



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI**  
**FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN**  
**CARRERA INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN**

**DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A  
CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO  
DURANTE EL PERÍODO OCTUBRE 2016 – AGOSTO 2017**

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

Autores:

Pallo Valverde, Nelly Margoth

Vásquez Quimbita, Bolívar Andrés

Tutor:

Realpe Castillo, Jeanette Rossana

Latacunga – Ecuador

Agosto - 2017

## DECLARACIÓN DE AUTORÍA

“Nosotros, Pallo Valverde Nelly Margoth y Vásconez Quimbita Bolívar Andrés declaramos ser los autores del presente proyecto de investigación: **“DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”**, siendo Msc. Jeanette Rossana Realpe Castillo tutora del presente trabajo; y eximo expresamente a la Universidad Técnica de Cotopaxi y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones legales.

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

F. \_\_\_\_\_

**Nombres y Apellidos:** Pallo Valverde

Nelly Margoth

**CC:** 050348551-8

F. \_\_\_\_\_

**Nombres y Apellidos:** Vásconez

Quimbita Bolívar Andrés

**CC:** 050344366-5

## AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN

En calidad de Tutor del Trabajo de Investigación sobre el título:

**“DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”**, de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado, considero que dicho Informe Investigativo cumple con los requerimientos metodológicos y aportes científico-técnicos suficientes para ser sometidos a la evaluación del Tribunal de Validación de Proyecto que el **Consejo Directivo** de la Universidad Técnica de Cotopaxi designe, para su correspondiente estudio y calificación.

Latacunga, agosto, 2017

El Tutor.

F. \_\_\_\_\_

**Nombres y Apellidos:** Msc. Jeanette

Rossana Realpe Castillo

**CC:** 171656933-8

## APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN

En calidad de Tribunal de Lectores, aprueban el presente Informe de Investigación de acuerdo a las disposiciones reglamentarias emitidas por la Universidad Técnica de Cotopaxi, y por la Facultad de Ciencias Humanas y de Educación; por cuanto, los postulantes: Pallo Valverde Nelly Margoth y Vásconez Quimbita Bolívar Andrés, con el título de Proyecto de Investigación: “**DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO**”, han considerado las recomendaciones emitidas oportunamente y reúne los méritos suficientes para ser sometido al acto de Sustentación de Proyecto.

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

Latacunga, agosto, 2017

Para constancia firman:

F. \_\_\_\_\_

**Lector 1 (Presidente)**

**Nombre:** Mike Aguilar

**CC:** 070434676-6

F. \_\_\_\_\_

**Lector 2**

**Nombre:** Carlos Chasiluisa

**CC:** 050268482-2

F. \_\_\_\_\_

**Lector 3**

**Nombre:** Alexander Lascano

**CC:** 050262202-0

## **AGRADECIMIENTO**

A Dios por permitirnos estar con vida y poder lograr los objetivos planeados en la carrera estudiantil.

Un profundo agradecimiento a la Universidad Técnica de Cotopaxi, Facultad de Ciencias Humanas y Educación, Carrera de Diseño Gráfico, por habernos abierto las puertas y brindando la oportunidad de prepararnos en sus aulas.

De manera muy especial a la Msc. Jeanette Rossana Realpe quien supo guiarnos incondicionalmente y asesorarnos correctamente; ya que sin su asesoría no hubiese sido posible la realización de este trabajo de investigación.

A la Unidad Educativa Ana Páez de manera muy especial a la Lic. Ivonne Arroyo, por la facilidad prestada para esta investigación. Y finalmente a todas aquellas personas que de alguna manera contribuyeron con sus conocimientos sabios para finalizar este trabajo.

Nelly Margoth Pallo Valverde  
Bolívar Andrés Vásconez Quimbita

## **DEDICATORIA**

Con profundo amor, quiero dedicar este proyecto a mis padres, María Josefina Valverde Vega y Anselmo Pallo Tucumbi, y mis hermanas, quienes fueron pilar fundamental en mi vida, por todo el apoyo, consejos, hicieron posible que haya culminado con éxito mi carrera. Su tenacidad y lucha insaciable ha hecho de ellos el gran ejemplo a seguir en mi familia. A mi Sobrino Elvis David Pallo Pallo y a mi gran amor por su apoyo incondicional quienes me dieron ánimos y fueron mi soporte en mis momentos de cansancio y mi vida estudiantil. Agradecer a toda mi familia por haber fomentado en mí el deseo de superación y el anhelo de progreso en mi vida cotidiana, espero contar siempre con su apoyo sincero e incondicional.

**Nelly Margot Pallo Valverde**

Concluyendo la trayectoria de mi vida estudiantil, me invade la dicha porque todo el sacrificio empieza a dar frutos, sencillamente dedico este trabajo a todas las personas que me apoyaron financiera y emocionalmente, como lo fueron mis padres y con profundo amor a mi abuelita DORILA MORENO CULQUI, que fue la guía de mi vida, empezando desde la infancia hasta estas instancias.

**Bolívar Andrés Vásconez Quimbita**

**TÍTULO: “DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”,**

**Autores:** Pallo Valverde Nelly Margoth

Vásconez Quimbita Bolívar Andrés

**RESUMEN**

El presente trabajo investigativo tiene como finalidad transmitir a los niños de 4to Año de educación Básica información sobre el sistema de correos del Tahuantinsuyo. La Unidad Educativa Ana Páez es una Institución que carece de información sobre el sistema de correos del Tahuantinsuyo. Debido a esta carencia de información se realizó una investigación profunda que permitió consolidar un material lúdico tomando los rasgos más importantes de este sistema de comunicación ancestral.

En primer lugar se utilizaron una encuesta a la Educadora Ivonne Arroyo. Posteriormente se realizó una clase demostrativa con los niños de 4to Año de Educación Básica; ya que su conocimiento es indispensable para el desarrollo del proyecto.

Con la realización del material lúdico se logró difundir en los niños un conocimiento más amplio sobre el sistema de correos del Tahuantinsuyo y la vivencia del chasqui, comprobando que por medio de un instrumento lúdico y la metodología de la gamificación, se puede transmitir información de una manera educativa y que el sistema de comunicación ancestral quede plasmado y perdure en el tiempo su significado.

**Palabras Claves:** Sistema de correo, Tahuantinsuyo, implementar, material lúdico, difundir, Chasqui, Gamificación, Ancestral.

**TOPIC: “GRAFHC DISIGN APPLIED A LEISURE TEACHING AIDS IN ORDER TO MAKE THE DELIVERY SYSTEM OF TAHUANTINSUYO KNOW”**

**Autors:** Pallo Valverde Nelly Margoth

Vásconez Quimbita Bolívar Andrés

**ABSTRACT**

The present research has as a goal to transmit 4th grade of primary education kids information about the delivery system of Tahuantinsuyo. Ana Paez School is an institution, which have not information about the delivery system of Tahuantinsuyo. For this reason, a research was carried out, it allowed to consolidate a playful material taking the most important features of this system of ancestral communication. Firstly, some surveys have been taken to Ivonne Arroyo who is a teacher in the institution, then a demonstrative class was realized to 4th grade of primary education kids because is important that they know about that for the development of the project. Finally, with the playful material that was applied researchers achieved to spread to children a strong knowledge about the delivery system of Tahuantinsuyo and the experience of Chasqui, Checking that through of a playful teaching aids the gamificación methodology it can to transmit information in an educative way, so the system of ancestral communication will be captured and its meaning will endure in time.

**Keywords:** Delivery system, Tahuantinsuyo, playful teaching aids, spread, Chasqui, Gamificación, and Ancestral

## **AVAL DE TRADUCCIÓN**

En calidad de Docente de Inglés del Centro de Idiomas de la Universidad técnica de Cotopaxi; en forma legal CERTIFICO que : La traducción del resumen al idioma Ingles Presentado por los señores estudiantes Egresados de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado: **PALLO VALVERDE NELLY MARGOTH Y VÁSCONEZ QUIMBITA BOLÍVAR ANDRÉS**, Cuyo Título de Proyecto de Investigación es: **“DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”**, lo realizo bajo mi supervisión y cumple con correcta estructura gramatical del Idioma.

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

Latacunga, agosto, 2017

Atentamente,

---

Lic. Nelson W. Guagchinga Ch

**DOCENTE CENTRO CULTURAL DE IDIOMAS**

**CC: 050324641-5**

## INDICE

DECLARACIÓN DE AUTORÍA.....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	iv
AGRADECIMIENTO.....	v
DEDICATORIA .....	vi
RESUMEN.....	vii
ABSTRACT.....	viii
AVAL DE TRADUCCIÓN .....	ix
1. INFORMACIÓN GENERAL.....	1
2. RESUMEN DEL PROYECTO.....	3
3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO.....	4
4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO.....	6
4.1. BENEFICIARIOS DIRECTOS .....	6
4.2 BENEFICIARIOS INDIRECTOS .....	6
5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:.....	7
6. OBJETIVOS: .....	9
GENERAL .....	9
ESPECÍFICOS .....	9
7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACIÓN A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS.....	9
8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA.....	12
8.1 Gamificación.....	12
8.3 Diagramación .....	18
8.4 Ilustración.....	18
8.5 Material Lúdico.....	19
8.6 Tipos de juegos .....	20
8.7 El Tahuantinsuyo .....	21
8.8 Los caminos del Inca.....	23
8.9 Ejercito, víveres, correo y chasquis.....	24
8.10 Los Chasquis .....	24
9. PREGUNTAS CIENTIFICAS .....	27
10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL: .....	28

11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:.....	30
11.1.1 Conclusión.....	37
12.1 Presentación del tema.....	49
12.2 Conceptualización .....	49
12.3 Bocetaje.....	50
12.4 Vectorización .....	50
12.5 Colorizado.....	50
12.6 Iluminación .....	51
12.7 Creación de la Marca.....	51
13. IMPACTOS.....	51
13.1 Impacto Cultural.....	51
14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO:.....	51
15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES .....	54
15.1 Conclusiones .....	54
15.2 Recomendaciones.....	55
17. ANEXOS.....	56
16. BIBLIOGRAFIA.....	66

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla N°1 Beneficiarios Directos .....	6
TABLA N°2 Beneficiarios Indirectos.....	6
TABLA N°3 Beneficiarios Indirectos.....	6
TABLA N°4 Actividades Y Sistema De Tareas En Relación A Los Objetivos Planteados .....	9
TABLA N°5 Matriz de Análisis De Material Lúdico .....	31
TABLA N°6 Formulario de planificación .....	45
TABLA N°7 Matriz de Análisis De Material Lúdico .....	51

## ÍNDICE DE FOTOGRAFÍA

DECLARACIÓN DE AUTORÍA .....	ii
AVAL DEL TUTOR DE PROYECTO DE INVESTIGACIÓN .....	iii
APROBACIÓN DEL TRIBUNAL DE TITULACIÓN .....	iv
FOTOGRAFÍA N°1 Parque Metropolitano del Sur.....	38
FOTOGRAFÍA N°2 Parque Metropolitano del Sur.....	38
FOTOGRAFÍA N°3 Parque Metropolitano del Sur.....	39
FOTOGRAFÍA N°4 Parque Metropolitano del Sur.....	39
TABLA N°6 Formulario de planificación .....	45
FOTOGRAFÍA N°5 Clase demostrativa.....	48
FOTOGRAFÍA N°6 Clase demostrativa.....	48
FOTOGRAFÍA N°7 Clase demostrativa.....	48
FOTOGRAFÍA N°8 Clase demostrativa.....	49

## ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO N°1 .....	56
ANEXO N°2 Bocetos (Cacique).....	57
ANEXO N°2 Bocetos (Cacique).....	57
ANEXO N°2 Bocetos (Personajes).....	58
ANEXO N°2 Bocetos (Personajes).....	58
ANEXO N°3 Vectorización .....	59
ANEXO N°3 Vectorización .....	59
ANEXO N°4 Colorización.....	60
ANEXO N°4 Colorización.....	60
ANEXO N°5 Ilustración .....	61
ANEXO N°5 Ilustración .....	61
ANEXO N°6 Creación de la Marca .....	62
ANEXO N°6 Creación de la Marca .....	62

## **1. INFORMACIÓN GENERAL**

### **Título del Proyecto:**

“DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”

**Fecha de inicio:** octubre 2016

**Fecha de finalización:** octubre 2017

### **Lugar de ejecución:**

Barrió San Felipe, Parroquia Eloy Alfaro, Cantón Latacunga, Provincia Cotopaxi, Zona 3, Unidad Educativa Ana Páez.

