

EDAD  
**8+**



2-4  
JUGADORES

# Hallando en mis riquezas

"Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad."





**Universidad San Gregorio de Portoviejo  
Carrera de Diseño Gráfico**

**Proyecto de titulación previo la obtención del título de  
Ingeniero en Diseño Gráfico**

**Tema del Proyecto**

**“Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la  
provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad.”**

**Autores:**

**Hernán Andrés Hernández Macías  
Kerly Patricia Bazurto Macías**

**Tutor Metodológico:  
Lic. Lina Cedeño**

**Tutor Personalizado:  
Mag. Javier Limonta**

**Tutor de Praxis  
Dis. Wilson Pinchao**

**Portoviejo - Manabí - Ecuador  
2019**





### **DEDICATORIA**

Este proyecto está dedicado a todas las personas que estén interesadas por aprender sobre las riquezas patrimoniales y culturales de nuestra provincia de Manabí, a la adquisición del conocimiento y a nuestra cultura que es rica en todas sus ramas y además dedicarle este proyecto a una persona que es muy especial para mí, que es mi hermana ya que gracias a ella soy lo que soy.

Andrés Hernández

### **DEDICATORIA**

A Dios, por la vida y por haberme dado salud para cumplir mis objetivos, por estar conmigo en cada momento, ser mi luz y mi guía y por haber puesto en mi camino personas buenas que me han acompañado durante mi periodo estudiantil.

A mis padres, Ángel y Auxiliadora, por su amor, consejos y valores inculcados, por ser mi apoyo incondicional a lo largo de mi vida y en todo lo que emprendo; quiero dedicarla especialmente a mi mamá, quien más que nadie ha sido mi fortaleza, mi motor, mi motivación para seguir y no permitirme decaer en mis estudios ni en mi vida, los amo.

A mis maestros, a cada uno de ellos porque con su paciencia y dedicación supieron inculcar en mí conocimientos y no desistieron en mi enseñanza, siendo pilar fundamental para que ahora sea una profesional.

Patricia Bazurto



### **AGRADECIMIENTOS**

Agradezco con entusiasmo a mi familia, a mi madre, a mis compañeros universitarios y en especialmente a Dios, quienes me han estado apoyando en el transcurso de mi preparación para el ámbito profesional, y como no olvidar a mis docentes quienes me han encaminado a la adquisición de conocimientos del día a día.

Andrés Hernández

### **AGRADECIMIENTOS**

En primer lugar agradezco a Dios por permitirme recorrer este camino y culminar esta etapa, por haberme dado la fortaleza para seguir a pesar de las dificultades que pudieron existir.

Agradezco a mis padres Ángel y Auxiliadora por ser mi ejemplo de vida, por haberme formado como una persona de bien, por darme la oportunidad de recibir la mejor educación y apoyarme durante todo este tiempo.

Quiero agradecer también a mis hermanas, Raquel, Cindy y Angie quienes son parte importante de mi vida, y juntas reflejamos la unión de nuestra bella familia.

Agradezco también a la Universidad San Gregorio de Portoviejo, a sus miembros directivos y docentes, por haberme permitido educarme en tan prestigiosa institución e inculcado en mí los mejores conocimientos, que ahora me permiten ser una mujer de carrera.

Estoy muy agradecida con mis compañeros de estudio, quienes me apoyaron y me comprendieron durante esta etapa, de manera especial e infinita para Andrés Hernández, amigo, consejero y compañero de tesis, sin su ayuda y colaboración no hubiera podido desarrollar la presente tesis; también le agradezco por haber sido parte fundamental en el desarrollo de mi carrera, muchas gracias Andrés.

Mi agradecimiento es eterno para todos, sin su apoyo y sustento no hubiera llegado hasta este momento. Por todo su aporte, muchas gracias.

Patricia Bazurto

**RESUMEN**

El presente proyecto de titulación tiene como beneficiario al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) regional 4, mismo que se dedica a la investigación, salvaguardar y recuperar los bienes patrimoniales. Mencionado proyecto consiste en diseñar un material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad, con el objetivo de que ayude al reconocimiento, integración y la información sobre las riquezas patrimoniales y culturales activas de la provincia. El motivo de crear el material didáctico se da por la carencia de piezas comunicacionales para niños por parte del INPC. Mencionado material didáctico se emitió con una investigación sostenida a la observación de campo e investigación bibliográfica, a través de la entrevista a miembros del INPC, psicólogo pedagógico y docentes de las unidades educativas, mismas que servirán como fuente primordial para el proceso creativo del juego de mesa y que será iniciativa para los niños de las unidades educativas municipales, particulares y fiscales obtengan los conocimientos necesarios de los bienes patrimoniales de la provincia de Manabí.

Palabras clave: Material didáctico, Juego de mesa, Patrimonio Cultural, Patrimonio Manabita, Patrimonio Cultural Ecuatoriano.

**ABSTRACT**

The present project of titulación has like beneficiary to the National Institute of Cultural Patrimony (INPC) regional 4, the same that dedicates to the investigation, safeguard and recover the patrimonial goods. Mentioned project is a didactic material to learn about the heritage and cultural wealth of the Manabí province in children from 8 to 11 years of age, with the aim of helping the recognition, integration and information on heritage and active crops. From the province. The reason for creating the didactic material in the lack of communication pieces for children by the INPC. Didactic material was issued with sustained research into field observation and bibliographic research, through interviews with members of the INPC, pedagogical psychologist and teachers of the educational units, which will serve as the primary source for the creative process the game of the objectives of the heritage assets of the province of Manabí.

Key words: Teaching material, Board game, Cultural heritage, Manabí Heritage, Ecuadorian cultural heritage.

## ÍNDICE

### **CAPÍTULO I. NECESIDAD**

SOLICITUD DEL CLIENTE.....	21
<b>1.1. PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD.....</b>	<b>22</b>
<b>1.2. VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD.....</b>	<b>23</b>
<b>1.2.1. HUMANISMO</b>	
<b>1.2.2. SUSTENTABILIDAD</b>	
<b>1.2.3. ECONOMÍA.</b>	
<b>1.3. CONDICIONANTES DE DISEÑO.....</b>	<b>24</b>
<b>1.3.1. PRODUCCIÓN</b>	
<b>1.3.2. CONSUMO</b>	
<b>1.3.3. CIRCULACIÓN</b>	
<b>1.4. ESTRATEGIA DE GESTIÓN.....</b>	<b>25</b>
<b>1.4.1. PARTICIPANTES</b>	
<b>1.4.2. TIEMPO</b>	
<b>1.4.3. COMPLEJIDAD</b>	

### **CAPÍTULO II. PROBLEMA**

<b>2.1. FORMULACIÓN.....</b>	<b>29</b>
<b>2.2. OBJETIVOS GENERALES.....</b>	<b>29</b>
<b>2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS.....</b>	<b>29</b>
<b>2.4. ALCANCE.....</b>	<b>30</b>

### **CAPÍTULOS III. METODOLOGÍA DE INVESTIGACIÓN**

<b>3.1. TÉCNICAS EMPLEADAS.....</b>	<b>35</b>
<b>3.2. RESULTADO DE LA ETAPA INVESTIGATIVA.....</b>	<b>36</b>
<b>3.2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.1.1. DEFINICIÓN DE CULTURA.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.1.2. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.1.3. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL.....</b>	<b>37</b>
<b>3.2.1.4. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....</b>	<b>38</b>
<b>3.2.1.4.1. IMPORTANCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....</b>	<b>38</b>
<b>3.2.1.4.2. DEFINICIÓN DE COMUNIDADES, GRUPOS E INDIVIDUOS.....</b>	<b>39</b>
<b>3.2.1.4.3. CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL.....</b>	<b>40</b>
<b>3.2.1.5. PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL.....</b>	<b>43</b>
<b>3.2.1.5.1 CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL.....</b>	<b>43</b>
<b>3.2.1.6. DEFINICIÓN DE LÚDICO.....</b>	<b>44</b>
<b>3.2.1.7. DEFINICIÓN DE DIDÁCTICO.....</b>	<b>45</b>
<b>3.2.1.8. DEFINICIÓN DE DIDÁCTICO Y LÚDICO.....</b>	<b>45</b>
<b>3.2.1.9. PROCESO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE EN NIÑOS.....</b>	<b>45</b>
<b>3.2.1.10. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES.....</b>	<b>47</b>
<b>3.2.1.11. PROCESO DE APRENDIZAJE, PERCEPCIÓN Y OPERACIONES DE APRENDIZAJE.....</b>	<b>47</b>
<b>3.2.1.12. MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS.....</b>	<b>48</b>



3.2.1.13. TIPOS DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	49
3.2.1.14. CLASIFICACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS.....	50
3.2.1.15. CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS.....	51
3.2.1.16. REQUERIMIENTOS BÁSICOS DE SEGURIDAD PARA EL DESARROLLO DE OBJETOS LÚDICOS Y DIDÁCTICOS.....	51
3.2.1.17. TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN.....	52
3.2.1.18. IDENTIDAD E IMAGEN CORPORATIVA.....	54
3.2.1.19. IDENTIDAD CORPORATIVA.....	54
3.2.1.20. IMAGEN CORPORATIVA.....	56
3.2.1.21. ESTRUCTURA DE LA IMAGEN CORPORATIVA.....	56
3.2.1.22. ESTUDIOS SOCIALES.....	57
3.2.1.23. LA PSICOMOTRICIDAD.....	57
3.2.2. ENTREVISTA.....	60
3.2.3 .OBSERVACIÓN DE CAMPO.....	68
3.2.4. CONCLUSIONES GENERALES.....	69
3.3. CLIENTE.....	72
3.4. FACTORES DE DISEÑO.....	73
3.4.1. TECNOLÓGICO.....	73
3.4.2. FUNCIÓN.....	74
3.4.3. CONTEXTO.....	75
3.4.4. USO.....	76
3.4.5. MERCADOLÓGICO.....	77
3.4.5.1. ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES.....	78
3.4.5.2. CONCLUSIÓN GENERAL DE ANÁLISIS DE JUEGOS DE MESA.....	83
3.4.6. SOCIAL.....	84
3.5. REQUISITOS DE DISEÑO.....	85
<b>CAPÍTULO IV. CONCEPTO</b>	
4.1. DEFINICIONES ESTRATÉGICAS.....	89
4.1.1. DISCURSO DE IDENTIDAD.....	89
4.1.2. RASGOS DE ESTILO.....	90
4.1.3. DENOMINACIÓN, NOMBRE DEL JUEGO DE MESA.....	91
4.1.4. PREMISAS CONCEPTUALES.....	92
4.1.5. CONCEPTO ÓPTIMO.....	93
4.2. IDENTIDAD	
4.2.1. DEL IDENTIFICADOR.....	95
4.2.1.1. TIPOLOGÍA.....	95
4.2.1.2. COMPOSICIÓN.....	95
4.2.1.3. CONSTRUCCIÓN.....	96
4.2.1.3.1. RETICULA.....	97
4.2.1.4. CÓDIGO TIPOGRÁFICO.....	98
4.2.1.5. CÓDIGO CROMÁTICO.....	99
4.2.1.5.1. CÓDIGO CROMÁTICO / ÚNICA VARIANTE.....	100

4.2.1.6. REDUCCIONES.....	101
4.2.1.7. ZONA RESTRICTIVA.....	102
4.2.1.8. PROHIBICIONES.....	103
4.2.1.9. GRÁFICA DE APOYO.....	104
4.2.1.10. APLICACIONES DE LA IDENTIDAD.....	10
<b>4.3. MATERIAL</b>	
<b>4.3.1. DEFINICIONES ESTRATÉGICAS.....</b>	<b>115</b>
<b>4.3.1.1. TIPOLOGÍA DEL MATERIAL DIDÁCTICO.....</b>	<b>115</b>
4.3.1.1.1. MATERIAL PERMANENTE DE TRABAJO	
4.3.1.1.2. MATERIAL INFORMATIVO	
4.3.1.1.3. MATERIAL ILUSTRATIVO AUDIOVISUAL	
4.3.1.1.4. MATERIAL EXPERIMENTAL	
4.3.1.1.5. MATERIAL TECNOLÓGICO	
<b>4.3.1.2. COMPONENTES.....</b>	<b>116</b>
<b>4.3.1.2.1. ESTUDIO DE MATERIALES.....</b>	<b>116</b>
4.3.1.2.1.1. ENVASE Y TABLERO.....	116
4.3.1.2.1.2. FICHAS DEL JUEGO (8 PEONES, 2 DADOS).....	117
4.3.1.2.1.3. TARJETAS.....	118
4.3.1.2.2. ESTUDIO MORFOLÓGICO.....	120
4.3.1.2.3. REGULACIONES ANTROPOMÉTRICAS.....	121
<b>4.3.2. DISCURSO DE IDENTIDAD.....</b>	<b>121</b>
4.3.2.1. ATRIBUTOS	
4.3.3.2. RASGOS DE ESTILO.....	12
<b>4.3.4. CONCEPTO ÓPTIMO.....</b>	<b>125</b>
<b>CAPÍTULO V. DESARROLLO</b>	
<b>5.1. DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO</b>	
<b>5.1.1. PARTES, COSTRUCCIÓN Y VISTAS CON GRÁFICA (TABLERO, FICHAS, TARJETAS, DADO)</b>	
<b>5.1.1.1. TABLERO DE MESA.....</b>	<b>132</b>
5.1.1.1.1. CONCEPTO	
5.1.1.1.2. CONTRUCCIÓN DEL RECORRIDO.....	135
5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO.....	138
<b>5.1.1.2. FICHAS DE JUEGO.....</b>	<b>150</b>
5.1.1.2.1. TORRE DEL RELOG.....	151
5.1.1.2.2. VASJA DE BARRO.....	153
5.1.1.2.3. VENUS DE VALDIVIA.....	156
5.1.1.2.4. SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA.....	159
5.1.1.2.5. SILLA MANTEÑA.....	162
5.1.1.2.6. COMBINACIÓN DE FICHAS.....	165
<b>5.1.1.3. DADOS.....</b>	<b>169</b>
5.1.1.3.1. DADO ESPECIAL.....	169
5.1.1.3.2. DADO NORMAL.....	170



5.1.1.4. TARJETAS.....	172
5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL.....	172
5.1.1.4.2. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA POSTERIOR.....	182
5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE.....	189
5.1.2.1. GENERALIDADES, CLASIFICACIÓN Y PENSUM DE ESTUDIOS EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (REQUERIMIENTOS BÁSICOS PARA ACOPLAR EL MATERIAL DIDÁCTICO).....	189
5.1.3. CÓDIGOTIPOGRÁFICO.....	199
5.1.4. CÓDIGO CROMÁTICO.....	200
5.1.5. CÓDIGO DE IMÁGENES.....	201
5.2. DISEÑO DEL ENVASE Y/O EMPAQUE.....	
5.2.1. MATERIALES Y PRESUPUESTOS.....	204
5.2.2. PLANO TROQUEL (CON Y SIN GRÁFICA).....	205
5.2.2.1. ENVASE FRONTAL.....	206
5.2.2.2. ENVASE POSTERIOR.....	208
5.2.3. VISTAS (SUPERIOR, FRONTAL, LATERALES Y 3D, CON GRÁFICA).....	209
<b>CAPÍTULO VI. VALIDACIÓN</b> .....	
6.1. TÉCNICAS EMPLEADAS PARA LA VALIDACIÓN.....	215
6.1.1. PROCESO DE LA VALIDACIÓN.....	215
6.2. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN.....	216
6.2.1. LA ENCUESTA.....	217
6.2.2. LA ENTREVISTA.....	221
6.2.3. FOCUS GROUP.....	223
6.3. AJUSTES REALIZADOS AL PROYECTO.....	229
<b>CONCLUSIONES</b> .....	231
<b>RECOMENDACIONES</b> .....	232
<b>PRESUPUESTO</b> .....	233
<b>BIBLIOGRAFÍA</b> .....	234
<b>ANEXO</b> .....	238
<b>A1. FOTOGRÁFICO</b> .....	
<b>A2. METODOLÓGICO</b> .....	
<b>A3. DOCUMENTACIÓN</b> .....	
<b>A4. VALIDACIÓN</b> .....	
<b>A5. AUDIOVISUAL Y SONOROS</b> .....	

## ÍNDICE DE IMAGENES

- IMAGEN 1 - LOGO DEL INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 2 - EXHIBICIÓN DE RETRATOS INPC  
 IMAGEN 3 - MURAL "NIÑA EN PATINES" FERIA DE COLORES, PARQUE LAS VEGAS, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 4 - ICONOS DE PROGRAMAS DE DISEÑO, WEB  
 IMAGEN 5 - MONUMENTO DEL PARQUE ELOY ALFARO, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 6 - CRUZ OBISPAL, IGLESIA LA CATEDRAL, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 7 - MURAL "PERSONAJES ICONOGRÁFICOS" FERIA DE COLORES, PARQUE LAS VEGAS, PORTOVIEJO.  
 IMAGEN 8 - ENTREVISTA, ESCUELA FISCAL DE EDUCACIÓN BÁSICA ENA ALI GUILLEN VELES, PORTOVIEJO.  
 IMAGEN 9 - ENTREVISTA, ESCUELA MUNICIPAL DE EDUCACIÓN BÁSICA LOS CEREZOS, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 10 - ENTREVISTA, DEPARTAMENTO DE EDUCACIÓN SOCIAL Y SOSTENIBLE, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 11 - MURAL "VENUS DE VALDIVIA" FERIA DE COLORES, PARQUE LAS VEGAS, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 12 - OFICINAS DEL INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL, PORTOVIEJO  
 IMAGEN 13 - A UN PASO SIN CONFLICTO, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 14 - ARDILLAS Y ABELLANAS, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 15 - CUENTO DE LOS 4TRO COLORES, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 16 - HAGAMOSLE A LA PAZ, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 17 - LA FORTALEZA, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 18 - PASAPORTE ECUADOR, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 19 - POR LOS CAMINOS DEL ECUADOR, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 20 - CULTURA AFROECUATORIANA, HOMÓLOGO DE JUEGO DE MESA, WEB  
 IMAGEN 21 - MURAL "DOÑA MARÍA", BAHÍA DE CARAQUEZ  
 IMAGEN 22 - PROPUESTA #1 DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS, PREMISAS CONCEPTUALES.  
 IMAGEN 23 - PROPUESTA #2 DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS, PREMISAS CONCEPTUALES.  
 IMAGEN 24 - PROPUESTA #3 DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS, PREMISAS CONCEPTUALES.  
 IMAGEN 25 - COMPOSICIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS, CONCEPTO ÓPTIMO  
 IMAGEN 26 - COMPOSICIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS, PARTES Y ELEMENTOS  
 IMAGEN 27 - CONSTRUCCIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS  
 IMAGEN 28 - CONSTRUCCIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS  
 IMAGEN 29 - CONSTRUCCIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS  
 IMAGEN 30 - CONSTRUCCIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS  
 IMAGEN 31 - CONSTRUCCIÓN DE LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS  
 IMAGEN 32 - CÓDIGO TIPOGRÁFICO NATURA BEAUTY PERSONAL USE.  
 IMAGEN 33 - CÓDIGO CROMÁTICO NEGRO Y BLANCO

## ÍNDICE DE IMAGENES

- IMAGEN 34 - CÓDIGO CROMÁTICO
- IMAGEN 35 - VARIANTE DE CROMÁTICA DEL IDENTIFICADOR
- IMAGEN 36 - REDUCCIONES MÍNIMAS DEL IDENTIFICADOR
- IMAGEN 37 - ZONAS RESTRICTIVAS DEL IDENTIFICADOR
- IMAGEN 38 - PROHIBICIÓN DE FONDO
- IMAGEN 39 - PROHIBICIÓN EN ESTIRAR HORIZONTALMENTE
- IMAGEN 40 - PROHIBICIÓN EN ESTIRAR VERTICALMENTE
- IMAGEN 41 - PROHIBICIÓN EN ENCOGER
- IMAGEN 42 - PROHIBICIÓN EN AGRANDAR
- IMAGEN 43 - PROHIBICIÓN EN CAMBIAR COLOR
- IMAGEN 44 - IGLESIA JESÚS DEL BUEN PASTOR
- IMAGEN 45 - SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA
- IMAGEN 46 - SILLA MANTEÑA
- IMAGEN 47 - VASIJA DE BARRO
- IMAGEN 48 - VENUS DE VALDIVIA
- IMAGEN 49 - TORRE DEL RELOJ
- IMAGEN 50 - INICIALES LO INMATERIAL Y LO MATERIAL
- IMAGEN 51 - MOSAICO DE GRAFICA DE APOYO
- IMAGEN 52 - APLICATIVO DE IDENTIDAD COLOR CAFÉ
- IMAGEN 53 - APLICATIVO DE IDENTIDAD COLOR CAFÉ
- IMAGEN 54 - APLICATIVO DE IDENTIDAD COLOR BLANCA
- IMAGEN 55 - APLICATIVO DE IDENTIDAD COLOR BLANCA
- IMAGEN 56 - PROPUESTA 1 DEL TABLERO DEL JUEGO DE MESA
- IMAGEN 57 - PROPUESTA 2 DEL TABLERO DEL JUEGO DE MESA
- IMAGEN 58 - PROPUESTA 3 DEL TABLERO DEL JUEGO DE MESA Y SUS VARIANTES
- IMAGEN 59 - PROPUESTA 3 DEL TABLERO DEL JUEGO DE MESA Y SUS VARIANTES
- IMAGEN 60 - CONCEPTO OPTIMO DEL TABLERO DE MESA
- IMAGEN 61 - PLANO TROQUEL DEL TABLERO DE MESA
- IMAGEN 62 - PLANO TROQUEL CON GRAFICA (TIRO) DEL TABLERO DE MESA
- IMAGEN 63 - PLANO TROQUEL CON GRAFICA (RETIRO) DEL TABLERO DE MESA
- IMAGEN 64 - PICTOGRAMA DE LA CULTURA MANTEÑA HUANCABILCA
- IMAGEN 65 - RECORRIDO DEL JUEGO DE MESA
- IMAGEN 66 - TABLERO DE MESA

## ÍNDICE DE IMAGENES

- IMAGEN 67 - TABLERO DE MESA
- IMAGEN 68 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS DE LISTO Y ALTO
- IMAGEN 69 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS MENOS INMATERIAL Y MENOS MATERIAL
- IMAGEN 70 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS DE PREGUNTA Y MENOS DOS CASILLAS
- IMAGEN 71 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS ESPECIAL Y MÁS DOS CASILLAS
- IMAGEN 72 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS LO INMATERIAL Y LO MATERIAL
- IMAGEN 73 - CONSTRUCCIÓN DE LAS CASILLAS DE PODER
- IMAGEN 74 - LOGOTIPO HALLANDO EN MIS RIQUEZAS PARA TABLERO
- IMAGEN 75 - CONSTRUCCIÓN DE TABLERO DE MESA
- IMAGEN 76 - SOPORTE DE TARJETAS DEL JUEGO DE MESA
- IMAGEN 77 - TABLERO DE JUEGO DE MESA CONSTRUCCIÓN TERMINADA
- IMAGEN 78 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA TORRE DEL RELOJ
- IMAGEN 79 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA TORRE DEL RELOJ
- IMAGEN 80 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA VASIJA DE BARRO
- IMAGEN 81 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA VASIJA DE BARRO
- IMAGEN 82 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA VENUS DE VALDIVIA
- IMAGEN 83 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA VENUS DE VALDIVIA
- IMAGEN 84 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA
- IMAGEN 85 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA
- IMAGEN 86 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA SILLA MANTEÑA
- IMAGEN 87 - CONSTRUCCIÓN DE FICHA SILLA MANTEÑA
- IMAGEN 88 - FUSIÓN DE FICHAS PARA EL JUEGO DE MESA
- IMAGEN 89 - DISEÑO REALIZADO PARA LA REALIZACIÓN DEL DADO ESPECIAL
- IMAGEN 90 - DISEÑO REALIZADO PARA LA REALIZACIÓN DEL DADO NORMAL
- IMAGEN 91 - DISEÑO FINAL DEL DADO ESPECIAL
- IMAGEN 92 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA FRONTAL
- IMAGEN 93 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA FRONTAL
- IMAGEN 94 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA FRONTAL
- IMAGEN 95 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA FRONTAL
- IMAGEN 96 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA FRONTAL MEDIDAS
- IMAGEN 97 - TARJETAS CON CÓDIGO CROMÁTICO APLICADO
- IMAGEN 98 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA POSTERIOR
- IMAGEN 99 - CONSTRUCCIÓN DE TARJETA POSTERIOR

## ÍNDICE DE IMAGENES

IMAGEN 100 - CÓDIGO CROMÁTICO APLICADO

IMAGEN 101 - MEDIADAS DE TARJETAS

IMAGEN 102 - CÓDIGO TIPOGRÁFICO

IMAGEN 103 - CÓDIGO CROMÁTICO

IMAGEN 105 - CÓDIGO CROMÁTICO

IMAGEN 106 - PLATO TROQUEL ENVASE FRONTAL

IMAGEN 107 - PLATO TROQUEL ENVASE FRONTAL CON GRAFICA

IMAGEN 108 - PLATO TROQUEL ENVASE POSTERIOR

IMAGEN 109 - PLATO TROQUEL ENVASE FRONTAL CON GRAFICA

IMAGEN 110 - ENVASE

IMAGEN 111 - ENVASE

IMAGEN 112 - VALIDACION CON NIÑOS DE 8 A 11 AÑOS

TABLA 1 - 12 PRINCIPIOS FUNDAMENTALES DEL DESARROLLO EN EL APRENDIZAJE EN NIÑOS.

