CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

ELABORACIÓN DE MATERIAL LÚDICO, RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS PARA IMPLEMENTARLOS EN LA ESCUELA JUAN FRANCISCO LEORO VÁSQUEZ

Autor: Paúl Sebastián Jayo Alemán

Tutor: Iván Cruz

Quito, 10 de enero del 2017

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE

Todos los documentos deberán presentar la declaración de autoría así certifiquen su trabajo, el mismo que debe constar con el tema y el autor.

_____

Jayo Alemán Paul Sebastián

C.C.: 1721710752

CERTIFICADO DE CESIÓN DE DERECHOS DE AUTOR

Yo, Paul Sebastián Jayo Alemán portador de la cédula de ciudadanía signada con el No. 1721710752 de conformidad con lo establecido en el artículo 46 de la Ley de Propiedad Intelectual, que dice: "La cesión exclusiva de los derechos de autor confiere al cesionario el derecho de explotación exclusiva de la obra, oponible frente a terceros y frente al propio autor. También confiere al cesionario el derecho a otorgar cesiones o licencias a terceros, y a celebrar cualquier otro acto o contrato para la explotación de la obra, sin perjuicio de los derechos morales correspondientes. En la cesión no exclusiva, el cesionario está autorizado a explotar la obra en la forma establecida en el contrato"; en concordancia con lo establecido en los artículos 4, 5 y 6 del cuerpo de leyes ya citado, manifiesto mi voluntad de realizar la cesión exclusiva de los derechos de autor al Instituto Superior Tecnológico Cordillera, en mi calidad de Autor del Trabajo de Titulación que he desarrollado para la obtención de mi título profesional denominado: "ELABORACIÓN DE MATERIAL LÚDICO, RESCATANDO LOS JUEGOS TRADICIONALES ECUATORIANOS PARA IMPLEMENTARLOS EN LA ESCUELA JUAN FRANCISCO LEORO VÁSQUEZ " facultando al Instituto para ejercer los derechos cedidos en esta certificación y referidos en el artículo trascrito.

FIRMA_____

NOMBRE_____

CEDULA _____

Quito, a los 10 días del mes de enero

AGRADECIMIENTO

Quiero agradecer a todos y cada uno de mis maestros que aportaron en mi desarrollo estudiantil con sus enseñanzas y también supieron darme conocimientos de la vida, en este arduo camino de estudiante me aportaron grandes consejos y valores que siempre los llevaré en alto.

Gracias a mis padres por siempre estar en los momentos difíciles sin ellos este sueño no se hubiera hecho realidad, siempre estuvieron con una palabra de aliento para aliviarme cuando me sentía extenuado, en si gracias a mi familia por ser tan unida y motivarme a nunca rendirme.

DEDICATORIA

Este proyecto está dedicado primeramente a mi más grande padre que es Dios, en momentos difíciles supo quedarse para ayudarme en la ardua lucha de mi carrera secundaria, a mis padres que se sienten orgullosos de mi por seguir cosechando logros, a cada uno de los miembro de mi familia que aportaron con un granito de arena para estar en este punto de mi vida.

Quiero dedicárselo a los maestros que supieron siempre encontrar la forma de enseñar las cosas sin duda fueron de gran inspiración para poder sacar a flote esta carrera que ha sido un reto muy grande.

ÍNDICE GENERAL

DECLARACIÓN DE AUTORÍA DEL ESTUDIANTE ii

AGRADECIMIENTO iv

DEDICATORIA v

ÍNDICE GENERAL vi

ÍNDICE DE TABLAS ix

ÍNDICE DE FIGURAS x

ÍNDICE DE IMÁGENES xv

RESUMEN EJECUTIVO xiii

ABSTRACT xiv

INTRODUCCIÓN xv

CAPÍTULO I 16

Antecedentes 16

1.01. Contexto 16

1.02. Justificación 17

1.03. Definición del problema central (Matriz T) 18

CAPÍTULO II 19

CAPÍTULO III 22

Problemas y Objetivos 22

3.01. Árbol de Problemas 22

3.02. Árbol de Objetivos 23

CAPÍTULO IV 24

Análisis de Alternativas 24

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones 24

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos 28

4.03. Diagrama de Estrategias 29

4.04 Construcción de la Matriz de Marco Lógico 29

CAPÍTULO V 45

La propuesta 45

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta 45

5.02. Descripción de la herramienta 47

5.03. Formulación del proceso de aplicación 62

CAPÍTULO VI 101

Aspectos Administrativos 101

6.01. Recursos 101

6.02. Presupuesto 102

6.02.02 Aplicación del Proyecto 103

6.03. Cronograma 104

CAPÍTULO VII 105

Conclusiones y Recomendaciones 105

7.01. Conclusiones 105

7.02. Recomendaciones 107

Bibliografía 108

Anexos 110

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1: Análisis de las Fuerzas T 18

Tabla 2: Análisis de involucrados 20

Tabla 3: Impacto de los objetivos 28

Tabla 4: Revisión de los criterios para los indicadores 30

Tabla 5: Selección de indicadores 33

Tabla 6: Medios de Verificación 36

Tabla 7: Supuestos 39

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico 42

Tabla 9: Resultados de las encuestas 51

Tabla 10: Resultados de las encuestas 52

Tabla 11: Resultados de las encuestas 53

Tabla 12: Resultados de las encuestas 54

Tabla 13: Resultados de las encuestas 55

Tabla 14: Resultados de las encuestas 56

Tabla 15: Resultados de las encuestas 57

Tabla 16: Resultados de las encuestas 58

Tabla 17: Resultados de las encuestas 59

Tabla 18: Resultados de las encuestas 60

Tabla 19: Resultados de las encuestas 61

Tabla 20: Plan Publicitario 94

Tabla 21: Gastos operativos 102

Tabla 22: Aplicación del Proeyecto 103

Tabla 23: Cronograma de actividades 104

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Mapeo de involucrados 19

Figura 2: Árbol de problemas 22

Figura 3: Árbol de objetivos 23

Figura 4: Análisis de alternativas 24

Figura 5: Diagrama de estrategias 29

ÍNDICE DE IMÁGENES

Imagen 1: Calculo de la muestra 25

Imagen 2: Ubicación física y geográfica 26

Imagen 3: Porcentajes 51

Imagen 4: Porcentajes 52

Imagen 5: Porcentajes 53

Imagen 6: Porcentajes 54

Imagen 7: Porcentajes 55

Imagen 8: Porcentajes 56

Imagen 9: Porcentajes 57

Imagen 10: Porcentajes 58

Imagen 11: Porcentajes 59

Imagen 12: Porcentajes 60

Imagen 13: Porcentajes 61

Imagen 14: Fichas 74

Imagen 15: Rayuelas 74

Imagen 16: Empaque 75

Imagen 17: Perinola 75

Imagen 18: Casas 76

Imagen 19: Personaje: El chulla 76

Imagen 20: Personaje: La chulla 77

Imagen 21: Personaje: El indígena 78

Imagen 22: Personaje: El diablo Huma 79

Imagen 23: Boceto de los personajes 80

Imagen 24: Bocetaje de los personajes 81
Imagen 25: Presentación del nuevo logotipo 84
Imagen 26: Tipografías usadas 85
Imagen 27: Logo full color 85
Imagen 28: Logo en escala de grises 86
Imagen 29: Logo en positivo 86
Imagen 30: Logo en negativo 87
Imagen 31: Disposiciones correctas 90
Imagen 32: Disposiciones incorrectas 91
Imagen 33: Fondos correctos 92
Imagen 34: Fondos incorrectos 92
Imagen 35: Colores incorrectos 93
Imagen 36: Roll Up 95
Imagen 37: Flyer 96
Imagen 38: Afiche 97
Imagen 39: Díptico tiro 98
Imagen 40: Díptico retiro 99
Imagen 41: POP 1 100
Imagen 42: POP 2 100

RESUMEN EJECUTIVO

La creación de este nuevo producto se fundamenta en dos aspectos muy importantes, el primero el alto índice de niños que pasan sus ratos libres y la mayor cantidad de su tiempo en el internet o en algún aparato tecnológico, viéndose perdida totalmente la convivencia entre niños y la integración de los mismos.

El siguiente punto importante es la pérdida continua de los juegos tradicionales ecuatorianos quizá porque son demasiado anticuados o porque sus contenidos hoy en día ya están obsoletos, con este antecedente la idea de crear un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos el cual reúne todas las cualidades para que este nuevo producto tenga éxito ya que por medio de este solucionaremos dos problemas sociales que con el tiempo pueden agravarse aún más.

Como principal objetivo este nuevo producto pretende despertar en los niños el interés por conocer nuestras tradiciones y además por medio de estas desarrollar ciertas capacidades ayudando así a la preservación de nuestra identidad ecuatoriana por medio del juego.

ABSTRACT

The creation of this new product is based on two very important aspects: the first is the high rate of children who spend their free time and most of their time on the internet or in some technological apparatus, seeing the coexistence between children and The integration of them.

The next important point is the continued loss of traditional Ecuadorian games, perhaps because they are too old-fashioned or because their contents today are already obsolete, with this antecedent the idea of creating a playful material about the traditional Ecuadorian games which has all the qualities So that this new product will succeed because through this we will solve two social problems that over time can be further aggravated.

As a main objective this new product aims to awaken in children the interest to know our traditions and also through these develop certain abilities helping to preserve our Ecuadorian identity through play.

INTRODUCCIÓN

En la actualidad la sociedad se ha visto perdida ante una gran ola de cambios tecnológicos, los cuales han sido de mucha ayuda en algunos casos, pero llevándolo a la realidad, gran cantidad de familias se muestran preocupadas por el excesivo uso de la tecnología en todas las personas especialmente en los niños, este problema nos da como resultado el descuido total de la unión familiar y la integración con las demás personas, a diario se ve niños que se pasan horas y horas en su celular, debido al excesivo trabajo de sus padres los cuales no les pueden dedicar tiempo de calidad, en general es un problema que poco a poco se ha ido apoderando de nuestra sociedad.

Es importante tratar con este tipo de problemas ya que los niños forman parte de nuestro futuro y no queremos ver una niñez totalmente perdida, con este antecedente podemos plantear ciertas soluciones en las cuales fomentemos el trabajo en equipo y la socialización de los niños con más personas de su entorno, solo así podremos sembrar en las nuevas generaciones herramientas importantes para sus vidas.

Existen formas de aprender y una de estas es por medio del juego, que mejor si los juegos son propiamente de nuestra tierra, y podemos transmitirlos a nuestros niños para enseñarles ciertas tradiciones que son muy divertidas, y con esta iniciativa al mismo tiempo poder recordar nuestras raíces y seguirlas conservando a través del tiempo.

Los juegos tradicionales son una herramienta muy poderosa que en ciertos casos no se la ha explotado como se debe ya que no se los ha tomado en cuenta en los últimos tiempos sería de gran importación tomar parte de nuestras tradiciones para aportar al desarrollo de los niños y al aprender ciertas habilidades que serán de gran ayuda en el futuro

CAPÍTULO I

Antecedentes

1.01. Contexto

Es importante considerar y rescatar los juegos tradicionales del Ecuador, reconsiderando que son juegos divertidos que han sido transmitidos de generación en generación, de abuelos a padres y de padres a hijos y así sucesivamente y que aparte, de divertirnos rescatamos tradiciones y costumbres de nuestros antepasados con la única intención.

Actualmente muchos estudiantes han perdido la práctica de los juegos tradicionales porque día a día dejan se llevar por los malos hábitos especialmente con la influencia de extranjerismos y la presencia del mal uso de la tecnología.

Este tipo de juegos infantiles, contribuyen al mejoramiento cognitivo sin ayuda de juguetes tecnológicamente complejos, sino con el propio cuerpo o con recursos fácilmente disponibles. La dinámica y la práctica de los juegos forman parte de la riqueza cultural de la niñez, así como prescribe la Constitución.

El proyecto está dirigido a los niños de la escuela fiscal mixta Juan Francisco Leoro Vásquez ubicada en la calle Gonzalo Zaldumbide 1520 Los Pinos Kennedy, Pichincha (Ecuador), viendo la necesidad de enriquecer la práctica debido a pérdida de los juegos tradicionales en los estudiantes, que funcionan como elemento importante en el desarrollo motriz y en el ámbito social.

Los juegos tradicionales es una actividad lúdica muy creativa y de mucha destreza que deben ser socializados y difundidos a través de varios medios para llevar una vida llena de alegría y de mucha trascendencia por las personas que los practican.

1.02. Justificación

El estudio de este tema se basa en la perdida de la práctica de los juegos tradicionales y la incidencia de la tecnología en el comportamiento de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez, debido a que es de gran interés en la actualidad ya que se están perdiendo las costumbres y tradiciones de nuestras raíces.

En el ámbito tradicional es importante crear conciencia en los niños para que en un futuro no se pierda totalmente nuestra identidad nacional, e intentar cultivar en las nuevas generaciones el interés por seguir fomentando el rescate de los juegos tradicionales que son parte de nuestro patrimonio.