### **Unidad Académica que auspicia**

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

### **Carrera que auspicia:**

CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO COMPUTARIZADO

### **Equipo de Trabajo:**

#### **Tutora:**

Jeanette Rossana Realpe Castillo

#### **Integrantes:**

Nelly Margoth Pallo Valverde

Bolívar Andrés Vásconez Quimbita

**Área de Conocimiento:**

Área: Humanidades y Artes

Subárea: 21 Artes

**Línea de investigación:**

TECNOLOGÍAS DE LA INFORMACIÓN Y COMUNICACIÓN, Y DISEÑO GRÁFICO

**Sub líneas de investigación de la Carrera:**

DISEÑO APLICADO A INVESTIGACIÓN Y GESTIÓN HISTÓRICA-CULTURAL

## **2. RESUMEN DEL PROYECTO**

Esta investigación hace referencia al sistema de correo del Tahuantinsuyo en donde a través del, **“DISEÑO GRÁFICO APLICADO A MATERIAL LÚDICO PARA DAR A CONOCER EL SISTEMA DE CORREO DEL TAHUANTINSUYO”**, se dará a conocer “el sistema comunicacional del imperio Inca, haciendo énfasis al recorrido de los chasquis por los andes Ecuatorianos”, con la finalidad de transmitir conocimientos culturales a los niños del cuarto año de educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez.

Hace tiempo, en el Imperio Inca, el sistema de correo del Tahuantinsuyo era un método bien organizado que servía para comunicarse entre sí, los personajes más significativos de esta organización fueron los chasquis, ya que ellos se encargaban de memorizar, llevar y traer mensajes, así como encomiendas de distintos lugares del Imperio.

En el siglo XXI existe un desconocimiento de la comunicación y las actividades que realizaban los chasquis, el cual se ha visto afectado por los cambios territoriales así como el avance tecnológico a través del tiempo, por tal razón el citado proyecto tiene por objeto diseñar un material lúdico tipo pizarra, con el propósito de dar a conocer de una manera gamificada el sistema de correo del Tahuantinsuyo a los niños 4to Año de educación Básica.

En el referido proyecto se utilizaron técnicas como la entrevista a la educadora de la Unidad Educativa “Ana Páez”, así como la exposición de una clase demostrativa al grupo de estudiantes del Cuarto año, en donde se determinó la acogida que tendrá este material Lúdico, así como un respaldo garantizado para realizar este proyecto.

Con la realización de este material lúdico tipo pizarra, se empleó el método de gamificación para crear un espacio de sociabilización, donde se genere el aprendizaje a través de la participación de los beneficiarios directos que son los niños de cuarto año de Educación Básica, los mismos que obtendrán un conocimiento más amplio sobre este sistema de comunicación ancestral, comprobando que por medio de un instrumento lúdico se puede transmitir información de una manera educativa y entretenida.

### 3. JUSTIFICACIÓN DEL PROYECTO

Con el paso de los años se ha notado un indudable cambio en la comunicación, pues gracias a la tecnología se puede interactuar desde distintos lugares con una o varias personas a la vez, generando un beneficio social que facilita la transmisión de información o mensajes.

(Aguirre, 2014). Menciona que los avances tecnológicos son cada vez más rápidos, la mayoría de aparatos y aplicaciones son diseñados para facilitarnos la comunicación entre nosotros. Por lo tanto gracias a las tecnologías y sus avances se está perdiendo el contacto personal, se ha dejado de experimentar sensaciones y sentimientos al momento de comunicarse, porque ésta va en decadencia, cada vez es más escasa.

Sin embargo, el uso generalizado de las Nuevas Tecnologías de Información y Comunicación (TIC's) ha dejado obsoletos los modelos de comunicación que se utilizaban en el pasado, para enviar y recibir mensajes o encomiendas se emplearon telegramas, cartas e incluso como es el caso de las civilizaciones precolombinas- mensajes verbales memorizados en donde jóvenes mensajeros, denominados chasquis, hacían de su propio cuerpo, su presencia y su voz, un efectivo medio de comunicación; dicho esto, se habla de una depreciación de los sistemas de comunicación antepasados tanto desde la cultura occidental como de Sudamérica y Ecuador .

En tiempos de dominación del Imperio Inca el cual, por tener un territorio extenso bajo el nombre del Tahuantinsuyo necesitaba notificar, enviar mensajes y comunicarse entre sí para mantener su Gobierno, creó un sistema de postas en el que (Lumbreras, 2003) menciona. “Para interactuar se necesitó del trabajo de jóvenes preparados físicamente desde su infancia, para asumir el papel de intermediarios encargados de llevar mensajes u objetos por varios kilómetros desplazándose a carrera”. Por lo tanto estos jóvenes preparados tenían destinado un territorio a recorrer y así mostrar su eficiencia y eficacia en la entrega de las encomiendas.

(Picchu, 2015). Manifiesta “Gracias al sistema de correos del Tahuantinsuyo y de su manera creativa de comunicarse es que su imperio duró alrededor de cien años en su totalidad”. Mientras tanto (Freile, 1980). Nos relata que “En el Ecuador duró alrededor de 90 años”. Entonces Ecuador fue parte de aquel sistema ancestral de transmisión de información, es por eso que representa una motivación para elaborar este proyecto, pues con ello se aspira

rememorar el estilo de vida, y estrategias de comunicación utilizadas en el Tahuantinsuyo, mediante un modelo gamificado que incentive a recuperar la memoria histórica del recorrido de los chasquis por territorio ecuatoriano, y plasmarlo a través de material lúdico.

Debido a que es indispensable generar procesos de recuperación de la memoria histórica ancestral del Ecuador desde tempranas edades, se ha designado como beneficiarios de este proyecto a los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Ana Páez; de tal manera el diseño gráfico aplicado a material lúdico permitirá gamificar; (Picchu, 2015). Menciona que “la enseñanza de la historia precolombina ecuatoriana, para enriquecer los procesos de enseñanza y potenciar los resultados de aprendizaje en los estudiantes”.

#### 4. BENEFICIARIOS DEL PROYECTO

Este proyecto se desarrollará en la Unidad Educativa Ana Páez en el sector de San Felipe en la cual participaran:

##### 4.1. BENEFICIARIOS DIRECTOS

- Estudiantes de la Unidad Educativa Ana Páez

**Tabla N°1** Beneficiarios Directos

TOTAL ESTUDIANTES UNIDAD EDUCATIVA ANA PÁEZ	NIÑAS	NIÑOS	TOTAL
	581	457	1038

**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

##### 4.2 BENEFICIARIOS INDIRECTOS

- Docentes de la Unidad Educativa Ana Páez

**TABLA N°2** Beneficiarios Indirectos

TOTAL DOCENTES UNIDAD EDUCATIVA ANA PÁEZ	HOMBRES	MUJERES	TOTAL
AÑO LECTIVO 2016-2017	35	28	63

**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

- Personal Administrativo de la Unidad Educativa Ana Páez

**TABLA N°3** Beneficiarios Indirectos

SERVIDORES Y TRABAJADORES	5
------------------------------	---

**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

## **5. EL PROBLEMA DE INVESTIGACIÓN:**

En el siglo XXI se ha denominado a esta época la sociedad de la información, existe innovación tecnológica la misma que ha permitido expandir las fronteras del conocimiento y la información entre naciones; a nivel global se ha estandarizado un sistema de comunicación mediante el uso de ordenadores y smartphones, un conjunto de herramientas funcionales que ayudan a la sociedad con sus tareas diarias.

Sin embargo la facilidad de transmisión de información poco a poco ha modificado la conducta en las personas, quienes han adquirido un comportamiento globalizado en donde sus gustos, preferencias y actitudes se estandarizan a nivel mundial, ofuscando las formas particulares de comunicación de cada grupo cultural, y Sudamérica no es la excepción pues su manera de acoplarse a esta tecnología ha sido definitiva y sin oposiciones, lo que ha contribuido a acentuar el colonialismo ideológico impregnado en un modelo unificado de vivir, (Torregroza, 2014) nos manifiesta que “en los países Latinoamericanos que representan una amplitud de culturas y pueblos, lleva a pensar en una desvalorización de lo autóctono comunicacionalmente hablando”.

Uno de los legados más importantes que dejó la civilización ancestral en su historia de expansión entre los países Latinoamericanos fue la lucha y la resistencia, además de su manera creativa de edificar, producir y comunicar; esta última característica de su vivencia fue fundamental en tiempos en los que no existía ningún medio de transporte que permitiese a las personas interactuar a distancia.

Muy importante fue la comunicación en aquellos tiempos. Debido a la expansión de su territorio, inventaron una forma específica de comunicación que dependía de personas y su preparación física. (Picchu, 2015). “los chasquis fueron mensajeros preparados desde su infancia para recorrer varios kilómetros del Tahuantinsuyo haciendo postas o paradas en diferentes puntos”.

Ecuador siendo un país amplio culturalmente hablando, tomaba parte en el recorrido de los chasquis con tambos muy importantes en las ciudades de Loja, Cuenca, Riobamba, Ambato, Quito e Imbabura, sin embargo esta forma de comunicación ancestral ha sido desvalorizada, en primer término por efectos de la conquista y posterior colonización, y en la actualidad por

la irrupción de los mass-media, la globalización, y las Nuevas Tecnologías de información y Comunicación.

De modo que se ha determinado que el problema que se abordará es la necesidad de preservar la memoria histórica ancestral del pueblo ecuatoriano, enfocada en la recuperación simbólica del sistema de correos del Tahuantinsuyo, a través del diseño gráfico de material lúdico dirigido a niños y niñas de 8 a 10 años.

La problemática existente en la Unidad Educativa Páez es que carece de un material lúdico para fortalecer la identidad ancestral, además la poca enseñanza textual del sistema de correos del Tahuantinsuyo ha generado un desconocimiento parcial que va en contra del plan del buen vivir período 2013-2017 y específicamente en oposición al objetivo 5 el cual hace referencia a “Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad”. La secuencialidad de este objetivo es la política 5.5 que menciona, “Garantizar a la población el ejercicio del derecho a la comunicación libre, intercultural, incluyente, responsable, diversa y participativa” priorizando el lineamiento 3 que hace énfasis en, “Promover esfuerzos interinstitucionales para la producción y la oferta de contenidos educativos con pertinencia cultural, en el marco de la corresponsabilidad educativa de los medios de comunicación públicos y privados”. Por tal razón se toma como referencia este objetivo, política, y lineamiento como punto de partida para implementar un material lúdico que dé a conocer el sistema de correo del Tahuantinsuyo.

**Pregunta de investigación:**

¿Cuál es el material lúdico idóneo para dar a conocer el sistema de correos del Tahuantinsuyo a niños y niñas de 8 a 10 años?

## 6. OBJETIVOS:

### GENERAL

Determinar un material lúdico aplicando varios conceptos de diseño gráfico para dar a conocer el sistema de correo del Tahuantinsuyo a los estudiantes de 8 a 10 años de la Unidad Educativa Ana Páez, ubicada en la ciudad de Latacunga.

### ESPECÍFICOS

1. Investigar los conceptos sobre el sistema de correo del Tahuantinsuyo para determinar las temáticas principales que abordará el material lúdico propuesto.
2. Indagar sobre los tipos de material lúdico existentes, para seleccionar uno acorde a temáticas de diseño gráfico que permita representar el sistema de correo del Tahuantinsuyo de forma efectiva.
3. Elaborar material lúdico dirigido a niños y niñas de 8 a 10 años para dar a conocer el sistema de correo del Tahuantinsuyo utilizando los principios de gamificación en el diseño gráfico.