TABLA 2 - CLASIFICACIÓN DE MATARILES DIDÁCTICOS.

TABLA 3 - PRINCIPALES TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN UTILIZADAS A NIVEL MUNDIAL.

TABLA 4 - LA PSICOMOTRICIDAD

TABLA 5 - BIENES PATRIMONIALES MATERIALES

TABLA 6 - BIENES PATRIMONIALES INMATERIALES

TABLA 7 - ESTUDIO DE MATERIALES DE ENVASE Y TABLERO DE MESA

TABLA 8 - ESTUDIO DE MATERIALES DE FICHAS DEL JUEGO

TABLA 9 - ESTUDIO DE MATERIALES TARJETAS

TABLA 10 - MATERIAS Y ASIGNATURAS

TABLA 11 - PENSUM DE ESTUDIO

TABLA 12 - PENSUM DE ESTUDIO

TABLA 13 - PENSUM DE ESTUDIO

TABLA 14 - PENSUM DE ESTUDIO

TABLA 15 - PENSUM DE ESTUDIO

TABLA 16 - TABLA DE PRESUPUESTO DE MATERIALES

TABLA 17 - RESULTADOS DE ENCUESTA

TABLA 18 - RESULTADOS DE ENCUESTA

TABLA 19 - RESULTADOS DE ENCUESTA

TABLA 20 - RESULTADOS DE ENCUESTA



## ÍNDICE DE IMAGENES

TABLA 21 - RESULTADOS DE ENCUESTA  
TABLA 22 - RESULTADOS DE ENCUESTA  
TABLA 23 - RESULTADOS DE ENCUESTA  
TABLA 24 - EVALUACIÓN HEURÍSTICA 4TO EGB  
TABLA 25 - EVALUACIÓN HEURÍSTICA 5TO EGB  
TABLA 26 - EVALUACIÓN HEURÍSTICA 6TO EGB  
TABLA 27 - EVALUACIÓN HEURÍSTICA 7MO EGB  
TABLA 28 – PRESUPUESTO DEL PROYECTO

GRÁFICO 1 - MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA  
GRÁFICO 2 - IDENTIDAD, IMAGEN Y CULTURA  
GRÁFICO 3 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 4 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 5 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 6 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 7 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 8 - RESULTADO DE ENCUESTA  
GRÁFICO 9 - RESULTADO DE ENCUESTA

## INTRODUCCIÓN

La cultura juega un papel importante dentro de la población ya que es el conjunto de tradiciones, costumbres y hábitos otorgados por el conocimiento a través de los años, gracias a ello se puede identificar a determinadas regiones o comunidades, que están definidas con valores humanos, éticos y cualidades identificativas que a cada ser humano lo hace único incluyendo el desarrollo del hábitat y las riquezas patrimoniales y culturales que generación en generación la raza humana lo ha ido determinado.

Considerando la importancia de salvaguardar la cultura y la riqueza patrimonial, combinándola con el hecho de que las nuevas generaciones obtienen mayor distracción en las nuevas tecnologías solo por entretenimiento, obtenemos como resultado un gran problema de falta de difusión y entendimiento de la cultura y de las riquezas patrimoniales que poseemos.

Nuestro país no se encuentra alejado de esta problemática, a diario se observa que cada vez más menores de edad que se involucran con redes sociales, juegos en línea, plataformas interactivas para hacer amigos o conocer de temas que no son muy productivos, están más pendientes de conocer qué hizo o qué dijo algún famoso que por conocer las raíces propias de una nación. Este proyecto de titulación correspondiente al tema de "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas Patrimoniales y Culturales de la Provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad", cumplirá el objetivo de que ayude al reconocimiento, integración y la información sobre las riquezas patrimoniales y culturales activas de la provincia para tratar de solucionar esta problemática.

En la metodología empleada se presentan técnicas cualitativas como la entrevista, la revisión bibliográfica y la observación de campo a entidades tales como el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, la directiva del Ministerio de Patrimonio y Cultura, los departamentos de Talento Humano correspondientes de los 24 cantones de la provincia de Manabí y especialistas como Docentes

de las unidades educativas del cantón Portoviejo y psicólogo pedagógico con especialización en niños.

Gracias a la investigación bibliográfica se pudo conocer sobre varios fundamentos teóricos importantes que aportarán en la investigación, para podernos encaminar sobre las riquezas patrimoniales principales de la provincia de Manabí. Al realizar una revisión precisa de homólogos de materiales didácticos se implementará un trabajo que acredite a los niños y niñas de 8 a 11 años información suficiente sobre temas patrimoniales y culturales de la provincia, para evitar el desconocimiento socio cultural de los mismos y además se establece según la disponibilidad del trabajo, el alcance y la magnitud que este posee.

Las propuestas de diseño que han realizado sobre materiales didácticos de temas culturales a nivel nacional hablan en sí sobre cultura general, pero no han realizado algún juego de mesa enfocado con temas patrimoniales y culturales referentes a la provincia de Manabí. En este caso el INPC que se dedica a la investigación de nuestra cultura y lo que ésta conlleva, difunde su mensaje a ciertos públicos, pero no a niños y niñas de mencionadas edades, y con la información otorgada del instituto se podría adecuar la información y darlas a conocer por medio de un material didáctico que trate temas patrimoniales de la provincia.

Con los resultados obtenidos de la investigación se ha logrado mostrar un problema social que necesita ser solucionado. Con la recopilación de información existente que se le pretende dar a la conceptualización del material didáctico y poder definir los objetivos de comunicación, que toma como resultados de la investigación ya planteada. Para esto es importante conocer el proceso de los códigos gráficos, tipográficos y cromáticos, pre-visualizando los resultados y soluciones de diseño, mismo que consiste en un diseño de juego de mesa, el cual ayudará a conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de

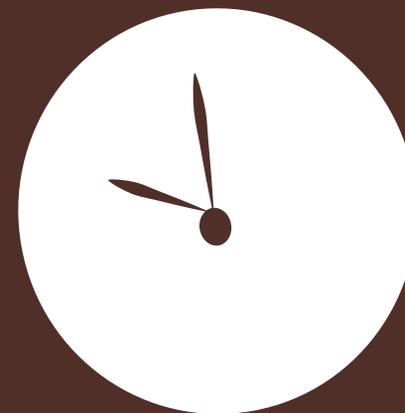


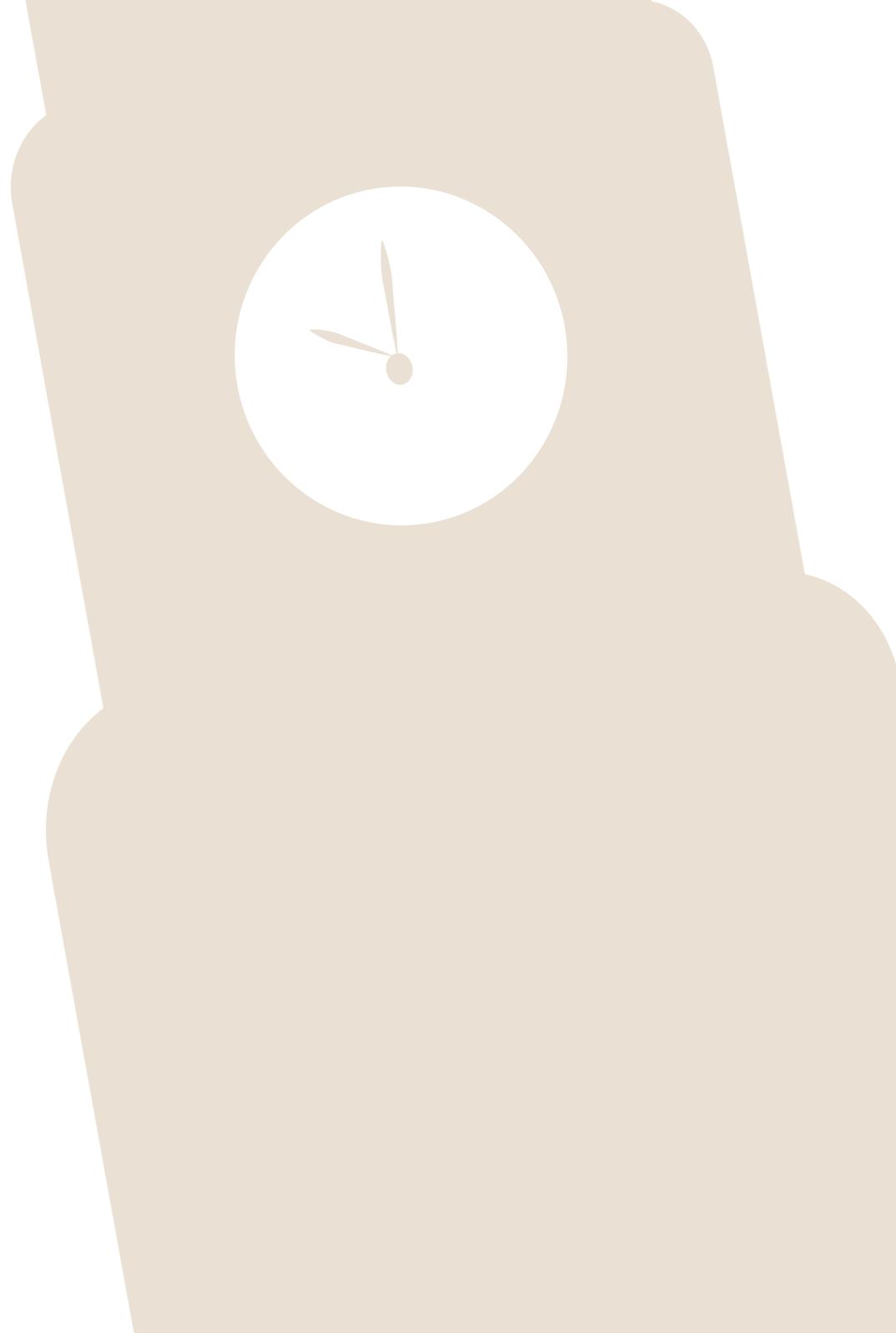
Manabí como estrategia comunicacional. Mediante el presente proyecto pretendemos crear conciencia no solo en los niños y niñas sobre la importancia de nuestras riquezas patrimoniales y la nuestra cultura, sino también hacer un llamado de atención a los padres para que se involucren más en el aprendizaje de sus hijos y corten los elementos de la tecnología que no aportan al desarrollo intelectual y a la adquisición de conocimientos, sino que más bien lo limitan. Para ellos hemos considerado enfocarnos en la provincia de Manabí y crear un material didáctico que permita a los niños y niñas de entre 8 y 11 años de edad conocer las riquezas patrimoniales y culturales que tiene esta rica región, haciendo que el mismo sea novedoso y les propicie el interés respectivo.



# CAPÍTULO 1

## NECESIDAD







*Imagen 1*

## **SOLICITUD DE CLIENTE**

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4, solicitó a la Carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo; la elaboración de un diseño de material didáctico para dar a conocer las riquezas patrimoniales de la provincia de Manabi como respuesta a la necesidad real de escasez de materiales didácticos para niños y niñas de 8 a 1 años de edad.



*Imagen 2*

## 1.1. PLANTEAMIENTO DE LA NECESIDAD

La cultura juega un papel importante dentro de la población ya que es el conjunto de tradiciones, costumbres y hábitos otorgados por el conocimiento a través de los años, gracias a ello se puede identificar a determinadas regiones o comunidades, que están definidas con valores humanos, éticos y cualidades identificativas que a cada ser humano lo hace único incluyendo el desarrollo del hábitat, y las riquezas patrimoniales y culturales que en generación en generación la raza humana lo ha ido determinado.

En la actualidad el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, INPC Regional #4 correspondiente a Manabí, Santo Domingo y Galápagos, es el organismo rector que se dedica a la integración, salvaguardia, protección y difusión de investigaciones científicas y patrimoniales.

Sin embargo no disponen los suficientes materiales didácticos para dar a conocer las investigaciones patrimoniales y culturales existentes que ofrezcan información específicamente sobre la provincia de Manabí, lo que conlleva a que los niños, niñas y jóvenes generen desconocimiento de la cultura Manabita, patrimonios materiales e inmateriales, costumbres, tradiciones e investigaciones y descubrimientos arqueológicos que posee el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural y sedes en general.

Imagen 3



## 1.2. VALIDACIÓN DE LA NECESIDAD

### 1.2.1. HUMANISMO

En este proyecto se pretende dar a conocer a los niños y niñas de la provincia de Manabí un material didáctico con fines educativos basado en investigaciones realizadas por medio del INPC, sobre las riquezas patrimoniales y hábitos culturales para poder impulsar y conocer las costumbres y tradiciones que están salvaguardadas en la actualidad.

Es importante saber que la cultura y el conocimiento se encuentran ligadas entre sí, las raíces patrimoniales salvaguardadas deben ser inculcadas a las nuevas generaciones para que puedan continuar los hábitos socios culturales de la población actual.

Este material didáctico al ser de contenido cultural y a la vez social trata de buscar una manera de informar a los más pequeños de la provincia de Manabí sobre las riquezas patrimoniales, culturales, costumbres, tradiciones y la salvaguardia de las riquezas de nuestro entorno. Este proyecto encierra un gran contenido de identidad cultural y a la vez humanista.

### 1.2.2 SUSTENTABILIDAD

El material didáctico es de contenido cultural, más no lucrativo. Así mismo es importante conocer que los materiales que llevaremos a cabo no perjudicarán al medio ambiente, ni a los niños y niñas cuando lo utilicen. Se controló el uso excesivo de impresión y se utilizó fibras naturales pre-elaborado por manos artesanales que ayudaron a incrementar la economía del mismo.

### 1.2.3 ECONOMÍA

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4 correspondientes a Manabí, Santo Domingo y Galápagos, es una institución que se dedica a la investigación, difusión y salvaguardia de bienes patrimoniales sin fines de lucro, por lo cual ayudarán con un valor económico de \$300.00 dólares americanos para la realización de este proyecto.

Cabe recalcar que para la reproducción del juego de mesa, el INPC posee convenios socio económicos con el Ministerio de Patrimonio y Cultura, Gad Municipal de Portoviejo y con la sede principal del INPC Regional 1 y 2; recursos que serán aportados para la realización de varios ejemplares del material didáctico.

## 1.3. CONDICIONANTES DE DISEÑO

### 1.3.1. PRODUCCIÓN

Para la realización de este material didáctico se aplicó una serie de conocimientos de fines bibliográficos, habilidades artesanales y herramientas de softwares digitales (Adobe Photoshop, Adobe Indesign y Adobe Ilustrador), mismos que permitieron conformar por medio de un todo, los recursos para elaborar y a la vez plasmar los conocimientos otorgados digitalmente.

Para la elaboración del envase se requirió ayuda del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural con una investigación y estudio previo de materiales de fibras naturales para poderlo implementar en el material didáctico dándole características con recursos considerados patrimoniales.

### 1.3.2. CONSUMO

Lo que se pretende es que el material didáctico sea enfocado a solucionar el problema principal del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, es decir, la escasez de materiales didácticos dirigido al público objetivo entre edades de 8 a 11 años de edad. Cabe recalcar que mencionado material didáctico no

debe ser vendido a ningún valor, solo tendrá fines educativos con temas de patrimonio y cultura.

### 1.3.3. CIRCULACIÓN

El material didáctico va ser distribuido por medio de ejemplares en toda la provincia de Manabí y a los 6 distritos restantes del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, abarcándolo a nivel nacional. Se realizarán publicaciones en las páginas web de la institución como fuente de promoción y en eventos locales realizados por la institución en temas relacionados a cultura y patrimonio.

El instituto realiza talleres dirigidos a temas de patrimonio a niños y niñas de edades escolares, donde se podrá utilizar el material didáctico facilitando el aprendizaje de los estudiantes.



*Imagen 4*



## 1.4. ESTRATEGIA DE GESTIÓN

### 1.4.1. PARTICIPANTES

Hernández Macías Hernán Andrés  
Bazurto Macías Kerly Patricia  
AUTORES DEL PROYECTO

BAJO LA TUTORÍA DE  
PRAXIS:  
Ing. Wilson Pinchao

PERSONALIZADO:  
Ing. Javier Limonta

METODOLÓGICO:  
Lic. Lina Cedeño

CLIENTE  
Instituto Nacional de  
Patrimonio Cultural Regional 4

### 1.4.2. TIEMPO

La durabilidad para la elaboración del presente proyecto de titulación esta pre establecido en el periodo Marzo 2018 – Febrero del 2019, con un tiempo trascurrido de 12 meses, en los que se procedió a realizar una investigación bibliográfica, salida de campo, entrevistas a profesionales del INPC, entes del Gad Municipal, Ministerio de Patrimonio y Cultura, psicólogos especialistas en materiales didácticos y docentes de unidades educativas públicas, privadas y municipales, aprobadas por cada uno de las etapas dadas por los tutores con fecha estipulada por los mismos.

### 1.4.3. COMPLEJIDAD

Este proyecto necesitó en su primer paso identificar por medio de la investigación cualitativa, las principales riquezas patrimoniales y culturales actuales en la provincia de Manabí. Para ello se determinó los principales bienes materiales e inmateriales que caracterizarán el contenido del material didáctico.





# CAPÍTULO 2

## PROBLEMA





## 2.1. FORMULACIÓN

¿El diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad ayudará a conocer el enriquecimiento patrimonial y cultural?

## 2.2. OBJETIVO GENERAL

Diseñar un material didáctico para niños y niñas de 8 a 11 años de edad que ayude al reconocimiento, a la integración, y la información sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí.

## 2.3. OBJETIVOS ESPECÍFICOS

1. Determinar cuáles son las riquezas patrimoniales y culturales principales en los cantones dentro de la provincia de Manabí.
2. Realizar un estudio de materiales y soportes para el material didáctico.
3. Definir el estilo gráfico del material didáctico.
4. Elaborar un manual de uso del material didáctico sobre la cultura en Manabí.
5. Pautar un manual de ensamblaje o guía para imprimir el material didáctico.
6. Crear un envase y piezas comunicacionales que integrarán dentro del material didáctico.





## 2.4. ALCANCE

En este proyecto según el tiempo a disposición y su complejidad, se abarcaron las etapas de la necesidad, problema, concepto, desarrollo y validación de la propuesta. Mencionado proyecto culminará con la entrega de:

1. Previa investigación de las principales riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí.
2. Presupuesto para llevar a cabo el proyecto.
3. Soportes digitales para su previa reproducción con medidas estándares.
4. Prototipo del juego de mesa con su respectivo envase, fichas, tablero, maso de cartas y demás elementos.

Cabe recalcar que el cliente es responsable de la reproducción y difusión del material didáctico "Juego de Mesa". Este material está diseñado únicamente para los niños y niñas de 8 a 11 años de edad y se deberá utilizar con fines educativos.





# CAPÍTULO 3

## METODOLOGÍA



Se pretende alcanzar los objetivos del presente proyecto en un tiempo de doce meses, concluyendo con el análisis y la difusión de los resultados, a través de la aplicación de enfoques cualitativos como el análisis de fuentes documentales o revisión bibliográfica (prensa escrita, documentos didácticos, información de internet, libros, revistas, manuales interactivos, etc.); entrevistas a profundidad y visitas para obtener información en centros de interés cultural y riqueza patrimonial de Manabí (Ministerio de Cultura y Patrimonio, Oficinas de la Dirección de Cultura de Manabí, museos respectivos, institutos de cultura y patrimonio, otros); conversatorios con algunos grupos de interés local (relatos comunicativos de niños y familias) y grupos de discusión para hacer una revisión del material obtenido y mostrar la propuesta del juego didáctico, lo cual culminará con la difusión del mismo.

### 3.1. TÉCNICAS EMPLEADAS

#### REVISIÓN BIBLIOGRÁFICA

Se procedió a realizar una breve investigación con el objetivo de obtener una base teórica sobre los aspectos psicológicos que se relacionan con el problema principal para poder determinar el contenido del material didáctico. Así mismo, se realizará la investigación sobre conceptos, tipos, características, técnicas y demás aspectos (estudio de homólogos y referentes), referenciada con las disciplinas del diseño gráfico.

