

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR CORDILLERA



CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES
MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD
DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS
DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN
EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.**

Proyecto de investigación previo la obtención del título de Tecnólogo en Diseño Gráfico

Autor: Francisco Javier Morales Tobar

Tutor: Ing. Lizeth Guerrero

Quito, Abril 2015



DECLARATORIA

Declaro que la investigación es absolutamente original, auténtica, personal, que se han citado las fuentes correspondientes y que en su ejecución se respetaron las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes. Las ideas, doctrinas resultados y conclusiones a los que he llegado son de mi absoluta responsabilidad.

Francisco Javier Morales Tobar

CC: 1725389462



CONTRATO CESIÓN SOBRE DERECHOS PROPIEDAD INTELECTUAL

Comparecen a la celebración del presente contrato de cesión y transferencia de derechos de propiedad intelectual, por una parte, la estudiante Francisco Javier Morales Tobar, por sus propios y personales derechos, a quien en lo posterior se le dominará el "CEDENTE", y, por otra parte, el INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO CORDILLERA, representado por su Rector en Ingeniero Ernesto Flores Córdova, a quien en lo posterior se le dominara el "CESIONARIO". Los comparecientes son mayores de edad, domiciliados en esta ciudad de Quito Distrito Metropolitano, hábiles y capaces para contraer derechos y obligaciones, quienes acuerdan al tenor de las siguientes cláusulas:

PRIMERA: ANTECEDENTES.- a) El Cedente dentro del pensum de estudio en la carrera de Diseño Gráfico que imparte el Instituto Superior Tecnológico Cordillera, y con el objeto de obtener el título de Tecnólogo en Diseño Gráfico, el estudiante participa en el proyecto de grado denominado "Diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito con la finalidad de preservar las tradiciones culturales, dirigida a los niños de 7 a 9 años de edad de la escuela Atanasio Viteri ubicada en el sector norte de la ciudad de Quito.", para lo cual ha implementado los conocimientos adquiridos en su calidad de alumno. a) Por iniciativa y responsabilidad, motivo por el cual se regula de forma clara la cesión de los derechos de

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



autor que genera la obra literaria y que es producto de grado, el mismo que culminado es de plena aplicación técnica, administración y de producción.

SEGUNDA: CESIÓN Y TRANSFERENCIA.- Con el antecedente indicado, el Cedente libre y voluntariamente cede y transfiere de manera perpetua y gratuita todos los derechos patrimoniales del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito. Descrito en la cláusula anterior a favor del Cesionario, sin reservarse para sí ningún privilegio especial (código fuente, código objeto, diagramas de flujo, planos, manuales de uso, etc.). El Cesionario podrá explotar el diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito por cualquier medio o procedimiento tal cual lo establece el Artículo 20 de la ley de Propiedad intelectual, esto es, realizar, autorizar o prohibir, entre otros: a) La reproducción de creación del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito por cualquier forma o procedimiento; b) la comunicación pública del cuento pop up; c) La distribución pública de ejemplares o copias, la comercialización, arrendamiento o alquiler del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito; d) Cualquier transformación o modificación del Diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito; e) La protección y registro en el IEPI del creación del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito a nombre del Cesionario; f)

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



ejerger la protección jurídica del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito; g) los demás derechos establecidos en la ley de propiedad intelectual y otros cuerpos legales que normen sobre la cesión de derechos de autor y derechos patrimoniales.

TERCERA: OBLIGACIÓN EL CEDENTE.- El cedente no podrá transferir a ningún tercero los derechos que conforman la estructura, secuencia y diagramación del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito que es objeto del presente contrato, como tampoco emplearlo o utilizarlo a título personal, ya que siempre se deberá guardar la exclusividad del diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito.

CUARTA: CUANTIA.- La cesión objeto del presente contrato, se realiza en título gratuito y por ende el Cesionario ni sus administradores deben cancelar valor alguno o regalías por este contrato y por derechos que se derivan del mismo.

QUINTA: PLAZO.- La vigencia del presente contrato es indefinida.

SEXTA: DOMICILIO, JURISDICCIÓN Y COMPETENCIA.- Las partes se fijan como su domicilio de ciudad de Quito. Toda controversia o diferencia derivada de este, será resuelta directamente entre las partes y, si esto no fuere factible, se solicitará la



asistencia de un Mediador de Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito. En el evento que el conflicto no fuere resuelto mediante este procedimiento, en el plazo diez días calendario desde su inicio, pudiendo prorrogarse por mutuo acuerdo este plazo, las partes someterán sus controversias a la resolución de un árbitro, que se sujetara a lo dispuesto en la Ley Arbitraje y Mediación, al Reglamento del Centro de Arbitraje y Mediación de la Cámara de Comercio de Quito, y a las siguientes normas: a) El árbitro será seleccionado conforme a lo establecido en la ley de Arbitraje y Mediación; b) La partes renuncian a la jurisdicción ordinaria, se obligan a acatar el laudo arbitral y se compromete a no interponer ningún tipo de recursos en contra del laudo arbitral; c) Para la ejecución de medidas cautelares, el árbitro está facultado para solicitar el auxilio de los funcionarios públicos, judiciales, policiales y administrativos, sin que sea necesario recurrir a juez ordinario alguno; d) El procedimiento será confidencial y en derecho; e) El lugar de arbitraje serán las instalaciones de centro de arbitraje y mediación de la Cámara de Comercio de Quito; f) El idioma del arbitraje será el español; y, g) La reconvenición, caso de haberla, seguirá los mismos procedimientos antes indicados para el juicio principal.



SÉPTIMA: ACEPTACIÓN.- Las partes contratantes aceptan el contenido del presente contrato, por ser hecho en seguridad de sus respectivos intereses.

En aceptación firman a los 23 días del mes de abril del dos mil quince.

f) _____

f) _____

C.C.Nº Instituto Superior Tecnológico Cordillera

CEDENTE

CESIONARIO

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



AGRADECIMIENTO

A Dios por estar presente en cada paso que he dado a lo largo de mi etapa de formación y a mis padres que son el eje primordial de mi existir. De manera muy especial agradezco la guía de mi Director de tesis, por el tiempo que dedicó a acompañar mi trabajo.



DEDICATORIA

A Dios y a mi familia, por su amor
, esfuerzo y apoyo incondicional.

A mis Amigos, por su permanente confianza
y amistad.



INDICE GENERAL

| | |
|---|----------|
| Declaración de Aprobación Tutor y Lector | I |
| Declaración de Autoría del estudiante | II |
| Declaración de Sección de Derechos a la Institución | III |
| Agradecimiento | VIII |
| Dedicatoria | IX |
| Índice General | X |
| Índice Tablas | XIV |
| Índice Figuras | XV |
| Resumen Ejecutivo..... | XVI |
| Abstract | XVII |
| Introducción | XVIII |
| Capítulo I | 1 |
| 1.0 Antecedentes | 1 |
| 1.01 Contexto | 1 |
| 1.02 Justificación..... | 3 |
| 1.03 Definición del Problema Central (Matriz T) | 5 |
| Capítulo II | 6 |
| Análisis de Involucrados | 6 |
| 2.01 Mapeo de Involucrados | 6 |



| | |
|---|----|
| 2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados..... | 7 |
| Capítulo III | 8 |
| Problemas y Objetivos | 8 |
| 3.01 Árbol de Problemas | 8 |
| 3.02 Árbol de Objetivos | 9 |
| Capítulo IV | 10 |
| Análisis de Alternativas | 10 |
| 4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones..... | 10 |
| 4.02 Tamaño del proyecto..... | 11 |
| 4.02.01 Localización del proyecto..... | 12 |
| 4.02.02 Análisis ambiental..... | 13 |
| 4.03 Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos..... | 14 |
| 4.04 Diagrama de Estrategias | 16 |
| 4.05 Construcción de la Matriz de Marco Lógico..... | 17 |
| 4.05.01 Revisión de los criterios para los indicadores..... | 17 |
| 4.05.02 Selección de indicadores..... | 20 |
| 4.05.03 Medios de verificación..... | 23 |
| 4.05.04 Supuestos. | 26 |
| 4.05.05 Matriz de marco lógico. | 29 |
| Capítulo V | 32 |
| La Propuesta | 32 |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| | |
|---|----|
| 5.01 Antecedentes de la Herramienta del Perfil de la Propuesta (Publicitaria) | 32 |
| 5.01.01 Area Editorial | 32 |
| 5.02 Descripción de la herramienta | 34 |
| 5.03 Formulación del proceso de aplicación | 43 |
| 5.03.01 Diseño Editorial | 43 |
| 5.03.02 Desarrollo..... | 43 |
| 5.03.02.01 Las canicas | 44 |
| 5.03.02.02 El Sapito..... | 45 |
| 5.03.02.03 La Rayuela | 45 |
| 5.03.02.04 Ula-Ula..... | 45 |
| 5.03.02.05 El Trompo..... | 46 |
| 5.03.02.06 La Cometa..... | 47 |
| 5.03.02.07 La Cuerda..... | 49 |
| 5.03.02.08 Los Ensacados..... | 49 |
| 5.03.02.09 Los coches de madera | 50 |
| 5.03.02.10 El Balero. | 50 |
| 5.04 Marketing y distribución..... | 74 |
| 5.04.01 Problemas comunicacionales..... | 74 |
| 5.04.02 Objetivos Comunicacionales | 74 |
| 5.04.03 Estrategia Creativa..... | 75 |
| 5.04.04 Rason Why..... | 75 |



| | |
|---|----|
| Capítulo VI | 77 |
| Aspectos Administrativos | 77 |
| 6.01 Recursos | 77 |
| 6.02 Presupuesto. | 78 |
| 6.03 Cronograma..... | 80 |
| Capítulo VII | 81 |
| Conclusiones y Recomendaciones | 81 |
| 7.01 Conclusiones | 81 |
| 7.02 Recomendaciones | 82 |



ÍNDICE DE TABLAS

| | |
|--|----|
| Tabla 1 Análisis de Fuerzas T..... | 5 |
| Tabla 2 Matriz de Análisis de Involucrados | 7 |
| Tabla 3 Matriz de Análisis de Impacto de los objetivos | 15 |
| Tabla 4 Revisión de los criterios para los indicadores | 17 |
| Tabla 5 Selección de indicadores | 20 |
| Tabla 6 Medios de Verificación | 23 |
| Tabla 7 Suouestos | 26 |
| Tabla 8 Matriz de marco lógico | 29 |
| Tabla 9 Pregunta N1..... | 35 |
| Tabla 10 Pregunta N2..... | 36 |
| Tabla 11 Pregunta N3..... | 37 |
| Tabla 12 Pregunta N4..... | 38 |
| Tabla 13 Pregunta N5..... | 39 |
| Tabla 14 Pregunta N6..... | 40 |
| Tabla 15 Pregunta N7..... | 41 |
| Tabla 16 Pregunta N8..... | 42 |
| Tabla 17 Gaatos Operativos | 78 |
| Tabla 18 Aplicación del Proyecto | 79 |
| Tabla 19 Cronograma..... | 80 |



ÍNDICE DE FIGURAS

| | |
|--|----|
| Figura N° 1 Matriz de Involucrados | 6 |
| Figura N° 2 Árbol de Problemas | 8 |
| Figura N° 3 Árbol de Objetivos | 9 |
| Figura N° 4 Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones..... | 10 |
| Figura N° 5 Localización | 12 |
| Figura N° 6 Diagrama de Estrategias | 16 |



RESUMEN EJECUTIVO

El siguiente proyecto de grado está enfocado al diseño de un cuento pop up sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito con la finalidad de preservar las tradiciones culturales con el Grupo Objetivo de la escuela Atanasio Viteri.

Luego de un estudio investigativo, se ha identificado que existe un desconocimiento de los niños de la escuela Atanasio Viteri sobre los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito, con esta problemática se propone una diseñar un cuento pop up y para su respectivo conocimiento una campaña publicitaria, cuyo objetivo principal, será rescatar los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito y preservar las tradiciones culturales; esto mediante la elaboración de un cuento pop up enfocado en lugares tradicionales y reconocidos de la ciudad de Quito. Brindando información acerca de la tradición y cultura que existe en estos lugares para los niños.

Realizando una estrategia publicitaria, para difundir por medio de la página web donde se matriculan sus estudiantes con un banner.

Sirviendo como aporte a la Escuela Atanasio Viteri, a sus maestros y comunidad aledaña ya que el cuento está enfocado directamente a un aprendizaje didáctico y sano.



ABSTRACT

The following graduation project is focused on the design of a story pop up on the traditional games that is most representative of the city of Quito in order to preserve the cultural traditions with the aim group of AtanasioViteri school.

After a research study has been identified that there is a lack of knowledge of the school children AtanasioViteri on traditional games most representative of the city of Quito, this problem is proposed a design a pop up story and their respective knowledge for an advertising campaign, whose main objective is rescuing the most representative of the city of Quito traditional games and preserve cultural traditions; this by drawing up a story pop up focused on traditional and renowned places of the city of Quito. Providing information about the tradition and culture that exists in these places for children.

Conducting an advertising strategy to disseminate through the website where enrolled students with a banner.

Serving as a contribution to the AtanasioViteri school to their teachers and surrounding community since the tale is directly focused on educational and healthy learning.



INTRODUCCIÓN

El siguiente proyecto de grado se realizó con la finalidad de informar sobre un acto tradicional y cultural practicado por los niños hace muchos años atrás y que poco a poco, con el avance de la tecnología se está viendo ser olvidado.

Entre las principales características que brinda el cuento se destaca origen tradicional y cultural. Para la difusión del producto se ha creado una campaña publicitaria con la intención de fortalecer los juegos tradicionales y culturales de Quito, para así poder llegar a obtener el reconocimiento del Grupo Objetivo al cual se enfoca esta campaña y con lo cual se genere un posicionamiento en el mercado.

CAPÍTULO I

1. ANTECEDENTES

1.01 Contexto

Los juegos tradicionales más representativos de la ciudad de Quito se realizan cada año en los barrios más populares de la ciudad, los cuales se encuentran en el sector centro de la ciudad ya que se ha conservado su infraestructura colonial conservando así la cultura de Quito y con esta los juegos tradicionales, los más representativos son: los coches de madera, que son coches elaborados con madera, la rayuela, en la cual se traza un gráfico en el suelo dividido por cajones y cada jugador tiene una ficha la cual se lanza en cada nivel de los cajones hechos en el gráfico saltando en un pie, la cometa, elaborada con carrizo por cada niño y la competencia es quien la mantenga más tiempo en las alturas, el trompo, que es una pieza de madera con una punta de metal junto con una piola, este consiste en envolver la piola en el trompo y lanzarlo con fuerza y hacerlo bailar más tiempo, la cuerda, es de mucha fuerza ya que consiste en formar dos grupos de niños y colocarlos en los extremos de la cuerda y empiezan a tirar con todas sus fuerzas hasta que cualquiera de los dos equipos logre hacer desplazarse al otro más allá del límite establecido, los ensacados, en el cual forman grupos y cada uno de ellos llevan sacos de lona individualmente y cuando empiece el juego estos tendrán que colocarse dentro del saco y saltar hasta la meta, las canicas o bolas, se traza en el suelo de tierra generalmente, un círculo en el cual dentro de él se encontrarán varias bolas de cada jugador para que desde una distancia establecida los niños puedan arrojar su

canica lo más cerca del círculo, y el que lo haga comenzara con el juego que consiste en tingar desde donde se haya estado la canica y lograr sacar las canicas que pueda el que más saque será el que gane, el balero, aquí se toma el palillo con la mano impulsándola la bocha hacia arriba tratando de embocarla en el palillo, el que más emboque de manera consecutiva gana, el sapo, aquí se juega la puntería porque se lanza fichas en la boca de un sapo el cual se encuentra en una base hueca de madera el que logre meter más fichas es el ganador del juego, el ula ula, con un aro de plástico generalmente en la cintura o en otras partes del cuerpo haciendo movimientos circulares se tiene que lograr mantener el equilibrio en el mayor tiempo posible y que no se caiga el aro en los cuales participan los niños de 7 a 9 años.