**TABLA N°4** Actividades Y Sistema De Tareas En Relación A Los Objetivos Planteados

<b>7. ACTIVIDADES Y SISTEMA DE TAREAS EN RELACION A LOS OBJETIVOS PLANTEADOS</b>			
<b>Objetivo</b>	<b>Actividad</b>	<b>Resultado de la actividad</b>	<b>Descripción de la actividad (técnicas e instrumentos)</b>
<b>1.</b> Investigar los conceptos sobre el sistema de correo del	Recopilación de información bibliográfica de:	Fundamentación teórica del proyecto de investigación.	Técnicas: primera aproximación, revisión de la literatura, búsqueda

<p>Tahuantinsuyo para determinar las temáticas principales que abordará el material lúdico propuesto.</p>	<p>Libros, artículos científicos, tesis</p>		<p>especializada, registro de fuentes bibliográficas consultadas.</p> <p>Instrumentos: fichas bibliográfica, fichas documentales, resúmenes académicos.</p>
<p>2.- Indagar sobre los tipos de material lúdico existentes, para seleccionar uno acorde a temáticas de diseño gráfico que permita representar el sistema de correo del Tahuantinsuyo de forma efectiva.</p>	<p>Registro anecdótico de los espacios en donde se suscitaron los recorridos de los chasquis en las provincias más importantes del camino del Inca en los Andes Ecuatorianos</p> <p>Recopilación de información bibliográfica de: Libros, páginas web, revistas, artículos, de los diferentes tipos de materiales lúdicos existentes.</p> <p>Recopilaciones documentales de</p>	<p>Documentación en texto, fotografía y video de las locaciones en donde se desarrollaron los recorridos de los chasquis durante la época incaica.</p> <p>Selección del material lúdico creativo, cuyas características gráficas sean potencialmente atractivas para el público objetivo.</p>	<p>Ficha de observación de campo</p> <p>Documentación fotográfica y/o video gráfica</p> <p>Diario de campo</p> <p>Fichas y matrices de catalogación de material lúdico.</p>

	<p>juegos existentes en el mercado, tanto físicas como digitales.</p> <p>Investigación de campo para determinar el material lúdico idóneo para el público objetivo.</p>	<p>Selección del material lúdico elegido por el público objetivo.</p>	<p>Encuesta: cuestionario</p>
<p>3. Elaborar material lúdico dirigido a niños y niñas de 8 a 10 años para dar a conocer el sistema de correo del Tahuantinsuyo utilizando los principios de gamificación en el diseño gráfico.</p>	<p>Bocetaje Prototipaje</p> <p>Diseño de los materiales lúdico</p> <p>Pruebas de usabilidad y jugabilidad siguiendo los principios de la gamificación.</p>	<p>Juego sobre el sistema de correo del Tahuantinsuyo.</p>	<p>Técnica: la Observación</p> <p>Instrumento: Investigación científica</p>

**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

## **8. FUNDAMENTACIÓN CIENTÍFICO TÉCNICA**

Esta sección contiene la información netamente estructurada, que ha sido obtenida de libros, revistas, artículos, y páginas web, en cada una de los temas que se muestran a continuación, existe información amplia entre características, funciones, y tipos, los cuales con su contenido, ayuda a englobar un material comprensible.

### **8.1 Gamificación**

Según (Gaitán, 2013), menciona que “la gamificación es considerada como una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos al ámbito educativo-profesional con el fin de conseguir mejores resultados”, de tal manera que esta técnica sirve para generar un proceso de enseñanza y aprendizaje y mejorar los conocimientos, habilidades, o realizar acciones específicas, y cumplir con los objetivos, a través de juegos.

Mientras tanto (Marin, 2014) dice que la gamificación es "Una técnica, un método y una estrategia a la vez". Entonces con la gamificación se empieza a conocer los elementos a través de juegos o dinámicas lúdicas, que para realizar una tarea o dar un mensaje se hacen llamativos que incentivan y provocan un cambio, las misma que sirve para crear experiencias nuevas y generan conocimiento y aprendizaje.

Y por otro lado (Sotelo, 2016) expresa que la gamificación es un “Término significa aplicar estrategias de juegos no lúdicos para motivar a nuestros usuarios a interactuar con nuestra comunidad con el fin de tener una mejor presencia en las redes sociales”. Por esto muchas de las empresas logran atraer a los usuarios con juegos donde brindan cosas a cambio, el mejor incentivo que ofrecen son regalos, puntos, viajes, compras gratis entre otras cosas.

Entonces la gamificación en un método de enseñanza y estrategia muy importante para aplicar a los niños, porque podemos hacer de una clase, un juego a través de la gamificación, y facilita el aprendizaje.

También se puede decir que la gamificación, permite atraer la atención de los niños mediante juegos visuales que les permitan adquirir un conocimiento sobre de ciertos temas Por tal motivo, la función de este método de enseñanza es importante para un aprendizaje cultural.

### **8.1.1 Gamificación y diseño gráfico**

Para adentrarse en el mundo de la gamificación ha

y que destacar la manera de fusión que tiene con de diseño tanto en la gráfica como en su proceso por eso es que:

De acuerdo a las palabras de (KIM, 2017). “La manera inteligente de acercarse a la gamificación y cualquier desafío de diseño, para el caso es primero entender quién está diseñando para, a continuación, crear una experiencia convincente que es compatible con los elementos de diseño adecuado”. Por lo tanto se debe tener en cuenta ciertos aspectos a quien va dirigido, buscar un diseño apropiado y para ello es necesario utilizar insignias, puntos y tablas de clasificación, líneas, vértices, ilustraciones, etc.

En cambio para el autor (Wu, 2010). Es el que propone una dinámica en la gamificación y dice que “La dinámica de muchos juegos está diseñada para aumentar la percepción de la simplicidad de la tarea”. En resumen se puede expresar que una manera clara de asociar el diseño con la gamificación es trabajar con información convincente, que permita estructurar productos visuales simples, para generar experiencias nuevas en los usuarios, además de recompensarlos por varios desafíos cumplidos.

### **8.1.2 Gamificación en la educación básica**

La gamificación propone una metodología de enseñanza entretenida y es importante destacar el campo en que funcionaria mejor si se le da la aplicación correcta, por esta cuestión es fundamental aplicarlo en la educación básica porque es la etapa en donde los alumnos empiezan adquirir conocimiento cultural e histórico.

De acuerdo a las palabras de (Gaitan, 2013) El modelo de juego realmente funciona porque consigue motivar a los alumnos, desarrollando un mayor compromiso de las personas, e incentivando el ánimo de superación. Se utilizan una serie de técnicas mecánicas y dinámicas extrapoladas de los juegos.

Debido a las palabras anteriores se analiza la gamificación en la educación y se propone un método de enseñanza dinámica que aparte de comprometer y motivar a los alumnos, genera conocimiento.

### **8.1.3 Beneficios**

Según la revista Nubemia y el artículo del autor (Lopez, 2014) menciona los beneficios principales de la gamificación en la educación:

#### **8.1.3.1 Los juegos motivan y refuerzan habilidades y conocimientos**

Parte fundamental de los beneficios de la gamificación en la educación es el interés de los alumnos por aprender y según (Lopez, 2014) los principales beneficios involucran:

Según (Lopez, 2014) Menciona que Motivación una de las ventajas de la gamificación es que hace divertida la enseñanza y las personas se adaptan a este método por su manera de intervenir motivacionalmente en el comportamiento, generando reacciones positivas y de aprendizaje.

(Lopez, 2014) Manifiesta que la habilidad en la gamificación “se refiere al grado de dificultad que percibe una persona para realizar una conducta”. Haciendo referencia al diseño que es parte fundamental en la construcción de productos gráficos que proporcionen un impacto entretenido de lo que se quiere enseñar.

#### **8.1.3.2 Fomenta la competencia y ofrece un estatus**

Parte de los beneficios de la gamificación es aprovechar la actividad, agilidad, concentración de los alumnos para medir el grado de aceptación que le den a este método de aprendizaje y según (Lopez, 2014) La posibilidad de ofrecer un reconocimiento entre los estudiantes puede

crear la motivación apropiada para los juegos. La incorporación de un ranking y un premio simbólico agrega un elemento de competencia a la experiencia lúdica. Esto nos lleva a concluir que proporcionar un reconocimiento al estudiante activo será un estímulo.

### **8.1.3.3 Estimula la conexión social**

La comunicación es importante en el desarrollo de la persona, y tomando en cuenta las palabras el autor (Rizo, 2006). Menciona que la comunicación “se da por medio de los signos, el proceso comunicativo permite a los sujetos ser conscientes de los pensamientos de los otros”. Entonces la comunicación en un ente donde las personas adquieren experiencias de otras personas a sean estas de un sitio determinado o del mundo.

Gracias a la comunicación e interacción social las personas comienzan a tener empatía por sus semejantes a más de formar un vínculo que las adapta la sociedad.

Por otro lado (Lopez, 2014) asocia la comunicación como parte esencial de la gamificación y menciona que: La conexión social en un juego competitivo estimula la segregación de endorfinas en los estudiantes. Cuando las endorfinas son liberadas, un estudiante está más enfocado mentalmente en el proceso que lo lleva a una mejor retención del conocimiento.

### **8.1.3.4 Aumenta el grado de dificultad de forma progresiva**

Otro de los principales beneficios de la gamificación en la educación se refiere al avance progresivo que tiene el alumno en base al conocimiento que va adquiriendo por eso (Lopez, 2014) dice que “Los diferentes niveles de dificultad que puede contener un juego ayudan a que los estudiantes desarrollen habilidades y competencias para progresar de una forma gradual”.

Algunos de estos beneficios conforman una educación estable con fundamentos prácticos, entretenidos, y que gracias a la importancia de la gráfica, se los puede plasmar en el sector infantil y para hacerlo es necesario tomar en la estructura del material lúdico que se ha utilizado generalmente para la enseñanza, como por ejemplo la conceptualización e importancia que tiene la editorial aplicada a los infantes.

## 8.2 Diseño Editorial

Zappaterra, Yolanda (2007). Expresa que el diseño editorial es considerado como “Una forma de periodismo visual, en la medida en que esa etiqueta lo distingue más fácilmente de otros procesos de diseño gráfico, como el marketing o el diseño de packaging”. Como se puede notar el diseño editorial consiste en la combinación de textos e imágenes con lo que se logra una composición gráfica y que se transmite un mensaje claro y conciso de una manera ordenada, lo que no se da con el marketing o el packaging, porque ellos se basan solo en la promoción de un producto, una publicación de una editorial.

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

### 8.2.1 Diseño editorial de material educativo para niños

En funcionalidad del proyecto en proceso, se analizara el tipo de diseño editorial apto que persuada y capte la atención de los niños de los 4tos años de la Unidad Educativa Páez.

La diseñadora experimentada en material editorial para niños (Peroni, 2016). Aporta que es importante y se debe tomar en cuenta que “El diseñador gráfico debe convertirse en un niño para poder llegar a otros niños, ser creativo, porque la creatividad y la imaginación de un niño son infinitas”. Estas ideas fundamentales desembocan un sinnúmero de posibilidades con las cuales se puede trabajar el material educativo, pero para seleccionar el correcto la Autora propone los siguientes tipos que se deben priorizar.

- 1) **Utilizar colores brillantes.** Uno de los aspectos más importantes para capturar su atención es definitivamente la paleta de color. Se deben utilizar tonos vibrantes que doten a las piezas gráficas de una riqueza expresiva.

La cantidad de colores a utilizar y la tonalidad de los mismos será determinada por la edad del niño, es por ello que los juguetes en edad preescolar son en colores primarios.

Persuadir mediante colores brillantes a los niños y representar su mundo colorido de imaginación en la gráfica para que no pierdan la atención

- 2) **Formas fáciles y sencillas.** La percepción visual infantil todavía no reconoce las formas complicadas. Se identifican fácilmente con los elementos que los rodean, los símbolos son las primeras cosas que se aprenden (los animales, formas geométricas, etc.)

Con un niño, las formas llenas de capas, profundidad y planos, no funcionan. Podrán verse increíbles, pero no llamarán su atención.

No cargar la gráfica con información innecesaria, pues los niños no son pacientes como un adulto y no se tomarán su tiempo para buscar el mínimo detalle, más bien utilizar el minimalismo que comunique rápidamente la idea.

- 3) **Tipografías claras.** La elección tipográfica es muy importante ¿Sans serif o serif, negrita o cursiva? Debe evaluarse qué estilo es el más adecuado y también el más legible.

Necesitan formas claras y homogéneas para comenzar a leer. Tipografías sencillas, pero también lúdicas y muy atractivas visualmente.

Las Formas circulares son una buena elección, ya que son amables y cálidas.

Por otro lado el Autor (Castillo, 2012) .menciona que “Acercar a los niños a los libros, que las lecturas parezcan atractivas y así motivarlos a leer”. Es decir que el texto y las imágenes deben complementarse para formar el todo y facilitar el aprendizaje, lectura y la comprensión del niño, de tal forma que la imagen sirva para estimular la imaginación.