#### LA ENTREVISTA

Se procedió en realizar frecuentes entrevistas al Lcdo. Jodison Javier García Alcívar corresponsable al departamento de control técnico del INPC, al Lcdo. Melchor Cevallos coordinador del departamento de comunicación del INPC, funcionarios y analistas del PCI y PCM, para determinar las necesidades y problemáticas de la institución, ya que son factores relevantes para la realización del proyecto. Se realizó además entrevistas estructuradas con preguntas abiertas a un psicólogo educacional, especialistas en temas patrimoniales y a docentes de unidades educativas en el cantón Portoviejo, con

el objetivo de entender en profundidad las potenciales causas, alcance del problema del desconocimiento de las riquezas patrimoniales de nuestra provincia de Manabí, y de qué manera puede ser abordado para darle una solución más directa.

#### OBSERVACIÓN DE CAMPO

Dentro de la observación de campo directa que se realizó dentro del Instituto Nacional de Patrimonio Nacional e instituciones educativas particulares, municipales y fiscales, se identificó aspectos relacionados con la recopilación del entorno y características para implementar las riquezas patrimoniales y culturales existentes. Mencionada información será de suma importancia para la información y temática del material didáctico.



*Imagen 7*

### **3.2. RESULTADO DE LA ETAPA INVESTIGATIVA**

Dado que el presente trabajo tiene como finalidad difundir las riquezas culturales y patrimoniales de la provincia de Manabí en niños de entre 8 a 11 años de edad por medio de la elaboración de un material didáctico, es necesario conocer ciertas definiciones básicas que sustentan la propuesta y el desarrollo de investigación en general.

Debido a ello, conviene citar y analizar los criterios de autores sobre temas referentes a la cultura y las riquezas patrimoniales, así como los concernientes a tecnologías de impresión, identidad corporativa, diseño de envase, material didáctico para niños y otros que avalen la propuesta; sin dejar a un lado la argumentación y los puntos de vista de los propios autores, lo cual enriquece aún más la investigación.

## 3.2.1. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.2.1.1. DEFINICIÓN DE CULTURA

Si hablamos de cultura en su totalidad se abarca y se ramifica en varios rasgos, categorías y a la vez ciertos derechos fundamentales del ser humano. A lo largo de la historia, muchos autores y especialistas definen a la cultura con un conjunto de costumbres y tradiciones de determinado sector, área o región. Aunque haya variedades de conceptos y definiciones cabe recalcar que la cultura es un todo.

La cultura puede considerarse actualmente como el conjunto de los rasgos distintivos, espirituales y materiales, intelectuales y afectivos que caracterizan a una sociedad o un grupo social. Ella engloba, además de las artes y las letras, los modos de vida, los derechos fundamentales al ser humano, los sistemas de valores, las tradiciones y las creencias y que la cultura da al hombre la capacidad de reflexionar sobre sí mismo. Es ella la que hace de nosotros seres específicamente humanos, racionales, críticos y éticamente comprometidos. A través de ella discernimos los valores y efectuamos opciones. A través de ella el hombre se expresa, toma conciencia de sí mismo, se reconoce como un

proyecto inacabado, pone en cuestión sus propias realizaciones, busca incansablemente nuevas significaciones, y crea obras que lo trascienden. (UNESCO, 1982, 114.)

### 3.2.1.2. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO

En la actualidad el mundo en que se habita se encuentra interconectado a través de la tecnología y la comunicación, pero cabe mencionar que la cultura posee esa facilidad de transformar a las sociedades por su complejidad en los que abarcan los bienes patrimoniales y culturales que enriquecen la forma de vivir del ser humano través de los años.

El patrimonio constituye una señal de identidad y favorece la cohesión de las comunidades que no asimilan bien los cambios rápidos o que sufren el impacto de la crisis económica. La creatividad contribuye a la edificación de sociedades abiertas, inclusivas y pluralistas. El patrimonio y la creatividad contribuyen a la construcción de sociedades del conocimiento dinámicas, innovadoras y prósperas. (UNESCO, 2005, 11.)

### 3.2.1.3. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL

El patrimonio a comparación del patrimonio cultural varía por pautas, el tiempo transcurrido y las riquezas materiales e inmateriales que existen. Es importante conocer mencionada definición por la Unesco sobre el patrimonio cultural y su clasificación.

El patrimonio cultural en su más amplio sentido es a la vez un producto y un proceso que suministra a las sociedades un caudal de recursos que se heredan del pasado, se crean en el presente y se transmiten a las generaciones futuras para su beneficio. Es importante reconocer que abarca no sólo el patrimonio material, sino también el patrimonio natural e inmaterial. Como se señala en nuestra diversidad creativa, esos recursos son una riqueza frágil, y como tal requieren políticas y modelos de desarrollo que preserven y respeten su diversidad y su singularidad, ya que una vez perdidos no son recuperables. (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura, 2014, p. 131.)

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.2.1.4. DEFINICIÓN DE PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

El patrimonio cultural no se limita a monumentos y colecciones de objetos, si no que comprende también tradiciones o expresiones vivas heredadas de nuestros antepasados y transmitidas a nuestros descendientes, como tradiciones orales, artes del espectáculo, usos sociales, rituales, actos festivos, conocimientos y prácticas relativos a la naturaleza y el universo, y saberes y técnicas vinculados a la artesanía tradicional. (UNESCO, s.d, ¶1.)

A partir de aquello, se entiende que el Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) son las tradiciones y costumbres vivas que prevalecen en la actualidad y que se practican. La identidad de las personas se caracterizan y marcan la diferencia en regiones o comunidades por las mismas actividades adquiridas a través de los años, es por esto que cabe mencionar que:

El patrimonio cultural inmaterial está ligado a la memoria y a la herencia

en la medida en que su vigencia y representatividad generan procesos identitarios y de pertinencia en la comunidad. En este sentido el PCI está conformado por aquellas manifestaciones y expresiones cuyos saberes, conocimientos, técnicas y prácticas han sido transmitidos en generación en generación, tienen vigencia y son pertinentes para una comunidad que ha sido recreada constantemente en función de los contextos sociales y naturales, en un proceso vivo y dinámico que legitima la resignificación de los sentidos. (INPC, 2013 p.21).

La herencia de nuestros antepasados, han enriquecido la actualidad y saberes de hoy en día, gracias a los avances, la evolución de hombre, los procesos industriales, las telecomunicaciones, etc. El PCI sobrevive en la actualidad junto a la adquisición de conocimiento a diario.

Pese a su fragilidad, el patrimonio cultural inmaterial es un importante factor del mantenimiento de la diversidad cultural frente a la creciente globalización. La comprensión del patrimonio

cultural inmaterial de diferentes comunidades contribuye al diálogo entre culturas y promueve el respeto hacia otros modos de vida. (Unesco, s.d, ¶2).

#### 3.2.1.4.1. IMPORTANCIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

La importancia del Patrimonio Cultural Inmaterial (PCI) son los atributos heredados a través de los años, lo que conocemos como identidad patrimonial lo que nos ayuda en definir quiénes somos, qué valores poseemos y sobre todo la adquisición del conocimiento humano.

La importancia del patrimonio cultural inmaterial no estriba en la manifestación cultural en sí, si no en el acervo de conocimientos y técnicas que se transmiten de generación en generación. El valor social y económico de esta transmisión de conocimientos es pertinente para los grupos sociales tanto minoritarios como mayoritarios de un Estado, y reviste la misma importancia para los países en desarrollo que para los países desarrollados. (Unesco, s.d, ¶3).

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Los avances del ser humano en la sociedad son indispensables, pero como bien menciona la UNESCO sobre la importancia de la cultura y el valor social de un estado de los países sub desarrollados, cuyos factores que lo componen son importantes y a su vez se integran en la misma población.

Tradicional, contemporáneo y viviente a un mismo tiempo, el patrimonio cultural inmaterial no solo incluye tradiciones heredadas del pasado, sino también usos rurales y urbanos contemporáneos característicos de diversos grupos culturales.

Integrador: podemos compartir expresiones del patrimonio cultural inmaterial que son parecidas a las de otros. Tanto si son de la aldea vecina como si provienen de una ciudad en las antípodas o han sido adaptadas por pueblos que han emigrado a otra región, todas forman parte del patrimonio cultural Inmaterial: se han transmitido de generación en generación, han evolucionado en respuesta a su entorno y contribuyen a infundirnos un sentimiento de identidad y continuidad, creando un

vínculo entre el pasado y el futuro a través del presente.

El patrimonio cultural inmaterial no se presta a preguntas sobre la pertenencia de un determinado uso a una cultura, sino que contribuye a la cohesión social fomentando un sentimiento de identidad y responsabilidad que ayuda a los individuos a sentirse miembros de una o varias comunidades y de la sociedad en general.

Representativo: el patrimonio cultural inmaterial no se valora simplemente como un bien cultural, a título comparativo, por su exclusividad o valor excepcional. Florece en las comunidades y depende de aquéllos cuyos conocimientos de las tradiciones, técnicas y costumbres se transmiten al resto de la comunidad, de generación en generación, o a otras comunidades.

Basado en la comunidad: el patrimonio cultural inmaterial sólo puede serlo si es reconocido como tal por las comunidades, grupos o individuos que lo crean, mantienen y transmiten. Sin este reconocimiento, nadie puede decidir por ellos que

una expresión o un uso determinado forma parte de su patrimonio. (Unesco, s.d, ¶17).

#### 3.2.1.4.2. DEFINICIÓN DE COMUNIDADES, GRUPOS E INDIVIDUOS

Para poder realizar dicha definición es importante mencionar que en el año 2006, bajo permiso de la UNESCO y el Centro Cultural de Asia y el Pacífico de la Unesco (ACCU), se procede a realizar una reunión sobre la participación de las comunidades en la salvaguardia y proteger el patrimonio cultural inmaterial, acorde las siguientes definiciones:

Comunidades, Son redes de personas cuyo sentido de identidad o vinculación surge de una relación histórica compartida, arraigada en la práctica y en la transmisión de su PCI, o en su compromiso con el mismo. Grupos, Están conformados por personas pertenecientes a una o varias comunidades, que comparten técnica, experiencias o conocimientos especiales y que por ello desempeñan determinadas funciones en la práctica presente y futuras de su PCI, así como en su

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

recreación y transmisión, como por ejemplo los depositarios culturales, los practicantes o los aprendices. Individuos, Pertenecen a una misma comunidad o varias, que poseen una técnica, conociendo, experiencia u otra característica notoria, y debido a esa pertenencia y posesión, cumple determinadas funciones en la práctica presente y futura de las expresiones culturales inmateriales, así como en su recreación y transmisión, como por ejemplo los ancianos, los maestros, depositarios culturales practicantes y, donde proceda aprendices. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p.23)

#### 3.2.1.4.3. CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL

“Como signatario de la convención para la salvaguardia del patrimonio cultural inmaterial” (UNESCO, 2003). La Republica del Ecuador ha tenido que designar cinco categorías en general, llamándolas como APCI (Ámbitos del Patrimonio Cultural Inmaterial).

Estas cinco categorías designadas como APCI (Ámbitos del Patrimonio Cultural Inmaterial) en diferentes ámbitos culturales son mencionadas por (INPC) en su libro de Metodología para Salvaguardar el Patrimonio Inmaterial, y define las tradiciones y expresiones culturales como el “conjunto de conocimiento y saberes expresado en mitos, leyendas, cuentos, plegarias, expresiones literarias, así como narraciones de la memoria local y otras que tengan un valor simbólico para la comunidad y que se transmiten oralmente de generación en generación.” (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p.24).

Se menciona del APCI lo siguiente sobre la Memoria local vinculada a acontecimientos históricos reinterpretados por las comunidades que “Tiene relación directa con el relato de hechos históricos, hechos de carácter comunitario y representativo para una comunidad, contados desde la perspectiva de sus habitantes”. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, p.23).

En cambio las leyendas abarcan “alrededor de un personaje, una

comunidad, un momento, un lugar o un acontecimiento real, al que se suma la imaginación popular tomando diferentes matices, de acuerdo con el lugar donde es narrado” (INPC, 2013, p.23).

Las leyendas por ser patrimonio inmaterial de nuestro país, poseen una clasificación muy amplia, misma que junto con la ayuda de la Unesco y el INPC se las pueden detallar a continuación.

Leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales: están relacionadas con las apariciones de duendes, brujas y otros seres mitológicos. Este tipo de leyendas son repetitivas a lo largo del territorio nacional con variedades locales.

Leyendas asociadas a imágenes religiosas: se relacionan con la aparición mágico-religiosa de las imágenes sagradas. Explican su aparición, el origen de la devoción e incluso la formación de poblados.

Leyendas asociadas a elementos naturales: cuentan cómo se manifiestan diferentes fenómenos y elementos naturales, muchas

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

veces personificándolos o dándoles caracteres masculinos o femeninos.

Leyendas asociadas a topónimos y antropónimos: narran el cómo y el por qué se originan los nombres propios de diferentes lugares y personas.

Leyendas asociadas a personajes heroicos: se refiere a personajes o acontecimientos de carácter épico. (Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, 2013, pp.23-24).

Cabe a dar a conocer que las mencionadas clasificaciones de las leyendas son muy populares en la provincia de Manabí, al igual que los mitos, mismos que se los pueden definir como un conjunto de "relatos tradicionales de acontecimientos prodigiosos, protagonizados por seres sobrenaturales o extraordinarios que están en estrecha relación con los aspectos sagrados de una sociedad. Muchas veces los mitos pueden pertenecer a una o más categorías" (INPC, 2013, p.24).

Al igual que las leyendas, los mitos tratan de relatos fantasiosos y a la

vez creativos vistos como hechos irreales o en algunas circunstancias reales. Estas se clasifican según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, (2013) en:

Mitos antropogónicos: narran la aparición del ser humano. Están vinculados con los mitos cosmológicos. Mitos cosmogónicos: intentan explicar la creación del mundo. Mitos escatológicos: anuncian el futuro, el fin del mundo. A menudo están vinculados a la astrología. Mitos etiológicos: explican el origen de los seres, las cosas, las técnicas y las instituciones. Mitos fundacionales: cuentan cómo se fundaron las ciudades por voluntad de los dioses. Mitos morales: explican la existencia del bien del mal. Mitos teogónicos: relatan el origen de los dioses. (p.25).

Las expresiones orales conforman parte de esta categoría, y se las puede definir como tradiciones de técnica oral que ayudan a involucrar a un conjunto de expresiones que se pueden transmitir de forma corporal, ligística y artística. Esta abarca con un conjunto de subcategorías, donde se mencionan las más importantes, entre estas tenemos:

Los cuentos denominados como un "producto de la creatividad popular que involucra elementos mitológicos propios de una cultura, dejando anécdotas y enseñanzas. Algunos de los diversos tipos de cuentos son: cuentos infantiles, cuentos sobre animales, plantas, naturaleza muerta, objetos, entre otros". (INPC, 2013, p.24).

También tenemos a los alabados y rezos que son "alabanzas u oraciones que tienen carácter de agradecimiento y reconocimiento hacia lo divino". (INPC, 2013, p.24).

Los Anents: que son "Canciones propiciatorias interpretadas por hombres y mujeres, las cuales son portadoras de sabiduría y mediadoras entre los seres humanos y el mundo sobrenatural, representativas de las culturas shuar y achuar". (Sandoval. 2007, p.114).

Arrullos: "Cantos religiosos dedicados a los niños muertos o cantos afrodescendientes de carácter dulce que sirven para enamorar". (Ibidem, p.117).

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

**Cánticos:** Composición de carácter poéticos que generalmente está asociada a rezos, alabanzas religiosas musicalizadas. ". (INPC, p.26).

**Chigualos:** "Cánticos afrodescendientes dedicados a un niño o cantos montubios relacionados a la navidad". (Moya, 2009, p.158).

**Loas:** "composiciones cortas, a manera de drama o alabanzas, dedicadas a un elemento religioso o a algún hecho o personaje importante". (Ibídem, p.93).

**Amorfinos:** "cantos montubios de improvisación en el verso, que permiten a quienes componen el texto entablar un contrapunteo o dueto cantado". (Sandoval. 2007, p.118).

**Coplas:** "están relacionadas con las fiestas religiosas de navidad, pases del niño y otras fiestas religiosas, así como también con el carnaval". (Moya, p.124).

**Décimas:** "tipo de poesía oral producido por la población afrodescendiente." (Ibídem, p.95).

**Octavas:** "composición poética de ocho versos que puede ser cantada o recitada." (Ibídem, p.95).

**Contrapuntos:** "Composición musical corta en donde compiten dos cantores improvisando sus versos." (INPC, p. 26).

**Adivinanzas, humoradas, trabalenguas:** "composiciones lúdicas que se manifiestan a manera de acertijos, en forma cómica o con palabras difíciles de pronunciar." (INPC, p. 26).

**Proverbios, dichos, supersticiones y creencias:** "Enunciados o ideas que expresan a manera sentenciosa, metafórica, interpretativa y paradigmática hechos reales y sobre naturales de la vida diaria." (INPC, p.26).

Las artes del espectáculo como segundo punto del PCI son las "Categoría referentes a las representaciones de la danza, música, teatro, los juegos y otras expresiones vinculadas a espacios rituales habituales, públicos y privados que tengan un valor simbólico para la comunidad y

que se transmiten de generación en generación". (INPC, p.26).

El uso social, ritual y actos festivos como tercer punto indispensable del PCI, se lo define como:

Conjunto de prácticas socioculturales, manifestaciones y representaciones culturales desarrolladas en un contexto espacial y temporal, como celebraciones religiosas y profanas. Son ritualidades asociadas al ciclo vital de grupos e individuos que se transmiten de generación en generación con la finalidad de propiciar la cohesión social de los grupos. (INPC, 2013 p.28).

Mencionado conjunto de manifestaciones, las prácticas socio cultural y representaciones, han ayudado al desarrollo del conocimiento y usos relacionados con la naturaleza y el universo, es importante conocer que el ser humano a través de los años ha adquirido información necesaria para la evolución.

El conjunto de conocimientos, técnicas y prácticas que las comunidades desarrollan y

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

mantienen en interacción con su entorno natural y que se vinculan a su sistema de creencias referentes a la gastronomía, medicina tradicional, espacios simbólicos, técnicas productivas y sabiduría ecológica, entre otros. Se transmiten de generación en generación y tienen un valor simbólico para la comunidad. (INPC, 2013, p.29).

Abase del contexto citado del instituto que se dedica a salvaguardar las riquezas patrimoniales y culturales, nos informa que las prácticas obtenidas por generaciones pasadas son esenciales, y que en la actualidad las técnicas artesanales tradicionales son utilizadas a diario por la comunidad de zonas rurales, haciendo uso de distintos materiales que están alrededor de su entorno para la realización de los mismos.

Referentes a las técnicas artesanales y constructivas tradicionales y a su dinamismo. Son un conjunto de actividades de carácter esencialmente mundial que incluyen los instrumentos para su elaboración. Este ámbito constituye el más tangible del patrimonio inmaterial; sin embargo, interesa

destacar los conocimientos y el saber hacer que se trasmite de generación a generación, más que los objetos o productos de actividad artesanal. . (INPC, 2013, p.30).

#### 3.2.1.5. PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL

“El patrimonio cultural está conformado por la herencia material e inmaterial que se ha gestado en el transcurso de la historia como soporte de nuestras identidades culturales” (INPC, 2014, p.6). La herencia dada es tangible o intangible siempre y cuando posea una historia o algo que lo represente patrimonialmente. Se considera PCM a los bienes materiales que posean algún tiempo de plazo de 100 años a más. En la actualidad otros tipos de bienes patrimoniales son los arqueológicos, paleontológicos, los bienes muebles e inmuebles.

##### 3.2.1.5.1. CLASIFICACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL

El Patrimonio Cultural Material (PCM) al igual que el inmaterial posee una clasificación en dos grandes grupos

que son: los bienes muebles y bienes inmuebles. Los bienes muebles “Son objetos producidos por el ser humano como testimonios de un proceso artístico, científico y documental. Se los llama así porque son objetos susceptibles de ser movilizados y su clasificación varía de acuerdo con las legislaciones propias de cada región”. (INPC, 2014, p.6)

Mencionada clasificación en los bienes muebles está integrada por la pintura y escultura, como bien se sabe la pintura en generaciones pasadas fue un ícono característico al paso de evolución a la fotografía o el daguerrotipo, y la escultura de origen romano se caracterizó como fuente artística sobre los lienzos utilizados para tallado de obras artísticas.

La pintura del siglo XIX poseía características de imágenes naturales, figuras y vestimenta con movimiento natural, empleo de sombras para lograr efectos especiales y advocaciones locales. Junto a la escultura del siglo XX, se caracterizaban por la realización de copias de trabajos de siglos

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

anteriores, la temática no deja de ser religiosa, las nuevas generaciones de artistas se empiezan a dedicar a la estatuaría pública, monumentos, bustos, frisos y murales, exaltado la historia nacional, la escultura no tuvo mayor trascendencia ni productividad como la pintura en este siglo. (INPC, 2014, p.8).

Los bienes documentales a más de representar hechos materiales en manuscritos, fotográficos, fotogramas, cartográficos, audiovisuales, cintas de video, testimonios escritos a mano, revistas, libros, documentales, discos compactos y de más, son evidencias que a la vez "constituyen documentos históricos aquellos que tienen como objeto registrar, transmitir y conservar, a lo largo del tiempo, información de la historia ecuatoriana o de sus personajes ilustres y que por sus características son considerados como patrimonio cultural del estado" (INPC, 2014, p.8). Mencionadas piezas comunicacionales son materiales que perduran en distintos lugares para salvaguardar. Los Bienes Arqueológicos se dividen en clases, que son los prehispánicos y funerarios,

mismos que corresponden a los restos materiales que dejaron las antiguas comunidades. Estos bienes materiales se encuentran por lo general enterrados sobre la superficie terrestre o marítima.

Los bienes inmuebles son aquellas obras o producciones humanas que no se pueden trasladar de un lugar a otro y están íntimamente relacionadas con el suelo. Estos conservan valores históricos, simbólicos y culturales. Tienen características espaciales, estéticas, formales y técnico-constructivas con valores particulares que permitan interpretar las formas de pensar, de ser y hacer de las sociedades a lo largo del tiempo. (INPC, 2014, p.17).

Una de las peculiaridades dentro de esta clasificación es que mencionados bienes son únicas en su existencia, tales como los conjuntos urbanos, los espacios públicos y equipamiento funerario. Los Conjuntos Urbanos Son una agrupación o concentración de dos o más bienes inmuebles en áreas específicas. Se destacan dentro del entorno urbano porque sus características de forma y

composición tienen un todo armónico agradable a la vista, tanto en aspectos arquitectónicos urbanos como paisajísticos. A raíz de lo mencionado los espacios públicos son lugares públicos de libre circulación y que están sometidos a regulaciones específicas por parte de administración pública. Es un espacio de encuentro y de uso social que conservan su valor histórico y sociocultural porque forma parte de la historia del país. Y el Equipamiento funerario son espacios de tranquilidad y silencio, destinados al descanso eterno de los parroquianos de la zona, y que se construyen para honrar la memoria de los seres queridos y mantener sus restos. Fuente: (Instituto Patrimonio Cultural, 2014, pp.18-24).