La mayor parte de juegos tradicionales requiere de la creatividad ya que son elaborados manualmente.

Estos juegos tradicionales son importantes porque a través de los mismos se pueden transmitir características culturales, valores y formas de vida tradicionales a los niños.

Es importante que las tradiciones en la ciudad de Quito se mantengan porque nos ayudan a conservar la gran riqueza cultural de nuestra ciudad de esta forma preservándolas para futuras generaciones para así mantener las tradiciones Quiteñas porque crecimos siempre escuchando hablar de ellas tanto de nuestros padres como de nuestros abuelos, con la realización de este proyecto se quiere mantener vivos todos aquellos juegos tradicionales que representan gran parte de la cultura Quiteña.

1.02 Justificación

El tema del desconocimiento en cuanto a cultura que tienen los niños y niñas de varias escuelas en la ciudad de Quito ha llevado a que en la actualidad exista un alto índice de desinterés por nuestras tradiciones, esto vuelve vulnerable a la sociedad ya que no existe una correcta educación en cuanto a la preservación de nuestro patrimonio.

Lo que conlleva a la destrucción de infraestructuras turísticas afectando así el buen ambiente cultural que han venido conservando pasadas generaciones. Destruyendo así leyendas e historias que se han venido dando desde hace muchos años atrás.

Creando una nueva cultura para las nuevas generaciones en la cual no se aprecien ni se respeten tradiciones ya existentes. Esto se convierte en un problema social que tiene muy poca visibilidad y muy poco análisis por parte de la ciudadanía.

Cumpliendo así con el objetivo #8 del Plan Nacional del Buen Vivir en el que dice: Afirmar y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad.

Quito se encuentra catalogada como una de las principales ciudades para visitar, también es considerada patrimonio cultural de la humanidad por sus iglesias, Quito antiguo Quito nuevo, Considerada carita de Dios y por su puesto su gente amable. Ciudad ubicada en el país de Ecuador que al mismo tiempo es considerado un país rico en biodiversidad y pluriculturalidad.

La apreciación de la cultura y tradiciones debería ser difundida por padres y docentes de las escuelas,

Pero la mayoría no cuenta con algo que los niños encuentren atractivo haciendo que no pongan atención y que olviden la riqueza de la ciudad donde viven

Creando un cuento con la técnica pop up o más conocida como ingeniería de papel en la que se usa como material principal papel para obtener piezas desplegables.

Obteniendo así cuentos innovadores que llamen la atención por su diseño, se volverá más interactivo el aprendizaje, ya que captara toda su atención, estimulando su creatividad y creando en ellos curiosidad por conocer las tradiciones y cultura de la ciudad donde viven.

Este proyecto resulta muy positivo en cuanto al cambio de actitud y educación de los niños y niñas de las escuelas ya que definitivamente tendrán ganas de aprender, este cuento se puede convertir en una manera innovadora de enseñar en las escuelas, con el fin de que otras escuelas quieran incluirlo en sus clases esto conllevará a que en el futuro las generaciones actuales sigan conservando lo nuestro.

1.03 Definición del Problema Central (Matriz T)

El problema central del proyecto es: el desconocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito.

| Situación Empeorada | Situación Actual | | | | Situación Mejorada |
|--|--|----|---|----|---|
| No existe transmisión de valores tradicionales y culturales por parte de los padres hacia sus hijos. | Desconocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | | | | Niños bien informados sobre los valores tradicionales y culturales de la ciudad de Quito. |
| Fuerzas impulsadoras | I | PC | I | PC | Fuerzas Bloqueadoras |
| Rescatar las tradiciones culturales a través de un cuento pop up en el que se conozcan los juegos tradicionales de la ciudad de Quito. | 1 | 3 | 4 | 2 | Se pierden las tradiciones culturales de la ciudad de Quito. |
| Conocer los juegos tradicionales y cultura de la ciudad de Quito. | 3 | 4 | 5 | 3 | Inexistencia de cuentos dinámicos de tradiciones y cultura de la ciudad de Quito. |
| Desarrollar un cuento pop up con diseños enfocados a los juegos tradicionales de Quito. | 1 | 2 | 3 | 1 | Poco material didáctico para el aprendizaje de tradiciones y cultura de la ciudad de Quito. |
| Crear conciencia sobre la importancia de conservar nuestra cultura a través del aprendizaje con un cuento pop up. | 3 | 4 | 5 | 3 | Ausencia de valores tradicionales y culturales en la ciudadanía. |
| Enseñar la cultura y los juegos tradicionales a través de un cuento pop up | 2 | 4 | 5 | 3 | Los niños crecen sin aprender los juegos tradicionales perdiendo así su identidad cultural |
| Dar valor a los juegos tradicionales y cultura haciendo de la ciudad un atractivo turístico. | 2 | 4 | 4 | 2 | Desconocimiento de los juegos tradicionales en los turistas en la ciudad de Quito. |

Tabla N° 1: Matriz T

Elaborado por: Francisco Morales

CAPÍTULO II

2. ANÁLISIS DE INVOLUCRADOS

2.01 Mapeo de Involucrados

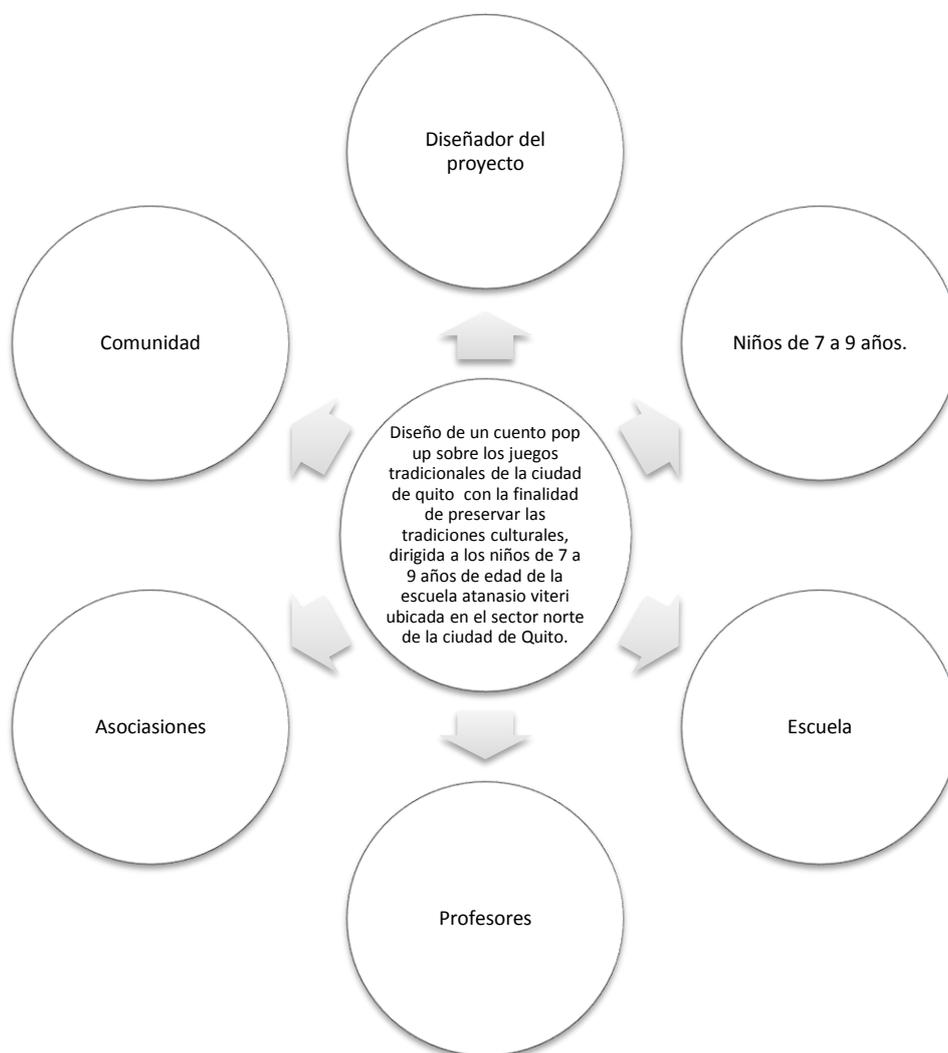


Figura N° 1: Mapeo de Involucrados

Elaborado por: Francisco Morales

2.02 Matriz de Análisis y Selección con los Involucrados

Matriz de Análisis de Involucrado

| Actores Involucrados | Interés sobre el problema | Problemas percibidos | Recursos, mandatos y capacidades | Interés sobre el proyecto | Conflictos potenciales |
|------------------------|--|---|--|---|---|
| Diseñador del proyecto | Proponer una solución para desconocimiento de tradiciones y cultura | Desinterés por parte de los involucrados | Autoridades | Disminuir el desconocimiento de tradiciones y cultura en la ciudad | Tiempo |
| Niños de 7 a 9 años | Adquirir un producto para impartir conocimientos y valores culturales sobre los juegos tradicionales | Ausencia de valores culturales dentro de la familia | Sociedad | Adquirir un buen nivel en cuanto a conocimiento de tradiciones y cultura | Desinterés de los padres de familia para adquirir el producto |
| Escuela | Aprobación del desarrollo y diseño del producto | Desinterés por el desarrollo del producto | Autoridades Plan Nacional del Buen Vivir | Genere el aumento del conocimiento de tradiciones culturales | No apruebe el desarrollo del proyecto |
| Profesores | Adecuado manejo del producto y de la información de mismo | Inadecuada enseñanza | Autoridades | Adecuada impartición de conocimiento en cuanto a tradiciones y cultura | Inadecuado uso del producto para fortalecer las tradiciones y cultura |
| Asociaciones | Apoyo y aval del proyecto | No existe apoyo para ellos | Conocimiento con respecto a los juegos conocen las tradiciones y los valores | Se genere el proyecto para que hayan personas más adeptas para estos juegos tradicionales | Asociaciones tengan conflictos entre las mismas |
| Comunidad | Comunidad que pueda transmitir las tradiciones y cultura | Ausencia de eventos tradicionales | Sociedad | El producto sea un apoyo para reforzar las tradiciones y cultura | Comunidad no logre adquirir el producto para los niños |