En resumen dichas contextos mencionan que un material editorial infantil, debe contener variación en cromática, no por el hecho de decir esto se va a cargar la hoja de colores innecesarios, más bien se habla de propuestas simples con variación de tipografía curva además de una composición estructurada, que separe ilustración de párrafos largos y de texto que tenga como finalidad transmitir un conocimiento que se impregne en la mente del alumno.

A continuación se pondrá en mesa criterios técnicos de diseño que se deben tomar en cuenta, uno de ellos es la diagramación que por ser parte de la editorial cumple un papel importante a la hora de componer textos y tipografías en varios formatos de papel.

### **8.3 Diagramación**

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

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

### **8.4 Ilustración**

RIAÑO, Carlos (2009). Expresa que: “El concepto de ilustración está asociado a una función comunicativa de la imagen”. Entonces la ilustración representa el pensamiento a través de imágenes visuales.

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

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

#### **8.4.1 Funciones de la Ilustración**

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

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

#### **8.4.2 Ilustración y Representación**

Riaño, Carlos (2009). Manifiesta que “Representar es una condición que tiene la ilustración si se toma en rigor el término como modo de hacer presente lo ausente”. El fundamento de la ilustración representación de algo realizado o la creación de un pensamiento, sea cual sea que la origine, debe culminar en una imagen estilizada que simbolice al contexto en el que se creó.

#### **8.5 Material Lúdico**

Teniendo en cuenta que los materiales lúdicos son elementos que tienen diferentes fines, sea está de enseñanza y aprendizaje en el ambiente educativo, y facilitan adquirir actitudes, destrezas, habilidades y conceptos, mediante los juegos lúdicos, por lo que están presentes en los distintos procesos de aprendizaje de las personas, y dan un valor educativo en las

etapas de educación básica, pero el juego no siempre es visto como una estrategia de aprendizaje si no como una actividad de ocio.

Por tal razón (Yturralde, 2017, pág. 34). Menciona “Las actividades lúdicas pueden estar presentes inclusive en la edad adulta y ser muy constructivos si se los aplica bajo la metodología del Aprendizaje Experiencial”.

### **8.5.1 Tipos de juegos Lúdicos**

“Existen diferentes juegos lúdicos, para las destrezas, como también la salida rápida y el desarrollo de la agilidad de captar las cosas con los juegos lúdicos”. (Soccer Wesentlich, 2005).

En base a los tipos de juegos lúdicos es muy importante conocer los diferentes aspectos y descripciones, las cuales ayudan a fomentar y llevar a cabo el material necesario que permitirá representar el tema de este proyecto que es el sistema de correos del Tahuantinsuyo.

## **8.6 Tipos de juegos**

### **1) Juego de Azar**

Según (Hernandez, 2012). Los juegos de azar son: "juegos en los cuales las posibilidades de ganar o perder no dependen de la habilidad del jugador sino exclusivamente del azar". Entonces los juegos de azar no dependen de la creatividad ni estrategia, sino de la suerte de cada persona que la practiquen.

### **2) Juego de estrategia**

Según, (Marin, Eduardo, 2013). Define que los juegos de estrategia es “un plan para conquistar o vencer, ya sea para defender tu torre o base, liderar un ejército o nación, organizar una cacería de brujas o robar diamantes”. Por lo tanto un juego de estrategia depende de buscar formas para liderar un juego y cuidar sus pertenencias utilizando una táctica.

### 3) Juego de inteligencia

Según, (Casillas, 2017). Menciona que “la inteligencia no es una, sino muchas. Todos tenemos todas las inteligencias, en distinta proporción, y esperan la oportunidad de desarrollarse a lo largo de nuestra vida”. Con respecto a lo expuesto los juegos de inteligencia son variados, por ejemplo el ajedrez, es un juego que nos ayuda a fortalecer la inteligencia. También es muy interesante enriquecer la observación y reconocer estas diferencias.

### 4) Juego de conocimiento

Según, (Rodríguez, Julieta Andrea, 2016). Expresa que “Son aquellos juegos destinados a permitir a los/as participantes en una sesión o encuentro, conocerse entre sí”. De tal manera que el juego de conocimiento ayuda a los niños o los participantes a poseer un conocimiento a fondo de sus habilidades y destrezas que es vital para el aprendizaje.

## 8.7 El Tahuantinsuyo

El Tahuantinsuyo tuvo su origen en el Cuzco, con cuatro divisiones Chinchaysuyo, Collasuyo, Antinsuyo, Contisuyo, y estos estaban divididos en sayas en el cual vivían un número variable de ayllus<sup>1</sup>.

Es una de las leyendas más antiguas donde relata, la historia del Dios wiracocha después de ordenar el mundo, mando que los hombres salieran debajo de la tierra, de una cueva pacaritambo, donde salieron cuatros hermanos, Ayar cache y mama guaco; Ayar oche y cura; Ayar auca y ragua ocllo; y Ayar manco y mama ocllo.

---

<sup>1</sup> AYLLU.- La palabra «ayllu» de origen quechua y aimara significa entre otras cosas: comunidad, linaje, genealogía, casta, género, parentesco. Puede definirse como el conjunto de descendientes de un antepasado común, real o supuesto que trabajan la tierra en forma colectiva y con un espíritu

Estos cuatro parejas de hermanos dirigían a un grupo de diez linajes, llevando semillas salidas de la misma cueva cada uno de los hermanos iba ricamente vestidos y adornado de ropa de cumbi y llevaba al cuello unas bolsa también de cumbi, con unas ondas de nervios de camelido. En el viaje se produjo la primera desavenencia entre Ayar Cachi quien era fornido e iracundo, y los otros hermanos.” (Castillo, Elson; Mejía, Michel; Paucar, Susan, 2014, pág. 8).

El imperio del Tahuantinsuyo caracterizado por la lucha del poder, al elegir el nuevo inca, lo más importante fue su habilidad, el estatus social, y su capacidad de mando por ello es necesario tener en cuenta la gente de dicha época como lo eran los gobernantes, trabajadores y etnias del Tahuantinsuyo.

### **8.7.1 Etnias del Tahuantinsuyo**

(Castillo, Elson; Mejía, Michel; Paucar, Susan, 2014) Los autores mencionan que en el imperio del Tahuantinsuyo que para gobernar tomaban en cuenta los distintos tipos de etnias y los que demostraban la capacidad política, y su descendencia. A continuación se menciona las etnias.

#### **8.7.1.1 Hualla**

Habitaban en las tierra de huaypata, cerca del lugar denominado por los españoles “Arco de la plata” ,camino a charcas ,es decir al sur de la ciudad actual, los huallas, aparecen como los más antiguos del cuzco, con sus casas agrupadas en las faldas del cerro, al oriente de la ciudad, desde los andes de san blas. Su aldea medular se llamaba Pachatusan.

#### **8.7.1.2 Sahuaseras**

Procedían de sutijtoco, y cuando arribaron al cuzco encontraron a los huallas. Tomaron posesión de lo que siglos más tardes iba hacer la parte principal Ilaqta (ciudad), la lomada fértil donde después iba hacer construido el intacancha (coricancha) y sus contornos.

### **8.7.1.3 Antasayas**

Hicieron actos de presencia después de los sahuaseras. Por su etimología se deduce que emanaban de algún sitio de las pampas de antas. Se ubicaron en la parte norte, desde el actual monasterio de santa clara hasta collcampata. Llegaron comandado por su jefe quizco (ave agorera), y dio ocasión para nombrar al cuzco al paraje, debido a que halaron la terreno, quintado piedra y peñasco.

Estas diversas etnias representaban mucha importancia en la formación del Imperio inca pues gracias a su trabajo lograron obtener un sistema de prosperidad y conquista por Sud-América, que sustancialmente fue imponiéndose por sus territorios, redes, senderos y caminos.

## **8.8 Los caminos del Inca**

En la actualidad los caminos del inca son rememorados por su historia y sirven de exposición a las generaciones actuales, los cuales fueron comparados con la comunicación con la de los romanos. Existían caminos principales que conectaban costa sierra y estos estaban ligados con caminos secundarios. (Cabanellas, 1978). Este autor menciona que “Los caminos eran lo más rectos posibles, pero cuando era impracticable, acompañaban la configuración del terreno, transformándose en escalones, puentes colgantes en las grandes alturas”.

### **8.8.1 La utilización de caminos y puentes**

(Cabanellas, 1978). Manifiesta “Los caminos tenían una gran importancia en la vida del Imperio, los pobladores de las aldeas más cercanas, tenían a su cargo la conservación de los puentes”. De tal manera que los incas modificaban caminos y puentes existentes de acuerdo a las necesidades.

### **8.9 Ejército, víveres, correo y chasquis**

(Cabanellas, 1978). “Por los caminos, se trasladaban los ejércitos para las conquistas y a ellos seguían víveres y los chasquis (correos)”. Entonces gracias a esta repartición de senderos rectos es que varias personas que componían el imperio podían transitarlos sin envidiar a los transportes con ruedas, pues su importancia radica en la colaboración del aquel sistema y en la forma ordenada en la que se respetaban los caminos, senderos, puentes, chozas de descanso y principalmente comunicación que se la obtenía mediante los Chasquis.

### **8.10 Los Chasquis**

En el imperio del Tahuantinsuyo poco a poco se estableció un sistema de comunicación mediante mensajeros más conocidos como chasquis, que de acuerdo al físico y edad se los seleccionaba para recorrer varios kilómetros diarios, estaban ubicados a una cierta distancia en donde tenían un lugar para descansar y alimentarse.

(Soriano, Espinosa, 1897). “El chasqui era el encargado de atravesar este sistema de caminos, llamado Capac Ñam, para poder entregar lo que llevaba consigo, según el propósito de quien lo enviaba. Se caracterizaba por ser una clase selecta de jóvenes, entre 18 y 25 años”. Debido que los chasquis eran los responsables de llevar encomiendas los preparaban desde niños, no solo en la parte física si no en el conocimiento de los distintos caminos.

Además, los chasquis tenían vestimentas y objetos que los distinguían de los otros, llevaban un quipu servía para llevar las cuantas, pututo servía para anunciar su llegada, alforja la cual servía para llevar las encomiendas y su alimento. El autor (Espinosa, Waldemar, 1987, pág. 34). Dice que “los incas tomaron la idea de los mensajeros mochicas y chimues, y así se creó la figura del chasqui, sin embargo, no se puede precisar en qué periodo se creó.”

### **8.10.1. Rutas tradicionales en los Andes Ecuatoriales**

Hablando de rutas el autor menciona la importancia y la realidad técnica del camino del Inca por los Andes ecuatoriales, en esa época los caminos eran creados con los pasos repetidos de los chasquis. Por tal razón (Fresco, 2004). Manifiesta lo siguiente “No existía una real Ingeniería o tecnología vial, sino que los caminos constituidos, simplemente, por la senda abierta con el paso repetido de viajeros por el mismo lugar”.

### **8.10.2 Servicios de correo estatal**

De acuerdo a los caminos del imperio Inca, era posible determinar el trayecto más corto que no dependía de seguir una señalización estructurada, sino de intuición por parte del chasqui. Los chasquis contribuyeron al imperio apoyando al sistema de comunicación, con su preparación física a más de otros rasgos que los diferenciaban de otros incas.

(Fresco, 2004). Nos manifiesta que “Los correos imperiales se denominaban “churo Mullo chasqui” o relevo de la caracola y la concha” en quichua. Eran hombres jóvenes en buenas condiciones físicas, hijos de <sup>2</sup>curacas fieles al imperio”. Además tenían distintivos para ser reconocidos, en su cabeza tenían una pluma blanca, a modo de visera; una bocina para avisar su relevo, y una maza de combate o champi para defenderse de los animales salvajes.

### **8.10.3 Distancias recorridas por los chasquis**

Mediante varias características se podía diferenciar a los chasquis de los habitantes en común por ejemplo su vestimenta seguida de su capacidad atlética y de acuerdo a la definición del autor, se puede priorizar el sistema de postas que ellos utilizaban y las cuales fueron sus paradas para descansar. (Fresco, 2004). Menciona “En ciertos puntos del camino, separadas

---

<sup>2</sup> CURACA.- La palabra «curaca» de origen quechua y aimara significa entre otras cosas: el jefe del ayllu y quien se encargaba de distribuir las tierras, organizar los trabajos colectivos y actuar como juez de la comunidad. El cargo de curaca o jefe no se heredaba, sino que era seleccionado a través de un ritual especial; en algunas ocasiones eran nombrados directamente desde el Cuzco.

por distancias aproximadamente regulares de unos 3km aproximadamente, había un chaskiwasi o casilla de posta”.