#### 3.2.1.6. DEFINICIÓN DE LÚDICO

"Al referirnos al concepto de lúdico o lúdica generalmente hacemos referencia al juego, diversión o pasatiempo" (Castillo, 2009, p.93). Esto es una herramienta básica para el proceso de enseñanza. "Pero la lúdica posee limitadas cantidades de formas y medios satisfactores de los cuales el juego es tan solo uno

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

de ellos” (Bolívar, 1998 citado en Castillo).

#### 3.2.1.7. DEFINICIÓN DE DIDÁCTICO

“Es una de las ciencias de la educación en pleno desarrollo. Está estrechamente vinculada con otras ciencias que intervienen en el proceso de enseñanza aprendizaje integrado e institucionalizado, especialmente con la Pedagogía, pero conserva sus particularidades y su esencia propia” (Abreu, Gallegos, Jácome, & Martínez, 2017, p.89), Bajo a esta terminología, “facilita la instrucción de un determinado aspecto o tema y responde a unos determinados criterios de utilidad”. (Castillo, Beltrán 2009, p.94).

#### 3.2.1.8. DEFINICIÓN DE DIDÁCTICO Y LÚDICO

“Son elementos que construyen un material didáctico, con cualidades lúdicas que proporcionan la dinámica a través del juego y que a la vez desencadenan el arte de enseñar que poseen cualidades didácticas” (Castillo, 2019, p.93). Es importante conocer que estos dos elementos

son importantes para crear un material didáctico cuyo objetivo es cumplir una función importante para el proceso de enseñanza.

#### 3.2.1.9. PROCESO DE DESARROLLO Y APRENDIZAJE EN NIÑOS

Es importante conocer que cuando se plantea la palabra desarrollo y aprendizaje, se piensan que ambos términos son sinónimos, pero sin embargo el aprendizaje y el desarrollo son cualidades distintas, que se relacionan mutuamente.

Según en el programa de formación de educadoras Pastor, Nashiri y Pérez (s.d) mencionan que el desarrollo posee las siguientes características:

Es universal: ya que se presenta de la misma forma en todos los niños y las niñas, independiente de su nacionalidad, su condición social, creencias, cultura y tiempo. Es secuencial: pues las habilidades se van dominando siempre en el mismo orden. Es jerárquico: es decir que las aquellas habilidades iniciales y más básicas son el crecimiento para la adquisición de las conductas más complejas. Es dinámico:

El desarrollo nunca se estaca, siempre se encuentra en constante movimiento. (p.6)

Dado a conocer mencionadas características es importante saber que existen cuatro factores que influyen en el proceso del desarrollo del conocimiento en niñas y niños. El primer factor es el ambiente o entorno que le rodea, ya que pueden existir elementos que limiten la adquisición del conocimiento. El segundo factor es por su biología ya que esta determina las habilidades y el ritmo de desarrollo del aprendizaje. El tercero por su integración o círculo social, ya que influyen de manera directa a las relaciones interpersonales, y como último factor el aprendizaje, pues al obtener un nuevo conocimiento el niño lo pone en práctica, y si el mensaje no es de tipo educativo no podrá dominar nuevas habilidades. Pastor et al. (s.d) mencionan que el aprendizaje es:

La adquisición de habilidades, conocimientos y destrezas que se ponen de manifiesto a través de la conducta, es decir la manera en que nos relacionamos con otras personas

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

y otros. La manera en que hablamos y nos comportamos refleja todo aquello que hemos aprendido hasta el momento. (p.6)

Pero esta acreditación de conocimiento está ligada a las experiencias cotidianas del día a día y el proceso del desarrollo interpersonal. Es importante conocer que el desarrollo y el aprendizaje son elementos que conforman un avance mutuo. Pastor et al. (s.d) mencionan en el programa de formación de educadoras que existen 12 principios fundamentales del desarrollo en el aprendizaje en niños, que son:

Principio	Explicación	Principio	Explicación
El desarrollo en un área influye al desarrollo de las otras áreas	Las áreas del desarrollo infantil (motor, socio-emocional, lenguaje y cognitivo) están estrechamente relacionadas. El desarrollo en un área influye y es influenciado por el desarrollo en otras áreas.	El desarrollo y el aprendizaje son producto de la interacción entre la maduración biológica y la experiencia.	El niño o niña desarrolla habilidades a partir de la maduración biológica y de lo que el ambiente le demanda. En este sentido, aunque tenga una limitación genética el ambiente le puede ayudar a desarrollar su máximo potencial; y del mismo modo, aunque tenga un gran potencial, si el ambiente no lo estimula, no adquirirá esa habilidad.
El desarrollo se da en una forma secuencial que permite que las primeras habilidades y conocimientos sirvan de cimiento para los posteriores	El desarrollo ocurre en una secuencia ordenada, lo cual permite predecirlo. Además, las habilidades y los conocimientos posteriores se construyen sobre los ya adquiridos.	El juego es un vehículo importante para el desarrollo y a la vez un reflejo del desarrollo de cada niño y niña.	El juego es el principal medio para el desarrollo y aprendizaje de los niños y las niñas; a través de él es posible reconocer lo que piensan, sienten y pueden hacer, además de que les permite comprender su entorno.
El ritmo del desarrollo varía de niño/a a niño/a dada su individualidad	La velocidad del desarrollo varía de niño/a a niño/a, así como de un área a la otra.	El desarrollo avanza cuando niños y niñas tienen oportunidad de practicar las habilidades recién adquiridas y experimentar nuevas situaciones a su nivel de desarrollo.	Para favorecer el desarrollo es necesario reconocer lo que ha adquirido y generar oportunidades para practicar, así como brindar la experiencia que le representen un reto alcanzable y le ayuden a desarrollar un mayor nivel de dominio.
Las experiencias tempranas tienen un efecto acumulativo y a largo plazo en el desarrollo individual de cada niño y cada niña.	Lo que se aprende en edades tempranas se mantiene a lo largo de la vida en el desarrollo individual. Hay periodos críticos para promover ciertos tipos de desarrollo y de aprendizaje.	Los niños y las niñas demuestran su conocimiento de diferentes formas y aprenden de diferentes maneras.	Cada niño y niña demuestran su conocimiento de diferentes formas, por ello es necesario conocer con detenimiento a cada uno de ellos para utilizar las estrategias y condiciones que requieren para favorecer su aprendizaje.
El desarrollo se da de manera progresiva hacia una mayor complejidad, auto-regulación y capacidad simbólica.	El desarrollo y el aprendizaje de los niños y las niñas se vuelve cada vez más complejo, más organizado y representativo.	Los niños y las niñas se desarrollan y aprenden mejor cuando tienen relaciones seguras y consistentes con adultos responsables y oportunidades para entablar relaciones positivas con sus pares.	Las relaciones nutritivas son vitales para una buena autoestima y un sentido de auto-eficacia ("yo puedo") para desarrollar la capacidad de resolver conflictos y habilidades de socialización.
El desarrollo y el aprendizaje se dan y son influenciados en una variedad de contextos sociales y culturales.	El contexto en donde se desarrolla el niño o niña influye y promueve determinadas formas de desarrollo, puesto que en cada uno de ellos se ponen en juego creencias, valores y normas que dan lugar a las prácticas educativas.		
Las experiencias de las niñas y los niños determinan su motivación y aproximación al aprendizaje.	Las aproximaciones al aprendizaje se refieren tanto a los sentimientos (interés, placer y motivación) como a la conducta (atención, persistencia, flexibilidad y autoregulación).		

Tabla 1: 12 principios fundamentales del desarrollo en el aprendizaje en niños.  
Nota: Cuadro tomado del desarrollo y aprendizaje infantil, Programa de Formación de educadoras (Pastor, Nashiri y Pérez, 2010, p.7-8).

## 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.2.1.10. INTELIGENCIAS MÚLTIPLES

Basándonos en la teoría de Howard Gardner (1995 citado en Macías, 2002) menciona que la inteligencia "Implica la habilidad necesaria para resolver un problema o para elaborar productos que son importantes en un contexto cultural". Al determinar minuciosamente que la resolución de problemas para el ser humano significa que la actividad cerebral siempre tiene una meta o desino por cumplir, esto nos deriva a un factor cultural en las personas, cuya importancia y necesidad son las interrelaciones, la actividad con el entorno e información nueva que ingresa y debe ser clasificada.

Según Macías (2002) da a conocer mencionada clasificación sobre las inteligencias múltiples existentes:

Las múltiples inteligencias identificadas por Gardner: Inteligencia lingüística, Se refiere a la adecuada construcción de las oraciones, la utilización de las palabras de acuerdo con sus significados y sonidos, al igual que la utilización del lenguaje de

conformidad con sus diversos usos. Inteligencia musical, Se refiere al uso adecuado del ritmo, melodía y tono en la construcción y apreciación musical. Inteligencia lógico-matemática, Referida a la facilidad para manejar cadenas de razonamiento e identificar patrones de funcionamiento en la resolución de problemas. Inteligencia cenestésico-corporal, Señala la capacidad para manejar el cuerpo en la realización de movimientos en función del espacio físico y para manejar objetos con destreza. Inteligencia espacial, Referida a la habilidad para manejar los espacios, planos, mapas, y a la capacidad para visualizar objetos desde perspectivas diferentes. Inteligencia intrapersonal, Señala la capacidad que tiene una persona para conocer su mundo interno, es decir, sus propias y más íntimas emociones y sentimientos, así como sus propias fortalezas y debilidades. Inteligencia interpersonal, Muestra la habilidad para reconocer las emociones y sentimientos derivados de las relaciones entre las personas y sus grupos. Inteligencia naturalísima. Se refiere la habilidad para discriminar y clasificar los organismos vivos

existentes en la naturaleza. Estas personas se reconocen parte del ecosistema ambiental. Inteligencia moral, Referida a las capacidades presentes en algunas personas para discernir entre el bien y el mal, preocupadas por el respeto a la vida y a la convivencia humana. Inteligencia existencial, Señala la sensibilidad por la existencia del ser humano, se muestra inquieto por reflexiones sobre la trascendencia humana, sobre alfa y omega. (pp.34-35).

### 3.2.1.11. PROCESO DE APRENDIZAJE, PERCEPCIÓN Y OPERACIONES DE APRENDIZAJE

Podemos mencionar cuatro etapas que conforman el proceso de aprendizaje según (Marqués, 2001):

1. Acceso a la información del entorno físico o de otras personas a partir de los procesos perceptivos. En este caso la proporcionada por el objeto lúdico didáctico.
2. El proceso de la información a partir del uso de ciertas operaciones cognitivas como captar, analizar, elaborar, reestructurar, sintetizar la información, etc.

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

3. Producto obtenido, el cual puede ser la memorización de algo, una habilidad adquirida (psicomotora, cognitiva, socioemocional), comprensión de algo.

4. Aplicación de dicho producto bien sea por repetición o transferencia en nuevas situaciones.

Se entiende como percepción y operaciones de aprendizaje al desarrollo cognitivo del ser humano. "Está dada por todos aquellos procesos mentales que permiten comprender el mundo que nos rodea y se ponen de manifiesto a través de nuestra conducta." (Pastor et al., p.29).

Estos procesos mentales en el programa de formación de educadoras Pastor et al. (s.d.) mencionan que:

Percibir, interpretar y analizar a cada momento nuestros sentidos reciben información de nuestro entorno, lo cual se interpreta y analiza para generar un aprendizaje. Establecer relaciones aplicamos nuestro conocimiento previo a la nueva información, con el propósito de

aumentarla, corregirla o desecharla aquella que es errónea. Utilizar funcionalmente la información. El siguiente paso es explicar el conocimiento que hemos generado durante nuestras experiencias cotidianas, a fin de corroborarlo y seguir aprendiendo. (p.29).

El desarrollo cognitivo se da a largo plazo durante toda la vida de un individuo, los niños y niñas son iniciales a la obtención y acreditación de conocimientos, por este motivo la mejor opción como método de aprendizaje es promoverlo por medio del juego. "Ya que brinda la posibilidad de interactuar con todos y ejercer acción directa sobre entorno." (Pastor, et al., s.d., p.29). El juego como método inicial al aprendizaje en niños, es dispensables para el desarrollo de habilidades intelectuales, físicas e interpersonales.

#### 3.2.1.12. MATERIAL DIDÁCTICO PARA NIÑOS

El uso de materiales didácticos es indispensable en todos los sistemas educativos, porque contribuyen en el desarrollo académico a temprana

edad y a despertar la curiosidad sobre contenidos que a veces suelen ser poco atractivos. En la actualidad, no debe tratarse este tema como una opción para su aplicación sino como un tópico que debe ser practicado en todas las áreas de estudio.

La elaboración y aplicación de un material didáctico requiere del estudio cuidadoso de ciertos factores para lograr un contenido acertado; gracias a la colaboración de ciertas ciencias, esta práctica ha podido ir evolucionando y ser mejorada constantemente, a pesar de que la tarea no es sencilla.

Si bien es cierto existen muchos problemas y factores aún no resueltos acerca de las funciones, objetivos, estructura y contenidos de los materiales didácticos, también es cierto que la pedagogía, la psicología, las artes gráficas, la tecnología y la propia práctica educativa han contribuido al estudio de estos aspectos. Asimismo, éstos deberán tomarse en cuenta por el responsable del proceso de producción de materiales didácticos. (UNESCO – FNUAP, 1989, p.5).

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

En la línea de la mención anterior, estos mismos autores definen al material didáctico como “Aquellos instrumentos intangibles que utilizan medios impresos, orales o visuales para servir de apoyo al logro de los objetivos educativos y al desarrollo de los contenidos curriculares” (UNESCO – FNUAP, 1989, p.9).

El material didáctico favorece el proceso de aprendizaje en los estudiantes, gracias al contacto práctico – lúdico con elementos reales que activan el gusto por aprender, que estimulan el desarrollo de la memoria, la motricidad fina y gruesa, la parte cognitiva, física, entre otros aspectos fundamentales en la evolución del sujeto. (Manrique & Gallego, 2013).

El material didáctico aparte de ser práctico y lúdico debe de producir a los públicos objetivos un contexto bastante preciso tal como lo dicta Morales (2012):

El conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza – aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales, asumen como

condición, despertar el interés de los estudiantes, adecuarse a las características físicas y psíquicas de los mismos, además que facilitan la actividad docente al servir de guía; asimismo, tienen la gran virtud de adecuarse a cualquier tipo de contenido. (p.10)

Bajo el mismo orden, Labrador & Morote (2008) han expresado que la combinación de materiales didácticos combinadas con juegos, se convierte en una fuerte estrategia de aprendizaje: “Son aquellas estrategias destinadas a crear o potenciar enlaces adecuados entre los conocimientos que ya posee el alumno y la información nueva que ha de aprenderse, asegurando con ellos una mayor significatividad de los aprendizajes logrados”. (p.74) por ejemplo: fiestas para objetivos culturales

#### 3.2.1.13. TIPOS DE MATERIALES DIDÁCTICOS

De acuerdo a Morales (2012) los materiales didácticos pueden ser:

1. Materiales tipo modelo o maqueta
2. Materiales según el órgano receptor
3. Materiales audiovisuales

Así, los materiales tipo modelo o maqueta se refiere a una reproducción a tamaño escala de algo real o físico en tres dimensiones y permiten “la comprensión de las características constructivas de los diferentes elementos y las operaciones necesarias para la representación de la realidad” (p. 23). Igualmente, indica que los materiales según el órgano receptor necesitan considerar hacia quién va dirigido el proyecto, puesto que no es lo mismo elaborar un material didáctico para un niño que para un adulto y su forma de aprendizaje también es diferente, por ello expresa que el estilo de aprendizaje se determina por “la tendencia del estudiante a seleccionar y utilizar determinadas estrategias, la preferencia de ciertas estrategias respecto a otras, el modo de operar con estrategias por el aprendiz” (p.27) y por último señala que los materiales audiovisuales son los más llamativos puesto que los sonidos e imágenes pueden ser más fácilmente interpretados.

### 3.2.14 CLASIFICACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS

Moreno (2004) indica que los materiales didácticos se pueden clasificar según el siguiente esquema:

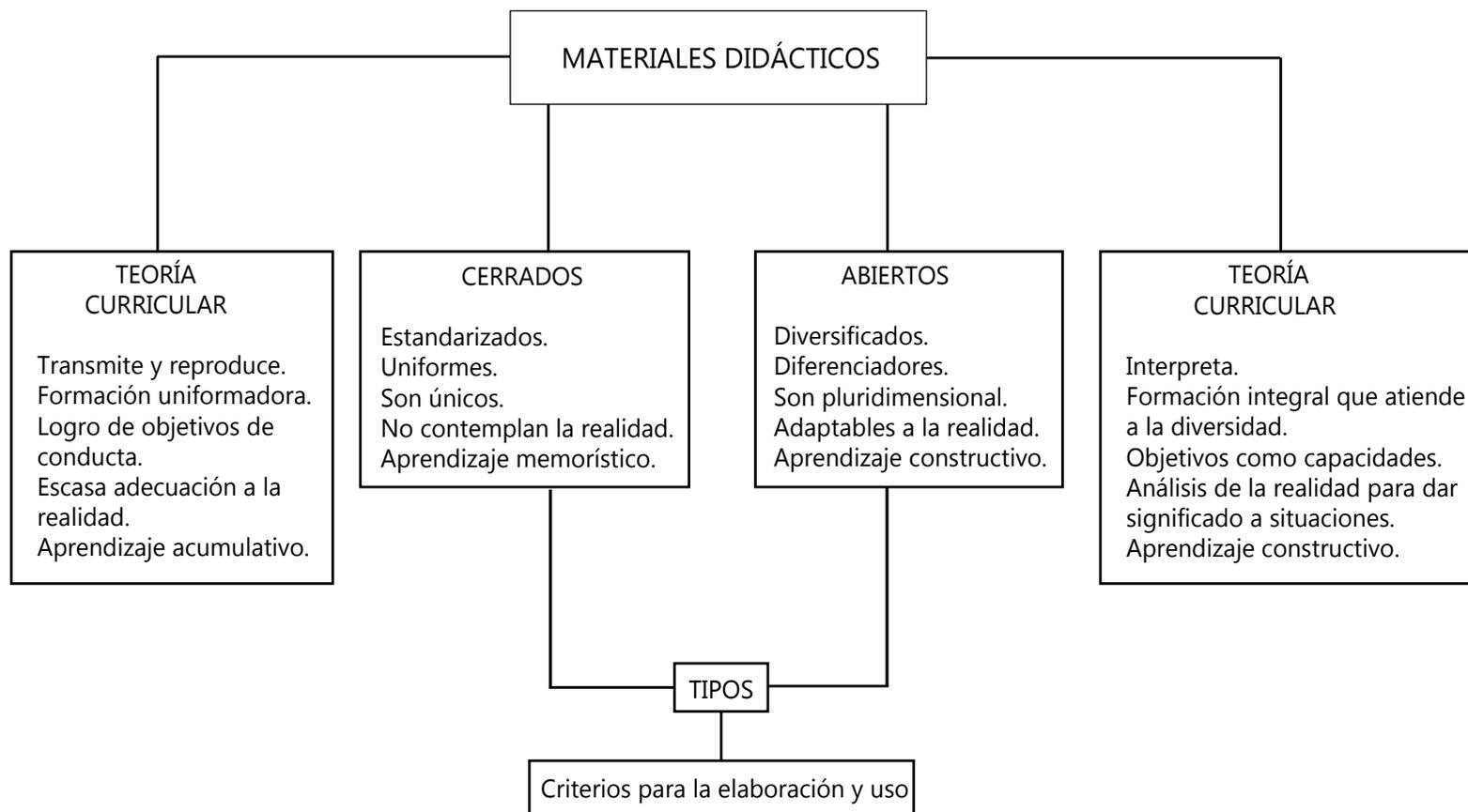


Tabla 2: Clasificación de Matariles Didácticos  
 Nota: Cuadro tomado de La utilización de los medios y recursos didácticos en el aula, Universidad de Complutense de Madrid (Moreno, 2004, p.12.)

## 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.2.1.15. CARACTERÍSTICAS DE LOS MATERIALES DIDÁCTICOS

Guerrero (2009) manifiesta que los materiales didácticos se caracterizan por:

- Facilidad de uso.
- Uso individual o colectivo.
- Versatilidad.
- Modificables.
- Permiten el uso complementario de materiales.
- Promocionan información.
- Capacidad de información.
- Adecuación al ritmo de trabajo de los alumnos / as.
- Estimulación de actividades metacognitivas.
- Implementación de estrategias de aprendizaje.
- Esfuerzo cognitivo.
- Disponibilidad.
- Guía para el aprendizaje. (pp.2-3).

### 3.2.16 REQUERIMIENTOS BÁSICOS DE SEGURIDAD PARA EL DESARROLLO DE OBJETOS LÚDICOS Y DIDÁCTICOS

Es importante conocer que para la creación y el diseño de objetos lúdicos- didácticos, hay que tener en

cuenta características importantes en cuanto a la seguridad, puesto al momento de manipularse deberá de ser proporcionado, saludable y segura. "Se deben tener precauciones de tipo físico, mecánico, de inflamabilidad, químico, eléctrico y de higiene, para no poner en riesgo la integridad del niño, evitando así lesiones o heridas, asfixia, intoxicaciones, infecciones y accidentes en general" (Castillo, 2009).

En su tesis de "Criterios trasdisciplinarios para el diseño de objetos lúdico-didácticos" (Castillo, 2009) da a conocer los siguientes requerimientos básicos de seguridad para el desarrollo de objetos para público infantil y son:

#### SEGURIDAD MECÁNICA Y FÍSICA

El objeto y su material de fabricación deben evitar que su rotura o deformación, o la de alguna de sus partes, puedan causar heridas. Por otra parte, no debe tener puntas peligrosas o bordes cortantes (aristas redondeadas) y en caso de tener piezas con movimiento, tanto el mismo como sus aristas, salientes

y fijaciones deben estar diseñados de tal manera que eviten los riesgos de lesión por contacto con estos. Los componentes y las partes que puedan separarse, deben tener las dimensiones suficientes para evitar que sean ingeridos y/o inhalados, esto en relación con la edad a la que va dirigidos el objeto.

#### INFLAMABILIDAD

Los objetos deben estar fabricados con materiales que no se quemen al quedar expuestos accidentalmente a una llama o chispa y en caso en que llegase a arder debe hacerlo lentamente y con poca velocidad de propagación de la llama. En caso de que los elementos produzcan calor en su funcionamiento, este no debe elevarse hasta el grado de causar quemaduras.