Tabla N° 2: Matriz de Análisis de Involucrado

Elaborado por: Francisco Morales

CAPÍTULO III

3. PROBLEMAS Y OBJETIVOS

3.01 Árbol de Problemas

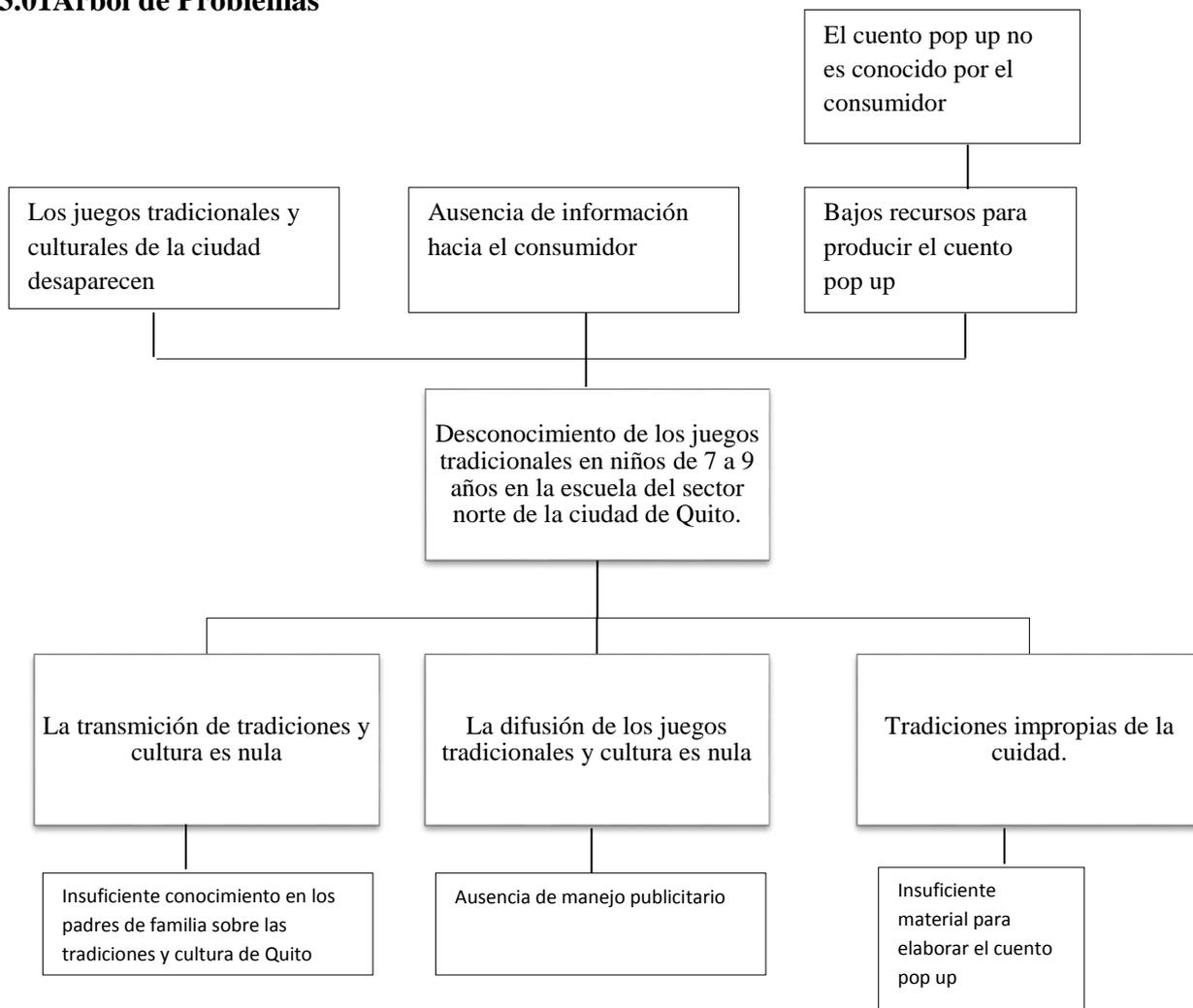


Figura N° 2: Árbol de Problemas

Elaborado por: Francisco Morales

3.02 Árbol de objetivos

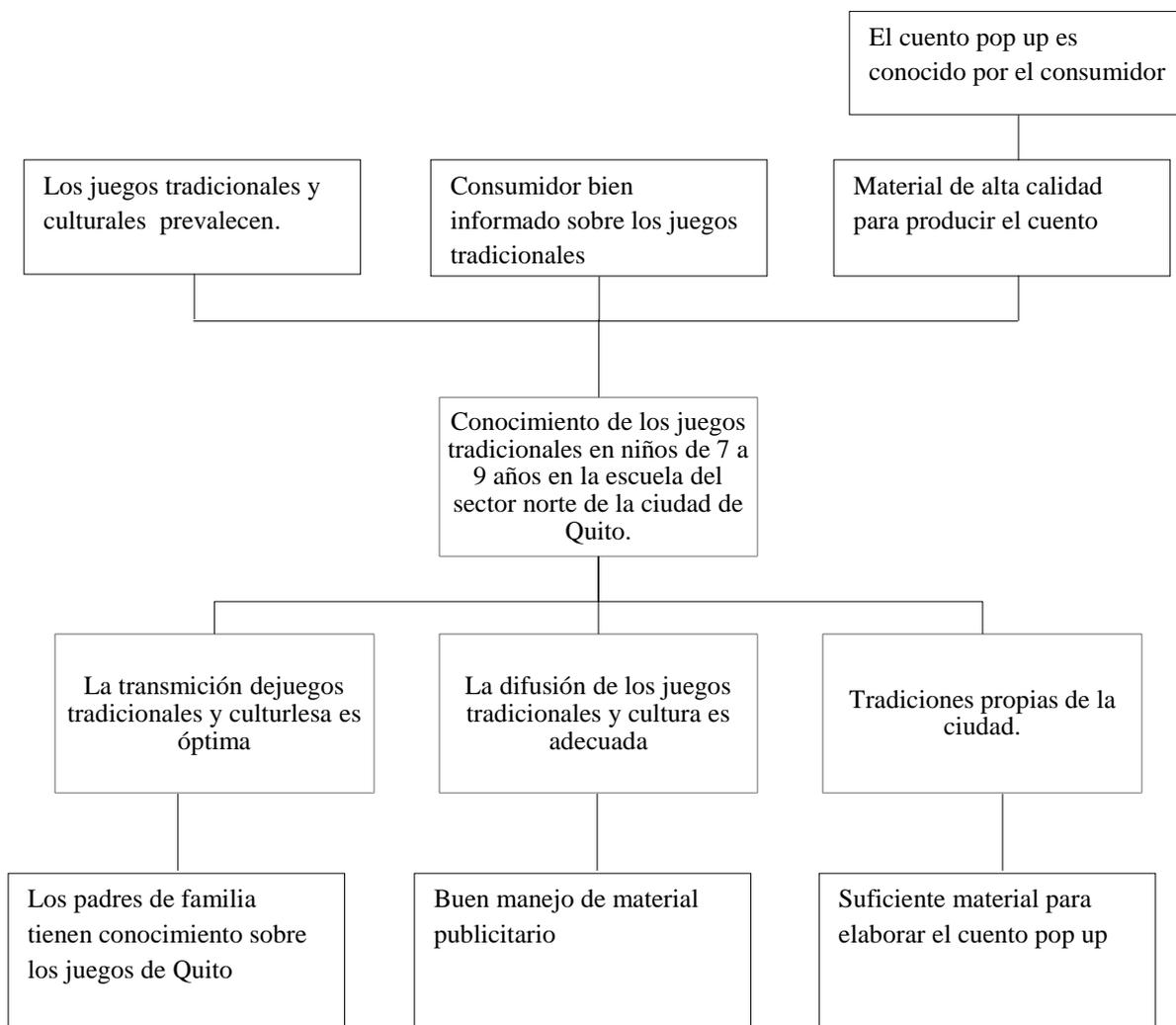


Figura N° 3: Árbol de objetivos

Elaborado por: Francisco Morales

CAPÍTULO IV

4. ANÁLISIS DE ALTERNATIVAS

4.01 Matriz de Análisis de Alternativas e Identidades de Acciones

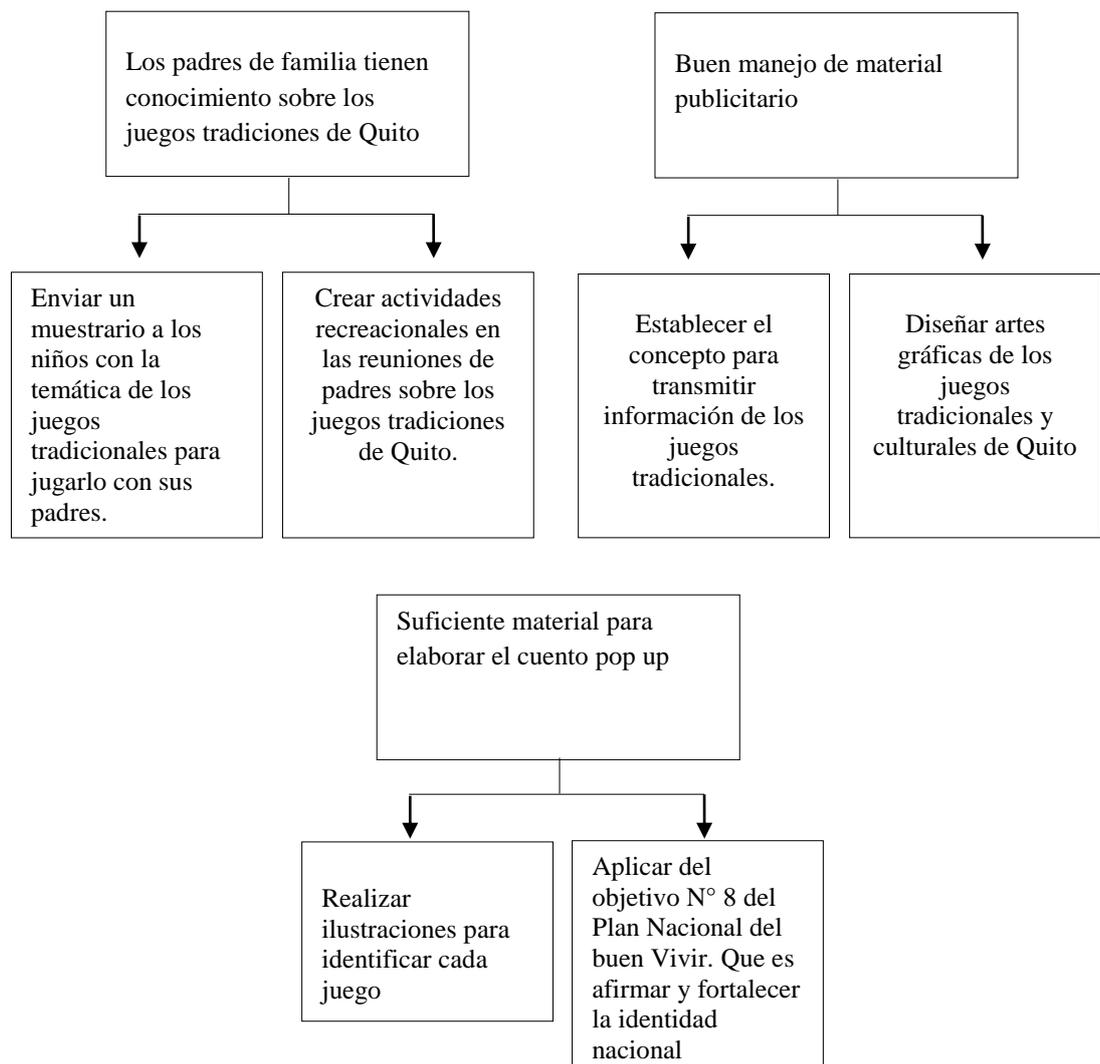


Figura N° 4: Árbol de objetivos

Elaborado por: Francisco Morales

4.02 Tamaño del Proyecto

El proyecto está dirigido a la Escuela Atanasio Viteri que cuenta con 240 niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes que imparten el conocimiento, tendrá un contenido que explicará de manera detallada cada uno de los juegos tradicionales.

El cuento pop up está dirigido para estudiantes y docentes de la Escuela Atanasio Viteri para acrecentar sus conocimientos y preservar los juegos tradicionales y cultura de Quito.

De esta manera se impartiría mucho mejor los juegos tradicionales y cultura de la ciudad de Quito de manera más dinámica e innovadora.

Para la obtención de la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$M = \frac{N \times P \times Q}{(N-1) \times (E/k)^2 + P \times Q}$$

Dónde:

N (población)= 240estudiantes y 6 profesores = 246

P (probabilidad que ocurra el éxito)= 0,5

Q (probabilidad que no ocurra el éxito)= 0,5

E (error)= 0,05

k (constante)= 2

$$M = \frac{246 \times 0,25}{(246-1) \times (0,05/2)^2 + 0,25}$$

$$M = 153,75$$

Muestra total 154

4.02.01 Localización del proyecto

El proyecto estará localizado en el sector norte de Quito, barrio Carcelén Bajo, calle A y pasaje 14.

Localización del Proyecto

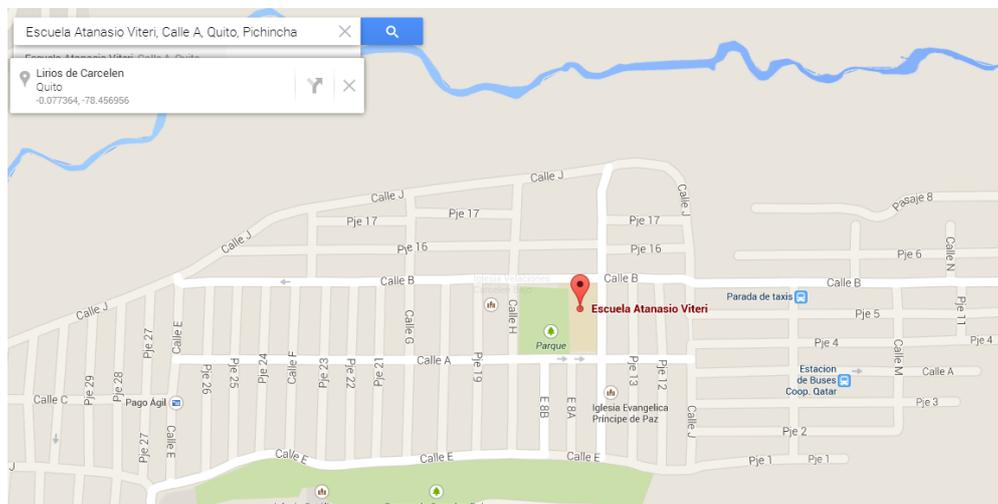


Figura N° 5: Localización

Fuente: <https://www.google.com/maps/d/viewer?msa=0&mid=zFLZctLAsnet4.k5N56NExAh>

CQ

4.02.02 Análisis ambiental

El cuento pop up tendrá un impacto ambiental negativo ya que se usaran medios impresos físicos como el papel y otros materiales que no puedan causar ningún daño al medio ambiente.

Aspectos positivos:

Para la producción del cuento se utilizará papel reciclado.

Aspectos negativos:

El uso y manipulación de otros tipos de papel resistentes y de mayor duración.



4.03 Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos

| Objetivos | Impacto sobre el propósito | Factibilidad ad técnica | Factibilidad financiera | Factibilidad social | Factibilidad política | Total | Categoría |
|--|----------------------------|-------------------------|-------------------------|---------------------|-----------------------|-------|-----------|
| El proyecto del cuento pop up se realiza | 5 | 5 | 4 | 4 | 1 | 19 | Alto |
| Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | 4 | 3 | 3 | 4 | 2 | 17 | Alta |
| Consumidor bien informado sobre los juegos tradicionales | 5 | 4 | 5 | 4 | 2 | 20 | Alta |
| Suficiente material para la producción del cuento pop up. | 5 | 5 | 5 | 4 | 1 | 20 | Alta |
| Conocimiento de los juegos tradicionales por parte del grupo objetivo. | 4 | 4 | 4 | 3 | 3 | 18 | Alta |
| La transmisión de juegos tradicionales y culturales es óptima | 3 | 4 | 3 | 2 | 1 | 13 | Media |
| La difusión de los juegos tradicionales y cultura es adecuada | 5 | 5 | 5 | 3 | 2 | 20 | Alta |
| Tradiciones propias de la ciudad. | 5 | 5 | 5 | 2 | 2 | 19 | Alta |
| Los padres de familia tienen conocimiento sobre las tradiciones y cultura de Quito | 3 | 2 | 3 | 3 | 2 | 13 | Media |



| | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|----|-------|
| Buen manejo de material publicitario | 5 | 5 | 5 | 4 | 2 | 21 | Alta |
| Suficiente material para elaborar el cuento pop up | 5 | 5 | 5 | 5 | 2 | 22 | Alta |
| Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | 4 | 3 | 4 | 4 | 3 | 18 | Alta |
| Crear actividades recreacionales en las reuniones de padres sobre los juegos tradiciones de Quito. | 2 | 1 | 2 | 3 | 1 | 9 | Bajo |
| Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | 5 | 5 | 4 | 3 | 3 | 20 | Alto |
| Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | 5 | 5 | 5 | 4 | 3 | 22 | Alto |
| Efectuar reuniones con directivos para obtener información. | 4 | 4 | 3 | 3 | 1 | 15 | Media |
| Desarrollar la información clara y concisa para ser aplicada. | 4 | 5 | 4 | 3 | 3 | 19 | Alto |