Este proyecto intenta rescatar las prácticas de los juegos tradicionales por los beneficios y habilidades que brindan a los niños tanto en su desarrollo personal como en el ámbito social, busca reunir los juegos más destacados para ponerlos a disposición de los niños generando curiosidad por conocer una nueva forma de diversión.

Es innovador ya que vuelve a recordar experiencias vividas para ponerlas en práctica buscando redescubrir habilidades y destrezas para mejorarlas con el objetivo de generar formas divertidas de distracción junto con nuevas formas de aprendizaje que obligaran a los niños a la interacción con nuevas personas, mejorando notablemente su perspectiva del actual mundo en el cual la tecnología se ha apoderado de gran parte de nuestros momentos libres.

1.03. Definición del problema central (Matriz T)

Tabla 1: Análisis de las Fuerzas T

Análisis de las fuerzas T					
Situación Empeorada	**Situación Actual**				**Situación mejorada**
Pérdida total de la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos.	Carencia de prácticas de los juegos tradicionales por la pérdida de información de generación en generación en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez.				Niños capaces de seguir manteniendo vivas las tradiciones ecuatorianas.
Fuerza impulsadora	**I**	**PC**	**I**	**PC**	**Fuerza bloqueadora**
Fomentar la realización de eventos para el rescate de los juegos tradicionales.	4	5	3	2	Desinterés de los niños por los juegos tradicionales.
Implementar material lúdico con contenidos innovadores.	4	5	4	2	Inexistencia de material lúdico para el aprendizaje de tradiciones.
Informar a los niños sobre las repercusiones del mal uso de la tecnología.	4	5	3	2	Perdida de interés debido a nuevas tecnologías.
Concientizar en los niños el respeto hacia las tradiciones ecuatorianas.	3	5	4	3	Ausencia de valores tradicionales en los niños

Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO II

Análisis de Involucrados

2.01. Mapeo de los Involucrados

Elaborado por: Paúl Jayo

2.02. Matriz de Análisis de Involucración

Tabla 2: Análisis de Involucrados

Actores involucrados	Interés sobre el problema	Problemas Percibido	Recursos mandatos capacidades	Interés sombre el proyecto	Conflicto potencial
Gestor del Proyecto	Realizar el material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Inexistencia de material lúdico sobre juegos tradicionales ecuatorianos	Recurso Financiero Recurso Tecnológico Capacidad intelectual Información General	Implementar el material lúdico sobre los juegos tradicionales	Desinterés del establecimiento por el material lúdico sobre los juegos tradicionales
Dirección de la Escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Obtener un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos apropiado para los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Ausencia de una herramienta adecuada para instruir a los niños sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Información general	Adquirir un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos que ayude a los docentes como aporte para sus clases	Juegos demasiado complejos
Docentes	Contar con una material adecuado sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Carencia de un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos para transmitirlo a sus alumnos en las clases	Información general	Obtener una herramienta que aporte al aprendizaje del alumnado	Desinterés de los niños por el material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos
Estudiantes	Poseer un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Inexistente material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos para el entretenimiento de los alumnos	Información general	Contar con material lúdico que les incentive en la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos	Juegos no tradicionales mucho más utilizados

Padres de familia	Que los Estudiantes posean una herramienta lúdica sobre los juegos tradicionales ecuatorianos que les ayude en su desarrollo académico de una forma entretenida	Insuficiente material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en la institución para el uso por parte de sus hijos	Información general Información bibliográfica	Implementación de Material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en la formación escolar, en beneficio de la calidad académica de sus hijos.	Costos del material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos demasiado elevados
Ministerio de educación	Implementar el material lúdico en las diferentes instituciones primarias	Desinterés por parte de las instituciones en obtener un material lúdico sobre los juegos	Leyes que rigen el proyecto	Proporcionar material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en las diferentes instituciones del país	Materiales difíciles de adquirir

Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO III

Problemas y Objetivos

3.01. Árbol de Problemas

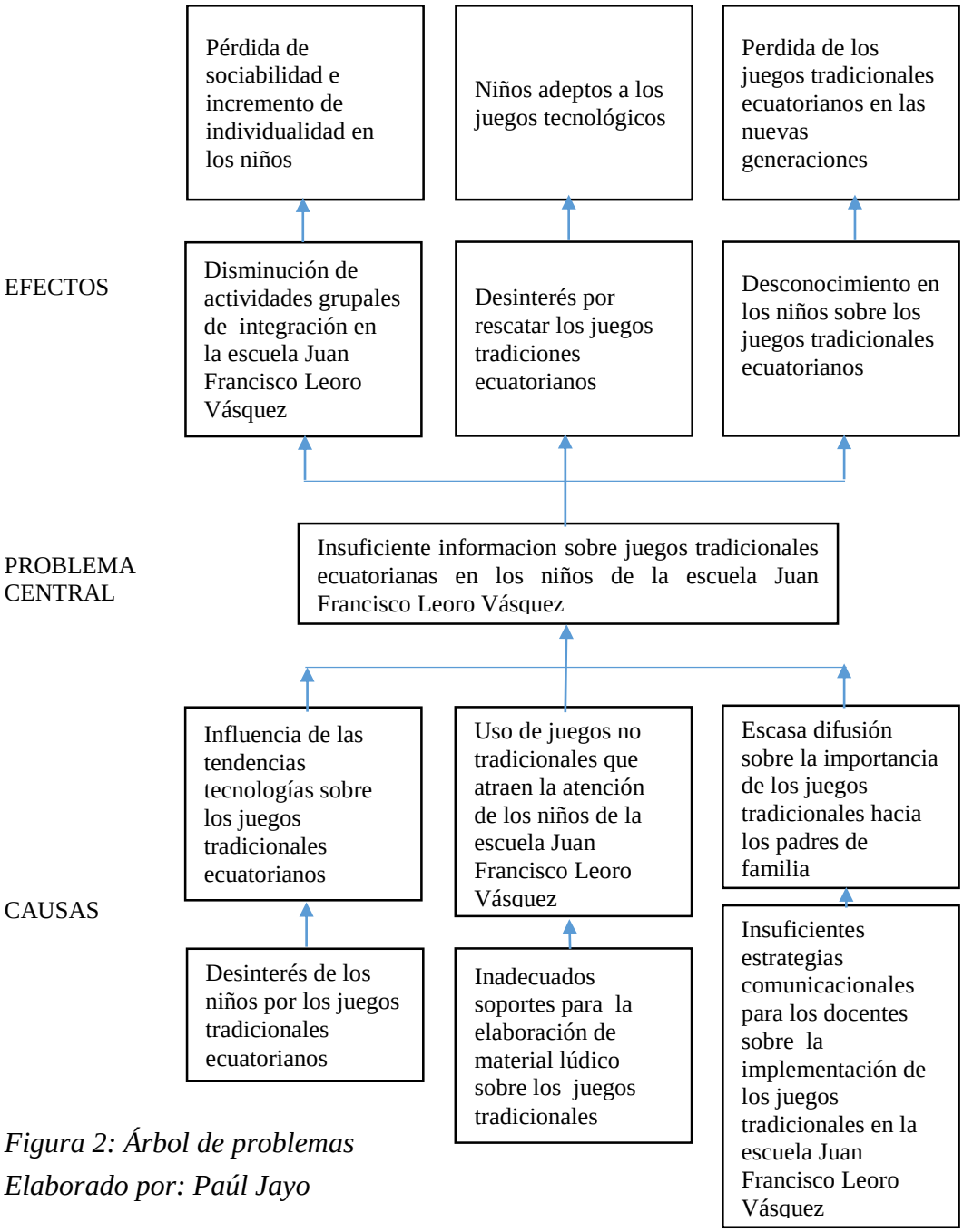
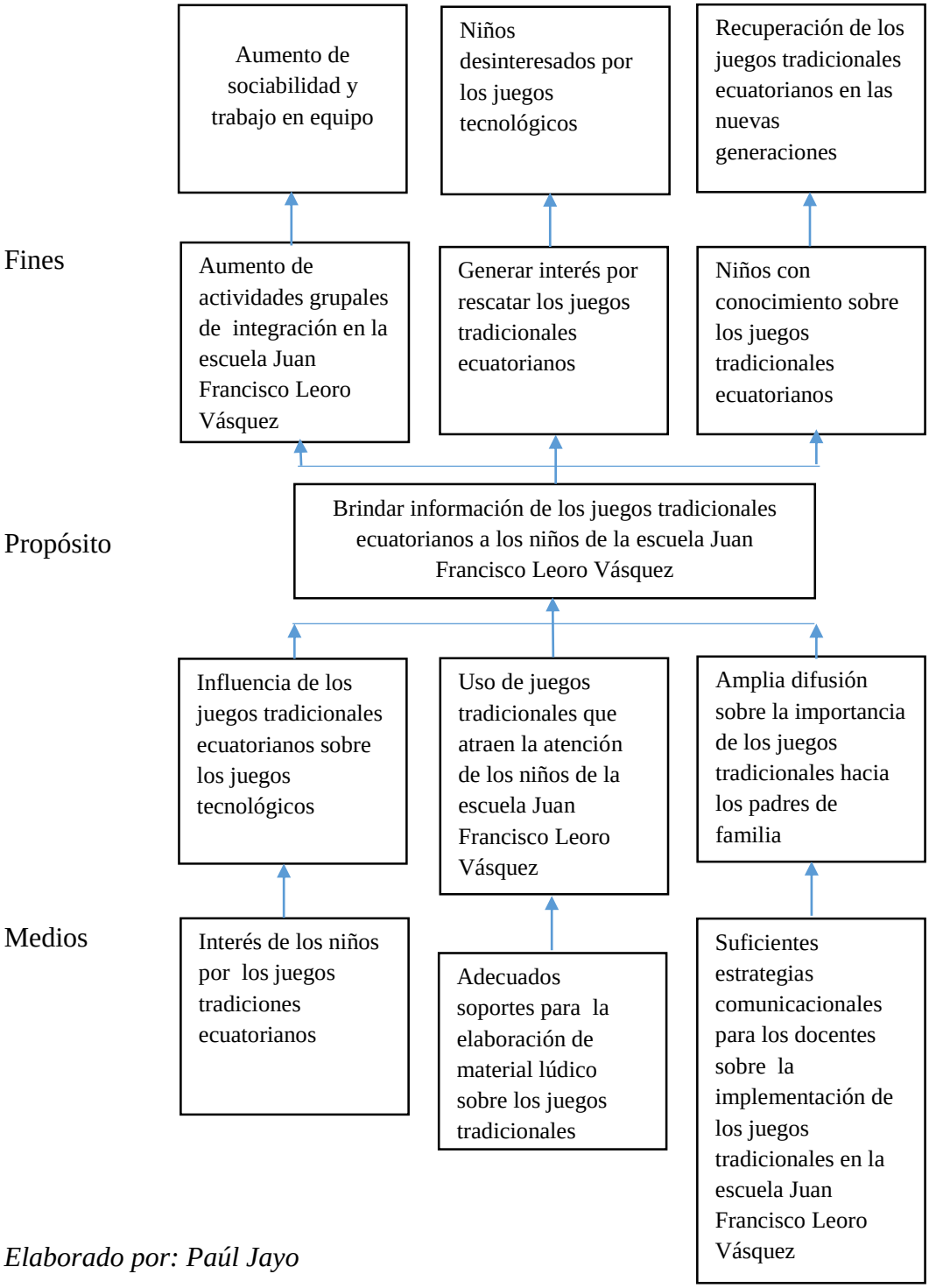


Figura 2: Árbol de problemas

Elaborado por: Paúl Jayo

3.02. Árbol de Objetivos

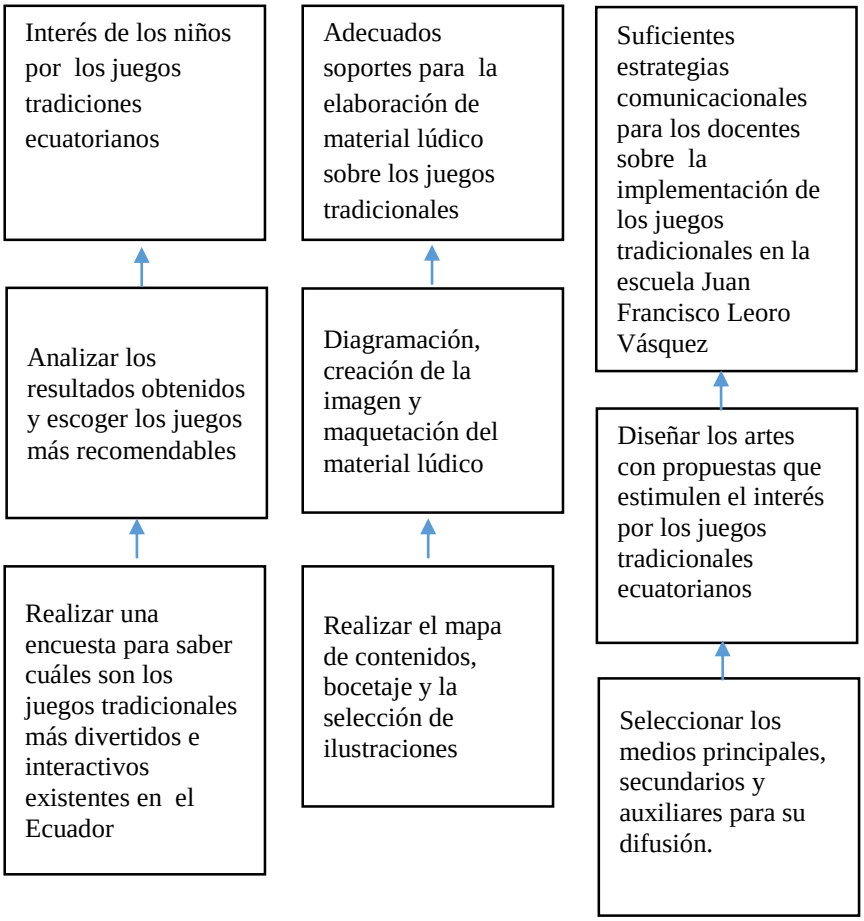


Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO IV

Análisis de Alternativas

4.01. Matriz de Análisis de Alternativas e Identificación de Acciones



Elaborado por: Paúl Jayo

4.01.01. Tamaño del Proyecto

Grupo objetivo: Estudiantes de 2do a 6to grado de educación básica de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez

Edad: 6 – 12años

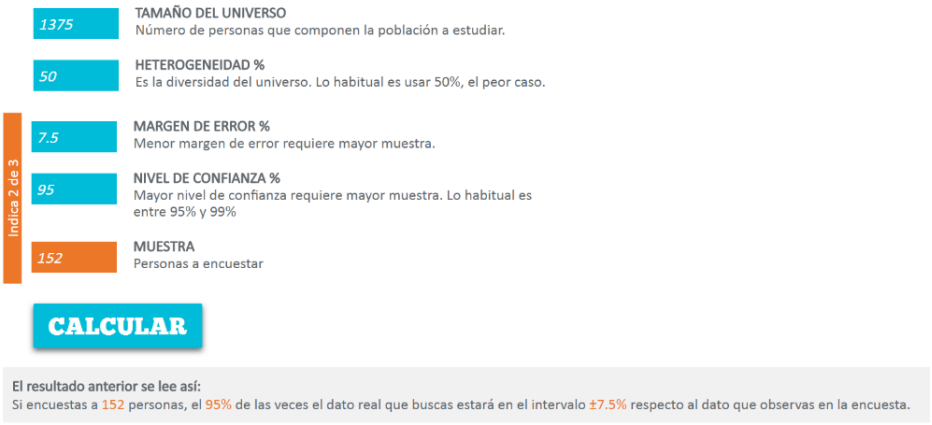
Género: Femenino – Masculino

Ubicación Geográfica: Región Sierra, Provincia de Pichincha, Ciudad de Quito, Escuela Juan Francisco Leoro Vásquez

Nivel Socioeconómico: Medio Bajo /Medio / Medio Alto

Ocupación: Estudiantes, Profesores

Universo o Población: 1325 estudiantes, secciones matutina y vespertina de la Escuela Juan Francisco Leoro Vásquez

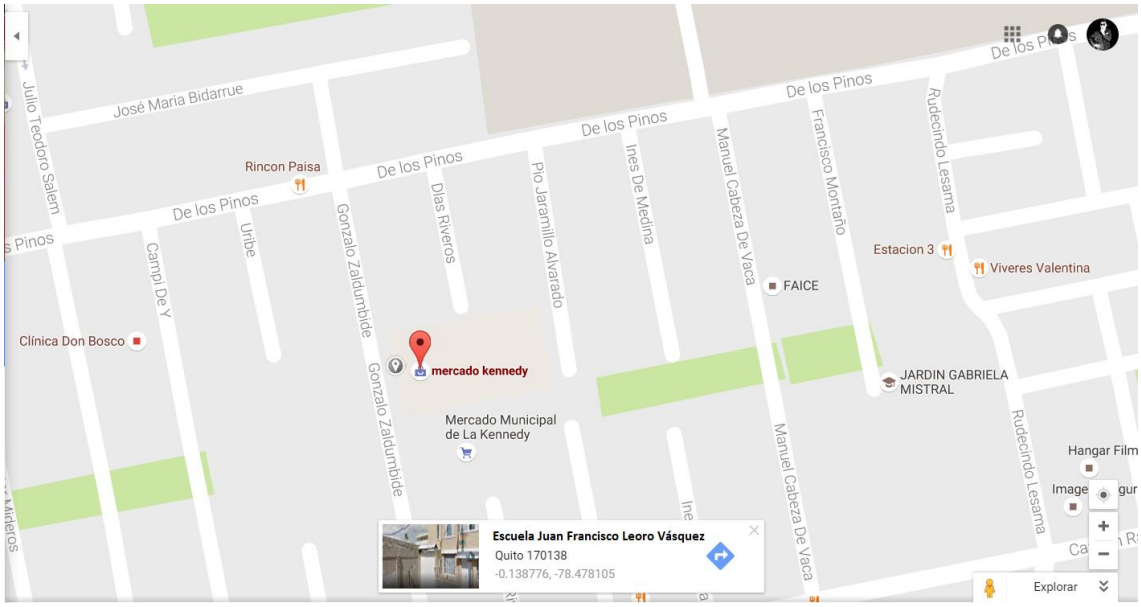


Fuente: Netquest

Imagen 1: Calculo de la muestra

4.01.02. Localización del Proyecto

La escuela Juan Francisco Leoro Vásquez se encuentra ubicada al norte de Quito en la Calles Gonzalo Zaldumbide 15-20 y Av. De Los Pinos, sector Cdla. Kennedy.



Fuente: Google maps

Imagen 2: Ubicación física y geográfica (Escuela Juan Francisco Leoro Vásquez)

4.01.03. Análisis Ambiental

4.01.03.01. Impacto Positivo

EL material lúdico (Paquete de juegos tradicionales) y la elaboración de material publicitario no afectaran en gran parte al medio ambiente, ya que se usarán tintas no tóxicas y se usara sustratos que sean amables con el ambiente para evitar la contaminación de mismo

4.01.03.02. Impacto Negativo

Todo el material impreso elaborado para el desarrollo del proyecto después de un tiempo, pasara a ser un desecho y esto ocasionara la contaminación del medio ambiente, además si se reproducen un mayor número de unidades ocasionará una mayor cantidad de desechos a largo plazo.

4.02. Matriz de Análisis de Impacto de los Objetivos

Tabla 3: Impacto de los Objetivos

Objetivos	Impacto sobre el Propósito	Fact. Técnica	Fact. Financiera	Fact. Social	Fact. Política	T.	Cat.
Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	3	4	4	5	4	20	Alta
Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	4	4	5	4	4	21	Alta
Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	5	4	5	5	4	23	Alta
Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	5	4	4	5	4	22	Alta
Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	5	5	4	4	4	22	Alta
Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	5	4	4	5	4	22	Alta

Elaborado por: Paúl Jayo

4.03. Diagrama de Estrategias

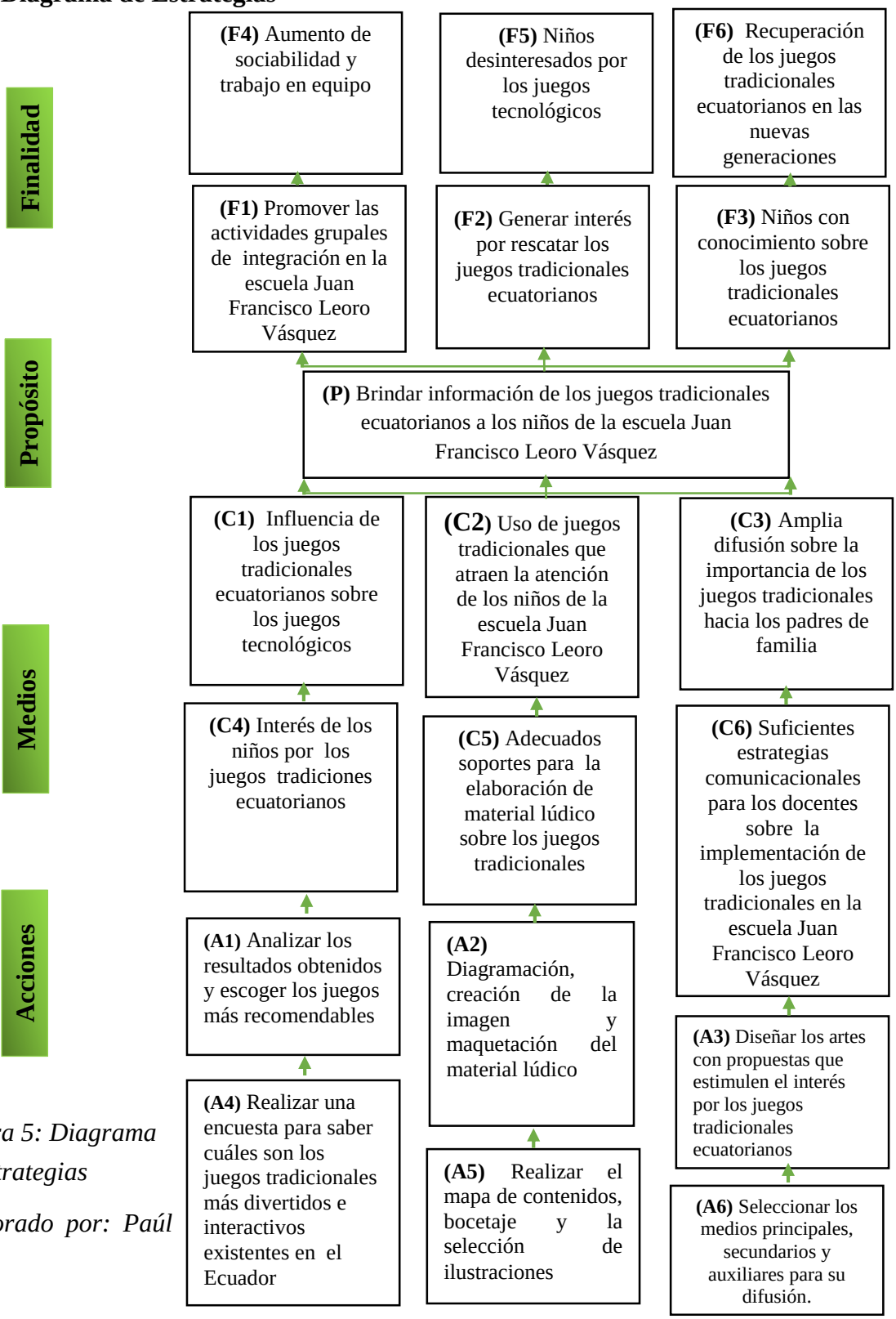


Figura 5: Diagrama de estrategias

Elaborado por: Paúl Jayo

4.04. Construcción de la Matriz de Marco Lógico

4.04.01. Revisión de los Criterios para Indicadores

Tabla 4: Revisión de los Criterios para Indicadores

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	META				
			Cantidad	Calidad	Tiempo	Lugar	Grupo Social
Finalidades	**(F1)** Promover las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se aumentarán en un 80% las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	121	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(F2) Generar interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos	Se generará interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos en un 85%	129	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(F3) Niños con conocimiento sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Se dará a conocer los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños en un 95%	144	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(F4) Aumento de sociabilidad y trabajo en equipo	Se aumentará la sociabilidad y el trabajo en equipo en un 85%	129	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(F5) Niños desinteresados por los juegos tecnológicos	Se logrará el desinterés de los niños hacia los juegos tecnológicos en un 80%	121	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(F6) Recuperación de los juegos tradicionales ecuatorianos en las nuevas generaciones	Se recuperará los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90% en las nuevas generaciones	136	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años

Propósito	**(P)** Brindar información de los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se brindará información sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en un 100% a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	152	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
Componentes	**(C1)** Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	Se influenciará a la práctica de los juegos tradicionales en un 90% sobre los juegos tecnológicos	136	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(C2) Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se atraerá la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez, hacia el uso de los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90%	136	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(C3) Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	Se ampliará la difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia en un 100%	5	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(C4) Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	Se generará interés en los niños en un 90% por los juegos tradicionales ecuatorianos	136	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(C5) Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	Se elaborara al 100% el material lúdico sobre los juegos tradicionales	1	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años

	(C6) Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se generarán estrategias comunicacionales al 100% para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	5	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
Actividades	**(A1)** Analizar los resultados obtenidos y escoger los juegos más recomendables	Se analizará al 100% los resultados obtenidos y se escogerá los juegos más recomendables	152	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(A2) Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico	Se realizará la Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico al 100%	1	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(A3) Diseñar los artes con propuestas que estimulen el interés por los juegos tradicionales ecuatorianos	Se diseñara los artes para estimular el interés los niños sobre los juegos tradicionales en un 100%	5	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(A4) Realizar una encuesta para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	La encuesta se realizará al 100% para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	152	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años
	(A5) Realizar el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones	Se realizará el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones en un 100%	1	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años

	(A6) Seleccionar los medios principales, secundarios y auxiliares para su difusión.	Se seleccionará los medios principales, secundarios y auxiliares al para 100% para su posterior difusión	5	Alto	6 meses	Quito	H/M 6-12 años