#### **8.10.4 Red vial de los chasquis en Ecuador**

Tomando en cuenta la extensión del imperio del Tahuantinsuyo, desde lo que hoy en día es Pasto hasta llegar al Centro de Chile, es prioritario hablar del Ecuador como parte fundamental con tambos o paradas importantes, mismas que fueron distribuidas en casi todas las ciudades de la región y que han sido mantenidas no perfectamente, en el Ecuador aún existen ciertos vestigios de varias paradas, uno está en la provincia de Azuay, desde Achupallas a lo largo del lado occidental de la quebrada del río Cadrul.

##### **1) Chaka pampa (Chacapamba)**

Está ubicado en el valle de culebrilla en la parte superior. A poca distancia del Este de la calzada y del puente incaico del mismo nombre, hay una plataforma rectangular con paramento de piedra que puede corresponder a otro chaski wasi. (Fresco, 2004).

##### **2) Huasi Pampa (Huasipamba)**

Posible chaski wasi del Qhapaq Ñan, situado en el lugar denominado así que está situado en la parte meridional de la planicie de El Puyal, al sur del Nudo del Azuay. En este lugar existe aunque unas ruinas incaicas que comprenden dos pequeñas habitaciones rectangulares que forman un ángulo recto. (Fresco, 2004).

##### **3) Chunguín**

Es posible que unas pequeñas ruinas incaicas encontradas por Jhon Hyslop junto al Qhapaq Ñan, a poca distancia del Sur de Ingapirca o Hatum Kañar correspondan a otro chaski wasi.

#### **4) Portete de Borma**

Situado en la provincia del Azuay. Junto al borde del trecho empedrado del camino troncal del imperio incaico, hay dos estructuras de piedra con apariencia de plataformas que pueden corresponder a un chaskiwasi más. (Fresco, 2004).

#### **5) Cuesta del Chasqui**

Corresponde a la pendiente meridional del nudo de Tiopullo, provincia de Cotopaxi, al pie de la ladera existe un caserío denominado San Alfonso de chasqui, donde pudo estar ubicado el chaskiwasi propiamente dicho.

#### **6) Chasqui**

(Fresco, 2004) . Manifiesta que está situado “al borde del Qhapaq Ñan, en la serranía de la población de Panzaleo en la parte meridional de la provincia de Cotopaxi”. Se puede observar en ese lugar montículos de tierra, los cuales están cubiertos por fragmentos de cerámica, y restos arqueológicos, que se presume son de la época incaica.

### **9. PREGUNTAS CIENTIFICAS**

¿Cuál es nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de la Unidad Educativa Páez, sobre la vivencia de los chasquis en el Tahuantinsuyo?

¿Cuál es la estrategia que se debe aplicar, desde el diseño gráfico para, a través de un material lúdico, generar conocimiento histórico de forma amena y creativa?

¿Qué método de Diseño deberá aplicarse para desarrollar el material lúdico que permitirá dar a conocer del sistema de correos el Tahuantinsuyo y vida de los chasquis?

## **10. METODOLOGÍAS Y DISEÑO EXPERIMENTAL:**

### **10.1 Metodología de investigación Bibliográfica**

Mediante la conceptualización de esta metodología se puede recolectar información de distintas fuentes como Libros, Revistas, Páginas web, artículos científicos, etc, obteniendo como resultado el desarrollo de la fundamentación teórica, para obtener un documento bien estructurado que permita realizar el desarrollo de la investigación.

Por tal razón la investigación bibliográfica permitió obtener información sobre el imperio de los incas, el recorrido y rutas del chasqui entre otros, para generar los contenidos del material lúdico, lo que permitió definir la línea gráfica adecuada para los estudiantes del cuarto año de educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, realizado con una clase demostrativa, también el adecuado manejo de la simbología, la tipografía y la cromática para los niños de la edad mencionada.

#### **10.1.2 Metodología de investigación de campo**

Gracias a esta metodología se podrá tomar énfasis de las zonas en las que se suscitaron los hechos, para hacer una observación, que permita obtener la información real y necesaria, siendo de apoyo para la elaboración del proyecto.

De tal manera esta investigación de campo ayuda a fomentar y recuperar de cierta manera la historia y la vivencia del chasqui, también permitió definir y observar la pérdida parcial de los caminos del inca, como también en el Ecuador ya no existen los caminos y los tambos como eran en sus épocas incaico, porque éstos se han perdido por los desastres naturales ocasionados, los estudiantes de hoy en día no conocen la vivencia de los chasquis mucho menos la cultura del Tahuantinsuyo, es por esa razón que nos permite fomentar un material lúdico para los niños del cuarto año de educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez.

### **10.1.3 Metodología de Investigación Proyectual**

Este método permitirá obtener un resultado óptimo que será la solución de diseño para del problema mediante en selecto proceso que se divide en varios pasos que son:

1. Definición del problema
2. Elementos del problema
3. Recopilación de datos
4. Creatividad
5. Materiales
6. Experimentación
7. Análisis de datos
8. Modelos
9. Verificación

## **11. ANALISIS Y DISCUSIÓN DE LOS RESULTADOS:**

### **11.1 Análisis de material lúdico disponible en centros comerciales de la ciudad de Latacunga.**

Para llevar a cabo este análisis se realizó una visita a los siguientes locales comerciales de la ciudad de Latacunga: Juguetón ubicado en el Mall la Maltería, Comercial “La rebaja” ubicado en el sector de el Salto y comercial “popular” ubicado en el sector de la Merced; los días 14 de Abril del 2017 en el lapso horario de 9:00am a 19:00pm.

El objetivo de esta visita fue el de analizar los tipos de material lúdico disponibles en el mercado, para conocer los tipos de juegos existentes sobre los cuales basar el material lúdico propuesto.

A continuación, se desglosa la matriz de análisis de material lúdico disponible en Latacunga

TABLA N°5 Matriz de Análisis De Material Lúdico

<b>N</b>	<b>Nombre</b>	<b>Tipo</b>	<b>Edad</b>	<b>Objetos Descripción</b>	<b>Material</b>	<b>Costo</b>	<b>Lúdica</b>	<b>Diseño</b>	<b>País de Origen</b>	<b>Juego de azar</b>	<b>Juego de estrategia</b>	<b>Juego de Inteligencia</b>	<b>Juego de</b>	<b>Observaciones</b>
1	KIRO aventuras	Libro lúdico	3+	Cuaderno pizarra para desarrollar habilidades motrices y actividades didácticas	Cartón, mate,	\$ 40,00	Lúdico	Diseño de cartón mate con acabados en barniz que sirve para escribir con marcador de tiza líquida, representada por personajes, mascotas, figuras geométricas, alfabeto, números y todo tipo de actividades didácticas a color y blanco y negro	Ecuador			X	X	

2	Ajedress	Mesa	5 +	Juego de estrategias	Madera	\$ 37,31	Entretenimiento	Diseño de la forma de un Cubo, con un packaging de cartón en forma rectangular una impresión a tinta continua rectángula acabados de al relieve.	China		x			
3	Trivia Game	Mesa	4+	7 diferentes actividades para potencializar la mente	Cartón Tablas	\$ 21 91	Lúdico	Diseño en Forma de un electrodo, el packaging en una tabla impresión a ful color, el packaging está formado de un empaque de dos tipos empaque primario y el empaque secundario	EE.UU			x		
4	Solid Wood Teasers	Mesa	6+	diferentes actividades para	Ficha, tabla	\$ 13,37	Estimulación	El juego está realizado en una forma de Figuras	EE.UU			x		

				potencializar la mente	plástico			geométricas con un packaging en forma de un cubo con los terminados de dobles de doble filo, con una impresión de tinta continua.						
5	5 Deluxi Game	Mesa	5+	Juego de mesas con cartas	Cartón, tablas, ficha de madera	\$25, 24	Estrategia	Diseño del juego en la forma de una Cajas distribuidas en partes, con un packaging con una forma de un cubo, con una impresión a tita continua, terminados bien realizados.	EE:UU		x			
6	Bingo	Mesa	6+	Juego de suerte	Cartón Packagimg de metal	\$6,37	Entretenimiento	El juego está diseñado en la forma de un Cuadrado, con un packaging de	EE:UU	x				

								forma rectangular en material del packaging es de metal impresión de ful color.						
7	Operando	Mesa	4+	Simulación de una operación	Plástico	\$43,40	Lúdico	Forma de diseño del juego Anatomía del cuerpo humano, el packaging de juego está realizada en un material de plástico, con la impresión a tinta continua.	EE:UU					x
8	Battleship	Mesa	5+	Juego de guerras 2 jugadores	Tablero plástico	\$21,41	Entretimiento	Juego en forma cuadrada, con un packaging en forma de un Tablero estilo maletín, con una impresión simple.	EE:UU		x			





### **11.1.1 Conclusión**

Luego de analizar el material lúdico disponible, se seleccionó al libro ilustrado lúdico KIRO AVENTURAS como una posible referencia para la elaboración de la propuesta, por las siguientes razones: que enseña diferentes habilidades y destrezas como: ejercicios motrices, tabla del alfabeto completa letra por letra, tabla numérica del 1 al 10 así como los colores, las formas, los tamaños, El cuerpo humano, figuras recortables, entre otros.

Este material Lúdico es un libro ilustrado perteneciente a actividades extracurriculares que complementan la enseñanza en las aulas, además sus materiales de composición conforman un diseño ergonómico funcional que es reutilizable por sus acabados en barniz brillante, por tal razón este material lúdico se puede utilizar como una pizarra portátil la misma que tiene elementos incluidos como lo son : un marcador de tiza líquida, y un borrador conjuntamente con steackers decorativos de los personajes principales del libro.

Gracias a esta investigación se ha podido idealizar las bases del material lúdico que ayudara a comprender el sistema de correos del Tahuantinsuyo a través del método de gamificación, pues mediante un juego se podrá estructurar una enseñanza entretenida que ayudará a reforzar conocimientos de identidad cultural a los niños de 8 a 10 años pertenecientes al cuarto grado de Educación Básica de la Unidad Educativa “ANA PÁEZ”

### **11.1.2. Observación de campo por las siguientes rutas: Quito (Parque Metropolitano del Sur); (Anexos: fichas de observación).**

Las observaciones de campo a las rutas: Quito (Parque Metropolitano del Sur); Imbabura se llevó a cabo el días 6 de mayo del 2017, a las siguientes horas: de 8:00am a 4:00pm. Las observaciones tuvieron como objetivo documentar fotográficamente los escenarios de la ruta del chasqui, para compararlos con las descripciones del pasado, incluidas en el libro Ingañán (Fresco, 2004).

Quito fue un importante centro de intercambios con “mindalas” o mercaderes, siendo este un gran centro de producción agrícola (Fresco, 2004). Por eso es importante realizar una

investigación de campo en dicho lugar, para determinar las posibles e importantes rutas del camino del inca.

La primera ruta de observación que fue el parque metropolitano del sur en la ciudad de Quito, mostró un deterioro total de la ruta del chasqui, sin embargo se ha querido rescatar la identidad ancestral de los incas, es por eso que se ha construido un pequeño camino en forma de serpiente denominado el camino del inca, que sirve como recorrido hacia el mirador del valle de los Chillos.

**FOTOGRAFÍA N°1** Parque Metropolitano del Sur



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásconez

**FOTOGRAFÍA N°2** Parque Metropolitano del Sur  
(Mirador del Valle)



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásconez

**FOTOGRAFÍA N°3** Parque Metropolitano del Sur  
(Camino de la serpiente)



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

**FOTOGRAFÍA N°4** Parque Metropolitano del Sur  
(Camino del Inca)



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

### **11.1.3. Entrevista al Arqueólogo Antonio Fresco, experto en la ruta del chasqui y autor del libro Ingañán (2004).**

Antonio Fresco, investigador español de la Subsecretaría del Ministerio de Cultura y Patrimonio con sus estudios, de casi 4 décadas ha ayudado a recuperar, conocer y difundir el legado de Ingapirca, Centro Ceremonial de los Incas, asentado sobre lo que debió ser un importante señorío Cañari. Desde su punto de vista “este es un país con muchísima riqueza arqueológica que todavía falta por descubrir” y debido a ello, desde la primera vez que vino nunca dudó en quedarse. Debido a sus aportes científicos las autoridades del Cañar le dieron un reconocimiento “la Guacamaya de Oro” un premio a la labor y dedicación por investigar lo que es el complejo Arqueológico más conocido del Ecuador. (Nacimba, 2015).