#### SEGURIDAD ELÉCTRICA

Si necesita tensión eléctrica para su funcionamiento, esta no debe ser mayor a 24 voltios. Las partes que puedan entrar en contacto con una fuente de electricidad capaz de provocar una descarga eléctrica, así como los cables u otros

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

conductores por los que se lleve la electricidad a tales partes, deben estar suficientemente aislados y protegidos.

#### SEGURIDAD A NIVEL QUÍMICO

Estos objetos no deben contener sustancia tóxicas en barnices, lacas, pinturas ni en ninguna otra sustancia de recubrimiento, así como su material tampoco debe ser tóxico al contacto ya sea por ingestión, inhalación, contacto con la piel, las mucosas o los ojos. Si llegasen a contener líquidos, vapores o gases no deben representar peligro, por lo cual no deben alcanzar ni temperaturas ni presiones cuyo escape ponga en peligro la integridad del niño o de otras personas. No deben ser explosivos o contener elementos o sustancias que puedan explotar por reacción química o calentamiento.

#### HIGIENE

Todos los objetos deben permitir una fácil limpieza para evitar la acumulación de elementos patógenos, por lo tanto no deben tener piezas o forma de elementos

que permitan la acumulación de partículas y mugre.

Todos los aspectos que hemos analizado anteriormente nos proporcionan criterios de diseño transdisciplinarios para el diseño del objeto lúdico didáctico los cuales serán concentrados en una herramienta tanto de análisis como guía proyectual y bajo los cuales analizaremos en el siguiente capítulo tres casos. (pp.94-96).

#### 3.2.1.17. TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN

En la actualidad, los avances tecnológicos se encuentran presente en todas las situaciones posibles. Cada vez más las empresas buscan tener el mayor desarrollo tecnológico en sus organizaciones para ser más competitivos y rentables, la oferta no se hace esperar, brindando al mercado productos innovadores y de la más alta calidad o con las mejores características.

Es así que las tecnologías de impresión a nivel global son muy diversas, logrando mostrar día a día mejoras en imágenes de alta calidad

y ajustables a las necesidades de los usuarios o consumidores, abarcando aspectos como el color, el tamaño, diseño, etc.; lo que anteriormente se podía hacer con limitación y de forma a veces hasta poco creativa.

La RAE (2018) tiene varias definiciones para el vocablo tecnología, refiriéndose a este como un conjunto de teorías y de técnicas que permiten el aprovechamiento práctico del conocimiento científico; tratado de los términos técnicos; lenguaje propio de una ciencia o de un arte; y como un conjunto de los instrumentos y procedimientos industriales de un determinado sector o producto. Asimismo, manifiesta que el término impresión hace referencia a la marca o señal que algo deja en otra cosa al presionar sobre ella u Obra impresa. Por otro lado, tiene un concepto claro para la palabra impresora de la cual indica que es una "máquina que, conectada a una computadora, imprime los resultados de las operaciones". (¶ 1)

Combinando estas terminologías conseguimos definir a la tecnología de impresión como la aplicación

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

del conocimiento científico en instrumentos y procedimientos industriales para la obtención de materiales impresos de mejor resolución y calidad a través de una máquina.

En tiempos modernos como los actuales, no se requiere la utilización de cables para conectar las impresoras con las computadoras, puesto que con la conexión a internet, los dispositivos pueden ser manejados incluso desde los celulares; de igual manera ya ni siquiera es necesario acudir a un centro de impresión para obtener un documento impreso.

Según Reinoso (2017) "La industria gráfica y de impresión dejó de ser exclusiva de revistas, periódicos, libros, cuadernos, postales, tarjetas de presentación y billetes. De manera casi desapercibida fue penetrando más en los hogares al lado de productos de primera necesidad". (¶1) Por su parte Bar-Shany, (2017) indica que "La revolución de la impresión digital está permitiendo que todos nosotros nos convirtamos en editores de libros, en creadores de álbumes de fotos y portafolios, y que como consumidores podamos acceder a productos personalizados de manera exclusiva". (¶ 4).

Sin embargo, es de suma importancia conocer cuáles son los principales tipos de tecnologías de impresión que más se utilizan en el mundo y de acuerdo a DIMACOFI (2017) se puntualizan siete de las que son más utilizadas actualmente,

las cuales se resumen en el siguiente esquema:

PRINCIPALES TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN UTILIZADAS A NIVEL MUNDIAL	
Impresión Digital	Es un proceso clásico de reproducir varias veces una imagen o documento de texto de manera idéntica y sobre distintos sustratos. Incluye maquinarias de gama muy variada, usado tóner o tinta líquida, con lo que logra una impecable definición en el producto.
Litografía	Consiste en la implementación de un proceso corrosivo con ácidos. La tinta es separada de la superficie oleosa gracias a la humedad, y al establecer contacto con un pincel aceitado, el agua se repele, atrayéndola. Permite reproducir cualquier tipo de imagen, con tan solo ponerla en unión con el sustrato húmedo.
Offset	Es una variante de la litografía, permite trabajar la mayoría de los productos imprimibles(etiquetas, catálogos o afiches), sea para soportes o sustratos de papel. De calidad insuperable, imprime grandes volúmenes y puede someterse a múltiples tratamientos post impresión, como laminación.
Flexografía	Es muy similar a la tipografía, utiliza planchas entintadas para obtener la imagen. Se diferencia en que en esta técnica el material es flexible y de caucho, siendo utilizado para imprimir sustratos como el polietileno.
Serigrafía	Consiste en una técnica de estampado, basada en el bloqueo de imágenes en positivo y en negativo, después del entintado se imprime sobre un sustrato: papel, tela o plástico.
Corte Laser	Da soluciones rápidas y eficientes a mercados como el retail, la banca o industria alimenticia, quienes solicitan una alta demanda de material. Permite imprimir sobre sustratos rígidos, tales como el trovical y el cartón.
Impresión 3D	La máxima revolución en tecnologías de impresión. Se puede obtener objetos tridimensionales mediante la superposición de capas de distintos materiales.

*Tabla 3: Principales tecnologías de impresión utilizadas a nivel mundial*  
 Nota: Cuadro elaborado por los autores, *Tecnologías de impresión más usadas en el mundo* con información tomada de DIMACOFI (2017, ¶ 3 – 9)

## 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

### 3.2.1.18. IDENTIDAD E IMAGEN CORPORATIVA

En muchas ocasiones es fácil confundir ciertos términos cuando se pretende describir a una empresa en su aspecto puramente visual, tales como la imagen, la identidad, la comunicación o incluso la marca o publicidad corporativa. A pesar de ello, cada uno de estos conceptos - si bien se encuentran enlazados - son totalmente diferentes entre sí.

Gutiérrez (2011) señala que "muchas veces se suele confundir el término imagen corporativa con el de publicidad o incluso marca, por lo que pensamos que antes de nada, debemos aclarar los conceptos claves: la imagen corporativa es estratégica mientras que la publicidad es táctica". (p.3). Del mismo modo, relaciona a la identidad corporativa con la percepción que la organización tiene sobre sí misma, resultante de la historia y de las estrategias que haya adaptado; a diferencia de la imagen corporativa que es una actividad organizada por parte de la empresa en donde se propaga en un ambiente determinado la esencia

de la esta, para que sea interpretado por los individuos; quedando como resultado que el proceso de convertir la identidad corporativa en imagen corporativa es justamente lo que se le denomina como comunicación corporativa.

Capriotti (2013) indica que la identidad corporativa:

Es la personalidad de la organización, lo que ella es y pretender ser. Es su histórico, ético y de comportamiento y que la imagen corporativa que es la estructura mental de la organización que se forman los públicos, como resultado del procesamiento de toda la información relativa a la organización (p.29).

Existen muchas definiciones sobre lo que es la Identidad corporativa e imagen corporativa por ello es apropiado tratar los conceptos por separado.

### 3.2.1.19. IDENTIDAD CORPORATIVA

El concepto de identidad corporativa según Capriotti (2009) se refiere a:

La Identidad Corporativa es un conjunto de características centrales, perdurables y distintas de una organización, con las que la propia organización se autoidentifica a nivel introspectivo y se autodiferencia de otras organizaciones de su entorno. Al hablar de características centrales nos referimos a aquellas que son fundamentales y esenciales para la organización, que están en su ADN corporativo. Por perdurables, entendemos aquellos aspectos que tienen permanencia o voluntad de permanencia en el tiempo, que provienen del pasado, que están presente y que se pretende mantenerlos en el futuro. Y las características "distintivas" están relacionadas con los elementos individualizadores y diferenciales que tiene una organización en relación con otras entidades (p.21). Por otro lado, en las organizaciones no se puede construir identidad si no se lo hace de manera sistemática y planificada. Un sistema de identidad, entonces, no está compuesto por elementos solitarios y autónomos una marca, una paleta cromática, una tipografía sino por las leyes que gobiernan las relaciones entre esos elementos (p.37).

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Crear esta armonía debe reunir esfuerzos de las partes interesadas según el centro tecnológico Andaluz de diseño, Surgenia (2009) manifiesta que “El diseño de una Identidad Corporativa es un trabajo muy delicado que precisa una relación estrecha del diseñador con la empresa y su equipo directivo, en particular con el departamento de marketing, para acertar y coordinar objetivos” (p.26).

Una vez establecida la esencia de la identidad de la organización conviene que se vea reflejada en todos los vehículos comunicaciones de la empresa que sean posibles, tales como en uniformes, material promocional, papelería, publicidad, marca, otros; para que el empoderamiento sea más fuerte y a la vez traspase las fronteras de la identidad para convertirse en la imagen de la organización.



Gráfico 1: Manual de Identidad Corporativa  
 Nota: La Oferta del Diseñador - Manual de Identidad Corporativa Tomado de Surgenia (2009). p. 26

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

#### 3.2.1.20. IMAGEN CORPORATIVA

La imagen corporativa de una organización sería una de estas estructuras mentales cognitivas, que se forma por medio de sucesivas experiencias directas e indirectas de las personas con la organización. Estaría conformada por los atributos que la identificarían como sujeto social y la diferenciarían de las demás entidades del sector. Los atributos son un conjunto de creencias sobre una organización (Ibáñez, 2004, p.32).

Pintado & Sánchez (2013) la puntualizan también como “Una evocación o representación mental que conforma cada individuo, formada por un cúmulo de atributos referentes a la compañía; cada uno de estos atributos puede variar, y puede coincidir o no con la combinación de atributos ideal de dicho individuo” (p.18).

#### 3.2.1.21. ESTRUCTURA DE LA IMAGEN CORPORATIVA

Conforme a Ibáñez (2004) la estructura de la imagen corporativa está compuesta por tres aspectos:

Categoría, Esquema y Tipo. La categoría es el proceso de ordenar grupos de personas, situaciones o cosas de características similares, intenciones o actitudes; el esquema es una estructura cognitiva que representa el conocimiento organizado acerca de determinado concepto o tipo de estímulo; y por último el tipo se define como estructuras de sentido, conformadas por atributos significativos, relacionados con una persona, objeto o situación, sedimentadas en experiencias anteriores de la vida cotidiana (p.31).

La identidad e imagen corporativa son expresiones muy arraigadas al entorno comunicacional de una organización, tienen diferencias y similitudes que son discutidas por los autores. Pintado et al., (2013) por ejemplo revelan que la identidad corporativa.

Hace referencia a lo que la empresa comunica a sus públicos de lo que es; y que, la imagen corporativa se configura posteriormente, se relaciona con lo que los públicos perciben y pasa a formar parte del pensamiento, haciendo que

existan diferencias entre distintas compañías y marcas existentes en el mercado. (p.16).

Bajo el mismo criterio Gutiérrez (2016) declara que “La diferencia entre identidad e imagen es la siguiente: qué imagen es la percepción que tiene el público de la empresa, mientras que identidad es como la empresa quiere ser percibida por el público” (p.28).

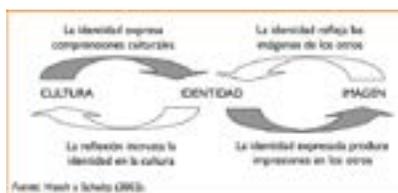
No obstante aquellas diferencias, la interrelación entre identidad e imagen corporativa es innegable. Currás (2010) analiza el modelo creado por Hatch y Shultz (2002) en donde se vinculan simultáneamente la identidad imagen y la cultura de las empresas, mediante una estructura que plantea dos fases:

Primera senda de relación, con flechas en blanco: el proceso de reflejo de las imágenes de los públicos externos en la identidad y el proceso de reflexión sobre la pregunta ¿Quiénes somos?, y la segunda senda de relación, con flechas oscuras: el proceso de expresión de la cultura a través de la identidad y el proceso de impresión

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

de imágenes en los otros producido por dicha identidad (p.27).

En este sentido, la primera describe la influencia de las imágenes externas en la cultura de la organización y la segunda describe la influencia de la cultura en las imágenes que los otros poseen de la organización.



*Gráfico 2: Identidad, Imagen y Cultura*  
 Nota: cuadro idealizado por Hatch y Schultz (2002, citado en Curras, 2010, p.27)

Estas dos terminologías son de vital importancia porque unen el concepto de cómo quiere mostrarse una corporación y cómo es percibida por el público, al final de cuentas si el enfoque se hace correctamente lo que importaría es obtener esa proyección positiva hacia el exterior.

#### 3.2.1.22. ESTUDIOS SOCIALES

Es importante conocer que las ciencias sociales aparecen por primera vez en programas educativos españoles en 1970. Mismas que las definían como estudios de tipo social, geográfico, histórico, educación cívica y comportamiento del ser humano y su entorno.

Pero para la comprensión sobre la definición de estudios sociales nos basamos en lo que define el Ministerio de Educación provincia del CHUBUT (s.d.) y menciona que:

Las Ciencias Sociales son un conjunto de disciplinas que estudian los problemas del hombre en sociedad. Tratan una multiplicidad de temas y problemas de la vida social. Están construidas sobre la base de conceptos, procedimientos explicativos y de investigación-verificación. Su objeto de estudio es la realidad social, la que es comprendida e interpretada como un todo integrado, y al intentar explicarla lo hacen desde los conflictos sociales. Esta realidad social debe ser pensada como un proceso histórico social colectivo (sujetos sociales) y, como tal, es un testimonio de cómo cada sociedad

intenta resolver sus necesidades construyendo sistemas sociales enmarcados en el tiempo y en el espacio. Esta realidad social se presenta como diversa, compleja, múltiple, contradictoria y se enfrenta a situaciones problemáticas. Su conceptualización genera incertidumbre. Y esto es así porque todo grupo social se inserta en el mundo, con relaciones íntimas o lejanas, mutuamente vinculadas y a veces muy dispares. Las Ciencias Sociales aportan herramientas para analizar e interpretar críticamente el mundo social, intervenir, decidir, cambiar y buscar elementos que permitan transformarlo. Deben ser disciplinas vertebradoras en la Educación Polimodal cualquiera sea su Modalidad, ya que construyen categorías básicas para pensar la vida en sociedad. (p.171)

A partir de aquello podemos determinar que la materia de estudios sociales es la ciencia que estudia el conjunto de disciplinas y los procesos sociales y culturales del ser humano conjunto a la sociedad.

#### 3.2.1.23. LA PSICOMOTRICIDAD

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

La psicomotricidad en la educación es de suma importancia para el desarrollo intelectual y físico de los niños que cruzan el EGB, para esto Núñez y Vidal (1994 citado en Alonso, 2010, p.1) lo conceptualizan como “la técnica o el conjunto de técnicas que tienden a influir en el acto intencional o significativo, para estimularlo o modificarlo, utilizando como mediadores la actividad corporal y su expresión simbólica y que relaciona al niño con el entorno”.

Muníaín (1997, citado en Alonso, 2010, p.2) hace referencia a la psicomotricidad como:

Una disciplina educativa y terapéutica, concebida como diálogo, que considera al ser humano como una unidad psicosomática y que actúa sobre su totalidad por medio del cuerpo y del movimiento, en el ámbito de una relación cálida y descentrada, mediante métodos activos de mediación principalmente corporal, con el fin de contribuir a su desarrollo integral definido, como concepción del cuerpo del niño.

A partir de esta conceptualización se puede determinar que el cuerpo es un

instrumento de expresión, relación y placer por lo tanto la psicomotricidad estudia “el movimiento corporal, la influencia en la construcción de la personalidad, lo afectivo, lo intelectual y lo emocional”. (Zapata, p.35). Estos aspectos psicomotrices son esenciales para el crecimiento y desarrollo intelectual del niño.

Según Proaño (s.d., citado en Pacheco, 2015) la motricidad se la puede clasificar en tres características:

Gruesa: Capacidad del cuerpo para integrar la acción de los músculos largos, con el objeto de realizar determinados movimientos: saltar, correr, trepar, arrastrarse, bailar, etc. [...] Fina: Capacidad para utilizar los pequeños músculos para realizar movimientos muy específicos: arrugar la frente, apretar los labios, cerrar el puño, recortar y todos aquellos que requieran la participación de las manos y de los dedos. [...] Esquema corporal: Representación mental del propio cuerpo, tanto en situación estática como dinámica, con sus segmentos y limitaciones y sus relaciones con el espacio y con los objetos. (pp.17-42).

Esquema de la división de la psicomotricidad según las autoras mencionadas:

### 3.2.1 FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA

Clasificación según Proaño, Pacheco (2015) sobre la psicomotricidad:

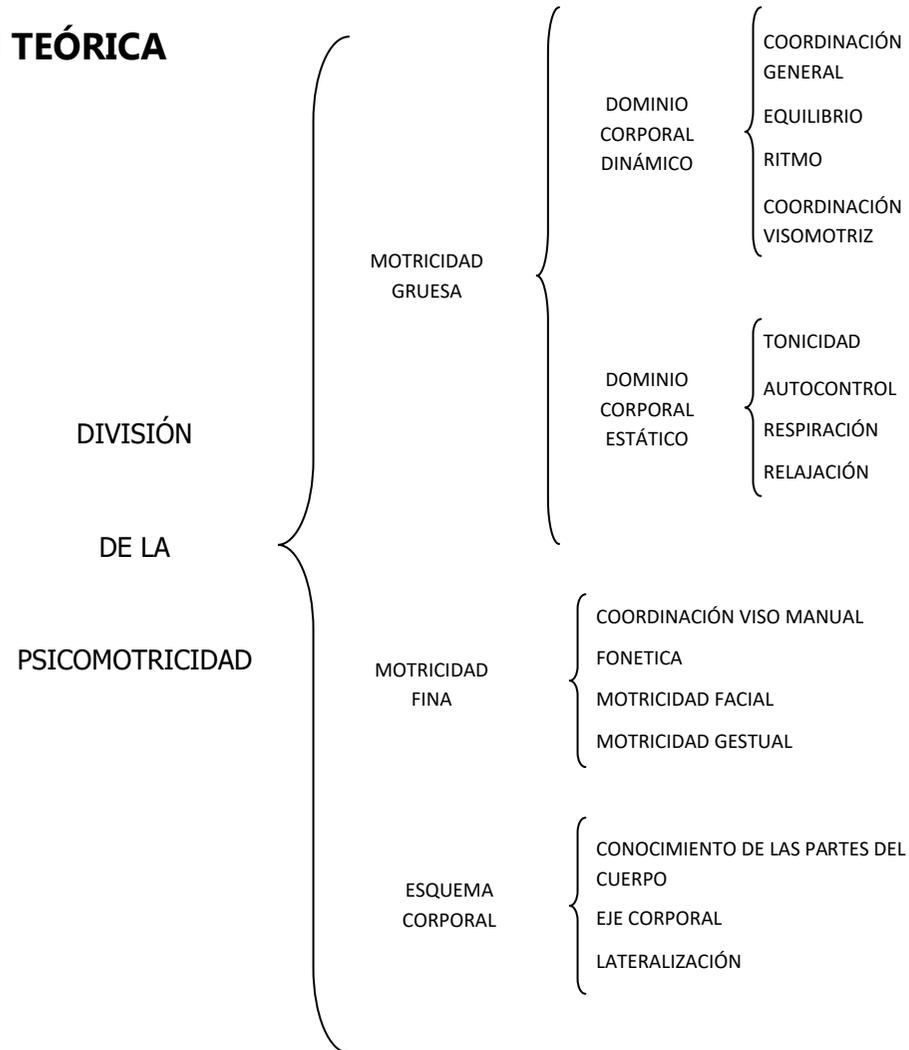


Gráfico 3. División de la psicomotricidad

Nota: Esquema elaborado por MSC. Gioconda Proaño Vega (s.d., citado en Pacheco, 2015). *Psicomotricidad en educación inicial* (p.14)

### **3.2.2 ENTREVISTA**

Dando a conocer los resultados generales, es importante mencionar que para la obtención de los mismos se procedió a realizar entrevistas a tres unidades educativas tales como la Escuela Fiscal de Educación Básica Ena Ali Guillen Vélez, Unidad Educativa Municipal los Cerezos y la Unidad Educativa Particular Felipe Intriago Bravo, ubicadas en el Cantón Portoviejo. Se justifica mencionada elección porque están clasificadas por sectores (público, privado y municipal). Las opiniones de los docentes de las unidades pertenecientes darán credibilidad al proceso de mencionado proyecto, también se procedió a realizar una entrevista a un psicólogo clínico especializado en material didáctico en educación, y funcionarios del instituto nacional de patrimonio cultural regional cuatro del cantón Portoviejo.

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Lcda. Luby Ramírez**  
**Docente de la Escuela Fiscal de**  
**Educación Básica Ena Ali Guillen**  
**Vélez.**  
**4to Año de Educación Básica**  
**(Estudios Sociales).**

La Unidad Fiscal realiza actividades culturales internamente, aunque no realiza actividades como salidas de campo a sitios patrimoniales de nuestra provincia. Ésta no posee materiales didácticos, y solo cuenta con los libros otorgados por el Ministerio de Educación. Los docentes han elaborado materiales didácticos ecológicos con temas relacionados a personajes históricos como Eloy Alfaro Delgado, así mismo contenidos que engloban la danza popular, las leyendas, músicas tradicionales (pasillos), gastronomía típica, las regiones del Ecuador con sus costumbres y tradiciones. Pero no poseen materiales didácticos sobre temas patrimoniales, al no poseer materiales didácticos enfocados a estos temas, se origina el desconocimiento de las riquezas materiales y en cierta parte las inmateriales.

Los Materiales didácticos facilitan el aprendizaje a comparación de una clase monótona donde el profesor explica y trata de hacerse entender. Con un material didáctico los estudiantes están al cien por ciento al desarrollo de la actividad y la captación de ese conocimiento es más efectiva.