Elaborado por: Paúl Jayo

4.04.02. Selección de Indicadores

Tabla 5: Selección de Indicadores

Nivel	**Resumen Narrativo**	**Indicadores**	**Clasificadores de Indicadores**					**Puntaje**	**Selección**
			A	B	C	D	E		
Finalidades	**(F1)** Promover las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se aumentarán en un 80% las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	X	X	-	X	X	4	Si
	(F2) Generar interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos	Se generará interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos en un 85%	X	X	-	X	X	4	Si
	(F3) Niños con conocimiento sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Se dará a conocer los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños en un 95%	X	X	-	X	X	4	Si
	(F4) Aumento de sociabilidad y trabajo en equipo	Se aumentará la sociabilidad y el trabajo en equipo en un 85%	X	X	-	X	X	4	Si
	(F5) Niños desinteresados por los juegos tecnológicos	Se logrará el desinterés de los niños hacia los juegos tecnológicos en un 80%	X	X	-	X	X	4	Si
	(F6) Recuperación de los juegos tradicionales ecuatorianos en las nuevas generaciones	Se recuperará los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90% en las nuevas generaciones	X	X	-	X	X	4	Si

Propósito	**(P)** Brindar información de los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se brindará información sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en un 100% a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	X	X	-	X	X	4	Si
Componentes	**(C1)** Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	Se influenciará a la práctica de los juegos tradicionales en un 90% sobre los juegos tecnológicos	X	X	-	X	X	4	Si
	(C2) Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se atraerá la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez, hacia el uso de los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90%	X	X	-	X	X	4	Si
	(C3) Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	Se ampliará la difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia en un 100%	X	X	-	X	X	4	Si
	(C4) Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	Se generará interés en los niños en un 90% por los juegos tradicionales ecuatorianos	X	X	-	X	X	4	Si
	(C5) Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	Se elaborara al 100% el material lúdico sobre los juegos tradicionales	X	X	X	X	X	5	Si
	(C6) Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se generarán estrategias comunicacionales al 100% para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan	X	X	-	X	X	4	Si

		Francisco Leoro Vásquez							
Actividades	**(A1)** Analizar los resultados obtenidos y escoger los juegos más recomendables	Se analizará al 100% los resultados obtenidos y se escogerá los juegos más recomendables	X	X	-	X	X	4	Si
	(A2) Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico	Se realizará la Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico al 100%	X	X	X	X	X	5	Si
	(A3) Diseñar los artes con propuestas que estimulen el interés por los juegos tradicionales ecuatorianos	Se diseñara los artes para estimular el interés los niños sobre los juegos tradicionales en un 100%	X	X	X	X	X	5	Si
	(A4) Realizar una encuesta para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	La encuesta se realizará al 100% para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	X	X	X	X	X	5	Si
	(A5) Realizar el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones	Se realizará el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones en un 100%	X	X	X	X	X	5	Si
	(A6) Seleccionar los medios principales, secundarios y auxiliares para su difusión.	Se seleccionará los medios principales, secundarios y auxiliares al para 100% para su posterior difusión	X	X	-	X	X	4	Si

Elaborado por: Paúl Jayo

4.04.03. Medios de Verificación

Tabla 6: Medios de Verificación

Nivel	Resumen Narrativo	Indicador	MEDIOS DE VERIFICACIÓN				
			Fuente de Inf.	**Método de Rec.**	**Método de Análisis**	**Frecuencia de Recolección**	**Resp.**
Finalidades	**(F1)** Promover las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se aumentarán en un 80% las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(F2) Generar interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos	Se generará interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos en un 85%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(F3) Niños con conocimiento sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Se dará a conocer los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños en un 95%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(F4) Aumento de sociabilidad y trabajo en equipo	Se aumentará la sociabilidad y el trabajo en equipo en un 85%	Primaria	Observación directa	Simple verificación	6 meses	Escuela
	(F5) Niños desinteresados por los juegos tecnológicos	Se logrará el desinterés de los niños hacia los juegos tecnológicos en un 80%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(F6) Recuperación de los juegos tradicionales ecuatorianos en las nuevas generaciones	Se recuperará los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90% en las nuevas generaciones	Primaria	Encuesta y entrevista	Estadístico	6 meses	Investigador

	(P) Brindar información de los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se brindará información sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en un 100% a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Secundaria	Información	Cualitativo	6 meses	Investigador
Componentes	**(C1)** Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	Se influenciará a la práctica de los juegos tradicionales en un 90% sobre los juegos tecnológicos	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(C2) Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se atraerá la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez, hacia el uso de los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(C3) Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	Se ampliará la difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia en un 100%	Secundaria	Información	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(C4) Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	Se generará interés en los niños en un 90% por los juegos tradicionales ecuatorianos	Primaria	Observación directa	Simple verificación	6 meses	Investigador
	(C5) Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	Se elaborara al 100% el material lúdico sobre los juegos tradicionales	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador

	(C6) Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Se generarán estrategias comunicacionales al 100% para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Secundaria	Información	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(A1) Analizar los resultados obtenidos y escoger los juegos más recomendables	Se analizará al 100% los resultados obtenidos y se escogerá los juegos más recomendables	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(A2) Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico	Se realizará la Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico al 100%	Secundaria	Información	Cualitativo	6 meses	Investigador
	(A3) Diseñar los artes con propuestas que estimulen el interés por los juegos tradicionales ecuatorianos	Se diseñara los artes para estimular el interés los niños sobre los juegos tradicionales en un 100%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(A4) Realizar una encuesta para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	La encuesta se realizará al 100% para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador
	(A5) Realizar el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones	Se realizará el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones en un 100%	Primaria	Encuesta	Estadístico	6 meses	Investigador

	(A6) Seleccionar los medios principales, secundarios y auxiliares para su difusión.	Se seleccionará los medios principales, secundarios y auxiliares al para 100% para su posterior difusión	Secundaria	Información	Cualitativo	6 meses	Investigador

Elaborado por: Paúl Jayo

4.04.04 Supuestos

Tabla 7: Supuestos

Nivel	**Resumen Narrativo**	**Supuestos**	**FACTORES DE RIESGO**				
			Financiero	**Político**	**Social**	**Ambiental**	**Legal**
Finalidades	**(F1)** Promover las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Las autoridades encargadas poseen insuficiente presupuesto institucional	X				
	(F2) Generar interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos	Institución en desacuerdo con el desarrollo del proyecto			X		
	(F3) Niños con conocimiento sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	Cierre forzado de la institución por incumplimiento de los estatutos					X
	(F4) Aumento de sociabilidad y trabajo en equipo	Espacios demasiado reducidos para realizar actividades				X	
	(F5) Niños desinteresados por los juegos tecnológicos	Implementación de herramientas tecnológicas obligatorias para los alumnos			X		

	(F6) Recuperación de los juegos tradicionales ecuatorianos en las nuevas generaciones	Cambio de autoridades que no apoyan la recuperación de los juegos tradicionales		X			
	(P) Brindar información de los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Cambio de moneda inesperado que impide realizar acciones	X				
Componentes	**(C1)** Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	Inexistencia de espacios abiertos adecuados para realizar los juegos tradicionales			X		
	(C2) Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Desastre natural que impide el desarrollo del proyecto				X	
	(C3) Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	Cambios en los estatutos encargados de los medios de difusión que impiden el uso de los mismos para este propósito					X
	(C4) Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	Inexistencia de suficiente financiamiento	X				

	(C5) Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	Materiales utilizados demasiado costosos	X				
	(C6) Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	Cambios en la ley de comunicación lo cual impide la realización de encuestas					X
	(A1) Analizar los resultados obtenidos y escoger los juegos más recomendables	Falta de recursos económicos	X				
	(A2) Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico	Costos elevados en los softwares legales	X				
	(A3) Diseñar los artes con propuestas que estimulen el interés por los juegos tradicionales ecuatorianos	Equipos Tecnológicos averiados por cortes sorpresivos de energía eléctrica				X	
	(A4) Realizar una encuesta para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	Oposición por parte de las autoridades hacia proyectos sobre tradiciones ecuatorianas		X			
	(A5) Realizar el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones	Softwares con problemas de licencias	X				

	(A6) Seleccionar los medios principales, secundarios y auxiliares para su difusión.	Aumento de impuestos en los materiales de impresión	X				

Elaborado por: Paúl Jayo

4.04.05. Matriz de Marco Lógico

Tabla 8: Matriz de Marco Lógico

Resumen Narrativo	**Indicadores**	**Medios de Verificación**	**Supuestos**
FINES			
(F1) Promover las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	**(F1.1)** Se aumentarán en un 80% las actividades grupales de integración en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	**(F1.1.1)** Encuesta y estadístico	**(F1.1.1.1)** Las autoridades encargadas poseen insuficiente presupuesto institucional
(F2) Generar interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos	**(F2.2)** Se generará interés por rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos en un 85%	**(F2.2.2)** Encuesta y estadístico	**(F2.2.2.2)** Institución en desacuerdo con el desarrollo del proyecto
(F3) Niños con conocimiento sobre los juegos tradicionales ecuatorianos	**(F3.3)** Se dará a conocer los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños en un 95%	**(F3.3.3)** Encuesta y estadístico	**(F3.3.3.3)** Cierre forzado de la institución por incumplimiento de los estatutos
(F4) Aumento de sociabilidad y trabajo en equipo	**(F4.4)** Se aumentará la sociabilidad y el trabajo en equipo en un 85%	**(F4.4.4)** Observación directa y Simple verificación	**(F4.4.4.4)** Espacios demasiado reducidos para realizar actividades
(F5) Niños desinteresados por los juegos tecnológicos	**(F5.5)** Se logrará el desinterés de los niños hacia los juegos tecnológicos en un 80%	**(F5.5.5)** Encuesta y estadístico	**(F5.5.5.5)**Implementación de herramientas tecnológicas obligatorias para los alumnos
(F6) Recuperación de los juegos tradicionales ecuatorianos en las nuevas generaciones	**(F6.6)** Se recuperará los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90% en las nuevas generaciones	**(F6.6.6)** Encuesta, Entrevista y estadístico	**(F6.6.6.6)**Cambio de autoridades que no apoyan la recuperación de los juegos tradicionales

PROPÓSITO			
(P1) Brindar información de los juegos tradicionales ecuatorianos a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	**(P1.1)** Se brindará información sobre los juegos tradicionales ecuatorianos en un 100% a los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	**(P1.1.1)** Información y cualitativo	**(P1.1.1.1)** Cambio de moneda inesperado que impide realizar acciones
COMPONENTES			
(C1) Influencia de los juegos tradicionales ecuatorianos sobre los juegos tecnológicos	**(C1.1)** Se influenciará a la práctica de los juegos tradicionales en un 90% sobre los juegos tecnológicos	**(C1.1.1)** Encuesta y estadístico	**(C1.1.1.1)** Inexistencia de espacios abiertos adecuados para realizar los juegos tradicionales
(C2) Uso de juegos tradicionales que atraen la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	**(C2.2)** Se atraerá la atención de los niños de la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez, hacia el uso de los juegos tradicionales ecuatorianos en un 90%	**(C2.2.2)** Encuesta y estadístico	**(C2.2.2.2)** Desastre natural que impide el desarrollo del proyecto
(C3) Amplia difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia	**(C3.3)** Se ampliará la difusión sobre la importancia de los juegos tradicionales hacia los padres de familia en un 100%	**(C3.3.3)** Información y cualitativo	**(C3.3.3.3)** Cambios en los estatutos encargados de los medios de difusión que impiden el uso de los mismos para este propósito
(C4) Interés de los niños por los juegos tradiciones ecuatorianos	**(C4.4)** Se generará interés en los niños en un 90% por los juegos tradicionales ecuatorianos	**(C4.4.4)** Observación directa y Simple verificación	**(C4.4.4.4)** Inexistencia de suficiente financiamiento
(C5) Adecuados soportes para la elaboración de material lúdico sobre los juegos tradicionales	**(C5.5)** Se elaborara al 100% el material lúdico sobre los juegos tradicionales	**(C5.5.5)** Encuesta y estadístico	**(C5.5.5.5)** Materiales utilizados demasiado costosos
(C6) Suficientes estrategias comunicacionales para los docentes sobre la	**(C6.6)** Se generarán estrategias comunicacionales al 100% para los	**(C6.6.6)** Información y cualitativo	**(C6.6.6.6)**Cambios en la ley de comunicación lo cual impide la realización de encuestas

implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez	docentes sobre la implementación de los juegos tradicionales en la escuela Juan Francisco Leoro Vásquez		
ACTIVIDADES			
(A1) Analizar los resultados obtenidos y escoger los juegos más recomendables	**(A1.1)** Se analizará al 100% los resultados obtenidos y se escogerá los juegos más recomendables	**(A1.1.1)** Encuesta y estadístico	**(A1.1.1.1)** Falta de recursos económicos
(A2) Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico	**(A2.2)** Se realizará la Diagramación, creación de la imagen y maquetación del material lúdico al 100%	**(A2.2.2)** Información y cualitativo	**(A2.2.2.2)** Costos elevados en los softwares legales
(A3) Diseñar los artes con propuestas que estimulen el interés por los juegos tradicionales ecuatorianos	**(A3.3)** Se diseñara los artes para estimular el interés los niños sobre los juegos tradicionales en un 100%	**(A3.3.3)** Encuesta y estadístico	**(A3.3.3.3)** Equipos tecnológicos averiados por cortes sorpresivos de energía eléctrica
(A4) Realizar una encuesta para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	**(A4.4)** La encuesta se realizará al 100% para saber cuáles son los juegos tradicionales más divertidos e interactivos existentes en el Ecuador	**(A4.4.4)** Encuesta y estadístico	**(A4.4.4.4)** Oposición por parte de las autoridades hacia proyectos sobre tradiciones ecuatorianas
(A5) Realizar el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones	**(A5.5)** Se realizará el mapa de contenidos, bocetaje y la selección de ilustraciones en un 100%	**(A5.5.5)** Encuesta y estadístico	**(A5.5.5.5)** Softwares con problemas de licencias
(A6) Seleccionar los medios principales, secundarios y auxiliares para su difusión.	**(A6.6)** Se seleccionará los medios principales, secundarios y auxiliares al para 100% para su posterior difusión	**(A6.6.6)** Información y cualitativo	**(A6.6.6.6)** Aumento de impuestos en los materiales de impresión

Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO V

La propuesta

5.01. Antecedentes de la herramienta y perfil de la propuesta

Diseño Editorial

El diseño editorial es la rama del diseño gráfico dedicada al diseño, maquetación y composición de publicaciones tales como revistas, periódicos, libros o arte de tapa en discos. (Acosta, 2012)

Ilustración

Es considerado una clase de perspectiva cultural e intelectual que se da en Europa el cual ayudo al progreso y la difusión de nuevas ideas y de los nuevos conocimientos científicos. (SanMiguel, 2003)

Estilos

Es un conjunto de rasgos o características propias las cuales determinaran la conceptualización de una idea, sirven también para expresar conceptos de una forma única y propia. (Branda & Rollie, 2014)

Diagramación

Está enfocada en la distribución y organización correcta de textos, imágenes y demás elementos que conforman una composición, además debe poseer un orden jerárquico por

medio del cual el mensaje que se quiere expresar sea funcional y pueda generar interés en las personas que lo analicen. (Moreno, 2009)

Material lúdico

Creación de material que aporte a una mejor forma al aprendizaje mediante el juego y el entretenimiento, por medio de los cuales las personas involucradas desarrollen nuevos conceptos, habilidades, actitudes y destrezas con mayor facilidad. (Zúñiga, 1991)

Juegos tradicionales

Son parte de la tradición de una zona o de un país, han estado presentes a través de la historia y tiene como objetivo recrear a las personas logrando mantenerse vivos en las mentes de todas las personas de generación en generación. (Gomes Navarro, 2017)

Adobe Illustrator

Crear y editar vectores, Crear imágenes vectoriales

Dibujar en perspectiva, crear patrones y editar cualquier objeto libremente.

Cambia el tamaño, el degradado, los colores, la sombra y la transparencia

Permite crear logotipos, iconos, bocetos, tipografías y complejas ilustraciones para cualquier formato: impreso, web, interactivo, vídeo y móvil.

Microsoft Word

El procesador WORD optimiza la captura, formato e impresión del documento. Se podrá trabajar fácilmente con gráficos e imágenes, enriqueciendo sus presentaciones y documentos.

Automatización de tareas y programabilidad: puede utilizar funciones para la detección y corrección de errores ortográficos y gramaticales.

5.02. Descripción de la herramienta

Encuesta

Es un procedimiento dentro de los diseños de una investigación descriptiva en el que el investigador busca recopilar datos por medio de un cuestionario previamente diseñado, sin modificar el entorno ni el fenómeno donde se recoge la información ya sea para entregarlo en forma de tríptico, gráfica o tabla. Los datos se obtienen realizando un conjunto de preguntas normalizadas dirigidas a una muestra representativa o al conjunto total de la población estadística en estudio, integrada a menudo por personas, empresas o antes institucionales, con el fin de conocer estados de opinión, ideas, características o hechos específicos.

Kuby, R. J. (2005). *Wikipedia*. Recuperado de https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta

Formato de Encuesta

INSTITUTO TECNOLÓGICO SUPERIOR

CORDILLERA

La presente encuesta tiene como objetivo compilar información que servirá para la creación de material lúdico sobre juegos tradicionales ecuatorianos.

Agradecemos su colaboración en las siguientes preguntas.

Marque con una X la respuesta

ENCUESTA

1.- ¿Usted ha escuchado o conoce sobre los juegos tradicionales?

___SI ___NO

2.- ¿Participó usted alguna vez en juegos tradicionales?

___SI ___NO

3.- ¿Cree usted que mediante los juegos tradicionales podría conocer más personas?

___SI ___NO

4.- ¿Cree usted que practicar los juegos tradicionales le ayudarían a mejorar ciertas capacidades?

___SI ___NO

5.- ¿Usted cree que mediante juegos tradicionales es más fácil aprender?

___SI ___NO

6.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales deberían olvidarse?

___SI ___NO

7.- ¿Le gustaría practicar los juegos tradicionales en su clase?

___SI ___NO

8.- ¿Cree usted que el material lúdico ayudaría a conservar los juegos tradicionales ecuatorianos?

___SI ___NO

9.- ¿Le gustaría que existiera un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos para divertirse en su tiempo libre?

___SI ___NO

10.- ¿Le gustaría que el material lúdico contenga imágenes divertidas?

___SI ___NO

11.- ¿Le gustaría que el material lúdico en su interior contenga canciones y coplas tradicionales ecuatorianas?

___SI ___NO

12.- ¿Usted considera que este material lúdico sobre los juegos tradicionales debería poseer penitencias?

___SI ___NO

5.02 Tabulación de Preguntas

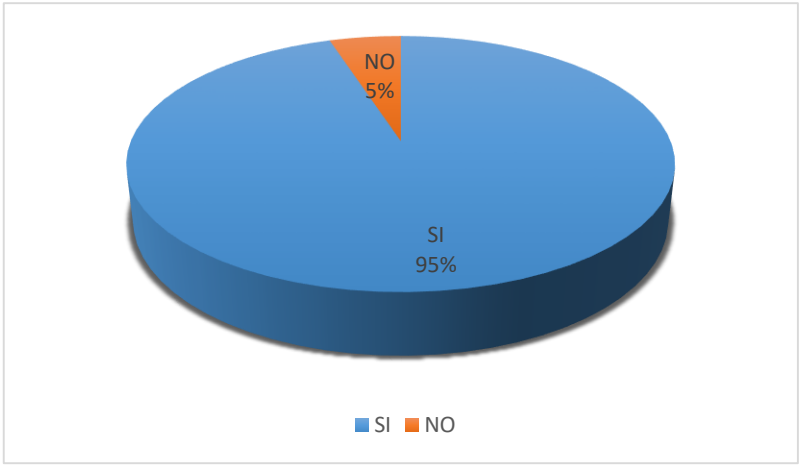
1.- ¿Usted ha escuchado o conoce sobre los juegos tradicionales?

Tabla 9: Tabulación

Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	145	95%
NO	7	5%
TOTAL	152	100%

Imagen 3: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

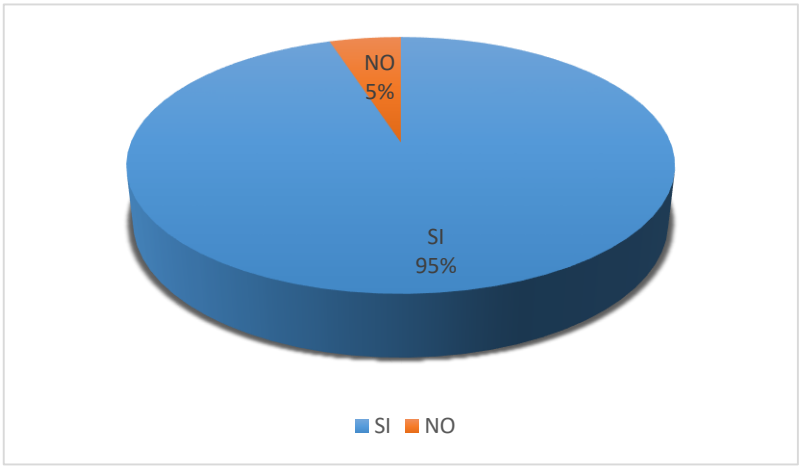
Los datos recopilados nos muestran que la gran mayoría de personas tienen conocimientos sobre los juegos tradicionales ecuatorianos lo que hace mucho más factible nuestro producto.

2.- ¿Participó usted alguna vez en juegos tradicionales?

Tabla 10: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	145	95%
NO	7	5%
TOTAL	152	100%

Imagen 4: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

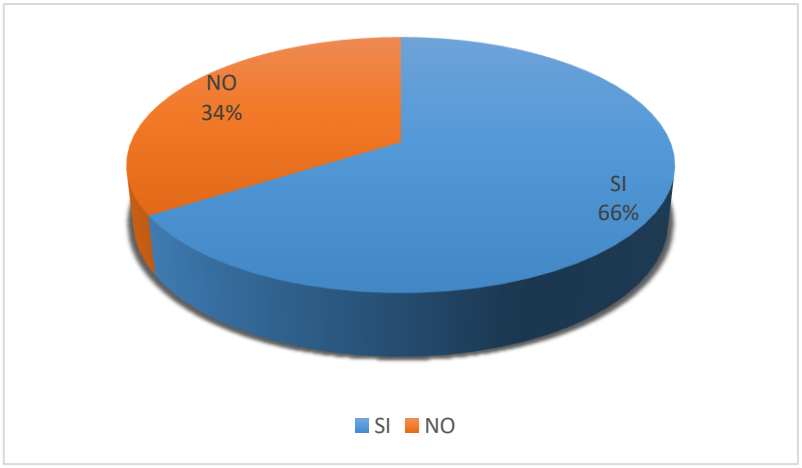
La encuesta realizada muestra que el mayor porcentaje de personas encuestadas han participado alguna vez en actividades relacionadas con juegos tradicionales y tienen conocimiento sobre la existencia de los mismos.

3.- ¿Cree usted que mediante los juegos tradicionales podría conocer más personas?

Tabla 11: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

S	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	100	66%
NO	52	34%
TOTAL	152	100%

Imagen 5: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

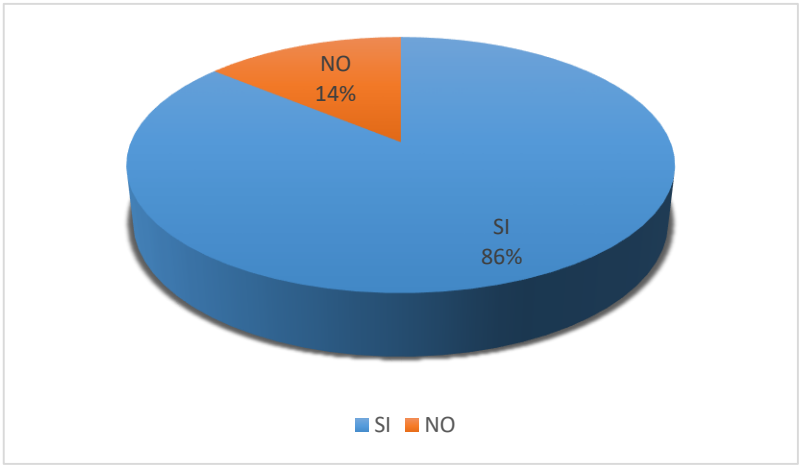
Realizando el respectivo análisis en esta pregunta los criterios son divididos ya que una parte cree que los juegos tradicionales pueden ayudar a socializar con más personas dejando al menor porcentaje con un criterio diferente.

4.- ¿Cree usted que practicar los juegos tradicionales le ayudaran a mejorar sus capacidades afectivas?

Tabla 12: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	132	86%
NO	20	14%
TOTAL	152	100%

Imagen 6: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

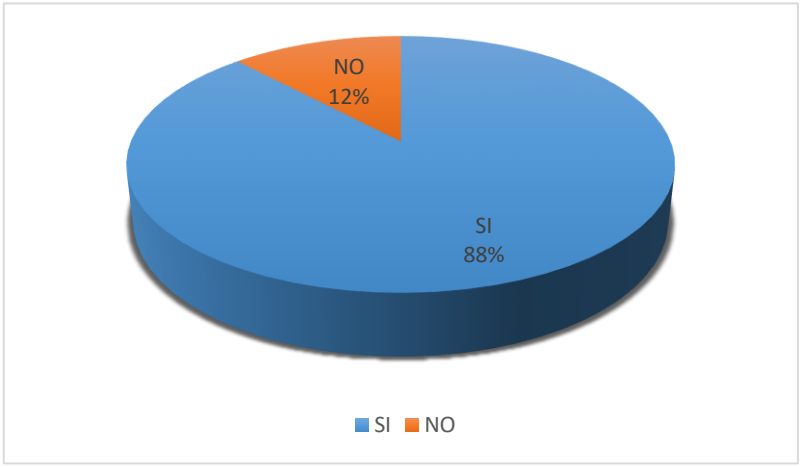
En la encuesta realizada las personas creen que los juegos tradicionales ecuatorianos ayudan mucho a socializar y mejorar las capacidades afectivas en los niños lo que hoy en día es de mucha ayuda para las nuevas generaciones por lo cual los objetivos del proyecto tienen relación con las necesidades de las personas.