La entrevista se llevó a cabo el día 28 de abril del 2017, los objetivos de la entrevista fueron los siguientes:

- Adentrarnos en la realidad de la ruta del chasqui, y en la figura desmitificada de este personaje.
- Obtener información de primera mano de un conocedor experto del tema sobre las rutas, los tambos, recorridos, paradas importantes dentro de los andes ecuatorianos, tipo de encomiendas que llevaban, medios de comunicación, etc. de la época.

Los resultados de la entrevista fueron los siguientes:

Antonio Fresco en la entrevista menciona toda la información con respecto al chasqui y señala las características principales de este personaje importante del Imperio Inca. Habla del territorio del Tahuantinsuyo, mencionando la dimensión general que fue desde Pasto hasta el centro de Chile, además asegura que en distintos puntos había los chaskiwasi, distribuidos cada 3 km según el tipo de terreno en estos sitios estaban los chasquis a modo de relevo esperando mensajes que llegaban de distintas direcciones del Imperio.

Toda esta organización dependía del estado Inca, obviamente los chasquis no eran remunerados, pero tenían beneficios y recibían lo que gustaban como por ejemplo ropa, calzado, comida, etc. Los chasquis eran gente joven muy entrenada que tenían que recorrer

al máximo, es por su agilidad que los mensajes se transmitían rápidamente entre Quito y Cuzco redondeando a la semana, y tomando en cuenta los varios miles de kilómetros que existen entre estas dos ciudades.

En el Imperio existió una organización que se encargaba de la comunicación, y a su vez tenían delegados en todas las provincias para que funcione el sistema, es importante mencionar que existían mensajeros especiales que se encargaban de proveer al Imperio de mariscos frescos, llevados desde el Océano Pacífico hasta el Cuzco, hay otro tipo de mensajes cortos a manera de telegrama que dependían generalmente de la capacidad de memorizar del mensajero chasqui aunque tenían el mismo sistema de relevo. Cuando se necesitaba mayor información lo acompañaban con los “Khipus”, que es un sistema de cuerdas con nudos que permitían registrar cantidades, o a la vez ofrecían una variedad de colores, para determinar que objetos contados estaban transportando, sean estos productos agrícolas, alimentos.

En los Andes Ecuatorianos existieron varios lugares que fueron importantes para los Incas como por ejemplo Tomebamba, Latacunga, la vieja Riobamba conocida actualmente como Colta, Caranqui, a lado de Ibarra, y varios puntos ubicados en todo el territorio del Chinchaisuyo al cual perteneció el país que actualmente es Ecuador.

#### **11.1.4. Entrevista a Ivonne Arroyo, docente de la Unidad Educativa Ana Páez, responsable de cuarto año de educación básica. Anexo (cuestionario de la entrevista)**

Ivonne Elizabeth Arroyo Molina CI: 050200267-8 Mg. Gerencia Educativa Msc. Orientación Educativa, Universidad Complutense de Madrid Experiencia 20 años en docencia. La entrevista se llevó a cabo el día 5 de mayo del 2017, el objetivo de la entrevista fue determinar el grado de conocimiento de los estudiantes de cuarto año de educación básica sobre el sistema de correos del Tahuantinsuyo; Indagar en el tipo de material lúdico idóneo para niños y niñas de 8 a 10 años.

Los resultados de la entrevista fueron los siguientes:

En los estudiantes de cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Ana Páez existe poco conocimiento acerca del sistema de correo del Tahuantinsuyo y del camino del Inca, pues estos temas no se imparten específicamente como temas de aprendizaje, pero si se les da un valor transversal en la materia de Estudios Sociales. La lic. Ivonne Arroyo menciona que existen materiales lúdicos para la enseñanza de matemáticas, y educación física, pero menciona que existen falencias de lúdica para enseñar temáticas de identidad cultural.

La propuesta del sistema de correo del Tahuantinsuyo como material lúdico le pareció muy interesante a la Lic. Ivonne Arroyo, porque asegura que el juego aprendizaje es una metodología muy propia de la enseñanza, y ayudaría a comprender entretenidamente la historia ancestral del Ecuador. . (Anexo N° 1)



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

### ENTREVISTA PROPUESTA A LA UNIDAD EDUCATIVA “ANA PAEZ”

#### Objetivos de la entrevista

- Determinar el grado de conocimiento que se tiene en la unidad educativa acerca del camino del Chasqui
- Conocer el tipo de enseñanzas extracurriculares que se implantan en la Unidad Educativa
- Determinar el tipo de material lúdico idóneo para el público objetivo.

#### PREGUNTAS

**¿De qué forma ayuda el material lúdico al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?**

**¿Qué material lúdico utilizan actualmente en la escuela y sobre qué temas trata?**

**¿Qué tipo de material lúdico es el indicado para los niños en el rango de edades en el que se va a trabajar?**

**¿En la unidad educativa se les imparte el conocimiento acerca del camino del inca? En qué período académico?**

**¿Considera importante que los niños conozcan sobre el camino del inca y su importancia para la historia del país?**

**¿Qué grado de importancia tiene para usted que los niños conozcan palabras en quichua?**

**11.1.5 Taller con los estudiantes del cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Ana Páez, edades comprendidas entre 8 y 10 años. Anexos (fotografías del taller).**

El taller se llevó a cabo el día 25 de mayo 2017 con 27 niños y 18 niñas, entre 8 a 10 años. Los objetivos del taller fueron: Exponer brevemente sobre el sistema de correos del Tahuantinsuyo, dando énfasis a la figura del chasqui. Mostrar el material lúdico de referencia para verificar el grado de posible aceptación que éste tendría en los y las estudiantes; verificar la maniobrabilidad, la durabilidad del material. Objetivo 3: seleccionar la línea gráfica del material lúdico.

Los resultados del taller fueron los siguientes:

El trabajo con los niños pertenecientes al cuarto año de educación básica de la Unidad Educativa Ana Páez fue fructuoso, pues se palpó el poco conocimiento que ellos tenían acerca del sistema de correos del Tahuantinsuyo y de una manera clara se dio a conocer el tema

mencionado priorizando las características, la vivencia y el recorrido del chasqui por los Andes ecuatorianos.

Otro punto destacable de este taller fue determinar la maniobrabilidad y la jugabilidad del material lúdico que se tiene por referencia y tuvo como consecuencia un alto grado de aceptación por parte de los niños; esta aceptación se dio gracias al tipo de componentes que ofrece el libro pizarra”kiro aventuras” pues los niños pudieron observar, manipular, y usarlo a su gusto, llegando al punto de mencionar la frase: “me gusta porque puedo equivocarme y corregirlo , es muy parecido al pizarron”.

La realización de este taller tuvo como tercer objetivo proponer tres estilos gráficos del personaje del chasqui para idealizar el tipo de ilustración de su gusto, y estos fueron:

- 1.- Estilo de caricatura
- 2.-Estilo de anime
- 3.-Estilo de personajes cercanos a la realidad.

Luego de presentar los tres estilos gráficos se observó un gusto total por el estilo de caricatura que posteriormente se lo utilizara para las ilustraciones del material lúdico.

**FORMATO PARA PLANIFICACIÓN CURRICULAR ANUAL**

**TABLA N°6** Formulario de planificación

<b>1. PLANIFICACION CURRICULAR</b>					
<b>Nombre de la institución</b>	Unidad Educativa Ana Páez				
<b>Nombre del Docente</b>	Lic. Ivonne Arroyo	<b>Fecha:</b> 14 de julio de 2017			
<b>Área</b>	<b>Ciencias Sociales</b>	<b>Grado/Curso</b>	Cuarto	<b>Año lectivo</b>	2016 - 2017
<b>Asignatura</b>	Estudios sociales	<b>Tiempo</b>		<b>5 semanas</b>	
<b>Clase demostrativa</b>	Introducción Sistema de correo del Tahuantinsuyo				
<b>Objetivo de la Clase demostrativa</b>	☞ Dar a conocer el sistema de correos del Tahuantinsuyo y la vivencia de “los chasquis”				
<b>Criterios de Evaluación</b>					
<i>¿Qué van a aprender?</i> <b>Reconocer a los personajes principal el Chasqui</b>	<i>¿Cómo van a aprender?</i> <b>ACTIVIDADES DE APRENDIZAJE</b> (Estrategias Metodológicas)		<b>RECURSOS</b>	<i>¿Qué y cómo evaluar?</i> <b>EVALUACIÓN</b>	
				<i>Indicadores de Evaluación de la unidad</i>	<i>Técnicas e instrumentos de Evaluación</i>

<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Explicar las características de los Chasquis y los recorridos por el Ecuador.</li> <li>➤ Enseñar los personajes principales de la época de los incas.</li> <li>➤ Seleccionar el estilo gráfico para el material lúdico</li> </ul>	<p>1.-Trabajar de forma grupal en la caracterización social, económica y cultural de las poblaciones originarias a través de una pequeña introducción.</p> <p>2.- Realizar una lluvia de ideas, coordinada los estudiantes de la Universidad Técnica de Cotopaxi elementos que conforma el personaje llamado Chasqui.</p> <p>3.-Sintetizar aprendizajes sobre la historia, y la vivencia de los chasquis.</p> <p>4.-Proponer a los estudiantes el inicio de la construcción de una línea grafica para la elaboración de un material lúdico.</p>	<p>Computador , infocus, marcador tiza liquida, material lúdico, sticker, tarjetas.</p>		
<b>3. ADAPTACIONES CURRICULARES</b>		<b>OBSERVACIONES</b>		
<p>PROBLEMAS ESPECÍFICOS DEL APRENDIZAJE</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Se manifiestan en una imperfecta capacidad de escuchar, pensar, escribir, hablar, deletrear, comprender. Pero no tienen conocimiento sobre el Chasqui, y los recorridos existentes en el Ecuador</li> </ul>		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Programa de apoyo psicopedagógico o funciones básicas</li> <li>• Ejercicios previos a los aprendizajes académicos.</li> <li>• Psicomotricidad</li> </ul>		
<b>4. BIBLIOGRAFÍA/WEBGRAFÍA APA</b>		<b>5. OBSERVACIONES:</b>		
<p><a href="http://WWW.KIRUAVENTURAS.COM">WWW.KIRUAVENTURAS.COM</a></p> <p><a href="https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/9c/b9/fc/9cb9fcfe734fad5bc068c47d05401175.jpg">https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/9c/b9/fc/9cb9fcfe734fad5bc068c47d05401175.jpg</a></p>		<p>LINEAS CONCEPTUALES:</p> <p>La Unidad No.1 de la materia de Estudios Sociales EGB-Elemental, 5to grado, comparte con otros grados y subniveles algunas de las líneas conceptuales centrales para la enseñanza de las ciencias sociales. Esta vez, siendo una unidad dedicada a la iniciación del estudio de la historia del Ecuador, abarcando la Época aborigen, se recomienda tener en cuenta, en</p>		

<http://cuzcoeats.com/es/los-chasquis-y-la-comunicacion-en-la-epoca-inca/>

<http://csfb-sociales2.blogspot.com/2013/03/mapa-del-tahuantinsuyo.html> Publicado por:  
David Falconí Mucha

**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

particular, los siguientes elementos:

- Las sociedades aborígenes de América latina como espacios históricos importantes en la historia de la región.

**FOTOGRAFÍA N°5** Clase demostrativa  
(Unidad Educativa Ana Páez 4° de Básica)



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

**FOTOGRAFÍA N°6** Clase demostrativa  
(Unidad Educativa Ana Páez 4° de Básica)



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

**FOTOGRAFÍA N°7** Clase demostrativa  
(Unidad Educativa Ana Páez 4° de Básica)



**Elaborado por:** Nelly Pallo

**FOTOGRAFÍA N°8** Clase demostrativa  
(Unidad Educativa Ana Páez 4° de Básica)



**Elaborado por:** Andrés Vásconez

## **12. PROPUESTA CREATIVA**

### **12.1 Presentación del tema**

Nuestro proyecto está basado en la metodología del diseño Proyectual elaborada por Bruno Munari la el proceso a seguir según Munari es: Definición del problema, Elementos del problema, Recopilación de datos, Creatividad, Materiales, Experimentación, Análisis de datos, Modelos, y Verificación; aplicando esta metodología se busca resolver el problema central de una manera sistematizada, ordenada y con óptimos resultados.