El material didáctico se puede implementar en las materias tales como: cultura artística, ciencias naturales, historia, lengua y literatura, estudios sociales y matemáticas, ya que estas materias están entrelazadas, y son conocidas como ejes transversales. Es importante que los chicos y chicas de mencionadas edades puedan manipular el material didáctico de manera fácil y sencilla. Esto también dependerá mucho de la guía del docente ya que cumplirá un rol esencial para el desarrollo de la actividad.



*Imagen 8*

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Lcda. Mercy Intriago**  
**Docente de la Unidad Educativa**  
**Municipal los Cerezos.**  
**3ro Año de Educación Básica**  
**(Estudios Sociales).**

La Unidad Municipal realiza actividades culturales internamente, sobretodo en horas cívicas para toda la escuela. Se implementan temas sobre la cantonización de Manabí, personajes de la historia como lo es Eloy Alfaro Delgado, también las fiestas populares, fiestas de aniversario en la comunidad de Los Cerezos, campañas de lectura, campañas de protección del agua, día de la cosecha y festividades del cronograma que envía el Ministerio de Educación.

No disponen con recursos para realizar salidas de campo, ya que se genera conflictos con el Ministerio de Educación. Para la enseñanza de los niños y niñas en general, se utilizan mucho los carteles, carteles de lectura, cuentos, manualidades, elaboración de los materiales didácticos desarrollados en clases, libros otorgados por el Ministerio de Educación y editoriales del Gad Municipal del Cantón Portoviejo.

En la actualidad utilizan folletos otorgados por el Gad Municipal del Cantón y juegos didácticos por parte del Diario Manabita, estos materiales tienen contenidos sobre temas de patrimonio, cultura, arte y gastronomía de la provincia de Manabí.

Para analizar en profundidad no es lo mismo un niño de 8 años a un niño de 11 años, son edades polares. Los niños de 8 años recién están entrando en la fase de lo extrovertido e independiente, pero ya un niño de 11 años es púber, independiente y con mayor capacidad intelectual a temas inculcados a través de su educación.

Los materiales didácticos para el segmento de 8 años deberían ser más fáciles que los de 11 años, y los materiales didácticos de 11 años deberían ser más difíciles que los de 8 años. Esto debería ser reflejado en la adquisición del mensaje, sin embargo hay una igualdad de cómo debería verse el material didáctico, con uso fotográfico, ilustraciones enfocadas para ambos públicos, los circuitos que sean los más simples posibles.

Sería importante que el juego didáctico sea multiuso en clase porque el niño viendo aprende y sería muy útil utilizarlo en las materias ya planteadas, como por ejemplo: lengua y literatura para el descubrimiento de las leyendas, documentos históricos de nuestro patrimonio inmaterial, estudios sociales sobre cultura y variedades de patrimonios materiales que poseen la provincia. Este sería un buen material didáctico ya que todas las materias se encuentran entrelazadas.



*Imagen 9*

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Licda. Evelyn Reyes**  
**Unidad Educativa Particular Felipe**  
**Intriago Bravo.**  
**5to Año de Educación Básica**  
**(Educación Cultural Artística).**

Unas de las principales actividades desarrolladas por los estudiantes de la unidad particular, entre edades de 8 a 11 años son: Manabí y sus 24 cantones, Portoviejo y sus parroquias, y sitios turísticos del cantón Portoviejo, estas tres actividades son las que se realizan siempre en todo el año escolar. La mayoría de los contenidos y textos que están dirigidos a niños y niñas poseen una conexión con la cultura, estos se pueden encontrar en las materias de ciencias naturales (platos típicos), estudios sociales (lugares patrimoniales e históricos), y educación cultural y artística (costumbres y tradiciones de la provincia de Manabí).

Poseen variedad de materiales didácticos, tales como los tips, que son instructivos desplegados, piezas en madera, tagua, paja toquilla, balsa, fieltro que son texturas dentro de editoriales, rompecabezas y juegos de mesas. Cabe recalcar que dichos materiales mencionados

poseen solo imágenes, ya que el estudiante en la actualidad recepta más la información audiovisual que teórica.

Unos de los materiales didácticos que posee la institución, es un juego de cartas con las 24 provincias de Manabí fabricado en balsa, este fue obsequiado por el Ministerio de Educación. También poseen libros con piezas desplegadas que narran sobre las costumbres manabitas, mencionado material fue donado por el Ministerio de Cultura y Patrimonio. Aunque la institución posee material didáctico otorgado por el Ministerio de Cultura y Educación, siempre se opta con la creación de algún material nuevo, porque la innovación para el niño es primordial, a ellos les gustan mucho las cosas nuevas y tienen el deseo de verlo, tocarlo y entenderlo.

Como recomendación para la elaboración de material didáctico en primer lugar tiene que ser claro, preciso y conciso, no debería de disponer mucho contenido y el contenido que posea, tiene que ser útil para que el niño lo entienda y lo aprenda.

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Psi.Cli. Glen Castillo**  
**Ministerio de Educación**  
**Área del Departamento de**  
**Educación Social y Sostenible.**

Los materiales didácticos tales como son los juegos de mesa, rompecabezas, laberintos, ajedrez, cubos de madera, entre otros, son estimulantes esenciales para el psicoanálisis y el subconsciente del cerebelo de los niños, ya que ejercita las habilidades humanas como el pensamiento, el razonamiento y la expresión corporal al desarrollar estas actividades, al enfrentarse alguna situación, actúa rápidamente el psicoanálisis que liberan mencionadas destrezas para obtener conocimiento y soluciones a cualquier situación, los materiales didácticos siempre lograrán que el psicoanálisis y el subconsciente se conecten de manera inmediata.

Los niños de 8 a 11 años de edad por lo general mantienen un comportamiento totalmente activo, poseen energía sobrecargada en actividades que realizan o se desempeñan, y necesitan ser descargadas, por otra parte es preocupante si un niño no posee

estas características, si es retraído o poco sociable, o se encuentra su estado emocional decaído, es fácil identificar algún niño con estas características por lo general se encuentran en conflictos familiares o abusos de cualquier tipo. Las niñas por lo general son totalmente activas al igual que los niños, su desempeño es más aplicado y tolerante a la adquisición del conocimiento, aunque puede variar, su estado emocional es sobrecargado, y sensible, son propensas en descubrir saberes por su propia cuenta, al igual que los niños cuando se encuentran en algún conflicto sus características decaen y son más propensas a ser más depresivas.

El impacto que tienen los juegos de mesa ayudarán a la obtención del conociendo de manera eficaz, y si se agrupa las edades de 8 a 11 años, el material didáctico (Juego de Mesa) deberá ser lo más abstracto posible y su nivel de complejidad deberá de ser medio. Ya que los niños de 8 y 9 al encontrarse en un nivel medio, ayudarán al desarrollo intelectual del mismo. El material didáctico debe de poseer total sencillez, fácil de utilizar y manipular, su formato debería

ser grande, que posea poco texto, mayor cantidad de ilustraciones, piezas grandes, y de específico contenido, y obviamente que esté bajo la supervisión de algún adulto.

Si el juego de mesa esta correspondido a temas culturales, acreditarán identidad cultural de manera didáctica, ya el niño conoce sus raíces y de donde provienen, su personalidad toma protagonismo en enriquecerse de los hábitos tradicionales de forma eficaz, en el acojo a su ser, mencionada información estará implementada dentro de sí, los valores humanos inmediatamente estarán obligados a vincularse con mencionado conocimiento.



*Imagen 10*

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Arq. Jorge Fernández**  
**Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4.**  
**Funcionario del Patrimonio Cultural Material.**

El Patrimonio Cultural Material se lo puede denominar de una forma sencilla a lo que se puede observar y tocar. Dentro de la clasificación del PCM se encuentra varios ámbitos, entre estos se encuentran los bienes inmuebles, los bienes muebles, bienes documentales y bienes arqueológicos. Existen otras clasificaciones derivadas de estas cuatro principales, pero esa es su clasificación principal.

En la actualidad, el Instituto Nacional del Patrimonio Cultural se encuentra enlazado con actores municipales, tales como el Gobierno Provincial de Manabí y el Gad de Portoviejo para que sean ellos quien determinen los niveles de intervención, la importancia que deben de tener estos bienes de la ciudad, pero dando a conocer mencionada información el INPC tiene planes de salvaguardia donde se identifican estos planes a niveles macros y micros en lo que corresponde a la provincia,

territorio ecuatoriano y básicamente se centran en generar proyectos y propuestas sostenibles que permitan estos inmuebles ser restaurados arquitectónicamente, y cumplan alguna función correspondientes a los objetivos que se plantea en la salvaguardia. El proceso de la salvaguardia comienza con una observación de campo al posible inmueble que se plante a registrar, de ahí comienza un levantamiento de información sobre el inmueble, se formula una ficha de registro donde se especifica, locación, año, propietario, materiales, etc. Donde el INPC analiza sus datos y es enviado a sus máximas autoridades para darlo a conocer al Ministerio de Cultura que es el ente rector donde decidirá la validación de registro.

El Patrimonio Material cuenta con un número de registro activo de 281 fichas, en bienes muebles 766 fichas, en bienes inmuebles 281, en bienes Documentales 355 y en arqueológicos infinidad. Cabe mencionar que este no es un valor certero, debido que constantemente El GPM se encuentra ingresando nuevas fichas técnicas por lo tanto este valor está en crecimiento.

Dentro de los bienes Muebles tenemos como principal riqueza las iglesias, ya que son sitios reconocidos a nivel provincial, por su tamaño, su arquitectura, su historia, poseen esa connotación importante de realce y suelen ser hitos de la provincia. Las casas patrimoniales las que han tenido su mayor realce a través de la historia dentro de la provincia de Manabí, tales como la escuela de mojas ubicado en Montecristi, la casa de Eloy Alfaro, la casa de Horacio, el Colegio Portoviejo y algunas más sobresaliente que han marcado historia en nuestra provincia. Las casas ubicadas cerca de los parques son fuente de riqueza y patrimonio. En los bienes inmuebles, los monumentos más importantes son los que han marcado historia en algún cantón, como el del parque Eloy Alfaro, ciudad de Alfaro y más. Los bienes Arqueológicos, todos son importante, ya que nuestra provincia es una mina de oro, pero por lo general las más reconocidas son de las culturas Manteña, Valdivia y Jama Coaque. Dentro de los bienes documentales los más relevantes e importantes son las notarías, información del museo del parque central de Portoviejo

### 3.2.2 ENTREVISTA

tales como planos, partituras, libros, documentos de registro, etc.

Por otra parte, se recomienda que los principales cantones que deberían ser resaltados en el juego de mesa son Manta, Montecristi, Portoviejo, Rocafuerte, Puerto López, Chone y Jipijapa. Los bienes materiales que se consideran principales y se deberían colocar en la elaboración del material didáctico, serían correspondiente a bienes arqueológicos que son las piezas encontradas en el Cerro Hojas Jaboncillo, y la comunidad Agua Blanca que se encuentra en el cantón Puerto López junto con Machalilla, estos serían los 3 principales que deberían de existir en el material didáctico.

En la parte de lo inmueble, deberían ir como referencias las iglesias existentes de la provincia de Manabí, tales como la Basílica de Montecristi, la Catedral de Portoviejo, la Iglesia de las Mercedes, la Iglesia de Canuto ubicada en Chone y la Iglesia Central de Jipijapa, ya que son las que poseen mayor realce en la provincia de Manabí. Correspondiente a casas patrimoniales, las más importantes son cedes del INPC, y viviendas

ubicadas cerca del parque central del cantón Jipijapa, sin olvidar que los parque y plazoletas de los cantones en Manabí son los más reconocidos. Los bienes muebles, poseemos monumentos importantísimos de la ciudad, principalmente en Montecristi, Portoviejo y Jipijapa.

### 3.2.2 ENTREVISTA

**Lcdo. Marcos Labrada Ochoa**  
**Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4.**  
**Analista del Patrimonio Cultural Inmaterial.**

Denomina al PCI como el conjunto de saberes y adquisiciones que no se pueden inmortalizar como un objeto, pero si se puede otorgar ese conocimiento a generaciones futuras. Su clasificación es designada por ámbitos y dentro de esos ámbitos existen una variedad de sub ámbitos, pero los más conocidos y organizados según la UNESCO y el INPC son: Por tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo, por usos sociales, rituales y actos festivos, por técnicas artesanales tradicionales, por conocimiento y usos relacionados con la naturaleza y el universo.

Según los artículos dados por el Ministerio de Cultura y Patrimonio, el proceso de la salvaguardia se da por medio de un enfoque teórico y conceptual de cómo abordar mencionado conocimiento para registrarlo como patrimonio. Los pasos para realizar la salvaguardia del PCI es la investigación de

campo de los lugares y grupos de personas que realizan la actividad por registrar, seguido a eso se realiza una investigación bibliográfica para poder conocer la actividad y se analiza el concepto de esa actividad, que representa o contribuye para determinado sector. El INPC como ente rector, decidirá con ayuda de actores gubernamentales y profesionales que tengan conocimiento sobre la materia prima o el concepto de mencionada costumbre o tradición para determinar si es o no patrimonio inmaterial, cabe recalcar que se realiza el proceso de la salvaguardia para que mencionada tradición perdure a lo largo de la historia y no se contamine por distorsiones o entes socio culturales de la actualidad, el registro se lo realiza por medio de las fichas del instituto con un código y anexo fotográfico de la actividad.

En la actualidad hay un incremento de fichas y bienes inmateriales en la provincia de Manabí, con exactitud existen 380 bienes inmateriales activos. Los más reconocidos patrimonios inmateriales dentro de la provincia de Manabí son

los Chigualos, Amorfinos, La gastronomía, El Folclor, La memoria historia Parque las Vegas, La Virgen de la Merced, La virgen Inmaculada, El sombrero de paja toquilla, La catalonga, Fiestas de San Pedro y San Pablo, Las vasijas de barro, Artesanías y de más costumbres y tradiciones originarias de la provincia.

Los mencionados patrimonios inmateriales activos son originarios de: Montecristi, Portoviejo, Chone, Jipijapa, Olmedo, Santa Ana y Manta, cabe mencionar que los demás cantones replican mencionada actividad aunque suelen variar actividades, técnicas o ensamblados de mencionados patrimonios.

Se recomienda que para la elaboración del juego de mesa, se deben incluir temas sobre patrimonio inmaterial tales como: Las Fiestas populares, Gastronomía; Medicina Tradicional, Chigualos y Artesanías. Con más hincapié, ya que esos son temas que deberían ser reconocidos a nivel provincial.

### 3.2.3. OBSERVACIÓN DE CAMPO

La Escuela Fiscal de Educación Básica Ena Ali Guillen Vélez dentro de sus instalaciones posee una gran capacidad de espacio para retener a 500 estudiantes en horas de receso, murales con visibilidad para poder implementar diferentes piezas comunicacionales para lanzamiento del material didáctico. Aunque mencionada institución no puede realizar salidas de campo, pero se las ingenian por realiza materiales lúdicos, didácticos y ecológicos para reforzar temas culturales de la provincia, mencionada institución necesita materiales de temas patrimoniales para enriquecer el conocimiento cultural a los niños y niñas de mencionada escuela.

La Unidad Educativa Municipal Los Cerezos, posee amplias aulas para el aprendizaje de los niños y niñas, aunque que en la actualidad no poseen los suficientes materiales didácticos ni recursos para realizar eventos culturales, es por ello que se podría utilizar esos espacios para realizar talleres prácticos con materiales didácticos dirigidos a temas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí. Eso facilitaría el enriquecimiento socio cultural de

los niños y niñas de las edades de 8 a 11 años, ya que la necesitan.

La Unidad Educativa Particular Felipe Intriago Bravo se identifica con las realizaciones de casa abierta de temas culturales enfocadas en costumbres y tradiciones de la provincia de Manabí, aunque poseen algún conocimiento de temas patrimoniales, no poseen materiales referentes a mencionados temas, su espacio es reducido ya que su infraestructura solo posee 2 pisos, pero en zonas como el bar, la entrada de la escuela y en el segundo piso, cuenta con paredes libres para para poder implementar diferentes piezas comunicacionales para lanzamiento del material didáctico.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4 al ser ente rector de la provincia de Manabí, posee sitios de circulación, promoción y difusión donde el material didáctico podría ser difundido, recalando que puede ser ofrecido en eventos referidos por temas de cultura, campañas y algún evento que realice la institución, La sucursal principal suele realizar exposiciones fotográfica, investigaciones, y piezas

arqueológicas donde podría ser implementado el material didáctico como fuente de promoción.

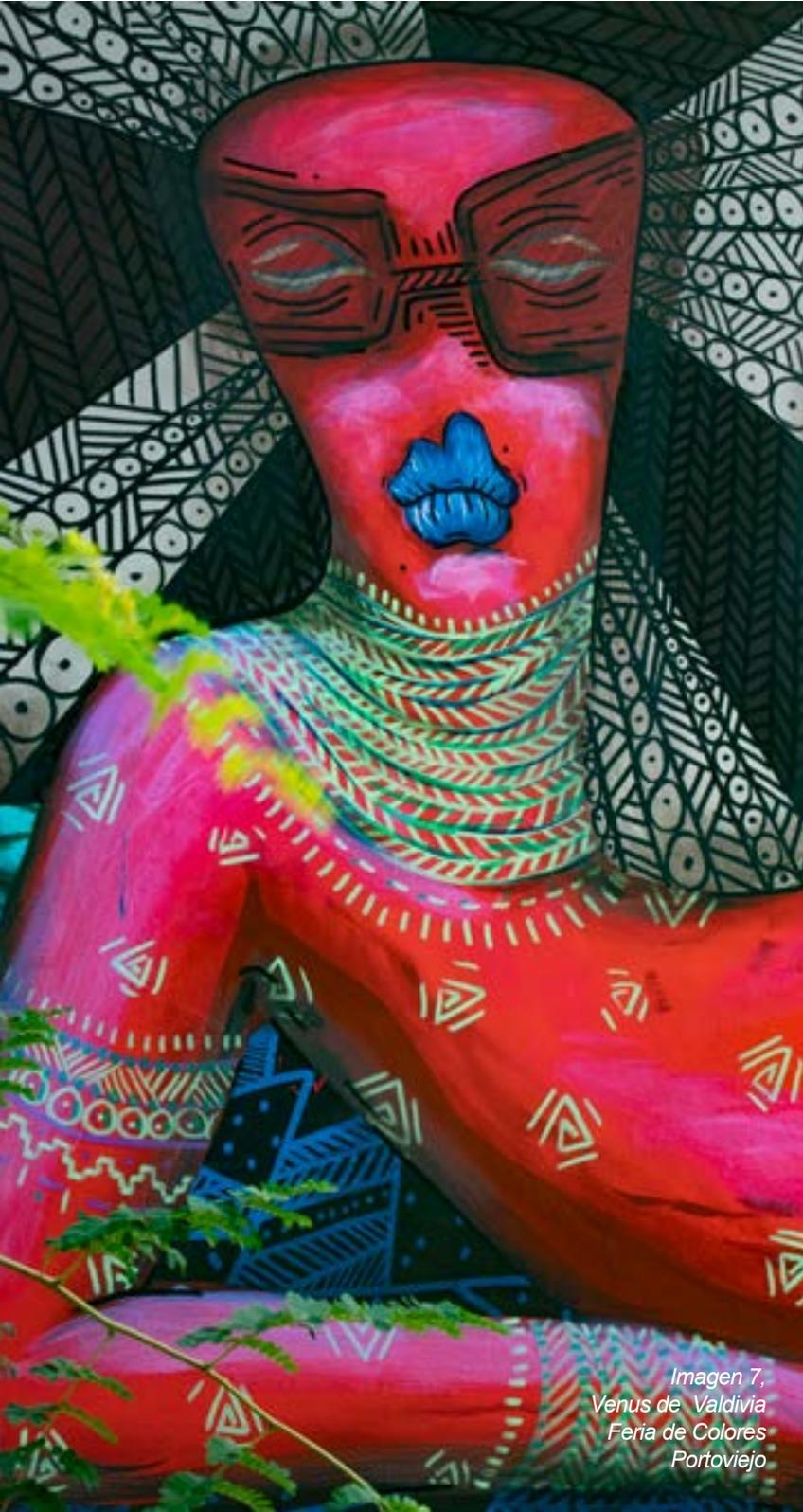


Imagen 7,  
Venus de Valdivia  
Feria de Colores  
Portoviejo

### 3.2.4. CONCLUSIONES GENERALES

Dado como concluido la etapa de las entrevistas, se pudo detectar que las unidades educativas no cuentan con materiales didácticos con temas referenciales a patrimonio cultural, aunque en las materias tales como lenguaje y literatura, matemáticas, estudios sociales, ciencias naturales, educación artística e historia, dan hincapié sobre temas culturales tales como: Manabí y sus 24 cantones, gastronomía típica, versos, amorfinos, bailes populares y personajes históricos tales como Eloy Alfaro Delgado.

Las unidades educativas tanto particulares, fiscales y municipales están bajo la supervisión del Ministerio de Educación, y este obliga impartir temas sobre cultura nacional y general en cada una de las materias ya planteadas, los docentes de las unidades educativas confirman mencionada obligación, ya que comentan que las materias están ligadas entre sí, conocidas como ejes transversales, mencionados ejes transversales se utilizarán como vías de uso para el material didáctico.

Los niños y niñas en la actualidad, el conocimiento ofrecido que adquieren en sus horas de aprendizaje deberán de ser lo más, didáctico, lúdico y accesible para la comprensión del mensaje, ya que los materiales didácticos específicamente los juegos de mesa son estimulantes esenciales para el psicoanálisis y el subconsciente del cerebelo de los niños, puesto que ejercita las habilidades humanas como el pensamiento, el razonamiento

y la expresión corporal al momento de desarrollar sus actividades, obteniendo así el conocimiento de manera eficaz. Si se agrupan las edades de 8 a 11 años, el material didáctico deberá ser los más abstracto posible y su nivel de complejidad deberá de ser medio, ya que los niños de 8 y 9 al encontrarse a este nivel, aumentarán su desarrollo intelectual.

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural regional 4, como ente representativo de la salvaguardia vigente en la provincia de Manabí, posee una cantidad aproximada de bienes patrimoniales muebles de 766 fichas activas clasificadas en sub ámbitos, correspondientes a los cantones como Manta, Montecristi, Portoviejo, Rocafuerte, Puerto López, Chone y Jipijapa. Mientras que los bienes inmateriales hay 380 fichas activas correspondientes a los cantones originarios de: Montecristi, Portoviejo, Chone, Jipijapa, Olmedo, Santa Ana y Manta.

Al detectar la cantidad de bienes patrimoniales vigentes, con ayuda de los analistas del INPC se procedió a seleccionar los principales bienes patrimoniales que deberían de conocer los niños y niñas de 8 a 11 años de edad. Y se determinó 36 bienes patrimoniales materiales y 32 bienes patrimoniales inmuebles que servirán como principal fuente de información para el proceso creativo del material didáctico.



