ Ma. “Los Juegos Populares y Tradicionales de Ayer y Hoy”, Revista digital “Revista digital Investigación y Educación”, Vol. II, Numero 25.

Bibliografía Virtual

- Percepciones condicionamientos y teorías. <http://rincóndelvago.com.html>
- Principios del diseño gráfico. <http://foroalfa.org/articulos/diez>.
- Técnicas, recursos y consejos sobre el diseño gráfico. <http://WebUsable.com>
- El color tipográfico. <http://www.fotonostra.com/grafico/colortipografico.html>
- Identidad Cultural. <http://etimologías.dechile.net/?identidad>
- Significado e importancia de la tradición. <http://definicion.de/tradicion/>
- Que es el juego. <http://ec.globedia.com/teoria-juego-concepto>
- Historia de los juegos tradicionales Ecuatorianos.
<http://sepiensa.org.mx/contenidos/2004/irene/brevehistoria/breve.html>

Anexos