Tabla 3: Matriz de Análisis de Impacto de Objetivos

Elaborado: Francisco Morales

4.04 Diagrama de estrategias

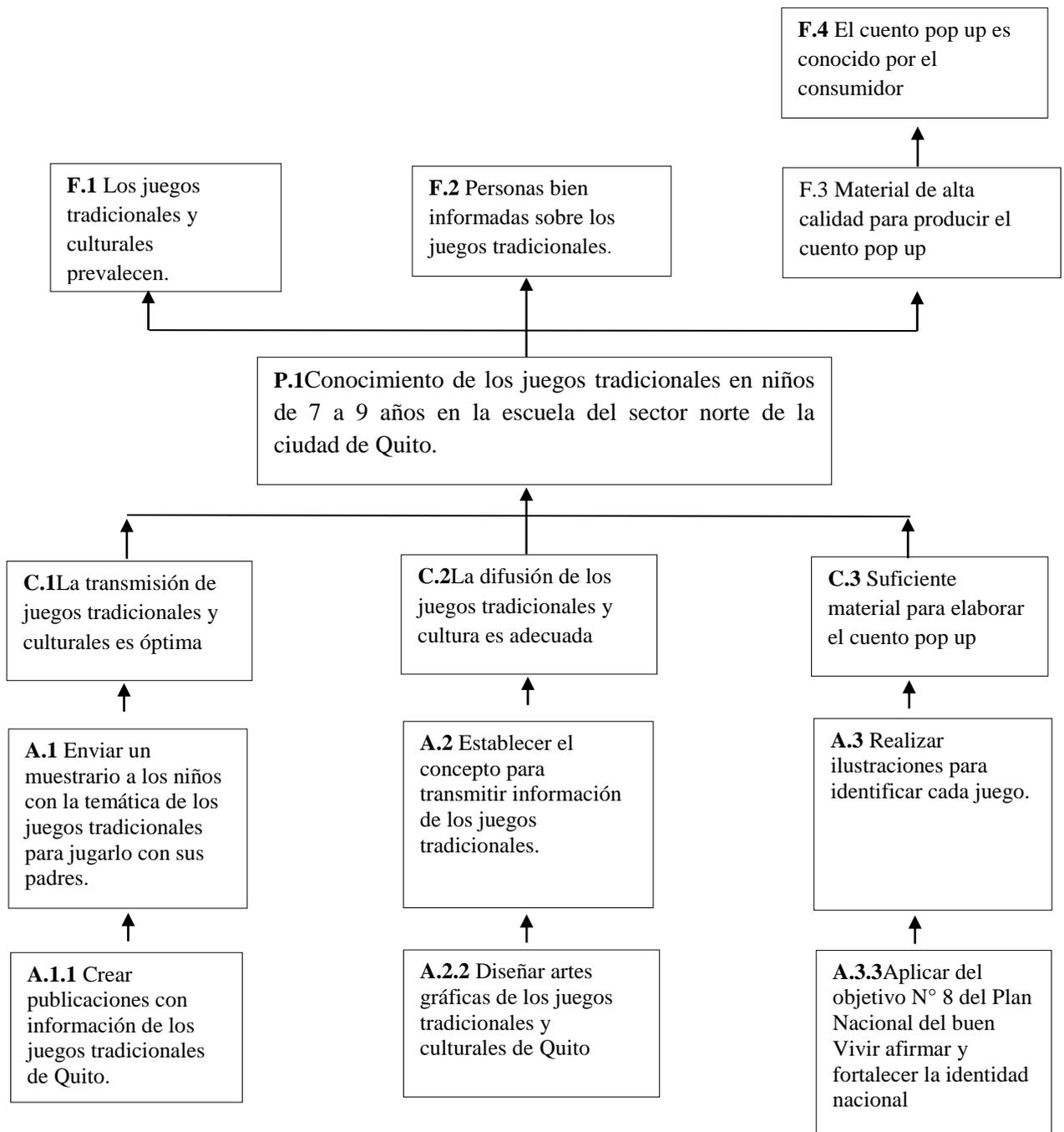


Figura N° 6: Diagrama de estrategias

Elaborado por: Francisco Morales

4.05 Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.05.01 Revisión de los criterios para los indicadores.

| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | META | | | | |
|-----------|--|---|----------|---------|---------|-------------------------|--|
| | | | CANTIDAD | CALIDAD | TIEMPO | LUGAR | GRUPO SOCIAL |
| FIN | F.1. Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | Prevaler un 40% los juegos tradicionales y culturales. | 98 | Óptima | 1 año | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | F.2. Personas bien informadas sobre los juegos tradicionales. | Incrementar en un 80% la información de los juegos tradicionales de Quito. | 197 | Óptima | 6 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | F.3. Material de alta calidad para producir el cuento pop up | Obtener al 10% de los materiales para la producción del cuento pop up. | 25 | Óptima | 1 año | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | F.4. El cuento pop up es conocido por el consumidor | Posicionar el 60% de los juegos tradicionales para que no desaparezcan. | 148 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| PROPÓSITO | P.1. Conocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | Persuadir al 80% del grupo objetivo a que conozca más los juegos tradicionales. | 197 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | META | | | | |
|------------|--|--|----------|---------|---------|-------------------------|--|
| | | | CANTIDAD | CALIDAD | TIEMPO | LUGAR | GRUPO SOCIAL |
| COMPONENTE | C.1. La transmisión de los juegos tradicionales y culturales es óptima | Transmitir el 60% los juegos tradicionales y culturales. | 148 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | C.2. La difusión de los juegos tradicionales y culturales es adecuada. | Incremento de la difusión en un 80% sobre los juegos tradicionales que existen. | 197 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | C.3. Suficiente material para elaborar el cuento pop up | El 80% de las ilustraciones del cuento son originales. | 197 | Óptima | 6 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| ACTIVIDAD | A.1. Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | El 30% de los padres de familia estarán interesados en los juegos y la cultura de Quito. | 74 | Óptima | 3 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | A.2. Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | Persuadir al 35% de la población sobre los juegos tradicionales. | 86 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | A.3. Realizar ilustraciones para identificar cada juego. | Enseñar al 30% de la población la identificación de los juegos tradicionales. | 74 | Óptima | 9 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | META | | | | |
|-----------|--|--|----------|---------|---------|-------------------------|--|
| | | | CANTIDAD | CALIDAD | TIEMPO | LUGAR | GRUPO SOCIAL |
| ACTIVIDAD | A.1.1. Crear publicaciones con información de los juegos tradicionales de Quito. | Comunicar al 60% de los ciudadanos sobre los juegos tradicionales de Quito. | 148 | Óptima | 3 meses | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | A.2.2. Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | 100% de las artes gráficas serán los juegos tradicionales y culturales de Quito. | 246 | Óptima | 1 año | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |
| | A.3.3. Aplicar el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir, afirmar y fortalecer la identidad nacional | Comprobar en el 50% de los ciudadanos del sector, como se aplica el objetivo N 8 del Plan nacional del Buen Vivir. | 123 | Óptima | 1 año | Escuela Atanasio Viteri | Niños de 7 a 9 años, estudiantes de tercero a quinto de básica y a los 6 docentes de la escuela. |

Tabla N° 4: Revisión de los criterios para los indicadores

Elaborado por: Francisco Morales

4.05.02 Selección de indicadores.

| NIVEL | RESUMEN NARRATIVO | INDICADOR | CALIFICADOR DE INDICADOR | | | | | PUNTAJE | SELECCIÓN |
|-----------|---|---|--------------------------|---|---|---|---|---------|-----------|
| | | | A | B | C | D | E | | |
| FIN | F.1.Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | Prevalecer un 40% los juegos tradiciones y culturales. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | F.2. Personas bien informadas sobre los juegos tradicionales. | Incrementar en un 80% la información de los juegos tradicionales de Quito. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | F.3.Material de alta calidad para producir el cuento pop up | Obtener al 10% de los material para la producción del cuento pop up. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | F.4. El cuento pop up es conocido por el consumidor | Posicionar el 60% de los juegos tradicionales para que no desaparezcan. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| PROPÓSITO | P.1.Conocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | Persuadir al 80% del grupo objetivo a que conozca más los juegos tradicionales. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | META | | | | | PUNTAJE | SELECCIÓN |
|------------|--|--|------|---|---|---|---|---------|-----------|
| | | | A | B | C | D | E | | |
| COMPONENTE | C.1. La transmisión de los juegos tradicionales y culturales es óptima | Transmitir el 60% los juegos tradicionales y culturales. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | C.2. La difusión de los juegos tradicionales y culturales es adecuada. | Incremento de la difusión en un 80% sobre los juegos tradicionales que existen. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | C.3. Suficiente material para elaborar el cuento pop up | El 80% de las ilustraciones del cuento son originales. | x | x | x | - | x | 4 | Alta |
| ACTIVIDAD | A.1. Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | El 30% de los padres de familia estarán interesados en los juegos y la cultura de Quito. | x | - | x | x | - | 3 | Medio |
| | A.2. Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | Persuadir al 35% de la población sobre los juegos tradicionales. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | A.3. Realizar ilustraciones para identificar cada juego. | Enseñar al 30% de la población la identificación de los juegos tradicionales. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | META | | | | | PUNTAJE | SELECCIÓN |
|-----------|--|--|------|---|---|---|---|---------|-----------|
| | | | A | B | C | D | E | | |
| ACTIVIDAD | A.1.1. Crear publicaciones con información de los juegos tradicionales de Quito. | Comunicar al 60% de los ciudadanos sobre los juegos tradicionales de Quito. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | A.2.2. Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | 100% de las artes gráficas serán los juegos tradicionales y culturales de Quito. | x | - | x | x | x | 4 | Alta |
| | A.3.3. Aplicar el objetivo N° 8 del Plan Nacional del Buen Vivir, afirmar y fortalecer la identidad nacional | Comprobar en el 50% de los ciudadanos del sector, como se aplica el objetivo N 8 del Plan nacional del Buen Vivir. | x | x | - | x | x | 4 | Alta |

Tabla N° 5: Selección de indicadores

Elaborado por: Francisco Morales



4.05.03 Medios de verificación.

| NIVEL | RESUMEN NARRATIVO | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|-----------|--|---|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|------------------------|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable |
| FIN | F.1. Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | Prevalecer un 40% los juegos tradiciones y culturales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| | F.2. Personas bien informadas sobre los juegos tradicionales. | Incrementar en un 80% la información de los juegos tradicionales de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| | F.3. Material de alta calidad para producir el cuento pop up | Obtener al 10% de los material para la producción del cuento pop up. | Primaria | Observación | Cualitativo | Cada 6 meses | Investigador |
| | F.4. El cuento pop up es conocido por el consumidor | Posicionar el 60% de los juegos tradicionales para que no desaparezcan. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| PROPÓSITO | P.1. Conocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | Persuadir al 80% del grupo objetivo a que conozca más los juegos tradicionales. | Primaria | Observación | Cualitativo | Cada 9 meses | Personal de la escuela |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|------------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|------------------------|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable |
| COMPONENTE | C.1. La transmisión de los juegos tradicionales y culturales es óptima | Transmitir el 60% los juegos tradicionales y culturales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| | C.2. La difusión de los juegos tradicionales y culturales es adecuada. | Incremento de la difusión en un 80% sobre los juegos tradicionales que existen. | Primaria | Entrevista | Cualitativo | Cada 6 meses | Personal de la escuela |
| | C.3. Suficiente material para elaborar el cuento pop up | El 80% de las ilustraciones del cuento son originales. | Primaria | Entrevista | Cuantitativo | Cada 6 meses | Investigador |
| ACTIVIDAD | A.1. Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | El 30% de los padres de familia estarán interesados en los juegos y la cultura de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| | A.2. Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | Persuadir al 35% de la población sobre los juegos tradicionales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |
| | A.3. Realizar ilustraciones para identificar cada juego. | Enseñar al 30% de la población la identificación de los juegos tradicionales. | Primaria | Observación | Cualitativo | Una vez al año | Investigador |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|-----------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable |
| ACTIVIDAD | A.1.1. Crear publicaciones con información de los juegos tradicionales de Quito. | Comunicar al 60% de los ciudadanos sobre los juegos tradicionales de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Cada 6 meses | Investigador |
| | A.2.2. Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | 100% de las artes gráficas serán los juegos tradicionales y culturales de Quito. | Primaria | Observación | Cualitativo | Una vez al año | Investigador |
| | A.3.3. Aplicar el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir, afirmar y fortalecer la identidad nacional | Comprobar en el 50% de los ciudadanos del sector, como se aplica el objetivo N 8 del Plan nacional del Buen Vivir. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador |

Tabla N° 6: Medios de verificación.

Elaborado por: Francisco Morales

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

4.05.04 Supuestos.

| NIVEL | RESUMEN NARRATIVO | SUPUESTOS | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|-----------|--|---|------------------------|----------|--------|-----------|-------|
| | | | Financiero | Político | Social | Ambiental | Legal |
| FIN | F.1. Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | El grupo objetivo desinteresado en prevalecer los juegos tradicionales. | x | x | x | x | - |
| | F.2. Personas bien informadas sobre los juegos tradicionales. | Padres de familia mal informados sobre los juegos tradicionales de Quito. | x | - | x | - | - |
| | F.3. Material de alta calidad para producir el cuento pop up | Inexistencia de suficiente financiamiento | x | x | x | - | - |
| | F.4. El cuento pop up es conocido por el consumidor | Oposición de instituciones literarias para el expendio del cuento. | - | - | x | x | x |
| PROPÓSITO | P.1. Conocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | Impacto negativo sobre los juegos tradicionales en los niños. | - | x | x | x | - |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | SUPUESTOS | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|------------|--|--|------------------------|----------|--------|-----------|-------|
| | | | Financiero | Político | Social | Ambiental | Legal |
| COMPONENTE | C.1. La transmisión de los juegos tradicionales y culturales es óptima | Inadecuado manejo de impartir la los juegos a los niños. | x | - | x | x | - |
| | C.2. La difusión de los juegos tradicionales y culturales es adecuada. | Falta de recursos | x | x | x | - | x |
| | C.3. Suficiente material para elaborar el cuento pop up | Perdida de materiales para su elaboración | x | - | x | x | - |
| ACTIVIDAD | A.1. Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | No se difunde al tiempo destinado | x | - | x | x | - |
| | A.2. Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | Desinformación de los juegos por parte de autoridades de la escuela. | x | x | x | - | - |
| | A.3. Realizar ilustraciones para identificar cada juego. | Ilustraciones inadecuadas al juego. | x | - | x | x | - |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

| NIVEL | RESUMEN | SUPUESTOS | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | |
|-----------|--|--|------------------------|----------|--------|-----------|-------|
| | | | Financiero | Político | Social | Ambiental | Legal |
| ACTIVIDAD | A.1.1. Crear publicaciones con información de los juegos tradicionales de Quito. | Impartir publicaciones con información confusa | x | - | x | - | - |
| | A.2.2. Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | Artes ilegibles para el grupo objetivo | x | - | x | x | - |
| | A.3.3. Aplicar el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir, afirmar y fortalecer la identidad nacional | Desinterés de conocer sobre el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir. | x | x | x | x | - |

Tabla N° 7: Supuestos.