### **12.2 Conceptualización**

La ilustración vectorial consta de un proceso ordenado, segmentado en varias etapas, el primer paso para realizar la ilustración fue establecer el concepto del proyecto y visualizar el estilo gráfico ideal que refleje la idea central, y facilidad de comprensión para los niños de 4° año de educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, esto se logró a través de una clase demostrativa realizada en la Unidad.

Los personajes del proyecto están basados en las ser los personajes principales de la época de los incas lo, elementos que conforman cada ilustración están relacionados con cada personaje. La vestimenta de cada una de ella cada personaje está interpretada de acuerdo a la mitología de cada uno, en algunos casos utilizan la indumentaria de su época.

### **12.3 Bocetaje**

La etapa del proceso creativo de personajes, el bocetaje se realiza en base al concepto del proyecto, y se encarga de mostrar las primeras formas y composición de nuestros personajes, este paso se lo realizó de manera análoga a papel y lápiz para después realizarlo de manera digital, al tratarse de un boceto no es necesario enfocarnos en detallar todos sus elementos, ya que solo nos servirá como una guía. Una vez que el boceto está terminado se procede a digitalizar, mediante una cámara o escáner. (Anexo N°2)

### **12.4 Vectorización**

Una vez que tenemos al boceto digitalizado, el siguiente paso es la vectorización, en el siglo XXI existen varios programas vectoriales, para este proyecto el programa escogido es Adobe Ilustrador. Mediante la herramienta pluma, y lápiz creamos formas a partir de trazos y rellenos, con la opción de modificar de distintas dimensiones y estilos para crear un contraste lineal. (Anexo N°3)

### **12.5 Colorizado**

Al terminar el proceso de la ilustración, es momento de colocar los colores a las formas construidas por vectores, es necesario expandir la apariencia de cada trazo, así escoger la cromática de ilustración con una paleta cromática escogida para lograr el resultado deseado. (Anexo N°4)

## 12.6 Iluminación

La iluminación se realizó con la ayuda de la herramienta pluma y busca trazos, creando formas en cada elemento que conforma la ilustración, es necesario añadir luces para aplicar tonos más fuertes al color principal, además añadimos luces secundarias con tonos fluorescentes para brindar de realismo a nuestra ilustración. (Anexo N°5)

## 12.7 Creación de la Marca

Es necesario conformar una identidad firme en el proyecto de material lúdico para niños, por lo tanto se creó un logotipo que represente la esencia de la lúdica y gamificación. Para la creación del logotipo nos basamos en el nombre del personaje que es eje fundamental para enseñar la historia, esto es aplicado mediante la paleta de color antes estructurada así como el uso de tipografías legibles san-serif. (Anexo 6)

## 13. IMPACTOS

### 13.1 Impacto Cultural

La difusión del material lúdico a los estudiantes de la Unidad Educativa Ana Páez brindará conocimientos sobre el proceso creativo del diseño de personajes, además ayudará al proceso de conocimiento sobre la vivencia del chasqui e incentivarán a los estudiantes a realizar proyectos similares.

## 14. PRESUPUESTO PARA LA PROPUESTA DEL PROYECTO:

TABLA N°7 Matriz de Análisis De Material Lúdico

Recursos	PRESUPUESTO PARA LA ELABORACIÓN DEL PROYECTO			
	Cantidad	Unidad	V.	Valor
			Unitario	Total
			\$	\$
<b>GASTOS DIRECTOS</b>				

<b>Equipos (detallar)</b>				
<b>Computadora 2012 (valor de depreciación al 2017)</b>	1	1	600	600
<b>Cámara fotográfica 2012 (valor de depreciación al 2017)</b>	1	1	150	150
<b>Grabadora de sonidos</b>	1	1	50	50
<b>Internet (mensual)</b>	1	1	240	240
<b>Total = \$ 1.040. <sup>oo</sup></b>				
<b>Transporte y salida de campo (detallar)</b>				
Pasaje de bus interprovincial hacia Ambato	2	2	1.15	4.60
Pasaje de bus interprovincial hacia Quito	2	2	2.15	8.6
Transporte de buses urbanos	2	2	8	32
<b>Total = \$ 45.20</b>				
<b>Materiales y suministros (detallar)</b>				
<b>Esfero</b>	4	4	0.30	1.20
<b>Lapiz</b>	4	4	0.25	1.00
<b>Borrador</b>	4	4	0.20	0.80
<b>Disco duro</b>	1	1	80	80
<b>Hojas</b>	1 resma	1	4.00	4.00

<b>Total = \$ 7. °°</b>				
<b>Material Bibliográfico y fotocopias. (detallar)</b>				
<b>Copias</b>	300	300	0.2	60
<b>Empastado</b>	1	1	10	10
<b>Total = \$ 70. °°</b>				
<b>GASTOS INDIRECTOS</b>				
<b>Gastos Varios (detallar)</b>				
<b>Recargas de celular</b>	<b>50</b>	<b>50</b>	1	50
<b>Lunch en los lugares a visitar</b>	<b>30</b>	<b>30</b>	2.00	60
<b>Total = \$110. °°</b>				
<b>Otros Recursos (detallar)</b>	<b>2</b>	<b>2</b>	20	40
<b>Sub Total</b>				1.272.20
<b>10%</b>				127.22
<b>TOTAL</b>				1399.42

Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásconez

## **15. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES**

### **15.1 Conclusiones**

Al conocer el recorrido de los chasquis se determinó que las condiciones de los caminos del inca están en un deterioro parcial, se evidenció una desaparición paulatina de los caminos del inca, los recorridos del chasqui, así como la dificultad de conseguir información bibliográfica y documental de la vivencia de los chasquis, por lo que es indispensable generar acciones urgentes para recuperar la cultura incaica y mantenerla viva a través de un materiales comunicacionales que ayuden a la preservación de la memoria histórica de esta parte de la historia ecuatoriana.

Como resultado de la investigación a través de la matriz de análisis de material lúdico disponible en Latacunga, se ha identificado un material idóneo como es el cuaderno pizarra el mismo que se aplicara en los niños del cuarto año de educación Básica de la Unidad Educativa Ana Páez, las ventajas de utilizar este material lúdico es la facilidad de uso, fomenta la creatividad e imaginación, y fomenta la motricidad; además los niños obtendrán conocimientos de lenguas ancestrales como el quechua y español, y la historia del sistema de correos del Tahuantinsuyo.

Después de la investigación de los materiales lúdicos y la aplicación de la Matriz de análisis de material y la entrevista a la educadora, se ha visto la necesidad de aplicar la metodología de la gamificación el cual nos permitió elegir la línea gráfica y la cromática para los niños de la educación Básica, a más de ser un material didáctico se vuelve atractivo porque desarrollan habilidades y destrezas, de tal manera que les permite conocer el sistema de correo del Tahuantinsuyo, y las diferentes actividades que realizaba el chasqui, por lo tanto rescatar las culturas ancestrales.

## 15.2 Recomendaciones

En base al proyecto y proyectos similares de recuperación de culturas ancestrales se recomienda priorizar en la indagación a detalle incluyendo datos de campo específicos que permitan obtener el debido conocimiento, que una vez sistematizados ayudaran a la preservación de la memoria histórica y conocer en este caso, el recorrido de los chasquis. De esta manera se generan acciones clave en un proceso de reestructuración de sistemas ancestrales que permitan un reconocimiento, evitando el desvanecimiento cultural.

Es sustancial que se utilice instrumentos de investigación de manera continua, los mismos que permitan realizar proyectos culturales que fomenten la creatividad, imaginación y fomenten la motricidad, así los niños obtengan conocimientos culturales básicos. Métodos como el de Bruno Munari permiten generar un proceso idóneo de creatividad que posteriormente genera productos gráficos visualmente atractivos.

Existe una variedad de juegos lúdicos que incentivan el aprendizaje sin embargo la influencia de la tecnología los va opacando haciendo varios cambios en la enseñanza, mediante materiales lúdicos físicos e interactivos se puede captar nuevamente la atención de los niños, es por eso que se deberían implementar temáticas prácticas en la educación ecuatoriana.

## 17. ANEXOS

## ANEXO N°1 Bocetos (Cacique)



Universidad  
Técnica de  
Cotopaxi

## UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

FACULTAD DE CIENCIAS HUMANAS Y EDUCACIÓN

CARRERA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO

### ENTREVISTA PROPUESTA A LA UNIDAD EDUCATIVA "ANA PAEZ"

#### Objetivos de la entrevista

- Determinar el grado de conocimiento que se tiene en la unidad educativa acerca del camino del Chasqui
- Conocer el tipo de enseñanzas extracurriculares que se implantan en la Unidad Educativa
- Determinar el tipo de material lúdico idóneo para el público objetivo.

#### PREGUNTAS

¿De qué forma ayuda el material lúdico al proceso de enseñanza aprendizaje de los niños?

El material lúdico es muy importante ya que el juego trabaja con una metodología muy propia en la enseñanza.

¿Qué material lúdico utilizan actualmente en la escuela y sobre qué temas trata?

Materiales concretos para matemática específica.

¿Qué tipo de material lúdico es el indicado para los niños en el rango de edades en el que se va a trabajar?

Libros, material concreto, pelotas, semillas, etc.

¿En la unidad educativa se les imparte el conocimiento acerca del camino del inca? En qué período académico?

No como tema específico pero se lo trata como eje transversal.

¿Considera importante que los niños conozcan sobre el camino del inca y su importancia para la historia del país?

Sí, ya que la historia es la valoración de nuestra identidad.

¿Qué grado de importancia tiene para usted que los niños conozcan palabras en quichua?

Muy importante porque es parte de nuestra raíces.