Bienes Inmateriales - Regional 4  
 Fecha reporte: 11 de octubre 2017  
 Fuente: SIPCE Patrimonio Inmaterial

CÓDIGO	DENOMINACIÓN	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA
IM-13-16-50-000-08-000108	PARTERÍA	MANABÍ	24 DE MAYO	SUCRE
IM-13-02-50-000-08-000110	PAJA MOCORA	MANABÍ	BOLÍVAR	CALCETA
IM-13-02-50-000-08-000116	EI ARTE DE LOS ALFARERISTAS EN LA ELABORACIÓN DE VASIJAS DE ARCILLA	MANABÍ	BOLÍVAR	CALCETA
IM-13-03-56-000-08-000189	CONOCIMIENTOS EN LA ELABORACIÓN DE LA CUAJADA Y EL QUESO DE HOJA	MANABÍ	CHONE	RICAUERTE
IM-13-20-50-000-08-000034	ESPACIO CULTURAL Y SIMBÓLICO DEL ARCO DEL AMOR	MANABÍ	JAMA	JAMA
IM-13-21-50-000-08-000105	CONOCIMIENTOS SOBRE LA PESCA Y PREPARACIÓN DEL CAMOTILLO	MANABÍ	JARAMIJÓ	JARAMIJÓ
IM-13-21-50-000-08-000115	CONOCIMIENTOS Y USOS SOCIALES DE LA PESCA ARTESANAL	MANABÍ	JARAMIJÓ	JARAMIJÓ
IM-13-06-50-000-08-000068	CONOCIMIENTOS Y COCINA TRADICIONAL DEL CEVICHE CON MANÍ Y AGUACATE	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
IM-13-06-50-000-08-000270	COCINA TRADICIONAL DEL MANÍ Y DEL GREÑOSO DE JIPIJAPA	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
IM-13-06-50-000-08-000203	USOS CULTURALES Y SOCIALES DEL PALO SANTO	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
IM-13-07-50-000-17-011481	TÉCNICAS DE ELABORACIÓN DE LA PANELA	MANABÍ	JUNÍN	JUNÍN
IM-13-07-50-000-08-000021	LEYENDA Y USO SOCIAL DE LA CASA EMBRUJADA	MANABÍ	JUNÍN	JUNÍN
IM-13-08-50-000-08-000167	CONOCIMIENTOS ARTESANALES DE LAS EMBARCACIONES EN EL ASTILLERO	MANABÍ	MANTA	MANTA (CABECERA CANTONAL)
IM-13-09-02-005-11-000010	TEJIDO TRADICIONAL DEL SOMBRERO FINO DE PAJA TOQUILLA	MANABÍ	MONTECRISTI	MONTECRISTI (PARROQUIA URBANA)
IM-13-09-50-000-08-000123	CONOCIMIENTOS Y TÉCNICAS EN LA FABRICACIÓN DE LADRILLOS	MANABÍ	MONTECRISTI	MONTECRISTI (PARROQUIA URBANA)
IM-13-18-50-000-16-011377	TÉCNICAS TRADICIONALES EN LA ELABORACIÓN MONTURAS DE PICO PARA MONTAR CABALLO	MANABÍ	OLMEDO	OLMEDO
IM-13-18-50-000-08-000181	USOS SOCIALES Y FESTIVOS CON ANIMALES EQUINOS Y BOVINOS (RODEO MONTUBIO)	MANABÍ	OLMEDO	OLMEDO
IM-13-18-50-000-16-011419	TÉCNICAS TRADICIONALES DE LA TALABARTERÍA Y LOS ADEREZOS	MANABÍ	OLMEDO	OLMEDO
IM-13-11-50-000-08-000154	TÉCNICAS DE LA MOLIENDA DE YUCA Y EXTRACCIÓN DEL ALMIDÓN	MANABÍ	PICHINCHA	PICHINCHA
IM-13-01-50-000-08-000285	ARTE DE ELABORAR GUITARRAS	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(CABECERA CANTONAL)
IM-13-01-03-000-18-012876	CONOCIMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE LA CHICHA	MANABÍ	PORTOVIEJO	COLÓN
IM-13-01-50-004-18-000041	COCINA TRADICIONAL MANABITA DEL USO DEL CERDO	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(CABECERA CANTONAL)
IM-13-01-03-000-16-011384	TÉCNICAS EN LA PREPARACIÓN Y USO DEL ENQUINCHE	MANABÍ	PORTOVIEJO	COLÓN
IM-13-01-50-000-08-000228	FIESTA PATRONAL DE LA VIRGEN DE LA MERCED	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(CABECERA CANTONAL)
IM-13-01-53-000-18-012858	COCINA TRADICIONAL DE PRODUCTOS DEL MAR Y DEL HUERTO (VICHE DE PESCA)	MANABÍ	PORTOVIEJO	CRUCITA
IM-13-01-06-000-17-011566	FESTIVAL CULTURAL FLOR DE SEPTIEMBRE	MANABÍ	PORTOVIEJO	ANDRÉS DE VERA
IM-13-19-51-003-12-000035	LA FIESTA DE LOS SANTOS APÓSTOLES PEDRO Y PABLO	MANABÍ	PUERTO LÓPEZ	MACHALLILLA
IM-13-12-50-000-08-000127	TÉCNICAS Y CONOCIMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE DULCES (ALFAJOR)	MANABÍ	ROCAFUERTE	ROCAFUERTE
IM-13-12-50-000-08-000142	TÉCNICAS Y CONOCIMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DE LA BEBIDA TRADICIONAL DEL ROMPOPE	MANABÍ	ROCAFUERTE	ROCAFUERTE
IM-13-12-50-000-08-000206	TÉCNICAS Y CONOCIMIENTOS PARA LA ELABORACIÓN DEL REFRESCO TRADICIONAL DEL PRENSADO	MANABÍ	ROCAFUERTE	ROCAFUERTE
IM-13-13-53-000-08-000169	TÉCNICAS ARTESANALES EN CAÑA GUADUA	MANABÍ	SANTA ANA	LA UNION
IM-13-15-50-000-08-000144	EI ARTE DE LOS ALFARERISTAS EN LA ELABORACIÓN DE OLLAS DE BARRO	MANABÍ	TOSAGUA	TOSAGUA

Tabla 5: Bienes Patrimoniales Inmateriales

Nota: Cuadro elaborado por los autores, con información tomada de SIPCE (2018). INPC



CÓDIGO	DENOMINACIÓN	PROVINCIA	CANTÓN	PARROQUIA
BM-13-02-50-001-08-000001	CARROZA	MANABÍ	BOLIVAR	CALCETA
IBI-13-03-52-000-000002	IGLESIA SANTA ROSA	MANABÍ	CHONE	CANUTO
IBI-13-03-56-000-000001	HACIENDA	MANABÍ	CHONE	RICAURTE
BM-13-20-50-003-12-000002	VIRGEN DEL CARMEN	MANABÍ	JAMA	JAMA
BM-13-07-50-001-18-000007	CAMPANILLAS	MANABÍ	JUNIN	JUNIN
BM-13-06-50-001-12-000018	MOTOBOMBA	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
EP-13-06-50-000002	PARQUE SIMÓN BOLÍVAR	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
BM-13-06-50-005-14-000140	VIRGEN DE AGUA SANTA	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
IBI-13-06-50-000-000011	IGLESIA SAN LORENZO MÁRTIR	MANABÍ	JIPIJAPA	JIPIJAPA
IBI-13-06-50-000-000044	COLEGIO NACIONAL PORTOVIEJO	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO
AY-13-08-51-000-12-000590	LIGUIQUI	MANABÍ	MANTA	SAN LORENZO
IBI-13-08-50-000-000005	ANTIGUO MUNICIPIO DE MANTA	MANABÍ	MANTA	MANTA (CABECERA CANTONAL)
IBI-13-08-50-000-000017	ANTIGUO HOTEL ARAGONÉS	MANABÍ	MANTA	MANTA (CABECERA CANTONAL)
IBI-13-01-01-000-000036	HOTEL PARIS	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(PARROQUIA URBANA)
IBI-13-09-02-000-000004	BASÍLICA MENOR DE LA VÍRGEN DE MONSERRATE	MANABÍ	MONTECRISTI	MONTECRISTI (PARROQUIA URBANA)
BM-13-09-02-004-13-000015	RELOJ DE TORRE ESCUELA DE NIÑAS ELOY ALFARO	MANABÍ	MONTECRISTI	MONTECRISTI (PARROQUIA URBANA)
IBI-13-09-02-000-000003	ANTIGUA ESCUELA DE NIÑAS "ELOY ALFARO"	MANABÍ	MONTECRISTI	MONTECRISTI (PARROQUIA URBANA)
IBI-13-18-50-000-000011	VIVIENDA	MANABÍ	OLMEDO	OLMEDO
IBI-13-01-08-000-000003	IGLESIA CATEDRAL EL BUEN PASTOR	MANABÍ	PORTOVIEJO	18 DE OCTUBRE
AY-13-01-50-000-08-000016	CERRO JABONCILLO	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(CABECERA CANTONAL)
BM-13-01-06-002-14-000043	COCHE DE BOMBEROS	MANABÍ	PORTOVIEJO	ANDRÉS DE VERA
EP-13-01-01-000002	PARQUE VICENTE AMADOR FLOR	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(PARROQUIA URBANA)
BM-13-01-01-002-13-000019	VIRGEN DE LA MERCED	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(PARROQUIA URBANA)
IBI-13-01-01-000-000013	CASA CEVALLOZ ARÍZAGA	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(PARROQUIA URBANA)
IBI-13-01-01-000-000015	CASA SARA CEDEÑO DE VELEZ - INPC ZONAL 4	MANABÍ	PORTOVIEJO	PORTOVIEJO(PARROQUIA URBANA)
EP-13-12-50-000001	PARQUE CENTRAL ROCAFUERTE	MANABÍ	ROCAFUERTE	ROCAFUERTE
IBI-13-12-50-000-000002	IGLESIA NUESTRA SRA. DEL CARMEN	MANABÍ	ROCAFUERTE	ROCAFUERTE
IBI-13-13-52-000-000001	CASA DE LOS ABUELOS	MANABÍ	SANTA ANA	HONORATO VASQUEZ (CAB. EN VASQUEZ)
IBI-13-14-01-000-000010	IGLESIA LA MERCED	MANABÍ	SUCRE	BAHIA DE CARAQUEZ (PARROQUIA URBANA)
AY-13-14-53-000-08-000005	JAPOTÓ	MANABÍ	SUCRE	CHARAPOTO
BM-13-14-01-003-15-000021	VITRAL SAN JACOBE O.P.N.	MANABÍ	SUCRE	BAHIA DE CARAQUEZ (PARROQUIA URBANA)
EP-13-14-50-000002	FARO "EL PEÑÓN DE LA PIEDRA"	MANABÍ	SUCRE	BAHIA DE CARAQUEZ(CABECERA CANTONAL)
BM-13-15-50-002-15-000004	VIRGEN INMACULADA	MANABÍ	TOSAGUA	TOSAGUA
AY-13-19-51-000-09-000025	AGUA BLANCA	MANABÍ	PUERTO LÓPEZ	MACHALILLA
IBI-13-19-52-000-000001	HACIENDA LA TROPICAL	MANABÍ	PUERTO LOPEZ	SALANGO
AY-13-19-52-000-08-000001	SALANGO	MANABÍ	PUERTO LÓPEZ	SALANGO

Tabla 6: Bienes Patrimoniales Materiales

Nota: Cuadro elaborado por los autores, con información tomada de SIPCE (2018). INPC



Imagen 12

### 3.3. CLIENTE

Instituto Nacional De Patrimonio Cultural (INPC) Regional 4

El INPC regional 4 es una institución que se dedica únicamente a la salvaguardia, protección y difusión de riquezas patrimoniales, culturales y arqueológicas correspondiente de las provincias de Manabí, Santo Domingo y las Islas Galápagos, abarcando a todo este segmento para poder ayudar a la ciudadanía con previas investigaciones de temas de patrimonio cultural e identidad.

Misión: El "Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC)" es una entidad del sector público con ámbito nacional, encargada de investigar y ejercer el control técnico de acuerdo a la política pública emitida por el ente rector de la cultura y el patrimonio, para la preservación, conservación, apropiación y uso adecuado del patrimonio material e inmaterial.

Visión: El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) se consolidará como un centro de investigación especializado, con una alta capacidad científica técnica, que permita el estudio, análisis y aplicación de teorías, metodologías y técnicas para: catalogar, documentar, proteger y potenciar los bienes patrimoniales, con la finalidad de difundir y lograr la concienciación de los diversos actores involucrados, sobre la importancia y preservación del patrimonio cultural para beneficio de las presentes y futuras generaciones.

## 3.4. FACTORES DE DISEÑO

### 3.4.1. TECNOLÓGICO

Para la realización del material didáctico se emplearán factores tecnológicos con diferentes softwares y técnicas de impresión en offset.

Su selección de color será CYMK, ya que el material didáctico será impreso bajo este formato, utilizando colores referenciales como los PANTONE.

El tratamiento de las imágenes serán fotográficas en las tarjetas del juego, y vectoriales correspondiente al tablero de juego, ya que como irán dirigidos a públicos infantiles, su impacto será más efectivo.

Los programas para la realización del material didáctico serán, Microsoft Word para la redacción del contenido y etapa investigativa, Adobe Ilustrador para la vectorización de la mesa de juego, y elementos que están correspondientes dentro del mismo, Adobe Photoshop para la elaboración de texturas, efectos y logotipo de la mesa de juego, Adobe Indesign para la diagramación del proyecto y manual de usuario para el docente.

### 3.4.2. FUNCIÓN

En la actualidad el desconocimiento del patrimonio cultural tanto material como inmaterial en niños y niñas perjudica el desarrollo socio cultural dentro de las prácticas culturales, patrimoniales y conocimientos ancestrales pertenecientes a la provincia de Manabí, por ende el diseño de este material didáctico, juego de mesa, propone en fomentar la salvaguardia y el reconocimiento de las riquezas patrimoniales materiales e inmateriales de la provincia de Manabí.

El materia didáctico de tipo cultural - educativo permitirá acreditar a niños y niñas de las unidades educativas una retroalimentación directa sobre los bienes patrimoniales. El juego está compuesto y diseñado para cuatro jugadores donde deberán acumular puntos y el ganador es el que tenga la mayor cantidad de puntos acumulados. Cabe recalcar que la información a comunicar para estos públicos se encuentran dentro de las tarjetas, que juegan un roll importante para el proceso y desarrollo del juego, dentro de estas tarjetas se encuentran divididos los bienes patrimoniales materiales e inmateriales activos de la provincia de Manabi.

### 3.4.3. CONTEXTO

El diseño del material didáctico, juego de mesa, está realizado con investigaciones previas por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) regional 4, pertenecientes a Santo Domingo, Manabí y Galápagos. Mencionada institución entregó un banco de fichas aproximadamente 800 bienes existentes y registrados como patrimonio, para la obtención y selección de los bienes patrimoniales. Se realizó una selección minuciosa con junto a los analistas del PCI y PCM para determinar los bienes más fundamentales, adecuados y activos existentes de la provincia, como resultado de la pre selección quedaron 36 bienes materiales y 32 bienes inmateriales. El INPC estará enfocado a distribuir mencionado material didáctico hacia unidades educativas en los paralelos de 4to hasta 7mo año de educación básica, dirigido a públicos infantiles entre las edades de 8 a 11 años de edad dentro provincia de Manabí.

#### 3.4.4. USO

El INPC estará encargado de promover mencionado material didáctico en unidades educativas, tales como públicas, privadas y fiscales, eventos realizados por el Ministerio de Cultura y Patrimonio siendo el ente rector, eventos culturales y patrimoniales en los distintos cantones de la provincia de Manabí y fiestas populares. Según los resultados de las entrevistas dadas por las unidades educativas, a los niños y niñas sí se les proporcionan temas de cultura universal, tanto de nivel nacional como internacional, pero no se dirigen hacia estos públicos sobre temas patrimoniales de la provincia de Manabí y sus cantones.

### 3.4.5. MERCADOLÓGICO

Este proyecto de diseño está enfocado a la realización de un material didáctico, que se sustentará en la realización de un juego de mesa, dando a conocer como principales elementos las riquezas patrimoniales de la provincia de Manabí, como parte importante para el proceso de la comunicación visual. El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) regional 4, posee fichas técnicas de los patrimonios actualmente activos, que se trasformarán en fuente de información para el contenido del juego de mesa.

Para el completo entendimiento en este análisis mercadológico se procederá en recopilar características y valores importantes para la creación del juego de mesa, donde se evaluará tipografía, cromática, forma, estilo gráfico y composición, para así dirigirnos a un concepto óptimo y a la vez eficaz para la ejecución del juego de mesa.

## ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES

### MATERIALES DIDÁCTICOS / JUEGOS DE MESAS / INTERNACIONALES

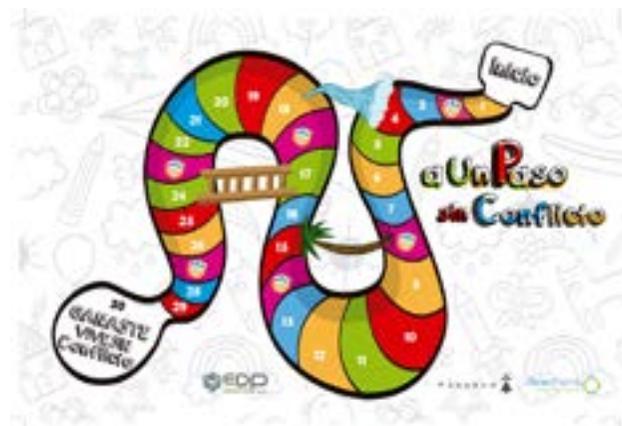


Imagen 13

#### A UN PASO SIN CONFLICTO

Autores: Miguel Ángel Gómez Buitrago – Bogotá, Colombia y Sebastián Méndez – Montreal, Quebec, Canadá.

Sinopsis: Juego de mesa donde se proponen conflictos y los integrantes con trabajo en equipo deberá de resolverlos.

Método de Juego: Se fundamenta en lombrices y escaleras, gana quien llegue a la meta.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo mate adhesivo y cartón gris.



Imagen 14

#### ARDILLAS Y ABELLANAS

Autores: Roberto Soriano- Querétaro, México, Bianca Ceniceros y Abel Gonzales - Distrito Federal, México.

Sinopsis: Juego de mesa creado para dar las bases a una mejor educación financiera.

Método de Juego: Preguntas, respuestas y desafíos.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo brillante adhesivo, cartón couché, cartulina mate blanca y cartón gris.

## ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES

### MATERIALES DIDÁCTICOS / JUEGOS DE MESAS / INTERNACIONALES



Imagen 15

#### CUENTO DE LOS 4TRO COLORES

Autor: Fabián Elgueta- Santiago, Chile.

Sinopsis: Juego de mesa donde se propone el reconocimiento de colores, familias cromáticas y subdivisiones.

Método de Juego: Compra y venta de propiedades con preguntas y respuestas.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo mate adhesivo, cartón cromacote, y cartón gris.



Imagen 16

#### HAGAMOSLE A LA PAZ

Autor: Jennifer Vélez – Bogotá, Colombia.

Sinopsis: Juego de mesa que con azar, estrategia y conocimiento combina situaciones reales de más de 50 años de conflicto en Colombia, con el objetivo de entender la guerra y el conflicto.

Método de Juego: Ganancia de puntos con preguntas y respuestas.

Soporte: Impreso .

Materiales: Vinilo brillante adhesivo, cartón cromacote, cartón couché, y cartón gris.

## ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES

### MATERIALES DIDÁCTICOS / JUEGOS DE MESAS / INTERNACIONALES



Imagen 17

#### LA FORTALEZA

Autor: Gastón Martino - Buenos Aires, Argentina.

Sinopsis: Juego de mesa cuyo objetivo es para reforzar la conquista española y liberación del pueblo argentino.

Método de Juego: Desafíos y retos.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo brillante adhesivo, cartón couché, y cartón gris.

## ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES

### MATERIALES DIDÁCTICOS / JUEGOS DE MESAS / NACIONALES



Imagen 18

#### PASAPORTE ECUADOR

Sinopsis: Juego que incluye 11 categorías sobre el Ecuador, con el fin de probar y reforzar el conocimiento de los participantes sobre distintas áreas del Ecuador.

Método de Juego: viaje, preguntas y respuestas.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo brillante adhesivo, cartón cromacote, cartón couché, tagua y cartón gris.



Imagen 19

#### POR LOS CAMINOS DEL ECUADOR

Autor: Juega Ecuador – La Concepción, Quito, Ecuador.

Sinopsis: Juego de mesa donde se conoce 64 ciudades del Ecuador, haciendo un viaje virtual donde te divertirás en grande.

Método de Juego: viaje, compra de propiedades, preguntas y respuestas.

Soporte: Impreso.

Materiales: Vinilo brillante adhesivo, cintra, cartón couché, plástico y cartón gris.

## ESTUDIO DE HOMÓLOGOS / ANÁLISIS DE REFERENTES

### MATERIALES DIDÁCTICOS / JUEGOS DE MESAS / NACIONALES



Imagen 20

#### **CULTURA AFROECUATORIANA**

Autor: Ricardo Novillo Loaiza - INPC – Quito, Ecuador

Síntesis: Juego de mesa que difunde la historia, las tradiciones religiosas y musicales del pueblo afro ecuatoriano.

Método de Juego: preguntas y respuestas

Soporte: Impreso

Materiales: Cartón couché y Cartulina Brillante lisa.

**POR SU FORMA**

Rectangular: 16 %  
Cuadrado: 60%  
Circular: 24%  
Triangular: 0%

**POR TEMÁTICA DE JUEGO**

Preguntas y respuestas: 50 %  
Recolección de puntos 25%  
Compra y venta: 5%  
Viajes y ubicaciones: 15%  
Desafíos y retos: 5%

**SOPORTES**

Digitales: 10%  
Impresos: 90%

**NIVEL DE REPRESENTACIÓN**

Fotográfico: 0%  
Ilustrativo: 100%  
Abstracto: 15%  
Figurativo: 85%

**IDENTIFICADOR**

Logotipo: 85%  
Isotipo: 0%  
Isologo: 15%  
Imagotipos: 0%  
Caja Alta: 15%  
Caja Baja: 15%  
Caja Mixta: 70%  
Bold: 75%  
Light: 0%  
Regular: 25%  
Caligráficas: 25%  
Gestuales: 75%  
Serif: 75%  
Sans Serif: 25%

**CÓDIGO CROMÁTICO**

Colores Fríos: 20%  
Colores Cálidos: 65%  
Colores Planos: 15%  
Verde: 25%  
Negro: 5%  
Naranja: 35%  
Rojo: 20%  
Azul: 10%  
Café: 5%

**3.4.5.2. CONCLUSIÓN GENERAL DE ANÁLISIS DE JUEGOS DE MESA**

Para el análisis de homólogos o referentes correspondientes a juegos de mesa se tomaron en cuenta ejemplares nacionales e internacionales. Entre estas características principales se pudo determinar elementos de cada uno de ellos, que aportaron para el proceso creativo del material didáctico a desarrollar.