Elaborado por: Francisco Morales

4.05.05 Matriz de marco lógico.

| NIVEL | RESUMEN NARRATIVO | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | | SUPUESTOS |
|-----------|--|---|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|------------------------|---|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable | |
| FIN | F.1. Los juegos tradicionales y culturales prevalecen. | El grupo objetivo desinteresado en prevalecer los juegos tradicionales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | El grupo objetivo desinteresado en prevalecer los juegos tradicionales. |
| | F.2. Personas bien informadas sobre los juegos tradicionales. | Padres de familia mal informados sobre los juegos tradicionales de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | Padres de familia mal informados sobre los juegos tradicionales de Quito. |
| | F.3. Material de alta calidad para producir el cuento pop up | Inexistencia de suficiente financiamiento | Primaria | Observación | Cualitativo | Cada 6 meses | Investigador | Inexistencia de suficiente financiamiento |
| | F.4. El cuento pop up es conocido por el consumidor | Oposición de instituciones literarias para el expendio del cuento. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | Oposición de instituciones literarias para el expendio del cuento. |
| PROPÓSITO | P.1. Conocimiento de los juegos tradicionales en niños de 7 a 9 años en la escuela del sector norte de la ciudad de Quito. | Impacto negativo sobre los juegos tradicionales en los niños. | Primaria | Observación | Cualitativo | Cada 9 meses | Personal de la escuela | Impacto negativo sobre los juegos tradicionales en los niños. |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | | SUPUESTOS |
|------------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|------------------------|--|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable | |
| COMPONENTE | C.1. La transmisión de los juegos tradicionales y culturales es óptima | Transmitir el 60% los juegos tradicionales y culturales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | Inadecuado manejo de impartir la los juegos a los niños. |
| | C.2. La difusión de los juegos tradicionales y culturales es adecuada. | Incremento de la difusión en un 80% sobre los juegos tradicionales que existen. | Primaria | Entrevista | Cualitativo | Cada 6 meses | Personal de la escuela | Falta de recursos |
| | C.3. Suficiente material para elaborar el cuento pop up | El 80% de las ilustraciones del cuento son originales. | Primaria | Entrevista | Cuantitativo | Cada 6 meses | Investigador | Perdida de materiales para su elaboración |
| ACTIVIDAD | A.1. Enviar un muestrario a los niños con la temática de los juegos tradicionales para jugarlo con sus padres. | El 30% de los padres de familia estarán interesados en los juegos y la cultura de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | No se difunde al tiempo destinado |
| | A.2. Establecer el concepto para transmitir información de los juegos tradicionales. | Persuadir al 35% de la población sobre los juegos tradicionales. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | Desinformación de los juegos por parte de autoridades de la escuela. |
| | A.3. Realizar ilustraciones para identificar cada juego. | Enseñar al 30% de la población la identificación de los juegos tradicionales. | Primaria | Observación | Cualitativo | Una vez al año | Investigador | Ilustraciones inadecuadas al juego. |

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



| NIVEL | RESUMEN | INDICADOR | MEDIOS DE VERIFICACIÓN | | | | | SUPUESTOS |
|-----------|--|--|------------------------|-----------------------|--------------------|---------------------------|--------------|--|
| | | | Fuente de Información | Método de Recolección | Método de Análisis | Frecuencia de Recolección | Responsable | |
| ACTIVIDAD | A.1.1. Crear publicaciones con información de los juegos tradicionales de Quito. | Comunicar al 60% de los ciudadanos sobre los juegos tradicionales de Quito. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Cada 6 meses | Investigador | Impartir publicaciones con información confusa |
| | A.2.2. Diseñar artes gráficas de los juegos tradicionales y culturales de Quito | 100% de las artes gráficas serán los juegos tradicionales y culturales de Quito. | Primaria | Observación | Cualitativo | Una vez al año | Investigador | Artes ilegibles para el grupo objetivo |
| | A.3.3. Aplicar el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir, afirmar y fortalecer la identidad nacional | Comprobar en el 50% de los ciudadanos del sector, como se aplica el objetivo N 8 del Plan nacional del Buen Vivir. | Primaria | Encuesta | Cuantitativo | Una vez al año | Investigador | Desinterés de conocer sobre el objetivo N° 8 del Plan Nacional del buen Vivir. |

Tabla N° 8: Matriz de marco lógico.

Elaborado por: Francisco Morales

CAPITULO V

5. LA PROPUESTA

5.01 Antecedentes de la Herramienta del perfil de la Propuesta

El proyecto es el único que busca inducir los juegos tradicionales y culturales de ciudad de Quito a los niños y niñas de varias escuelas de la ciudad, para ello se va a desarrollar en el cuento pop up con el manejo de diagramación, el cual por sus características se encuentra inmerso el área editorial.

5.01.01 Área Editorial

El diseño editorial es la estructura y composición que forma a libros, revistas, periódicos, catálogos, caratulas, volantes, afiches, entre otros. Se especializa en la estética y diseño de tanto el interior como el exterior de textos, en este caso ayudara a difundir por este medio los juegos tradicionales y culturales de Quito.

El objetivo del diseño editorial es alcanzar un equilibrio simétrico entre el texto y la parte gráfica. Para lograr un diseño editorial profesional, se debe tener en cuenta una variedad de factores, tales como la portada, contratapa, solapas, faja, sobrecubierta, lomo y título hacen parte de la primera impresión que se lleva una persona de la publicación y serán factores decisivos para que se realice la compra. Aunque el contenido es sumamente importante, es el diseño editorial lo que hace que una publicación sea destacada sobre las demás.

Ha sido demostrado que las personas se basan en lo que observan en la tapa, contratapa y solapas para comprar una publicación de un autor o título desconocido. En la mente del comprador el exterior de la publicación está atado al contenido del libro. Es por esto que es fundamental que la parte exterior del texto refleje de manera atractiva el contenido de la publicación que representa. Asimismo, una tapa que sea llamativa pero no represente el contenido puede prestarse para confusión. El público objetivo es otro elemento determinante para la publicación. Antes de llevar a cabo el diseño editorial se debe tener en cuenta este elemento ya que no es lo mismo una revista para chicas adolescentes que una para un hombre empresario. Cada tipo de publicación tiene sus especificaciones desde lo estético hasta el contenido.

Hay que especificar a qué tipo de público va dirigida la publicación y de esta manera cautivar su interés considerando aspectos sociales, culturales y de género. De esta manera apelar a los gustos de diferentes públicos objetivo. En gran medida el aspecto de la publicación depende del público objetivo.

Para lograr el mercadeo exitoso de cualquier publicación, también es importante tener en cuenta la evolución y las tendencias de este. Ya sea negativo o positivo los diseños editoriales de otras publicaciones deben ser consideradas a la hora de emprender la tarea de crear un nuevo diseño editorial. Es evidente que las tendencias y estilos de diseños de todo tipo cambian y evolucionan a través del tiempo. No es el mismo un diseño de los años 90 a uno actual y no apelan a las necesidades y gustos de la misma

manera. El estilo y las tendencias actuales son clave para el mercadeo exitoso de toda publicación.

Un excelente diseño editorial radica en lograr una unidad armónica y comunicativa entre el interior, exterior y contenido del texto. A la hora de generar un diseño editorial, Ascenso Creativos es consciente de los elementos básicos para producir un resultado impecable. Trabajamos en conjunto con nuestro cliente y por eso es indispensable diseñadores profesionales para lograr un producto final que abarque todos los elementos y de cómo resultado una publicación exitosa tanto en su contenido como en su estética.

Ascenso, Diseño editorial, 2015, (<http://ascensocreativos.com/disenio-editorial>)

5.02 Descripción de la Herramienta

Para la obtención de información del presente proyecto se utilizó como herramienta de recolección de datos la encuesta.

La cual de acuerdo con el análisis obtenemos lo siguiente:

1.- ¿Ha escuchado usted sobre la técnica pop up que está implementada en cuentos, libros, revistas?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|----------|------------|---------------|------------------|
| SI | 87 | 56.49% | 56.49% |
| NO | 67 | 43.51% | 43.51% |
| | | Total: | 100% |

Tabla N° 9: Pregunta N°1

Elaborado por: Francisco Morales

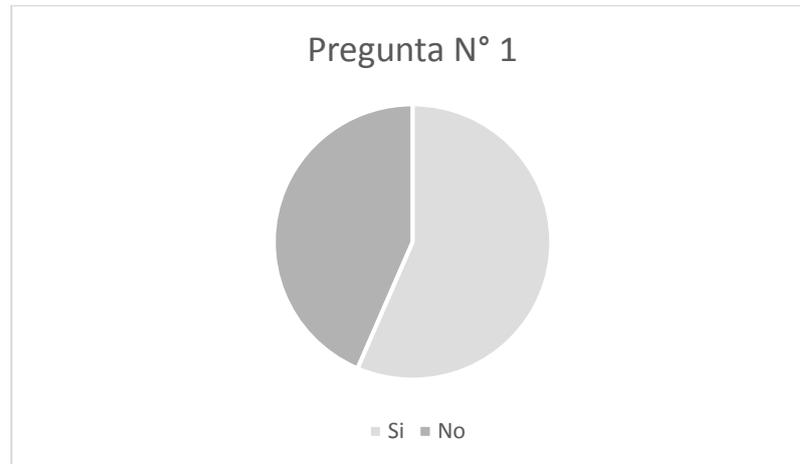


Gráfico N° 1: Pregunta N°1

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

Se determina que el 87% del grupo objetivo encuestado, si ha escuchado sobre la técnica pop up que está implementada en cuentos, libros, revistas.

2.- ¿Cree usted que se debería contar con un cuento pop up como juguete y material didáctico de apoyo para el mejor aprendizaje de los niños en cuanto a tradiciones y cultura de la ciudad de Quito?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|----------|------------|---------------|------------------|
| SI | 154 | 100% | 100% |
| NO | 0 | 0% | 0% |
| | | Total: | 100% |

Tabla N° 10: Pregunta N° 2

Elaborado por: Francisco Morales

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

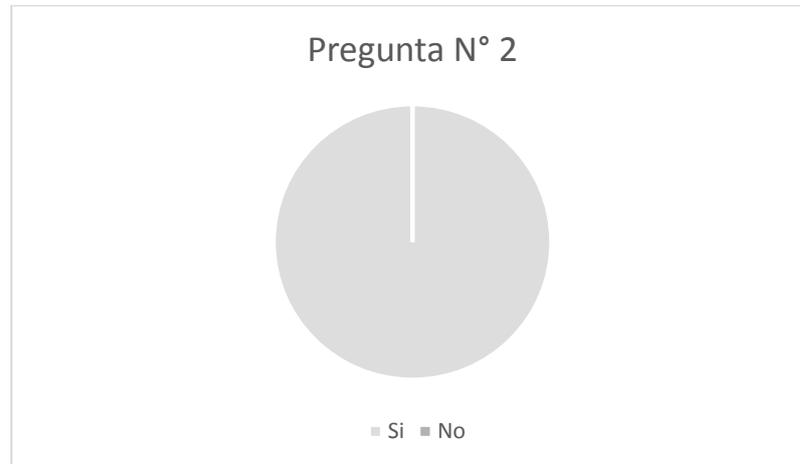


Gráfico N° 2: Pregunta N°2

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

De acuerdo a la interpretación de sus resultados se manifiesta que el 100% de los encuestados creen que se debería contar con un cuento pop up como juguete y material didáctico.

3.- ¿Cree usted que el cuento pop up captará toda la atención de los niños para su mejor aprendizaje?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|---------------|------------|------------|------------------|
| SI | 113 | 73.38% | 73.38% |
| NO | 41 | 26.62% | 26.62% |
| Total: | | | 100% |

Tabla N° 11: Pregunta N° 3

Elaborado por: Francisco Morales

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

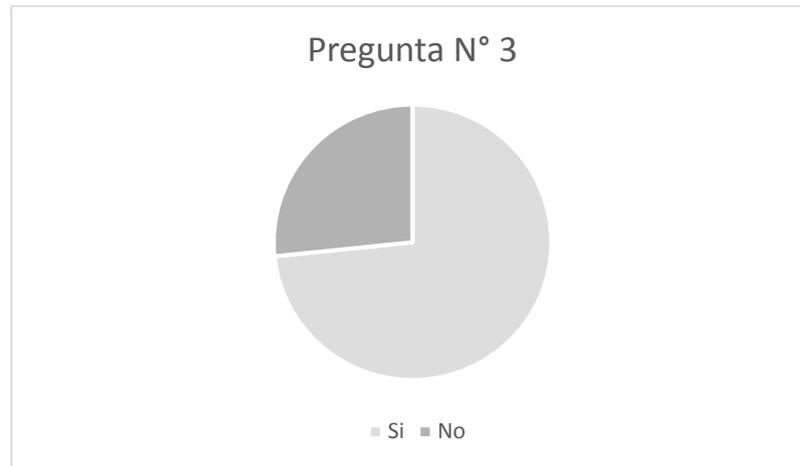


Gráfico N° 3: Pregunta N°3

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

Un 73.38% de los encuestados cree que el cuento pop up captará toda la atención de los niños para su mejor aprendizaje, mientras que el 26.62% no lo cree.

4.- ¿Cree usted que el cuento pop up contribuirá significativamente en el desarrollo intelectual y motriz en los niños?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|----------|------------|---------------|------------------|
| SI | 154 | 100% | 100% |
| NO | 0 | 0% | 0% |
| | | Total: | 100% |

Tabla N° 12: Pregunta N° 4

Elaborado por: Francisco Morales

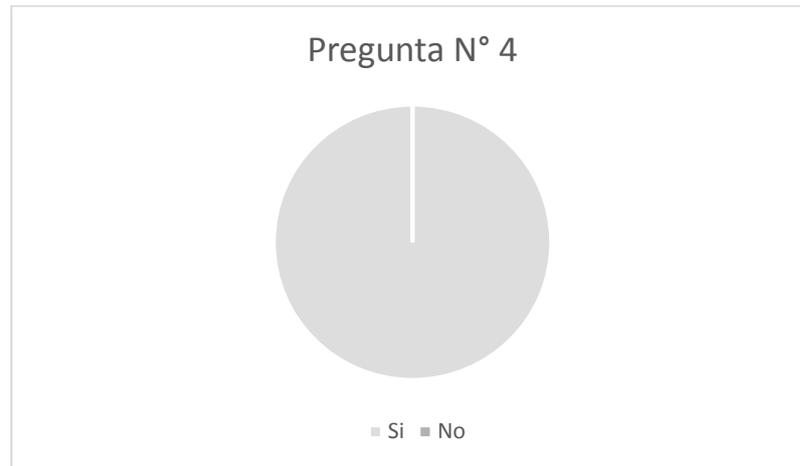


Gráfico N° 4: Pregunta N°4

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

El 100% de la muestra concuerda con que el cuento pop up contribuirá significativamente en el desarrollo intelectual y motriz en los niños.

5.- ¿Piensa usted que la información en el cuento pop up sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito es útil para preservar nuestras tradiciones y cultura en los niños?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|---------------|------------|------------|------------------|
| SI | 131 | 85.06% | 85.06% |
| NO | 23 | 14.94% | 14.94% |
| Total: | | | 100% |

Tabla N° 13: Pregunta N° 5

Elaborado por: Francisco Morales

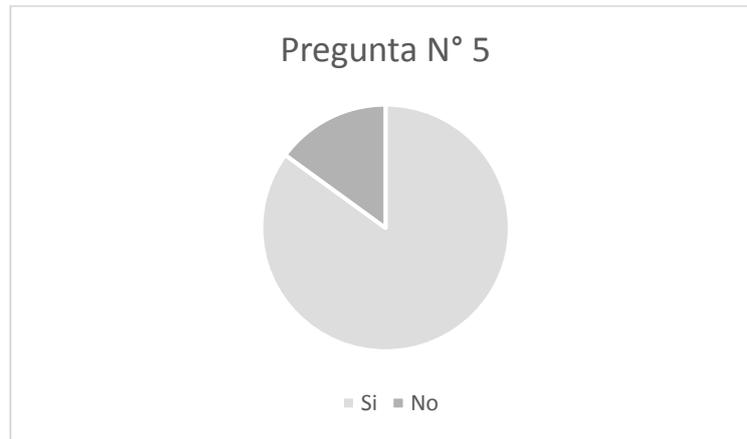


Gráfico N° 5: Pregunta N°5

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

Un gran porcentaje equivalente al 85.06% de nuestro grupo objetivo piensa que la información en el cuento pop up sobre los juegos tradicionales de la ciudad de Quito es útil para preservar nuestras tradiciones y cultura en los niños.