5.- ¿Usted cree que mediante juegos tradicionales es más fácil aprender?

Tabla 13: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	135	88%
NO	17	12%
TOTAL	152	100%

Imagen 7: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

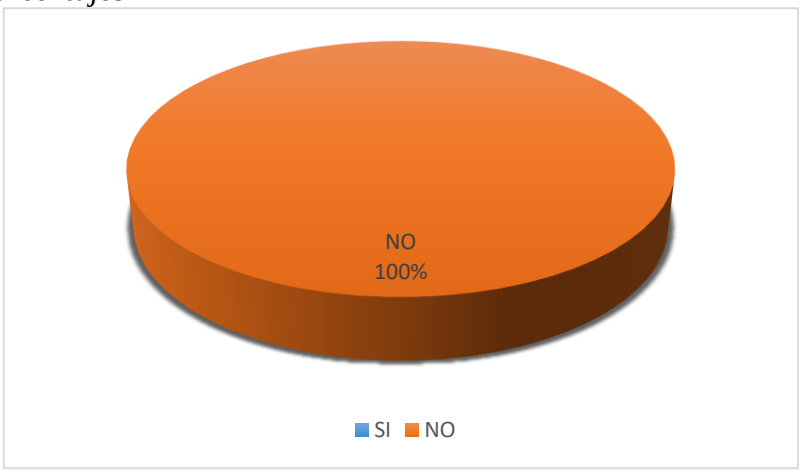
Los resultados nos muestran que los resultados en su gran mayoría creen que mediante el juego es más fácil el aprendizaje y es de gran ayuda lo cual es un dato que nos favorece ya que por medio de los juegos tradicionales ecuatorianos los niños podrán aprender de mejor manera ciertas cosas.

6.- ¿Usted cree que los juegos tradicionales deberían olvidarse?

Tabla 14: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	0	0%
NO	152	100%
TOTAL	152	100%

Imagen 8: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

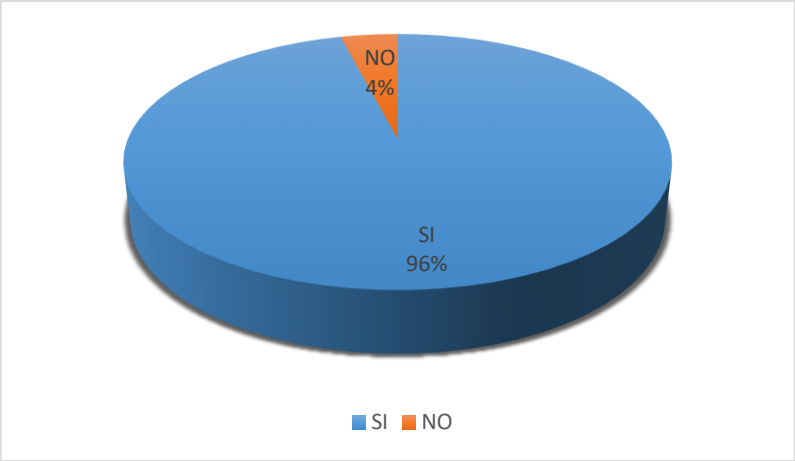
El resultado obtenido a través de la encuesta, en su totalidad revela que todas las personas están de acuerdo con que los juegos tradicionales ecuatorianos no desaparezcan contribuyendo así con información importante para la realización de nuestro proyecto.

7.- ¿Le gustaría practicar los juegos tradicionales en su clase?

Tabla 15: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	145	96%
NO	7	4%
TOTAL	152	100%

Imagen 9: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

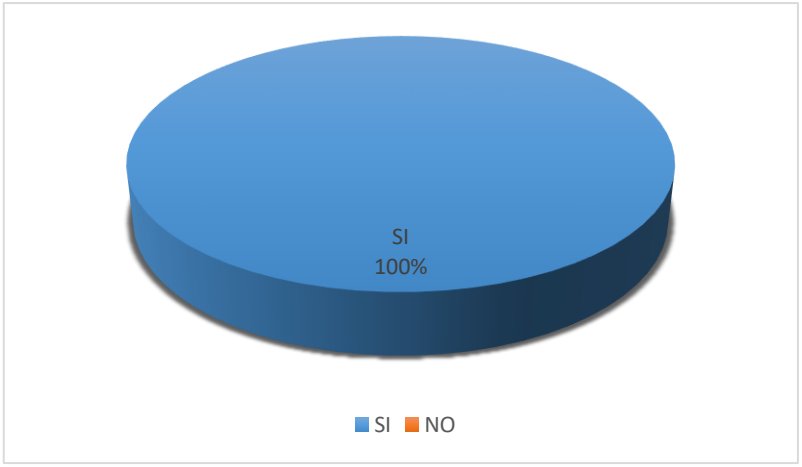
Los resultados reflejan que la mayor parte de las personas encuestadas están de acuerdo con la práctica de los juegos tradicionales ecuatorianos en su clase haciendo posible la incorporación de nuestro proyecto en las escuelas.

8.- ¿Cree usted que el material lúdico ayudaría a conservar los juegos tradicionales ecuatorianos?

Tabla 16: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	100	100%
NO	0	0%
TOTAL	152	100%

Imagen 10: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

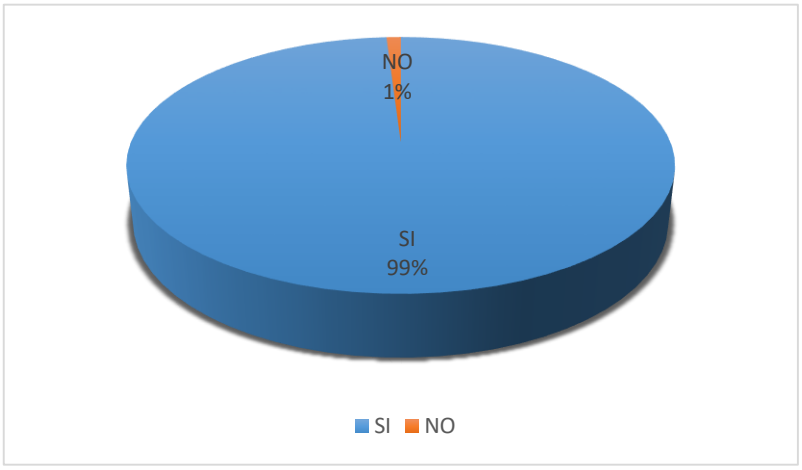
En la encuesta realizada se muestra que todas las personas creen que el material lúdico será una buena opción para que los juegos tradicionales ecuatorianos perduren en el tiempo y se transmitan de generación en generación.

9.- ¿Le gustaría que existiera un material lúdico sobre los juegos tradicionales ecuatorianos para divertirse en su tiempo libre?

Tabla 17: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	150	99%
NO	2	1%
TOTAL	152	100%

Imagen 11: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

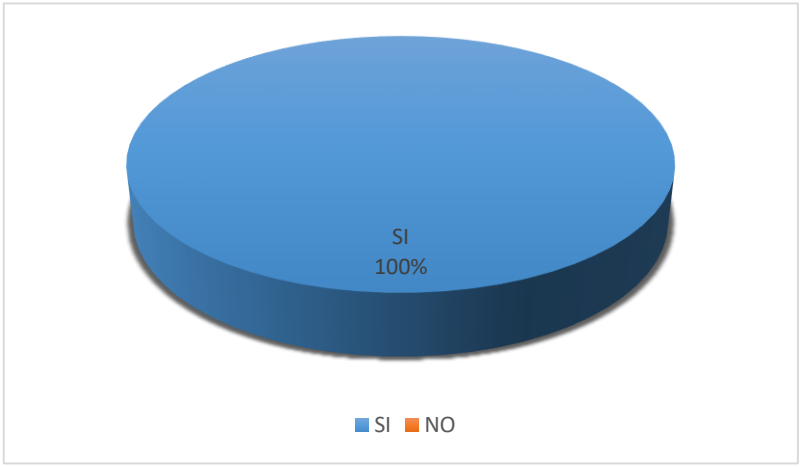
El resultado de las personas encuestadas nos muestra que un 99% están de acuerdo con la creación de un material lúdico para la distracción en su tiempo libre y solo el 1% opina lo contrario lo cual demuestra la factibilidad de la realización de nuestro producto.

10.- ¿Le gustaría que el material lúdico contenga imágenes divertidas?

Tabla 18: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	152	100%
NO	0	0%
TOTAL	152	100%

Imagen 12: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

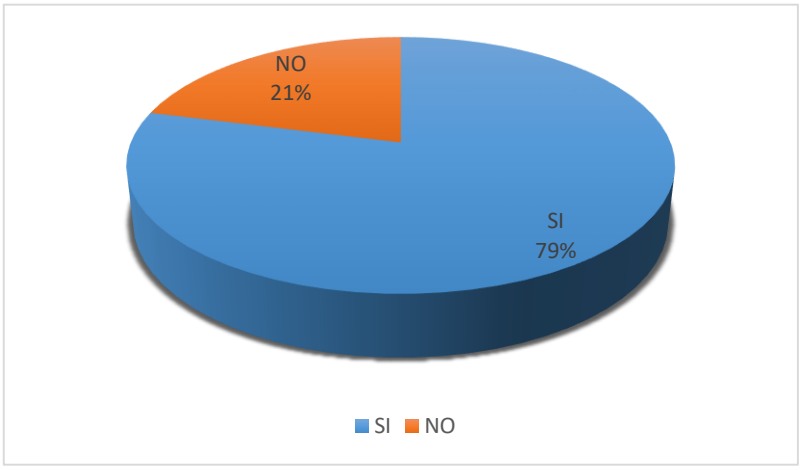
En la encuesta realizada se muestra en su totalidad a los encuestados les gustaría que el contenido del material lúdico tuviera imágenes divertidas, esto ayuda a la creación de las mismas para que el producto tenga éxito en el mercado.

12.- ¿Usted considera que este material lúdico sobre los juegos tradicionales debería poseer penitencias?

Tabla 19: Tabulación
Elaborado por: Paúl Jayo

RESPUESTAS	CANTIDAD	PORCENTAJE
SI	110	79%
NO	32	21%
TOTAL	152	100%

Imagen 13: Porcentajes



Elaborado por: Paúl Jayo

ANÁLISIS:

Los resultados obtenidos nos muestran gran cantidad de las personas encuestadas creen que sería una buena opción que el material lúdico contenga penitencias para que el juego sea más divertido.

5.03. Formulación del proceso de aplicación

5.03.01. Planificación

JUEGOS TRADICIONALES

La rayuela de los días de la semana

Cada cuadro representa un día de la semana. Luego se sortea el orden en que se va a jugar.

El primer jugador inicia el juego lanzando una ficha en el primer cajón (lunes), y se empuja la ficha con el pie, de salto en salto, hasta el domingo. En el cajón del jueves puedes descansar con dos pies. Si llega al domingo, el jugador tiene derecho a dibujar una casa en el cajón que desee. En el caso que el jugador pise una de las líneas de la rayuela pierde el juego, debiendo comenzar otro. Cuando le toque el turno al jugador perdedor arrojará la ficha en el día que le corresponda.

El juego continua hasta que todos los jugadores tengan una casa en los cajones.

La rayuela del gato

El desarrollo del juego es prácticamente como el anterior.

La única diferencia radica en que en esta rayuela se procede de ida y vuelta, debiendo descansar con los dos pies en las manos y en las orejas.

El juego se termina cuando todos los niños tienen una "Casa" en los cajones.

La rayuela del reloj

Tal como en los otros tipos de rayuela, un niño comienza el juego lanzando una ficha al primer cuadro; acto seguido con un pie salta de cuadro en cuadro, siempre empujando la dicha hasta culminar en las doce, haciéndose acreedor a una casa.

Si la ficha cae fuera de la rayuela o pisa el jugador la raya, pierde el turno. Al final, gana el niño con el mayor número de casas

La perinola

La perinola es una especie de trompo pequeño confeccionado de tagua o madera al que se le hace bailar sobre una tabla.

Varios jugadores pueden apostar algo, al tiempo que gira la perinola. Las equivalencias son:

- ✓ Pon uno
- ✓ Pon dos
- ✓ Todos ponen
- ✓ Toma uno
- ✓ Toma dos
- ✓ Toma todo

La perinola consta de colores representativos los cuales en caso de coincidir con el color de la tabla deberá cumplirse con una penitencia.

Penitencias

Las penitencias constaran de juegos tradicionales en las cuales los participantes cumplirán con lo que impongan las tarjetas del juego.

Coplas

Es una forma poética que sirve para crear la letra de canciones populares, las cuales son tradicionales de un pueblo.

Que llueva

¡Que lleva! ¡Que llueva!

La vieja está en la cueva.

Los pajaritos cantan,

La vieja se levanta.

Que si, que no!

Que caiga un chaparrón!

Tío Tomasín

Tío tomasín,

le gusta el perejil,

en invierno y en abril.