Elaborado por: Nelly Pallo

Andrés Vásquez

**ANEXO N°2 Bocetos (Cacique)**



**Elaborado por:** Nelly Pallo

**ANEXO N°2 Bocetos (Cacique)**



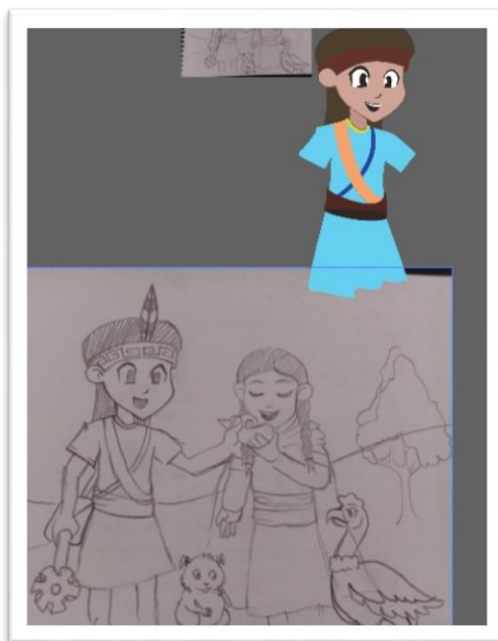
**Elaborado por:** Nelly Pallo

**ANEXO N°2 Bocetos (Personajes)**



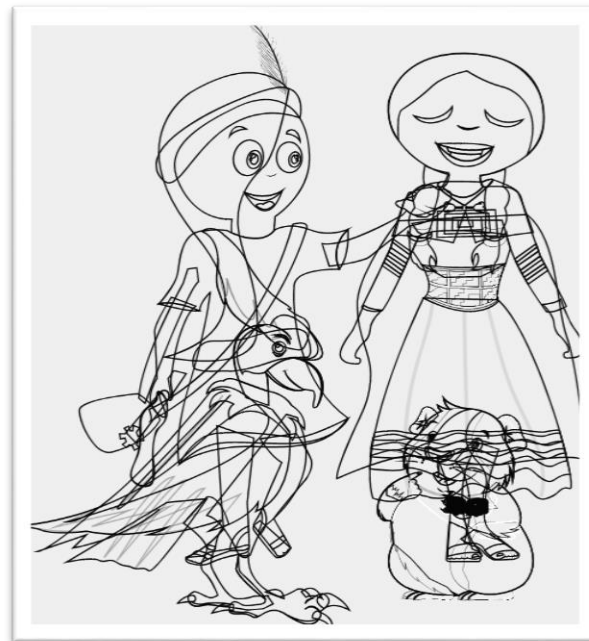
**Elaborado por:** Nelly Pallo

**ANEXO N°2 Bocetos (Personajes)**



**Elaborado por:** Nelly Pallo

**ANEXO N°3** Vectorización



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

**ANEXO N°3** Vectorización



**Elaborado por:** Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

ANEXO N°4 Colorización



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

ANEXO N°4 Colorización



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

ANEXO N°5 Ilustración



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

ANEXO N°5 Ilustración



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

## ANEXO N°6 Creación de la Marca



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

## ANEXO N°6 Creación de la Marca



Elaborado por: Nelly Pallo  
Andrés Vásquez

## HOJA DE VIDA

### INFORMACIÓN PERSONAL

**Nombres:** Nelly Margoth

**Apellidos:** Pallo Valverde

**CI:** 05034851-8

**Fecha de nacimiento:** 19 de febrero 2016

**Dirección:** Aloag Barrio Tanichilla

**Ciudad:** Quito

**Estado Civil:** Soltera

**E-mail:** nellypallo@outlook.es



### FORMACIÓN ACADÉMICA

#### FORMACIÓN UNIVERSITARIA

**Titulación:** Ingeniería en diseño gráfico computarizado

**Institución:** Universidad técnica de Cotopaxi

#### SECUNDARIA

**Título:** Informática

**Institución:** Colegio Técnico Aloag

---

Nelly Margoth Pallo Valverde

050348551-8



## HOJA DE VIDA

### DATOS PERSONALES

<b>NOMBRE</b>	BOLÍVAR ANDRÉS VÁSCONEZ QUIMBITA
<b>DOCUMENTO DE IDENTIDAD</b>	050344366-5
<b>FECHA DE NACIMIENTO</b>	25 DE FEBRERO DE 1992
<b>LUGAR DE NACIMIENTO</b>	ALAQUEZ-LATACUNGA- COTOPAXIECUADOR
<b>ESTADO CIVIL</b>	SOLTERO
<b>DIRECCIÓN</b>	ALAQUEZ CENTRO CALLE VICENTE LEON
<b>TELEFONOS</b>	0987842747/262424
<b>E-MAIL</b>	ANDYdreadlock@hotmail.com

### FORMACIÓN ACADÉMICA

<b>ESTUDIOS PRIMARIOS</b>	ESCUELA "ABDON CALDERON"
<b>ESTUDIOS SECUNDARIOS</b>	INSTITUTO TECNOLÓGICO "RAMÓN BARBA NARANJO"
<b>EDUCACIÓN SUPERIOR</b>	UNIVERSIDAD TÉCNICA DE COTOPAXI

---

Bolívar Andrés Vásquez Quimbita

050344366-5

### HOJA DE VIDA

**Nombres:** Jeannette Rossanna

**Apellidos:** Realpe Castillo

**C.I.:** 171656933-8

**Nacionalidad:** Ecuatoriana

**Estado Civil:** Soltera

**Fecha de Nacimiento:** Quito, 20 de febrero de 1980

**Dirección:** Av. General Maldonado 470 y Napo. Latacunga – Ecuador.

**Teléfono:** 0987089437 / 2567054

**Correo electrónico:** jeannette.realpe@utc.edu.ec

**Blog:** <http://onironauticas.blogspot.com/> (Blog sobre cine, música, arte y literatura).

#### Estudios Realizados:

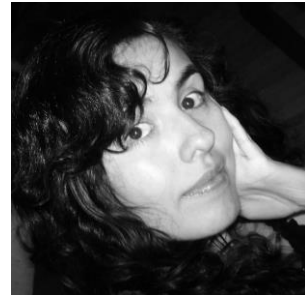
**Superior:** Universidad Tecnológica Israel

**Título obtenido:** Ingeniera en Diseño Gráfico

**Posgrado:** Facultad Latinoamericana de Ciencias Sociales Flacso-Sede Ecuador (2014)

**Título Obtenido:** Maestría en Antropología Visual y Documental Antropológico.

**Tema de tesis:** Masculinidades hegemónicas en las redes sociales virtuales en el Ecuador (Etnografía multisituada).



#### Cursos y Seminarios:

##### Experiencia Profesional • MIL KONCEPTOS (Estudio de Diseño Gráfico Editorial)

2002-2004 • Diseñadora Gráfica, diagramación de libros y folletos educativos y organizacionales dentro de proyectos editoriales para Ediciones Maya e independientes.

##### • ÓPTIMA: Estudio de diseño gráfico, corporativo y editorial

2004-2005 • Diseño Gráfico Operativo - Pre-Prensa

##### • Top Print Ecuador (Diseño gráfico)

2005 • 2012 Diseño Gráfico, Comunicación Visual

• **Biodesign (2012-2013)** (Diseño con responsabilidad ambiental, comunicación social y visual, diseño de soportes para centros de interpretación para proyectos de turismo comunitario).

• **Ejercicio profesional independiente (2013 hasta 2014).** • **Corto Documental “Tito” (Guionista, editora) (2014).**

• **Corto Documental Experimental “Ausencias” (Idea Original, guión, dirección, postproducción) (2014).**

• **Investigadora en el Centro de Arte Contemporáneo de Quito - Departamento de Investigación y Curaduría del CAC (2014-2015).**

• **Universidad Técnica de Cotopaxi: Docente investigadora de la Carrera de Diseño Gráfico Computarizado (2015 hasta la actualidad).**

#### Actividades artísticas y académicas relevantes:

• Escritura de guión y edición del Cortometraje Documental “Tito”, una mirada a la cotidianidad de un icónico personaje guapuleño, presentado en Flacso Cine (2014).

• Selección de cortometraje documental experimental “Ausencias” en la muestra anual de cortometrajes documentales de Antropología Visual Flacso-Sede Ecuador (2014).

• Participación en la Quinta Conferencia Internacional de Paradigmas Queer en América Latina (Flacso-Sede Ecuador), con la ponencia: “La Virgen Queer, representaciones de la Virgen María en el Arte Contemporáneo desde la mirada de las diversidades sexuales” (2014).

• Selección oficial para participación con la ponencia: “Masculinidades hegemónicas en las redes sociales virtuales en el Ecuador”, resultado de la investigación etnográfica realizada previa a la obtención del título de maestría en Antropología Visual y Documental Antropológico; a realizarse en la Universidad de Cuenca, en Noviembre de 2014, con motivo del Segundo Congreso Internacional Sobre Estudios de Diversidad Sexual en Iberoamérica: Resistencia y Cotidianidades.

• Coordinación del Premio Brasil / Arte Emergente 2015 (Centro de Arte Contemporáneo de Quito), que convoca a artistas ecuatorianos/as en sus inicios de carrera.

• Coordinación del Programa IDEAS EN RESIDENCIA / URRRA 2015 (Centro de Arte Contemporáneo de Quito), que convoca a artistas ecuatorianos/as de mediana trayectoria.

**FIRMA: Jeannette Realpe C.**

## **16. BIBLIOGRAFIA**

Aguirre, E. (2014). Nuevas tecnologías de la comunicación. Obtenido de La influencia de la tecnología en la falta de comunicación verbalcomunicación .

Cabanellas, G. (1978). EN TRABAJO EN LA AMERICA PRECOLOMBINA. En EL PERÚ PRE-INCAICO Y EL PERÚ INCAICO (págs. 224-225). ARGENTINA: HELIASTA.

Casillas, A. (08 de Septiembre de 2017). Juegos Inteligentes. Inteligencias Múltiples Y Estimulación Temprana. Obtenido de Juegos Inteligentes. Inteligencias Múltiples Y Estimulación Temprana: <http://anayoctavio.typepad.com/blog/2007/08/juegos-inteligentes-inteligencias-multiples-y-estimulacion-temprana.html>

Castillo, A. (2012). prezi. Obtenido de EDITORIAL INFANTIL.

Castillo, Elson; Mejía, Michel; Paucar, Susan. (2014). El Tahuantinsuyo. El Tahuantinsuyo. Huacho, Perú.

Espinosa, Waldemar. (1987). Los Incas. Los Incas: Economía, sociedad y Estado en la Era del Tahuantinsuyo . Lima, peru: Anaru.

Frascara, J. (2000). Diseño Gráfico y Comunicación . Buenos Aires: Infinito . Fre. (s.f.).

Freile, J. (1980). El comercio . Obtenido de el comercio: elcomercio.com

Fresco, A. (2004). INGAÑAN. En A. FRESCO, La red vial del imperio inca en los Andes ecuatoriales (pág. 20). Quito: Ediciones Banco Central del Ecuador.

Gaitan, V. (2013). EDUACTIVA. Obtenido de Gamificación: el aprendizaje divertido: <http://www.educativa.com/blog-articulos/gamificacion-el-aprendizaje-divertido/>

Gaitán, V. (15 de Octubre de 2013). Gamificación: el aprendizaje divertido . Educativa , pág. 1.

Girandi, Giulio. (1999). Entre la globalización neoliberal y el desarrollo local sostenible. Abya-Yala.

Hernandez, D. (24 de Mayo de 2012). Juego de Azar. Obtenido de Juego de Azar: <http://juegosdeazardenissehdezo.blogspot.com/2012/05/definicion-de-juegos-de-azar.html>

KIM, A. j. (2017). Gamification Myths, Debunked. Obtenido de AMY JO KIM: <http://amyjokim.com/blog/2014/10/04/7-gamification-myths-debunked/>

Lopez, M. (2014). Beneficios de la gamificación en la formación. NUBEMIA .

Lumbreras, L. (2003). Medios de Comunicación en el Perú. En QHAPAQ ÑAN El camino de los incas. Tarea asosicacion grafica educativa.

Lumbreras, L. (2003). Medios de Comunicación en el Perú. En QHAPAQ ÑAN El camino de los incas. Tarea asosicacion grafica educativa.

Marin, Eduardo. (09 de Septiembre de 2013). Hipertextual. Obtenido de Hipertextual: <https://hipertextual.com/2013/09/juegos-estrategia>

Marin, I. y. (9 a 11 de Julio de 2014). XX Jornadas sobre la Enseñanza Universal de la Información . Jenui, pág. 1.

Nacimba, A. (29 de Enero de 2015). Reconocimiento a Antonio Fresco por el arduo trabajo en Ingapirca. El ciudadano.

Peroni, A. (2016). Diseñar para niños es cosa seria:. Obtenido de sobresalen: <http://www.sobresalen.com/disenar-para-ninos-es-cosa-seria-tipografias-vectores-y-fondos-gratuitos-para-inspirarte/>

Picchu, C. I. (01 de Junio de 2015). La Civilizacion Inca Auge y Caida . Obtenido de La Civilizacion Inca Auge y Caida : <http://caminoincamachupicchu.org/la-civilizacion-inca-auge-caida/>

Rizo, M. (2006). [www.facso.uchile](http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/27/rizo.pdf). Obtenido de [www.facso.uchile](http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/27/rizo.pdf): <http://www.facso.uchile.cl/publicaciones/moebio/27/rizo.pdf>

Rodriguez, Julieta Andrea. (01 de Marzo de 2016). Juegos Infantiles . Obtenido de Juegos Infantiles : <http://mimundoludico.blogspot.com/2006/03/juegos-de-conocimiento.html>

Samara, T. (2009). Los Elementos Del Diseño.

Soccer Wesentlich, a. (25 de Enero de 2005). Juegos Ludicos. soccer.

Sotelo, R. (2016). Gamificación . El negocio de la Diversión , 2.

Torregroza, E. (2014). Modernidad y tradición: los retos culturales y políticos del mundo globalizado. Bogotá, Colombia: Edificio Santa Fé, oficina 217.

Wong, W. (2012). Que es el Diseño. DELYRARTE.

Wu, M. (2010). The science of gamification - Michael Wu. Obtenido de <http://fernandosantamaria.com/blog/tag/gamification/>

Yturalde, E. (2017). Ludica y el Aprendizaje . Ecuador.

<http://www.wordreference.com/definicion/ayllu>

<https://www.perou.org/dico/view.php?lg=es&lg1=ke&lg2=es&opt=111110&pg=w>