6.- ¿Cree usted que el cuento pop up debería incluirse en la biblioteca de la escuela?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|---------------|------------|------------|------------------|
| SI | 154 | 100% | 100% |
| NO | 0 | 0% | 0% |
| Total: | | | 100% |

Tabla N° 14: Pregunta N° 6

Elaborado por: Francisco Morales

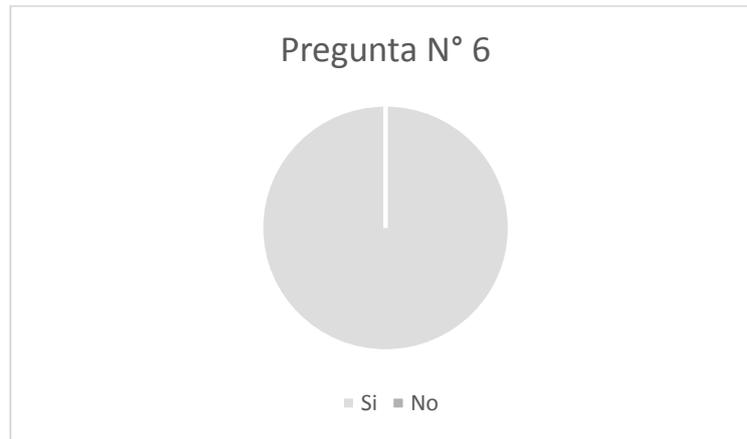


Gráfico N° 6: Pregunta N°6

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

El total de los encuestados quieren poseer el cuento pop up en la biblioteca de la escuela, con lo cual se puede manifestar que es muy necesario el cuento para el aprendizaje de los niños.

7.- ¿Cree usted que se cuente con el apoyo económico de los padres de familia para la adquisición del cuento pop up para los niños?

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|---------------|------------|------------|------------------|
| SI | 89 | 57.79% | 57.79% |
| NO | 65 | 42.21% | 42.21% |
| Total: | | | 100% |

Tabla N° 15: Pregunta N° 7

Elaborado por: Francisco Morales

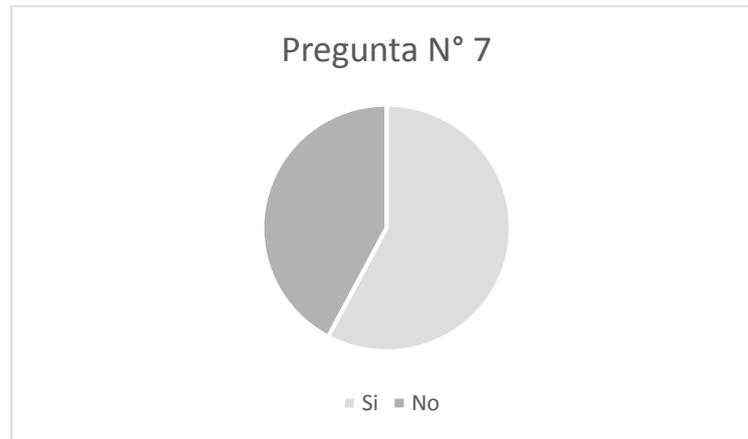


Gráfico N° 7: Pregunta N°7

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

El 57.79% de los encuestados piensan que se puede contar con el apoyo económico de los padres de familia para la adquisición del cuento pop up, mientras que no es un porcentaje alto a comparación de los que no lo creen.

8.- Cree usted que el cuento pop up debería:

| CONCEPTO | FRECUENCIA | PORCENTAJE | PORCENTAJE TOTAL |
|-----------------------------|------------|------------|------------------|
| SER GRATUITO | 46 | 29.87% | 29.87% |
| INCLUIR EN MATRÍCULA | 108 | 70.13% | 70.13% |
| Total: | | | 100% |

Tabla N° 16: Pregunta N° 8

Elaborado por: Francisco Morales

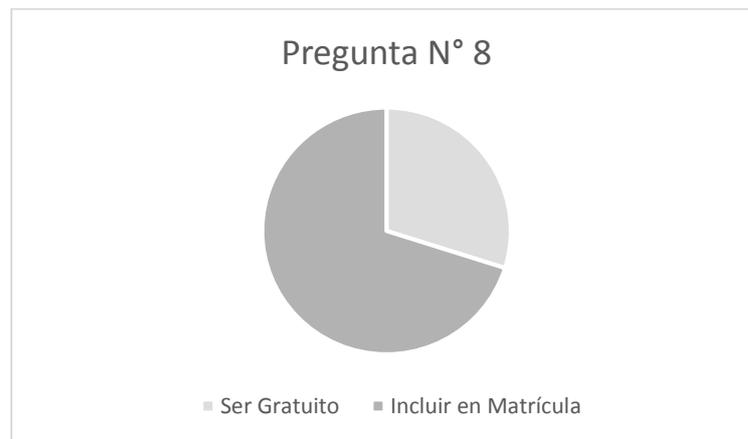


Gráfico N° 8: Pregunta N°8

Elaborado por: Francisco Morales

Análisis:

El 70.13% de los encuestados son conscientes y creen que el cuento pop up debería ser incluido en la matrícula del niño, mientras que el 29.87% cree que debe ser gratuito.

A más de las encuestas se utilizó también los programas:

Adobe Indesign para la diagramación, CC y Adobe Illustrator CC para las ilustraciones del cuento pop up.

5.03 Formulación del proceso de aplicación

5.03.01 Diseño Editorial

Propósito del proyecto: Inculcar las tradiciones y cultura para así preservarlas en niños y niñas de 7 a 9 años a través de un cuento pop up

Tipo de publicación: Cuento

Temática: Cultura

Formato: A4

Número de páginas: 35

5.03.02 Desarrollo

Mapa de contenidos:

5.03.02.01 Las canicas

El origen de la palabra canica proviene del germano knicher (bola con la que juegan los niños). En Sudamérica se conocen como bolitas y en el Altiplano mexicano como cuirias o cuicas. En Nayarit las llaman pichas. Cada país y cada región les da un nombre diferente.

Las canicas se han jugado en todo el mundo prácticamente desde el hombre descubrió un guijarro redondo que podía rodar. Se han encontrado pequeñas pelotas de barro de la Edad de Piedra; los niños egipcios y romanos las jugaban, según como se encuentran en el Museo Británico, al igual que los pequeños europeos de la Edad Media. En Frankfurt, Alemania, hay un museo de canicas y en Australia aún se realizan torneos nacionales.

En México, en el mural de Tepantitla, en Teotihuacan, se aprecia un grupo humano jugando con bolitas; sin embargo, en Latinoamérica el juego como tal es de origen español. En los romances de Delgadina, de los siglos XVII y XVIII se cantaba: “A los tres días de encerrada/se asomó en otra ventana/ adonde estaba su hermano/ bolitas de oro jugaba”.

Federico Ortíz Moreno

<http://www.venamimundo.com/DeAquiyaAlla/Canicas.html>

2011

5.03.02.02 El Sapito

Este juego se remonta a la época de los Incas. Se dice que ellos solían arrojar monedas al lago, que estaban convencidos de que el sapo era quien se comía la moneda y lo transformaba en oro. Por la acogida que tuvo el Rey Inca habría enviado a elaborar un sapo de oro y lo colocó en la mitad del lago, desde ahí los incas comenzaron a arrojar las monedas directamente en la boca del sapo

5.03.02.03 La Rayuela

Se dice que antiguamente cuando la gente se moría y se iba al infierno la única forma que tenía para salir de este era pisar tierra firme, saltar varias veces hasta llegar al cielo sin pisar raya ni equivocarse. Cuando cumplían con la penitencia, San Pedro les abría las puertas del cielo.

5.03.02.04 Ula-Ula

Se trata de un juego originario de Estados Unidos, que se lo inventó para que la gente bajara de peso. Con el tiempo se convirtió en un entretenimiento para niños.

<http://www.lahora.com.ec/index.php/movil/noticia/1101364310>

Lunes, 23 de marzo de 2015

5.03.02.05 El trompo

El origen del trompo es más bien incierto pero ya es mencionado en los escritos de Virgilio en su obra "Eneida". Persio, poeta romano, decía que en su niñez tuvo mayor afición al trompo que a los estudios.

Se han encontrado restos de trompos en las ruinas de Pompeya y Troya. En América es utilizado por los niños como una bonita entretención, además de servir para hacer demostraciones de habilidad y destreza.

Tradicionalmente los trompos eran hechos por artesanos y contruidos con madera de espino. En Chile se recuerda a José Marcos Ramírez, quien a su vez era fabricante de ataúdes. Se buscaba la madera más resistente para las duras pruebas a las que era expuesto este juguete. Hoy la elaboración se ha industrializado y las maderas son más bien blandas, incapaces de durar en el "quiño", prueba que consiste en "herir" al trompo perdedor con la púa.

El diseño del trompo también ha variado. Primeramente eran cónicos. Luego empezaron a fabricarse con otros estilos como el trompo "taguas", puntudos abajo y abiertos en la parte superior.

Hay otros sin púa, que solo bailan en la punta y otros están hechos con el coquito de la palmera.

<http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/08/68-880-9-2-juegos-tipicos-de-chile.shtml>

- Fuente bibliográfica "Origen y folclor de los juegos en Chile" Oreste Plath.19/08/2010

5.03.02.06 La Cometa

Muchos siglos antes que los hombres se decidieran a volar en aparatos más pesados que el aire, hicieron su aparición en los cielos de Asia y Europa las cometas. Dicen que su inventor fue Arquitas de Tarento (año 400 a. C.), y otros aseguran que fue un general chino de la más remota antigüedad. Los mandarines de Siam poseían cometas. La que pertenecía al monarca se echaba a volar por la tarde para recogerla cuando amanecía.

La afición por las cometas está muy extendida en Oriente desde tiempo inmemorial. En China se celebraba una fiesta anual dedicada a las cometas. En Cantón se las soltaba en bandadas, para lo cual las ataban unas con otras.

Los japoneses fundaron sociedades de aficionados a las cometas. En la India se las hacía combatir unas contra otras, y las batallas de cometas penetraron en China.

Las cometas de guerra, llevaban objetos cortantes como polvo de vidrio o trozos en las colas. Estos vidrios, al frotar la cuerda de la cometa enemiga, llegaban a cortarla.

En las guerras de verdad, la cometa ha desempeñado papeles importantes. Ha servido para hacerse señales unos ejércitos a otros. Las fuerzas navales de algunos países las han utilizado también.

En cuanto a las formas, las cometas han adoptado las más variadas. La de paralepipedos estaba hecha de una armadura con cañas en las aristas y de tela muy ligera en los planos, estas cometas no necesitan cola. En el siglo XVII la cometa pasa a Europa y más tarde a América, Franklin se sirvió de ella para descargar de electricidad una nube. Douglas para medir la velocidad del viento.

La teoría de la cometa se basa en la fuerza que ejerce el viento sobre un plano inclinado que se mantiene en equilibrio gracias al peso de una larga cola y a la tensión de un hilo que la sujeta a la tierra.

<http://noloseytu.blogspot.com/2012/01/historia-de-la-cometa.html>

Escrito por Ana 2007

5.03.02.07 La Cuerda

El saltar o brincar la cuerda es una actividad que se remonta a 1600 AC, cuando los egipcios empezaron a utilizar lianas para saltar. De la época medieval, diversas pinturas muestran a niños saltando a la cuerda tal como lo hacen en la actualidad

En los años de la década de 1940 y 1950, el brincar la cuerda se hizo muy popular, y los niños en muchas ciudades de Estados Unidos usaban la cuerda para tender ropas de sus mamás, cuando aún estaba húmeda, como cuerda para saltar, porque estando mojada tenía el peso necesario para golpear el suelo con la fuerza necesaria. El salto de cuerda es ahora un deporte que se practica alrededor del mundo, tanto competitivamente como por diversión.

<http://www.scribd.com/doc/57099695/salto-cuerda#scribd>

Published by: ruthmariam on Jun 04, 2011

5.03.02.08 Los ensacados

La carrera de sacos era un juego de hortelanos que se practicaba después del almuerzo, en el mismo campo que se hacían las faenas diarias.

Se entendía como un esfuerzo físico laboral, ya que los abuelos lo concebían como un calentamiento para reanudar el trabajo.

Según diversas fuentes aparece a partir del siglo XVII.

<http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/06/carrera-de-sacos.html>

Antonio José Sánchez-Moreno, Pablo Sotoca y Adrián Vaquerizo, domingo, 7 de junio de 2009

5.03.02.09 Los Coches de Madera

Hace 38 años los primeros coches de madera, compitieron en una carrera bajando a la máxima velocidad que podían por una calle empinada.

Uno de los requisitos principales es que los participantes deben construir su propio coche. Para esto dedican varios meses para perfeccionar su vehículo artesanal.

Cada año en fiestas de Quito se organizan estas competencias apoyadas por el Municipio. Las categorías se dividen por edades y el tiempo que tardan en recorrer el pequeño trayecto va de 1 a 3 minutos.

<https://revivequito.wordpress.com/junio-13-2012>

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

5.03.02.10 El Balero

El origen del juego es bastante oscuro. Algunas fuentes dicen que habría aparecido por primera vez en Francia al final del siglo XVI, pero la vestimenta de los grabados más

antiguos que muestran jugadores de balero son del siglo XVII. La palabra misma que la designa tiene una etimología discutida. Inventada en Francia en el siglo XVII, se hace mención de la palabra "bille bouquet", bouquet derivado de "bouquet" (macho cabrío) (poner los cuernos como hace el mismo), se dice que habría aparecido por primera vez en Francia en 1534, año del primer viaje de Jacques Cartier a Canadá, y que habría estado formado por las palabras «bille» («pequeña bola» o «palito») y «bouquet» (diminutivo de boca o de bola) pero Chaucer (1340-1400) ya usa la palabra "bilbo", especie de tallo que servía para inmovilizar los pies de los prisioneros y Cervantes (1547-1616) afirma por su parte que los bilbos, espadas con punta y bola, fabricadas en Bilboa (en el país vasco), existían ya desde el siglo XI.

El rey de Francia Enrique III lanzó la moda del balero durante su reinado (1574-1589). Le gustaba jugarlo durante sus paseos. Los autores más audaces hacen remontar la invención en Europa a las épocas cartaginenses, romanas o incluso cretenses.