Más con la condición,

perejil don, don,

perejil don, don,

que lleve el perejil,

la boca de un lechón.

El zapatito

El zapatito

me aprieta:

la medicina

me hace calor.

Y el vecinito

de alado,

Se muere por mi amor.

Caballito blanco

Caballito blanco,

Ven prontito a mí;

llévame a la tierra

donde yo nací

El gallito

Erase un gallito bien plantado,

que se pavonea en una esquina,

con su traje muy engominado

hasta que supo la verdad.

El pobre gallo enamorado

de la gallina, la picolina,

que puso un huevo en la cocina,

y el gato malo se lo comió.

Puso uno, puso dos,

Puso tres, puso cuatro, puso cinco y seis,

siete, ocho, nueve y diez.

Birón, Birón

- ¿Dónde viene ese ruido?
- Es que pasa tanta gente de la casa de San Pedro.
- ¿Qué noticias has traído?
- Que la casa se ha caído.
- Mandaremos a componerla,
- ¿con que plata y que dinero?
- Con la cascara de huevo.
- ¿Qué hace el rey que ha de pasar?
- El hijo del Conde
- Se ha de quedar!

Zapatero remendón

Yo soy el zapatero remendón,

si a fuerza de jugar con el balón,

se te salió la suela del zapato,

Yo te arreglare muy barato.

El gato rubio que es un señor gato,

Los zapatos mis amigos son.

SI TU METES LA PATA

Si tú metes la pata,

tralá la, la, la, latito.

Si tú metes la pata,

te doy con palito.

El gato la miró,

y ella lo mató,

se fue a confesar,

tralá, la, la, la, lalito.

Se fue confesar,

donde le padre Benito.

Oh padre! Yo me acuso,

tralá, la, la, la, lalito.

Oh padre! Yo me acuso

De haber muerto un gatito.

El padre la miraba,

tralá, la, la, la, lalito.

El gallo

Viene el gallo, viene el gallo con su kikiriki,

la gallina con su kakaraka,

los pollitos con su pio, pio, pio, pa.

Se arma un lío

con su kikiriki,

con su kakaraka,

con su pio, pio, pio,pa.

Se arma lio

con su kiki riki,

con su kaka raka,

con su pio, pa!

Pin Pon

Pin pon es un muñeco,

muy guapo y de cartón, de cartón,

se lava la carita

con agua y con jabón, con jabón.

A diario cepilla

la ropa con primor,

y al salir a la calle

parece un gran señor.

Pin Pon toma la sopa

y obedece a mamá.

Aprende los deberes,

y sale a estudiar, estudiar.

Pin Pon dame la mano

con un fuerte apretón,

que quiero ser tu amigo,

Adiós, adiós, adiós!

Los monos

Dicen que los monos,

no usan camisa,

porque los monos chicos,

se matan de risa.

Que bien que le queda,

que bien que le va.

Viva la alegría,

Ja, ja, ja, ja, ja

Agua de San Marcos

Agua de San Marcos,

Señor de los charcos,

para mi triguito

que esta bonito.

El perrito

Yo tengo un perrito

llamado "to-to",

que todos los días

lo saco a pasear.

Le pongo en su cuello

un lindo collar,

y el contento dice:

"guau, guau".

Rondas

Una ronda consta de un grupo de niños que forman un círculo y tomándose de las manos giran cantando e interpretando canciones populares.

Los transportes

Vamos a volar en una avioneta,

rápido, rápido en un avioncito;

vamos a pasear en un cochecito,

rápido, rápido en una cochecito;

vamos a nadar en una lanchita,

rápido, rápido en una lanchita.

Tip, tip, tap

TIP, TIP, TAP.

Tip, tip tap, tip.

Tip, tip, tip, tap.

El aguacero

que viene papa!

Cu

Cú cantaba la rana.

Cú debajo del agua.

Cú paso una señora.

Cú cú paso un caballero.

Cú cú paso un caballero.

Cú cú con capa y sombrero.

Cú cú vendiendo romero.

Cú cú paso un marinero.

Cú cú le pedí un ramito.

Cú cú no le quiso dar.

Cú cú y me puse a llorar.

5.03.02. Definición del producto o servicio

Creación de un producto (material lúdico) basado en el desarrollo afectivo de los niños y en la generación de autoconfianza por medio de contenidos divertidos en los cuales se necesita de la participación de 2 a 4 jugadores, generando así la socialización con más personas y el aprendizaje de nuestras tradiciones con el afán de ayudar a conservarlas haciéndolas perdurar en el tiempo.

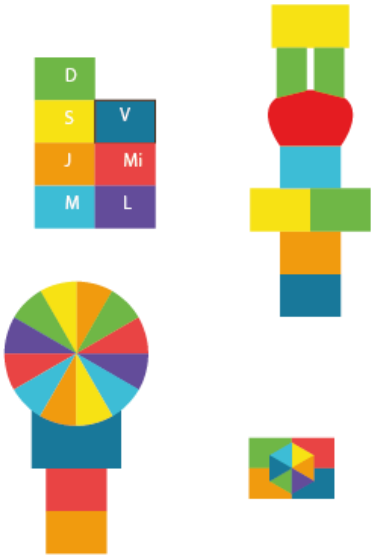
5.03.03. Componentes del producto

- ✓ Fichas

Imagen 14: Fichas

- ✓ Rayuelas

Imagen 15: Rayuelas

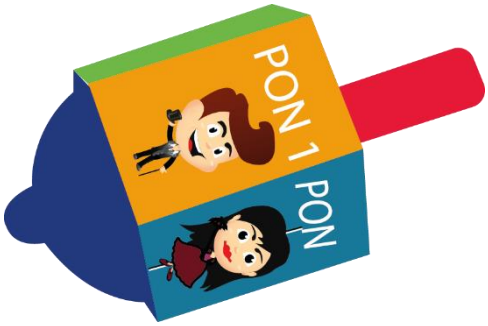


- ✓ Empaque

Imagen 16: Empaque

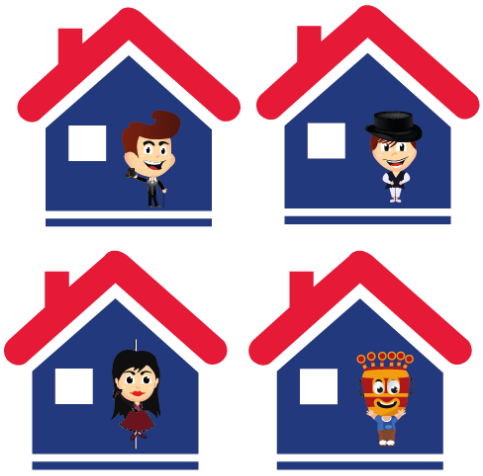
- ✓ Perinola

Imagen 17: Perinola



- ✓ Casas

Imagen 18: Casas



5.03.04. Características del producto

Creación de personajes:

El chulla

Imagen 19: Personaje: El chulla

Elaborado por: Paúl Jayo

Aspecto físico

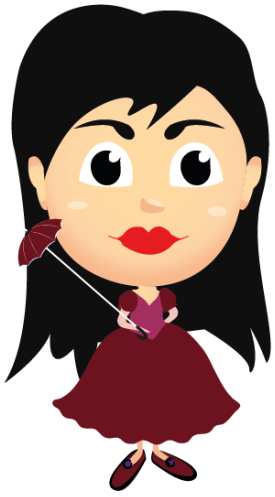
Siempre carismático, posee una sonrisa muy amplia, cabello con un corte a la moda, siempre viste elegante con el traje típico de chulla: sombrero, terno, bastón y zapatos casuales.

Aspecto psicológico

Es el más intrépido de todos muy inteligente y curioso, es muy cortes, educado, siempre atento y tiene un pensamiento muy competitivo.

La chulla

Imagen 20: Personaje: La chulla



Elaborado por: Paúl Jayo

Aspecto físico

Posee cabello muy largo, labios de gran tamaño, delgada y cejas muy definidas, viste con un traje típico de la chulla: vestido muy elegante y zapatos casuales además posee una sombrilla muy característica y tradicional.

Aspecto psicológico

Es una niña muy tímida y tranquila, destaca en ella su solidaridad con los demás, muy refinada y humilde en su comportamiento.

El indígena

Imagen 21: Personaje: El indígena

Elaborado por: Paúl Jayo

Aspecto físico

Cabello largo, ojos grandes, brazos cortos y sonrisa muy amplia, usa un traje típico de Otavalo con sombrero, poncho, camisa blanca, pantalón blanco y alpargatas este personaje es muy representativo de nuestro país.

Aspecto psicológico

Es el más chistoso de todos, ojos grandes negros, le gusta llevar el cabello en el rostro, muy hiperactivo e inquieto y le gusta participar siempre siendo el centro de atención.

El diablo huma

Imagen 22: Personaje: El diablo Huma

Elaborado por: Paúl Jayo

Aspecto físico

Es un niño que posee una contextura un poco gruesa, brazos cortos, es el más pequeño de todos le gusta usar la máscara de diablo huma tradicional de nuestras raíces y usa un atuendo muy común,

Aspecto psicológico

Es el más alegre siempre sonriendo, siempre destaca su comportamiento muy tierno e inocente.

Materiales

Formato: Módulos A4

5.03.06. Desarrollo

Bocetaje de los personajes

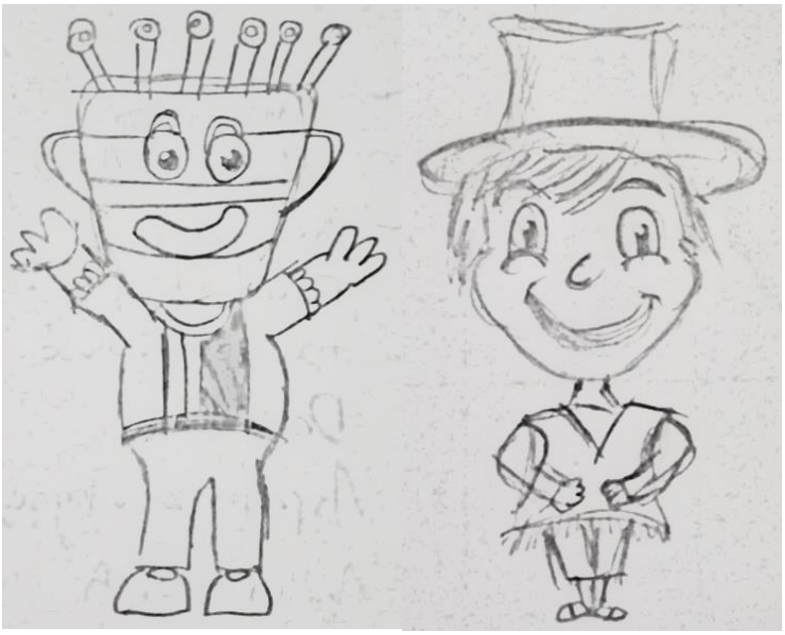
Imagen 23: Boceto de los personajes

Elaborado por: Paúl Jayo

Se realizó los bocetos a mano teniendo en cuenta personajes característicos del ecuador en los cuales se destaque la identidad nacional, en el material lúdico están presentes: el chulla, la chullita, el indígena y el diablo huma.

Seguido de esto se procedió al redibujo de cada uno de los personajes creados en el software adobe illustrator CC

Imagen 24: Bocetaje de los personajes



Elaborado por: Paúl Jayo

Una vez redibujados los personajes procedimos a dar color a los personajes usando colores representativos de cada una de las vestimentas que usan conservando siempre los colores que los identifican.

Después de haber dado color a los personajes se usó ciertos detalles en los personajes los cuales les aportan mayor volumen y un efecto más realista.

5.03.07. Aspectos estratégicos

Misión

Dar a conocer a las nuevas generaciones algunos de los juegos más importantes y tradicionales ecuatorianos por medio de la creación de un material lúdico el cual favorecerá notablemente al desarrollo socio-afectivo de las nuevas generaciones.

Visión

Mejorar la integración en la familia y con las demás personas por medio de juego aportando así tanto al aprendizaje como a la diversión, usando los juegos tradicionales ecuatorianos esperando que esta material lúdico no solo este en nuestro país sino que pueda exteriorizarse fomentando nuestras tradiciones hacia otros pueblos.

Objetivos

Crear interés en las nuevas generaciones por mantener vivas nuestras tradiciones y por seguirlas conservando, al mismo tiempo ser parte importante de la educación primaria siendo una herramienta fundamental para que los docentes puedan guiar a sus alumnos y ellos puedan aprender de mejor manera ciertas habilidades que desarrollaran interactuando con las demás personas.

Ser parte de la familia dejando de lado la tecnología que en la actualidad se ha apoderado de la mayor parte de niños y adultos, creando un ambiente de juego e interacción en el que se pueda compartir un tiempo en familia por medio del juego y de la diversión.

5.03.08. Análisis FODA del producto

FORTALEZAS

- Posee una gran capacidad de innovación
- Es una gran herramienta para generar integración
- Facilita la práctica de juegos tradicionales por su contenido
- Posee una variedad de juegos

OPORTUNIDADES

- Baja cantidad de competencia en el mercado.
- Alto índice de niños que no pueden integrarse con sus compañeros
- Demasiada utilización de las nuevas tecnologías que les quitan tiempo en familia.
- Tradiciones ecuatorianas importantes que las autoridades no quisieran que se llegaran a perder.