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Por su parte, el origen de este juego en Latinoamérica queda constatado por evidencias de recientes excavaciones efectuadas cerca de Yucatán en que se ha encontrado un tratado maya que data del período clásico (250-950) sobre un juego autóctono parecido,

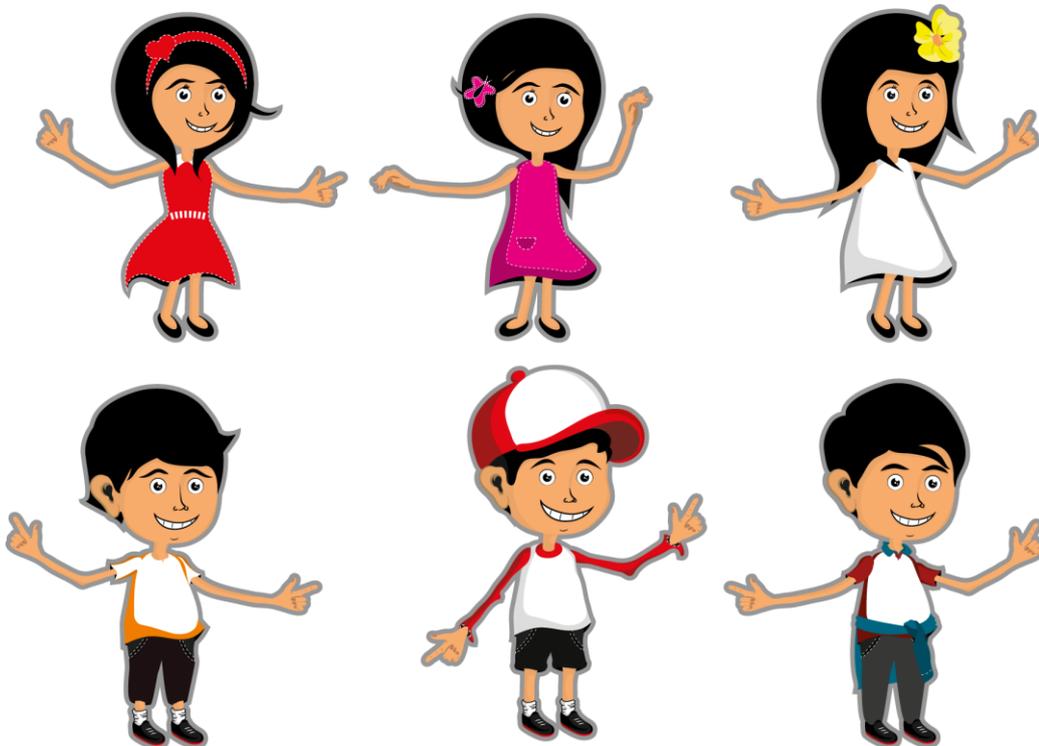
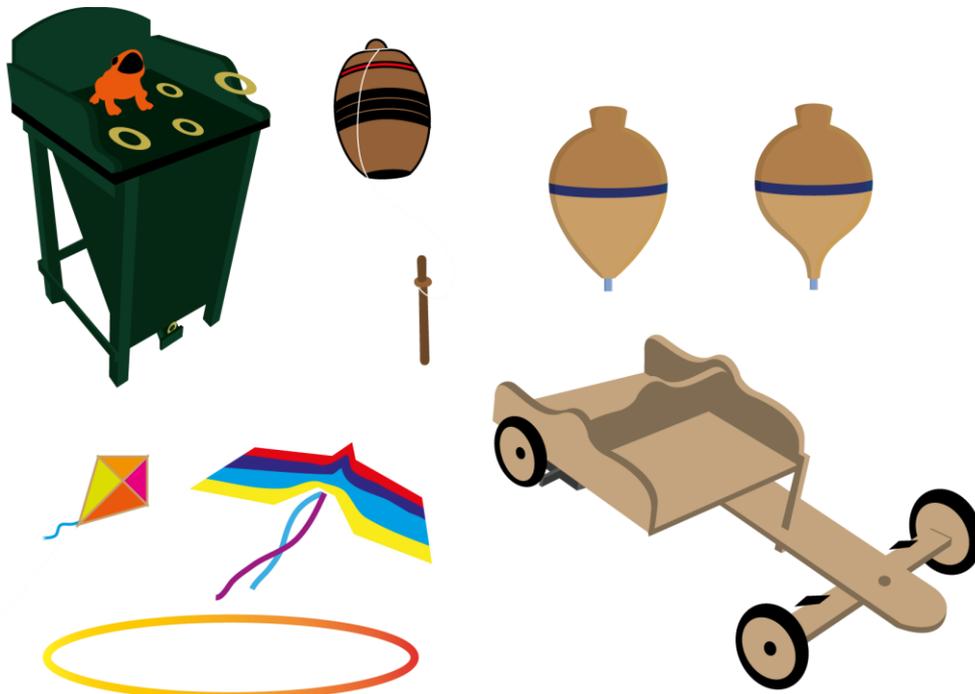
pero en el cual las "bolas" eran cráneos humanos. En las etnias precolombinas de América, aparece este juguete como parte de la idiosincrasia infantil y la artesanía local en países como México, Perú, Colombia, Chile y Argentina.

http://www.ceibal.edu.uy/contenidos/areas_conocimiento/expresion/081206_balero/

Este artículo está licenciado bajo [GNU Free Documentation License](#)

Plan CEIBAL

Índice de imágenes:



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Estilos: Pop Up, Voxel

Páginas Master o retículas:



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Diagramación:



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Imagen corporativa:



Tipografía

Logotipo: One Stroke Script LET Plain

ABCDEFGHIJKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz 1234567890 !"#\$%&/()=?;*'"[]_::;

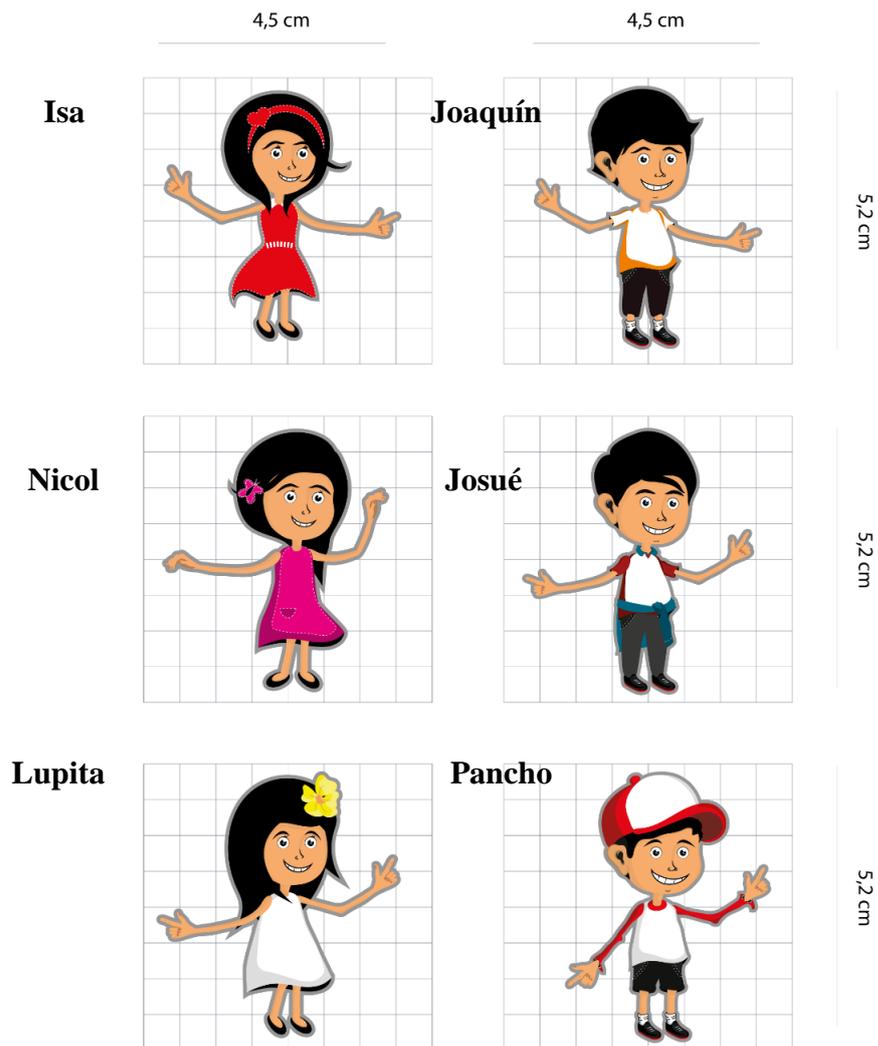
Texto: Pacifico Regular

ABCDEFGHI GHI JKLMNÑOPQRSTUVWXYZ

abcdefghijklmñopqrstuvwxyz 1234567890

!"#\$%&/() - ? ! * ' " [] _ : ;

Creación de personajes



Perfil Personajes

Isa

Aspecto Físico

Siempre carismática, ojos cafés claros, cabello liso muy lindo es la más alta y delgada su piel trigueña rostro redondo. cejas alargadas y bien definidas.

Le gusta combinar binchas, vestidos elegantes, con cinturón en sus vestidos, le gustan zapatos de muñeca.

Sus brazos largos al igual que sus dedos y cuello nariz puntiaguda.

Aspecto Psicológico

Es muy sociable, su autoestima es alto hiperactiva, inquieta le gusta participar, es espontanea, es muy mimada y caprichosa.

Lupita

Aspecto Físico

Pequeña y gordita cabello corto y negro, ojos cafés claros le gusta ponerse flores en su cabello. Utiliza vestidos cortos sencillos, brazos alargados y cejas delgadas y pequeñas, nariz pequeña, rostro redondo. Es coqueta.

Perfil Psicológico

Es alegre muy inteligente solidaria le gusta compartir, es curiosa, le gusta investigar, le gusta la naturaleza. Es cariñosa, caritativa, amistosa, positiva, amable y respetuosa.

Nicol

Aspecto Físico

De mediana estatura, nariz pequeña puntiaguda, ojos grandes negros, cejas delgadas y alargadas, binchas de animalitos en su cabello, vestidos de colores vivos.

Brazos, cuello y cara alargada, sonrisa pequeña.

Perfil Psicológico

Es tranquila le gusta mantener la paz es misteriosa es cerrada, independiente, le gusta verse bien presentable, es recatada

Josué

Aspecto Físico

Muy recatado le gusta verse bien, su cabello es natural, cabello largo, orejas grandes y nariz pequeña perfilada, rostro cuadrado, cejas pequeñas, brazos cortos, colores vivos.

Combina su ropa, grandes ojos, mestizo siempre utiliza un saco amarrado a su cintura.

Perfil Psicológico

Inteligente, perfeccionista le gusta sobresalir, escoger a sus amigos espontáneo, alegre, comunicativo, amable, respetuoso, y cariñoso.

Pancho

Aspecto Físico

Es pequeño, orejas pequeñas, deportista usa pantalonetas shorts y buzos.

Cejas pequeñas, nariz pequeña, rostro ovalado, sonrisa grande, grandes dientes.

Largos brazos y dedos. Le gustan las gorras y zapatillas deportivas, le gusta mucho ensuciarse. Piel canela, cabello corto, ojos cafés claros

Perfil Psicológico

Es espontáneo, amistoso, sociable, de carácter fuerte muy alegre y caritativo es competitivo.

Joaquín

Perfil Físico

Es gordito y pequeño no le gusta peinarse, orejas largas, nariz larga y delgada, ojos cafés oscuros, es trigueño, costeño, y muy sencillo. Brazos cortos.

Perfil Psicológico

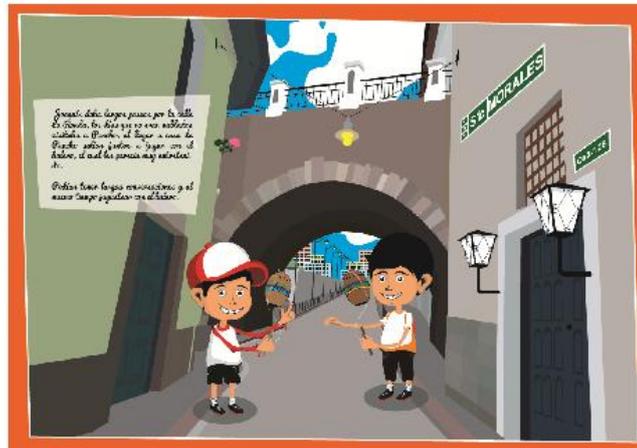
Es participativo, alegre, detallista, hiperactivo. Le gusta saltar, bailar, cantar, pasear y caminar, es amigable y buena compañía, le gusta aprender y tiene voluntad para hacer las cosas.

Portada:



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

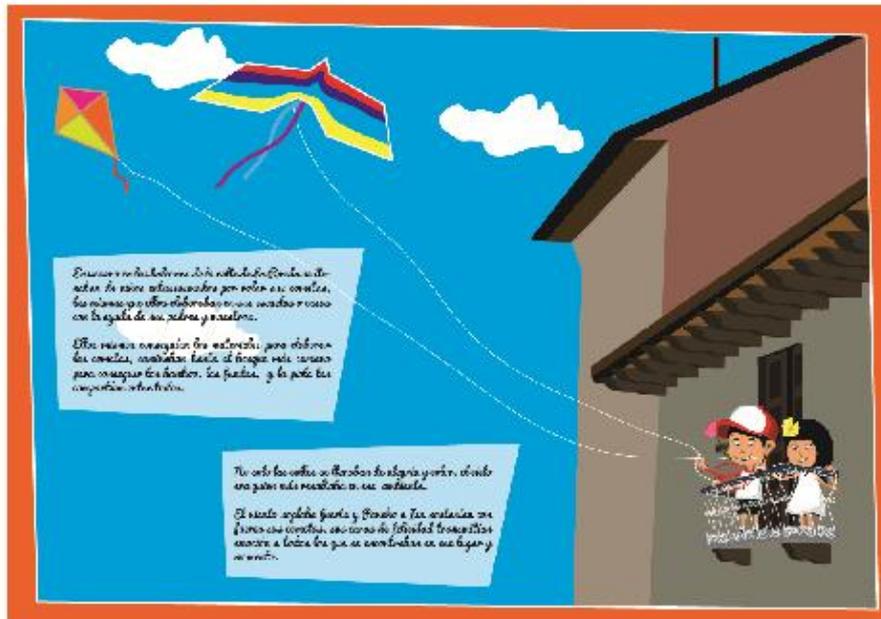
Maquetación:



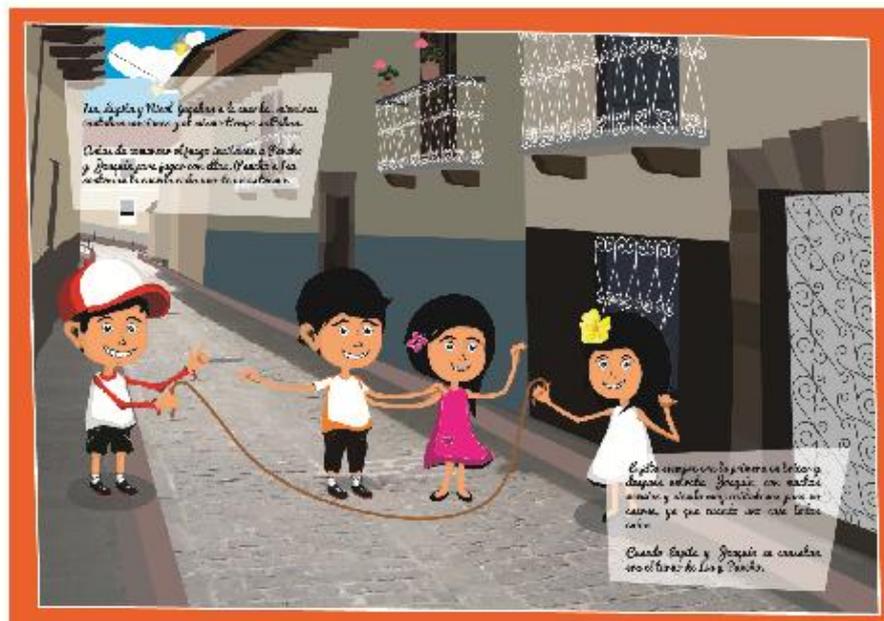
DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



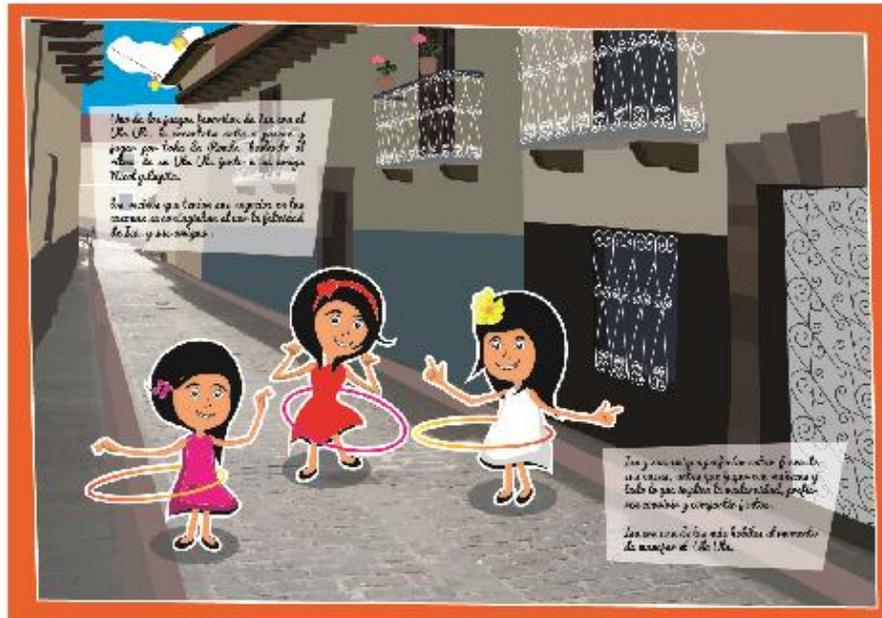
DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

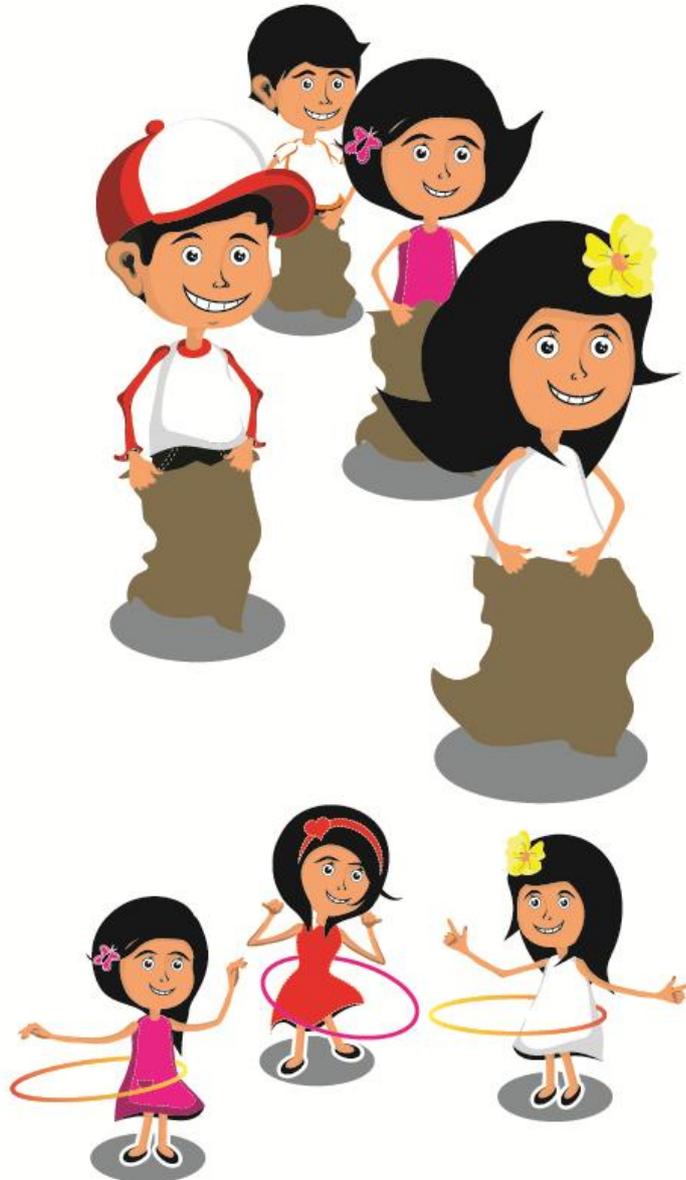


DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Pre-Prensa: pop up



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.

Prensa: Máquina offset

Post Prensa: Refilado, barniz uv, troquelado, encolado, pasta dura

5.04 Marketing y distribución

5.04.01 Problemas Comunicacionales

Información: Los niños no conocen más del 60% de juegos tradicionales que tiene la cultura quiteña.

Persuasión: A los niños no les parece atractivos los cuentos enfocados a tradición y cultura.

Posicionamiento: Nulo

Mantenimiento: La tecnología ocupa mayor parte del tiempo de los niños lo que hace que no presten atención a juegos tradicionales y a la cultura quiteña.

5.04.02 Objetivos Comunicacionales

Información: Informar sobre las tradiciones y cultura de Quito a los niños de 7 a 9 años

A través de un cuento Pop up.

Persuasión: Resaltar los colores y personajes del cuento a través de un Afiche.

Posicionamiento: Informar el contenido del cuento Pop up a los niños de 7 a 9 años, y padres de familia a través de un Afiche.

Mantenimiento: Aprender a valorar nuestra cultura y tradiciones a través de un cuento pop up que refleje las mismas

5.04.03 Estrategia creativa

Beneficio Racional: Tradición

Mensaje Básico: La preservación de las tradiciones culturales hará que conservemos nuestro patrimonio.

Tono: Indiferente

Estilo: Infantil

Insight: Tradición es diversión

Eje de Campaña: La cultura y tradición divierte

Slogan de Campaña: Diviértete hoy y siempre

5.04.04 Reason why:

Beneficio Emocional: Se ha elegido este beneficio porque la tradición es lo que se quiere resaltar en este proyecto.

Mensaje Básico: Preservar la cultura de nuestra ciudad es uno de los objetivos que se quiere transmitir con el cuento

Tono: Indiferente, porque no estamos compitiendo con otra marca

Estilo: Infantil, porque está enfocado a niños

Insight: Demostrar que lo tradicional es divertido para los niños.

Estrategias de Marketing

Plaza Directa

Estrategia: Informar los beneficios del cuento Pop up, en la escuela Atanasio Viteri

Objetivo: Crear interés en los docentes, padres de familia y niños de la escuela.

por las tradiciones y cultura de Quito .

Acción: Colocar un punto de venta de cuentos Pop up en la escuela Atanasio Viteri.

CAPITULO VI

6. ASPECTOS ADMINISTRATIVOS

6.01 Recursos

Técnicos –Tecnológicos

Hardware

- Se utilizó un computador ASUS con procesador Intel Core i3.
- Impresora EPSON
- Cámara Nikon 14 px

Software:

- Windows 8 professional.
- Adobe Illustrator CC
- Adobe Indesign CC

Humano

Ing. Diego Cabascango - Vicerector Escuela Atanasio Viteri

Económico

La inversión para el desarrollo del presente proyecto se realizó con financiamiento propio, el beneficio que obtendrá la escuela al momento de poner en ejecución el proyecto será que los estudiantes adquieren conocimiento de una manera más interactiva y sus maestros tendrán una herramienta en sus manos que facilite su enseñanza.

6.02 Presupuesto

Gastos Operativos

| N° | Detalle | V. Unitario | V. Total | Financiamiento |
|--------------|-------------------|-------------|----------|----------------|
| 67 | Copias | 0,05 | 3,35 | Propio |
| 40 | Impresiones B/N | 0,10 | 4,00 | Propio |
| 30 | Impresiones Color | 0,50 | 15,0 | Propio |
| 1 | Anillado | 1,20 | 1,20 | Propio |
| 28 | Pasajes | 0,25 | 7,00 | Propio |
| 8 | Alimentos | 3,00 | 24,00 | Propio |
| | Internet | 23,44 | 23,44 | Propio |
| | Servicios Básicos | 30 | 30,00 | Propio |
| TOTAL | | | | 107,99 |

Tabla N° 17: Gastos Operativos

Elaborado por: Francisco Morales

Aplicación del proyecto

| N° | Detalle | V. Unitario | V. Total |
|-----|----------------------------|-------------|-----------------|
| 67 | Copias | 0,05 | 3,35 |
| 40 | Impresiones B/N | 0,10 | 4,00 |
| 30 | Impresiones Color | 0,50 | 15,0 |
| 1 | Anillado | 1,20 | 1,20 |
| 28 | Pasajes | 0,25 | 7,00 |
| 8 | Alimentos | 3,00 | 24,00 |
| | Internet | 23,44 | 23,44 |
| | Servicios Básicos | 30,00 | 30,00 |
| 246 | Cuentos | 35,00 | 8.610,00 |
| 1 | Banner | 100,00 | 100,00 |
| | SubTotal | | 8.817,99 |
| | 10 % Imprevisto | | 881,80 |
| | TOTAL | | 9.699,79 |

Tabla N° 18: Aplicación del proyecto

Elaborado por: Francisco Morales



6.03 CRONOGRAMA

| N° | Actividad | Responsable | Tiempo | | | | Resultados Esperados | |
|----|---|----------------------|-----------|--------|---|---|----------------------|--|
| | | | Mes | Semana | | | | |
| | | | | 1 | 2 | 3 | | 4 |
| 1 | Planteamiento y aprobación del tema del proyecto | Dirección de escuela | Noviembre | | | | x | Aprobación del Tema |
| 2 | Análisis y desarrollo de los antecedentes de la propuesta | Francisco Morales | Diciembre | x | x | | | Definir el concepto del problema, cubrir la Matriz T. |
| 3 | Análisis de involucrados | Francisco Morales | Diciembre | | | x | x | Realizar mapeo y matriz de análisis, para su aprobación. |
| 4 | Problemas y objetivos de la propuesta | Francisco Morales | Enero | x | x | | | Corrección y aprobación de los capítulos. |
| 5 | Análisis de alternativas, matriz de análisis de alternativas e identificación de acciones | Francisco Morales | Enero | | | x | x | Realizar la revisión, y aprobación del análisis. |
| 6 | Tamaño y localización del proyecto, análisis ambiental. | Francisco Morales | Febrero | x | x | | | Aprobación de la redacción. |
| 7 | Matriz de análisis de impacto de los objetivos y diagrama de estrategias. | Francisco Morales | Febrero | | | x | | Análisis y redacción |
| 8 | Construcción de la matriz de marco lógico | Francisco Morales | Marzo | x | x | | | Corrección y aprobación del capítulo. |
| 9 | La Propuesta | Francisco Morales | Marzo | x | x | x | | Realización de la propuesta para su aprobación. |
| 9 | Aspectos administrativos, Conclusiones y Recomendaciones | Francisco Morales | Marzo | | | x | | Se procederá a sacar conclusiones, recomendaciones y colocar del proyecto realizado. |

Tabla N° 19: Cronograma

Elaborado por: Francisco Morales

CAPITULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

Conclusiones

- El proyecto es necesario para incentivar la cultura de los niños a temprana edad y así ellos lo valoren.
- El dinero se puede recaudar en las matriculas para facilitar a los padres de familia su adquisición.
- La elaboración del cuento pop up necesita ser divulgado y promocionado ya que resalta tradiciones y culturas de Quito, así como sus lugares más destacados como lo es La Ronda.
- El diseño del pop up provoca un reconocimiento de los juegos tradiciones y culturales de Quito en los niños ya que es narrado en forma de cuento.
- Posee elementos muy llamativos para el grupo objetivo y recalca los detalles sobresalientes de La Ronda.
- Contiene ventajas competitivas ya que su contenido es educativo para los niños, mejorando su apreciación por la cultura tradicional de Quito.
- De acuerdo a la investigación realizada el contenido del cuento responde a las necesidades del grupo objetivo.
- El cuento será integrado en el periodo de matrículas, dando más accesibilidad a conocer en cuento pop up.

Recomendaciones

- Se sugiere la implementación de este material para los niños para que su aprendizaje sea más didáctico y participativo.
- Utilizar estrategias de comunicación y relaciones públicas adecuadas para dar a conocer a la ciudadanía del Distrito Metropolitano de Quito sobre el proyecto.
- Promover alianzas estratégicas con otras escuelas públicas y privadas las cuales se puedan beneficiar del proyecto, de la misma manera que la escuela Atanasio Viteri.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Báez, C. (2000). Comunicación Efectiva. Santo Domingo, República Dominicana:

Búho.

Cabrera, A. y Pelayo, N. (2001). Lenguaje y comunicación: Conceptos básicos, aspectos

teóricos generales, características, estructura, naturaleza y Funciones del

Lenguaje y de la comunicación oral y escrita. (1ra. Ed.). Caracas, Venezuela:

CEC S.A.

Rodríguez, R. y Paredes, L. (2005). Cultura de la Innovación y Gestión Tecnológica para el Desarrollo de los Pueblos. Bogotá, Colombia: Convenio Andrés Bello.

Guiu, S. Usobiaga, J. & Ambrose, G. (2008). Manual de producción. Guía para

diseñadores gráficos (1a ed.). Barcelona – España: Parramón Ediciones, S.A.

Net grafía

<https://www.google.com/maps/d/viewer?msa=0&mid=zFLZctLAsnet4.k5N56NExA>

h CQ

Ascenso, Diseño editorial, 2015, (<http://ascensocreativos.com/disenio-editorial>)

<http://www.venamimundo.com/DeAquiyaAlla/Canicas.html>

<http://www.lahora.com.ec/index.php/movil/noticia/1101364310><http://www.icarito.cl/>

<http://www.lahora.com.ec/index.php/movil/noticia/1101364310><http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/08/68->

<http://www.lahora.com.ec/index.php/movil/noticia/1101364310>[880-9-2-juegos-tipicos-de-chile.shtml](http://www.icarito.cl/enciclopedia/articulo/segundo-ciclo-basico/educacion-fisica/recreacion/2010/08/68-880-9-2-juegos-tipicos-de-chile.shtml)

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.



<http://noloseytu.blogspot.com/2012/01/historia-de-la-cometa.html>

<http://juegospopularescafad.blogspot.com/2009/06/carrera-de-sacos.html>

[https://revivequito.wordpress.com/junio 13, 2012](https://revivequito.wordpress.com/junio-13-2012)

http://www.ceibal.edu.uy/contenidos/areas_conocimiento/expresion/081206_balero/

Este artículo está licenciado bajo [GNU Free Documentation License](https://www.gnu.org/licenses/old-licenses/fdl-es.html)

Plan CEIBAL

DISEÑO DE UN CUENTO POP UP SOBRE LOS JUEGOS TRADICIONALES MÁS REPRESENTATIVOS DE LA CIUDAD DE QUITO CON LA FINALIDAD DE PRESERVAR LAS TRADICIONES CULTURALES, DIRIGIDA A LOS NIÑOS DE 7 A 9 AÑOS DE EDAD DE LA ESCUELA ATANASIO VITERI UBICADA EN EL SECTOR NORTE DE LA CIUDAD DE QUITO.