DEBILIDADES

- Costos de producción elevados relacionados al producto
- Su uso requiere espacios amplios.
- Abarca solo una parte de los juegos tradicionales ecuatorianos.
- Juegos casi obsoletos frente a los nuevos avances tecnológicos.

AMENAZAS

- Juegos tecnológicos más llamativos para los niños.
- Juegos tradicionales casi obsoletos y desconocidos.
- Costos elevados del material lúdico.
- Desarrollo de los juegos con formas más fáciles y sin costo alguno.

5.03.09. Diseño de la imagen

Presentación del nuevo logotipo

Imagen 25: Presentación del nuevo logotipo

Elaborado por: Paúl Jayo

Imagen 26: Tipografías usadas

Tipografías usadas

Familia tipográfica	Nombre de la tipografía	Tipografía
Decorativa	Happy Sans	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 /("#$%/)=?¡?
Decorativa	Forte regular	ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ 1234567890 /("#$%/)=?¡?

Elaborado por: Paúl Jayo

Full color

Imagen 27: Logo full color

Elaborado por: Paúl Jayo

Escala de grises

Imagen 28: Logo en escala de grises

Elaborado por: Paúl Jayo

Positivo

Imagen 29: Logo en positivo

Elaborado por: Paúl Jayo

Negativo

Imagen 30: Logo en negativo

Elaborado por: Paúl Jayo

Modos de color

CMYK

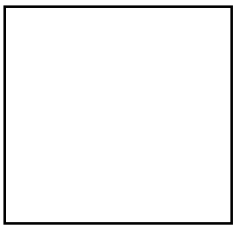
C: 0 %

M: 95%

Y: 75%

K: 0%

C: 0 %



M: 0 %

Y: 0 %

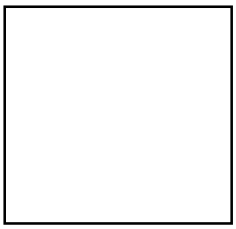
K: 0 %

RGB

R: 255

G: 255

B: 255



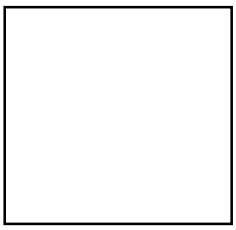
R: 230

G: 35

B: 54

PANTONES

#: E62336



#: FFFFFF

Disposiciones correctas

Imagen 31: Disposiciones correctas

Elaborado por: Paúl Jayo

Disposiciones incorrectas

Imagen 32: Disposiciones incorrectas

Elaborado por: Paúl Jayo

Fondos correctos

Imagen 33: Fondos correctos

Elaborado por: Paúl Jayo

Fondos incorrectos

Imagen 34: Fondos incorrectos

Elaborado por: Paúl Jayo

Colores incorrectos

Imagen 35: Colores incorrectos

Elaborado por: Paúl Jayo

5.03.10. Plan de publicidad

ESTRATEGIA CREATIVA

Beneficio Emocional: Diversión / Tradición

Mensaje básico: Con Tú Tradición, te divertirás jugando

Tono: Indiferente

Estilo: Juvenil

Insight: diversión tradicional

Eje de la campaña.- Conservemos nuestra tradición, jugando

Slogan de la campaña.- Diviértete con tu tradición

Tabla 20: Plan publicitario
Elaborado por: Paúl Jayo

	Tipos de materiales	Dimensiones generales	Cantidad	Tiempo
Lanzamiento	Roll up	85 x 200 cm	1	30 días
Posicionamiento	Flyer Afiche	21 x 14,85 cm 29,7 x 42 cm	80 25	30 días
Mantenimiento	Díptico POP	20 x 21 cm Dimensiones varias	20 30	30 días 30 días

ROLL UP

Imagen 36: Roll Up

Elaborado por: Paúl Jayo

FLYER

Imagen 37: Flyer

Elaborado por: Paúl Jayo

AFICHE

Imagen 38: Afiche

Elaborado por: Paúl Jayo

DÍPTICO

TIRO

Imagen 39: Díptico tiro

Elaborado por: Paúl Jayo

DIPTICO

RETIRO

Imagen 40: Díptico retiro

Elaborado por: Paúl Jayo

POP

Lápices con borrador de los personajes de chulla kids.

Imagen 41: POP 1

Elaborado por: Paúl Jayo

Cartucheras

Imagen 42: POP 2

Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO VI

Aspectos Administrativos

6.01. Recursos

6.01.01. Técnicos – Tecnológico

R. Técnicos:

- Conocimiento de software de diseño (Adobe cs6), software de Microsoft
- Conocimientos de ilustración y psicología del color

R. Tecnológicos:

- Laptop HP, ENVY, CORE i7
- Memoria de 8 GB / Sistema operativo de 64bits en Windows 8.1
- Cámara fotográfica Panasonic Lumix 14 MP
- Internet: www.google.es/ scholar.google.com

6.01.02. Humano

Paúl Sebastián Jayo Alemán

6.01.03. Económico

Transporte: bus – carro propio

Materiales: hojas, lápices, borrador,

Alimentos: agua, almuerzos

6.02. Presupuesto

6.02.01 Gastos Operativos

Tabla 21: Gastos Operativos

	VALOR		FINANCIACIÓN			
	Valor Unitario	**Cantidad**	**Universidad**	**Empresa**	**Estudiante**	**Total**
1. BIBLIOGRAFÍA						
a) impresión.	0,25	30			X	8,50
b) Fotocopias.	0,02	400			X	4,00
c) Internet.	0.50	20			X	5,00
d) Transporte	0.25	50			X	20,00
e) Otros.	2,00	30			X	50,00
2. EXPERIMENTACIÓN						
a) Impresiones	0,25	10			X	6,00
b) Fotocopias	0,02	387				3,00
3. ANÁLISIS Y MANEJO DE INFORMACIÓN						
a) Computador.	0,00	1			X	
b) Digitación.	0,00	1			X	
c) Software especializado.	40,00	1			X	40,00
4. PRODUCTO FINAL						
a) Juegos	120,00	1			X	80,00
c) Empaque	40,00	1			X	40,00
d) Impresión.	30,00	20			X	30,00
e) Piezas	3,00	5			X	15,00
f) Terminados Graficos						
Otros… (Planos, Fotografías…).	5,00	5			X	25,00
5. COSTOS PERSONAL						
d) Elaboración.	400,00	1			X	
Evaluación (Propuesta, Proyecto terminado).	30,00	3			X	30,00
g) Otros.	20,00	3			X	60,00

Elaborado por: Paúl Jayo

6.02.02 Aplicación del Proyecto

Tabla 22: Aplicación del proyecto

	VALOR		FINANCIACIÓN			
	Valor Unitario	Cantidad	Universidad	Empresa	Estudiante	Total
Empaque	**40,00**	**1**		**X**		**40**
Impresiones	**30,00**	**3**		**X**		**90**
Piezas	**20,00**	**3**		**X**		**60**
Juegos	**80,00**	**3**		**X**		**240**
Terminados gráficos	**20,00**	**3**		**X**		**60**
Otros… (Planos, Fotografías…).	**2,00**	**1**		**X**		**2**
Director.	**500,00**	**1**		**X**		**500**
Codirector.	**500,00**	**1**		**X**		**500**
Pruebas de calidad	**30,00**	**10**		**X**		**300**

Elaborado por: Paúl Jayo

6.03. Cronograma

Tabla 23: Cronograma de actividades

N.	Actividad	Resp.	Tiempo					Resultados Esperados
			MES	Semana				
1	**Antecedentes**	Autor	Julio	X				Obtener información necesaria.
2	**Contexto**	Autor	Julio	X				Especificar lugar y tiempo del proyecto
3	**Justificación y matriz T**	Autor	Julio		X			Justificar el proyecto y fuerzas impulsadoras y bloqueadoras.
4	**Análisis de Involucrados**	Autor	Agosto	X				Elegir involucrados del proyecto.
6	**Árbol de problemas.**	Autor	Agosto		X			Identificar problemas encontrados
7	**Árbol de objetivos**	Autor	Agosto				X	Objetivos del proyecto.
8	**Análisis de Alternativas**	Autor	Septiembre	X				Definir todas las alternativas que constan en el proyecto.
9	**Matriz de análisis de alternativas e identificación de acción.**	Autor	Septiembre		X			Identificar alternativas y acciones del proyecto.
10	**MML, tamaño, localización y análisis ambiental del proyecto.**	Autor	Septiembre			X	X	Identificar fines y propósitos del proyecto así como localización y tamaños del proyecto.
11	**La Propuesta**	Autor	Octubre		X			Creación del material lúdico
12	**Aspectos Administrativos**	Autor	Octubre			X		Especificar ingresos y gastos del proyecto.
13	**Conclusiones y Recomendaciones**	Autor	Noviembre			X		Recomendaciones sobre el CD interactivo

Elaborado por: Paúl Jayo

CAPÍTULO VII

Conclusiones y Recomendaciones

7.01. Conclusiones

1. En este material lúdico se implementaron juegos tradicionales, los cuales servirán de gran aporte tanto en los niños como en la sociedad haciendo perdurar los juegos tradicionales ecuatorianos y haciéndolos parte de las nuevas generaciones.
2. Los niños tendrán un medio que les facilitará practicar los juegos tradicionales ecuatorianos, dándoles una forma más fácil y rápida.
3. El material esta realizado de una forma simple lo cual le facilitara a los niños su uso y desenvolvimiento.
4. El material lúdico podrá ser llevado a distintos lugares gracias a su diseño y estructura mediante el cual el niño podrá hacer amistades y compartir con más personas este divertido juego.
5. La creación de este nuevo producto beneficiara notablemente al conocimiento sobre los juegos tradicionales del Ecuador, ya que este posee contenidos importantes que se han perdido y que hoy en día es difícil encontrarlos.
6. La propuesta manejada con respecto a cromática y al uso de personajes representativos le da un valor agregado al producto, lo cual llamará la atención del grupo objetivo seleccionado y generará interés por aprender y conocer sobre sus tradiciones.

7. Las destrezas y habilidades desarrolladas en un niño pueden mejorar notablemente incentivándoles al uso de este tipo de material lúdico.
8. Con la ayuda de este producto se verá un notable cambio a nivel familiar si el mismo se utiliza no solo por los niños sino al mismo tiempo por los padres ayudando a mejorar los lazos familiares.
9. Este producto facilitara el uso y la práctica de nuestros juegos tradicionales ya que muchas veces debido a la incomodidad de realizarlos manualmente preferimos el uso de diferentes métodos para la distracción en los tiempos libres
10. Los juegos tradicionales ecuatorianos que posee este paquete han sido innovados para que tengan un plus adicional el cual llame la atención, al mismo tiempo se ha manejado dentro de sus contenidos canciones, coplas y rondas lo que ayudara a mantener viva nuestra identidad nacional.

7.02. Recomendaciones

1. Este tipo de trabajo se puede usar como base para hacerlo más amplio, con la posibilidad de implementar otros juegos tradicionales ecuatorianos.
2. Incentivar al ministerio de educación a realizar este tipo de trabajos no solo a nivel institucional sino que puedan obtenerlo todas las instituciones con el fin de ayudar a mantener nuestra tradición.
3. A largo plazo este material lúdico no solo podría ser de uso docente sino que los padres o personas interesadas puedan adquirirlo y llevarlo consigo a diferentes lugares en donde no se conozca de estos juegos tan divertidos.
4. Al momento de usarlo o crear réplicas del mismo es muy recomendable que se tome en cuenta que los materiales usados sean de larga duración y que los costos no sean muy elevados.
5. Para hacer cualquier cambio o modificación con respecto a este nuevo producto deben tener la autorización del autor del proyecto.

Bibliografía

Acosta, J. (2012). *La imagen publicitaria.* Madrid: UOC.

Branda , M., & Rollie, R. (2014). *La enseñanza del diseño en comunicación visual.* Argenina: nobuko.

Galarza H, J. (10 de 05 de 2011). *Wembau*. Obtenido de http://wembau.com/aplicaciones-moviles-ecuador/

Gomes Navarro, A. (2017). *JUEGOS TRADICIONALES.* Valencia: Industria Gráfica Valenciana.

Kuby, R. J. (2005). *Wikipedia*. Obtenido de https://es.wikipedia.org/wiki/Encuesta

Moreno, C. (2009). *EL DISEÑO GRÁFICO EN MATERIALES DIDÁCTICOS.* Bruselas: CESAL.

SanMiguel, D. (2003). *TODO SOBRE LA TÉCNICA DE LA ILLUSTRACIÓN.* Zaragoza: Parramón.

SEMPLADES. (2013). *SECRETARIA NACIONAL DE PLANIFICACIÓN Y DESARROLLO.* QUITO: ISBN.

wikipedia. (28 de abril de 2016). Obtenido de wikipedia: https://es.wikipedia.org/wiki/Dise%C3%B1o_editorial

Zúñiga, I. (1991). *PRINCIPIOS Y TÉCNICAS PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIAL LÚDICO* . San José: Universidad Estatal Distancia.

Anexos