Se logró evidenciar con un 60% que los juegos de mesa son totalmente rectangulares al estar abiertos, la ruta de juego dentro de ellos están compuestas con figuras geométricas tales con un 24% circular y 16% rectangular. La temática de juego apunta con un 50% de preguntas y respuestas acompañado de recolección de puntos con un 25%. Totalmente impresos pero con algún recurso digital como un QR o aplicaciones relacionadas al juego.

Su nivel de representación hacia sus públicos es figurativa, y los elementos que se encuentran dentro de ellos son imágenes vectoriales representativas hacia algún objeto o acción.

Por lo general los identificadores de los juegos de mesas ya analizados, son logotipo puro con algún soporte tipográfico o grafica de apoyo, la tipografía empleada para la construcción del logotipo es bold de tipología gestual con serif, y su puntaje se encuentra en caja alta y baja.

El código cromático utilizados para el juego de mesa pueden variar dependiendo su temática o estilo de juego, como está enfocado hacia niños y niñas de 8 a 11 años se procedió a realizar una búsqueda minuciosa para estos públicos, por lo general estos juegos de mesa utilizan colores cálidos, y existen variaciones de cromas, tales con un 35% amarillos, 25% verdes, 20% rojos y 10% azules, ya son utilizados para soportes tipográficos, collages, tarjetería dentro del juego y fichas.

Este análisis de referentes permitió manejar criterios fundamentales y diversos, para abrir paso al concepto de diseño, y así ser aplicado al proceso de elaboración del material didáctico que será un juego de mesa.

### 3.4.6. SOCIAL

La mayor necesidad de las unidades educativas es de disponer de materiales didácticos referidos a temas de patrimonio y cultura, con temas dirigidos hacia la provincia de Manabí. Estudiantes de las edades de 8 años a 11 años poseen un desconocimiento de temas patrimoniales y culturales, que dan origen al conjunto de saberes de la cultura manabita. El INPC regional 4 dispone de materiales editoriales con investigaciones enfocadas a públicos adultos, pero no dispone materiales dirigidos hacia niños, por ende, se pretende realizar mencionado proyecto social para ayudar a resolver mencionado problema, gracias a la ayuda de especialistas tales como psicólogos, educadoras y profesionales con conocimientos sobre temas culturales.

### 3.5. REQUISITOS DE DISEÑO

1. Es importante conocer que las piezas que conformaran el juego de mesa tendrán que ser a gran escala.
2. No realizar grandes conjuntos tipográficos en las piezas que la posean, deberán ser directas y llevarán la mayor cantidad de imágenes vectoriales o fotográficas posibles.
3. El concepto a ejecutar para el juego de mesa será realizado por los resultados de la metodología tales como las entrevistas a las educadoras, psicólogo clínico y profesionales del PCM y PCI.
4. Diseñar los elementos teniendo en cuenta los materiales, tecnologías y requisitos técnicos.



# CAPÍTULO 4

## CONCEPTO







## **4.1. DEFINICIONES ESTRATÉGICAS**

### **4.1.1. DISCURSO DE IDENTIDAD**

#### **ATRIBUTOS GENERALES**

Patrimonial  
Cultural  
Didáctico

#### **ATRIBUTOS ESPECÍFICOS**

Histórico  
Provincial  
Infantil

#### **ATRIBUTOS A COMUNICAR**

Patrimonial  
Infantil

Imagen 21



### 4.1.2 RASGOS DE ESTILO

#### CÓDIGO CROMÁTICO

Para la realización del identificador se utilizó colores planos, entre ellos principalmente el color blanco, que servirá como punto de referencia para representar la pureza y memoria histórica del patrimonio cultural.

#### CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Uso de tipografía gestual en caja mixta y sutil composición morfológica en sus puntajes.

#### CÓDIGO DE IMAGEN

Uso de elementos vectoriales monocromáticos que están relacionados con los principales íconos patrimoniales activos de la provincia de Manabí.

### **4.1.3. PROCESO DE DENOMINACIÓN DEL NOMBRE DEL JUEGO DE MESA**

Este proceso de diseño del material didáctico se llevó a cabo con ayuda de los analistas del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, procediendo a realizar un listado de nombres, escogiendo así "Hallando en mis riquezas" porque alude al tema de la búsqueda patrimonial, y de esta manera logrando transmitir los atributos a comunicar.

#### 4.1.4. PREMISAS CONCEPTUALES

**P1**

Realizar un identificador compuesto con logotipo e imagotipo que aluda a lo infantil.

**A1**

Dentro del imagotipo representar de forma ilustrativa una silla Manteña con 2 personas a punto de jugar.



Imagen 22

**P2**

Realizar un logotipo compuesto por tipografía gestual que aluda al tema patrimonial.

**A1**

El logotipo utilizará una composición morfológica en puntajes en caja mixta.



Imagen 23

**A2**

El logotipo utilizará una composición morfológica en puntajes en caja mixta, y a su alrededor un soporte en forma de huella dactilar.



Imagen 24



*Imagen 25*

#### **4.1.5. CONCEPTO ÓPTIMO**

Se procedió a mostrar al cliente las alternativas para el identificador del juego, y se decidió trabajar con la alternativa 2 de la premisa 2, debido a que se representa al concepto de identidad patrimonial de forma clara, aportando a la eficacia comunicacional del juego de mesa de forma pregnante y lo que se quiere dar a comunicar.

## **4.2 IDENTIDAD**



Imagen 26

## 4.2.1. DEL IDENTIFICADOR

### 4.2.1.1. DENOMINACIÓN

Identificador Dominal  
(Logotipo con accesorio)

### 4.2.1.2. COMPOSICIÓN

Su construcción es asimétrica, y solucionando morfológicamente su tipografía en distintos puntajes.

### 4.2.1.3. CONSTRUCCIÓN

Para la construcción del logotipo se procedió en realizar ajustes de espaciados, interlineados y ajustes de puntaje. Se trabajó con la tipografía Natura Beauty Personal Use, en versión regular en caja mixta.

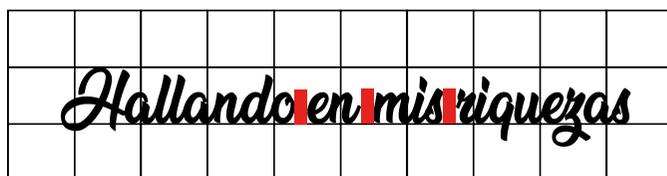


Imagen 27

1. Se justificó el Kerning dentro de la retícula para la subdivisión de las palabras



Imagen 28

2. Se amplió la retícula y se colocó en puntajes de 10, 12 y 18 a la tipografía para la construcción.



Imagen 29

3. Se utilizó parte de la letra "r" para modificar el interlineado



Imagen 30

4. Se amplió la retícula y se colocó el accesorio con una rotación de 45 grados.



Imagen 31

### 4.2.1.3 CONSTRUCCIÓN

#### 4.2.1.3.1. RETÍCULA

La construcción de la identidad visual fue trabajada para que se pueda percibir equilibradamente, dando a conocer como centro principal del nombre del identificador.

Es importante exponer, como se muestra el logotipo sobre una retícula, la distribución de los elementos y principales caracteres son sus puntajes entre sí. Se debe tener en cuenta estos importantes detalles ya que ayudarán para el funcionamiento del logotipo, para cualquier alteración o ajuste que se le realice podría dar un desequilibrio a la composición y legibilidad del mismo.



#### 4.2.1.4. CÓDIGO TIPOGRÁFICO

Como código tipográfico solo se maneja la tipografía gestual llamada "Natura Beauty Personal Use", aquí se representa en sus puntajes en caja alta y baja, originaria para los usos de aplicativos futuros de la identidad.

A B C D E F G H I  
J K L M N Ñ O P Q R  
S T U V W X Y Z  
a b c d e f g h i  
j k l m n ñ o p q r  
s t u v w x y z

Imagen 32



**PANTONE**  
Black 6 C

**PANTONE**  
White 000 C

*Imagen 33*

#### 4.2.1.5. CÓDIGO CROMÁTICO

El color escogido para la identidad solo será en negro y en blanco (positivo y negativo) ya que están relacionados con el tema patrimonial.

El identificador solo deberá de usarse en estos colores pautados, en negro para fondos blancos y la versión blanca sobre fondos con color o fotográficos. Predominante la versión en blanco.



*Imagen 34*

#### 4.2.1.5.1. CÓDIGO CROMÁTICO / ÚNICA VARIANTE

Cabe mencionar que esta variante gráfica se puede utilizar solo sobre fondo blanco o beige. Para el perfecto uso indicaremos a continuación ejemplos para el correcto entendimiento.



Imagen 35



#### 4.2.1.6. REDUCCIONES

Como se puede mostrar, las reducciones mínimas que se pueden realizar al identificador en sus variantes, permitirán con eficacia optimizar su legibilidad en los soportes que exijan un máximo de reducción de la marca.

Soportes Impresos



Soportes Digitales



Imagen 36



Imagen 37

#### 4.2.1.7. ZONA RESTRICTIVA

El área de restricción del identificador se ha pautado para que los elementos en composición dentro del mismo no perjudiquen la legibilidad, por ende se usó la letra "A" que conforma parte del logotipo para delimitar su espacio, mismo que debe ser respetado para evitar que la composición no sea afectada por algún elemento que la rodee. Dando a conocer mencionada información para que su legibilidad sea eficaz al momento de aplicarse.

### 4.2.1.8. PROHIBICIONES



Imagen 38

1. No utilizar cromática de fondo no estipulada por el código cromático



Imagen 39

2. No estirar el logotipo de forma horizontal.



Imagen 40

3. No estirar el logotipo de forma vertical.



Imagen 41

4. No utilizar cromática del identificador no estipulada por el código cromático.



Imagen 42

5. No agrandar ningún elemento del logotipo por deformación.



Imagen 43

6. No encoger el logotipo a puntajes mínimos ya que habrá pérdida de legibilidad.

### 4.2.1.9. GRÁFICA DE APOYO

Para la creación de la gráfica de apoyo, se realizó una investigación minuciosa con los analistas del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, donde se determinó crear un sistema pictográfico con los bienes más populares de la provincia de Manabi.

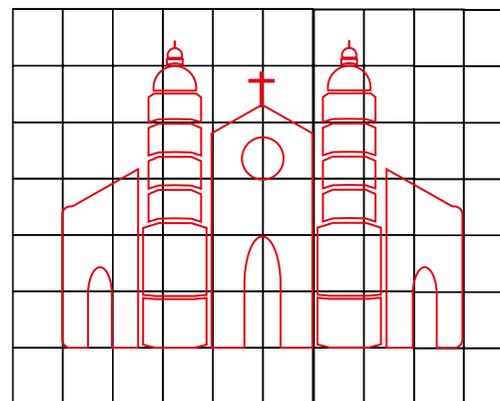
Mencionada grafica servirá para ser utilizada en aplicativos, material didáctico (juego de mesa), y como fuente de promoción para el mismo.

#### IGLESIA JESÚS DEL BUEN PASTOR



*Imagen 44*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



PICTOGRAMA



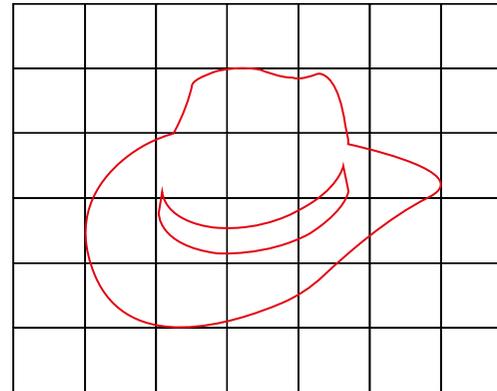
### 4.2.1.9 GRÁFICA DE APOYO

#### SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA

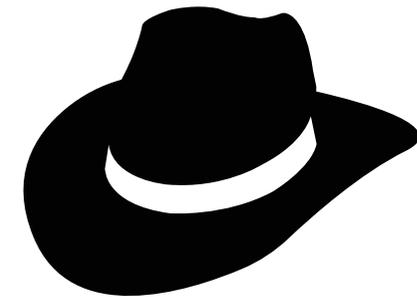


*Imagen 45*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



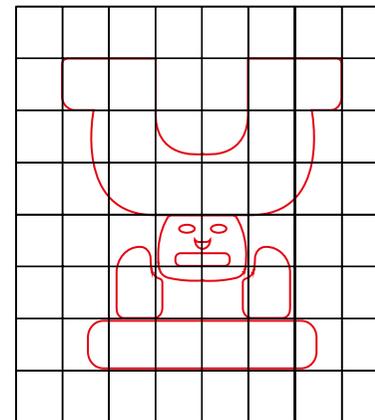
PICTOGRAMA

#### SILLA MANTEÑA

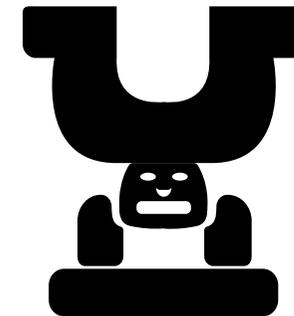


*Imagen 46*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



PICTOGRAMA

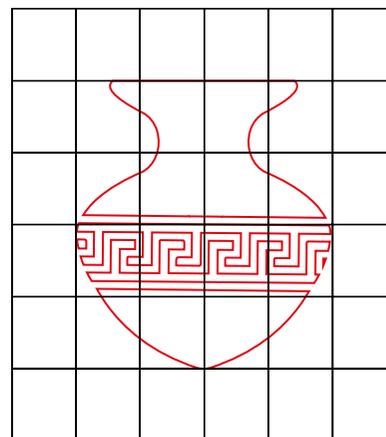
### 4.2.1.9 GRÁFICA DE APOYO

#### VASIJA DE BARRO (CULTURA MANTEÑA)



*Imagen 47*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



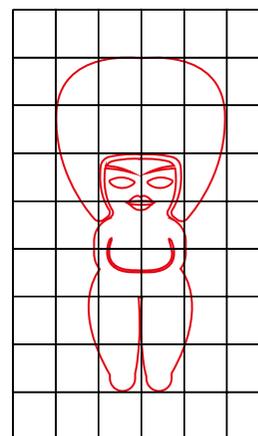
PICTOGRAMA

#### VENUS DE VALDIVIA



*Imagen 48*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA

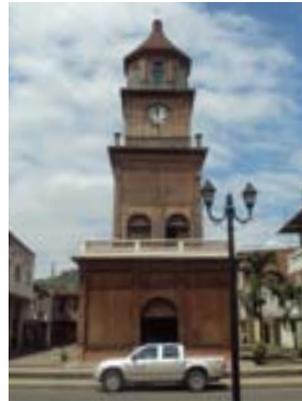


PICTOGRAMA



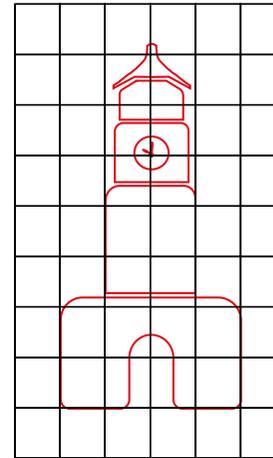
### 4.2.1.9 GRÁFICA DE APOYO

#### TORRE DEL RELOJ (CALCETA)

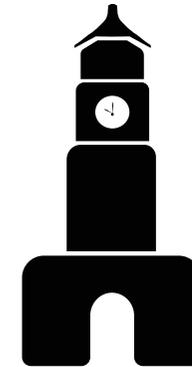


*Imagen 49*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



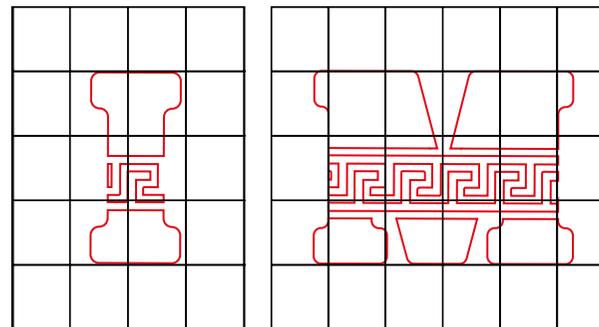
PICTOGRAMA

#### INICIALES DE PATRIMONIO INMATERIAL (I) Y MATERIAL (M)

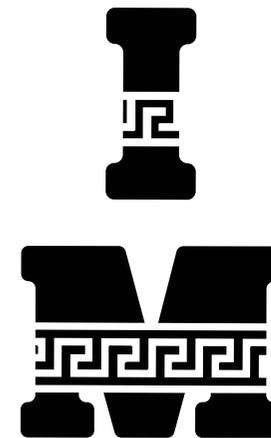


*Imagen 50*

FOTOGRAFÍA REFERENCIAL



CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA



PICTOGRAMA



#### 4.2.1.10. CONSTRUCCIÓN SOBRE RETÍCULA

El sistema pictográfico que se trabajó, será utilizado para crear un collage que servirá como soporte y gráfica de apoyo para el material didáctico.

Se utilizará esta misma textura en 2 versiones de colores, en café y en blanco



**PANTONE**  
White 000 C

*Imagen 51*



**PANTONE**  
4625C

largo



#### 4.2.1.11. APLICACIONES DE LA IDENTIDAD



Imagen 52

#### **CAMISETA CAFE**

Tipo: Algodón

Tallas: S,M

Material: Vinil Textil

Color: Blanco

Impresión: Plotter de Corte

#### **PANTONE**

White 000 C



*Imagen 53*

## **APLICACIONES DE LA IDENTIDAD**

### **CAMISETA CAFE**

Tipo: Algodón

Tallas: S,M

Material: Vinil Textil

Color: Blanco

Impresión: Plotter de Corte



#### 4.2.1.11. APLICACIONES DE LA IDENTIDAD



#### **CAMISETA BLANCA**

Tipo: Algodón

Tallas: S,M

Material: Vinil Textil

Color: Cafe

Impresión: Plotter de Corte



**PANTONE  
4625C**

largo

*Imagen 54*



*Imagen 55*

## **APLICACIONES DE LA IDENTIDAD**

### **CAMISETA BLANCA**

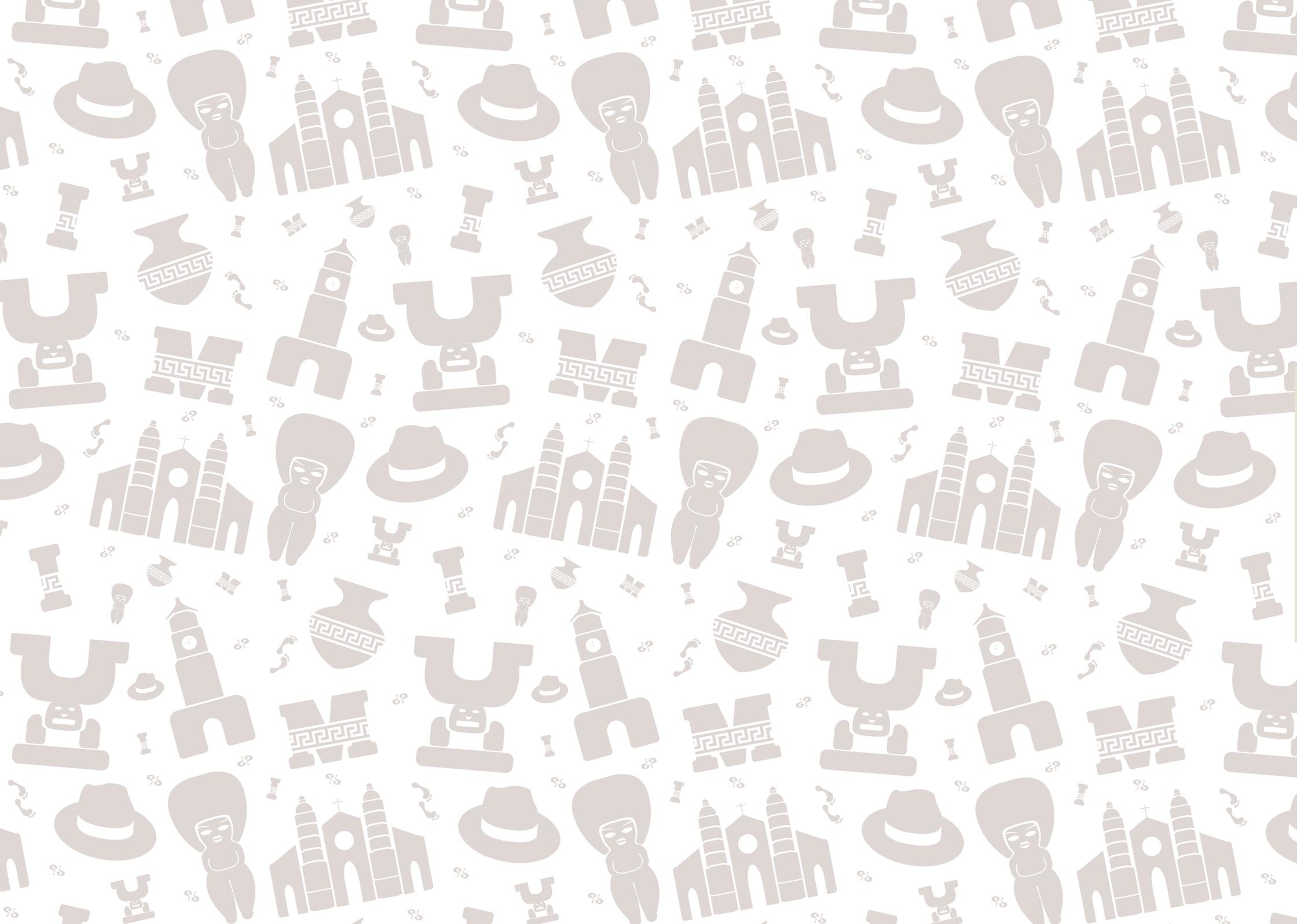
Tipo: Algodón

Tallas: S,M

Material: Vinil Textil

Color: Cafe

Impresión: Plotter de Corte



## **4.3 MATERIAL DIDÁCTICO**

### 4.3.1. DEFINICIONES ESTRATÉGICAS

#### 4.3.1.1. TIPOLOGÍA DEL MATERIAL DIDÁCTICO

La clasificación de los materiales didácticos según en el libro "Hacia una didáctica general dinámica" por Imideo Nérici, a cualquier disciplina es la siguiente:

##### 4.3.1.1.1. MATERIAL PERMANENTE DE TRABAJO

Tales como el tablero y los elementos para escribir en él, video-proyectores, cuadernos, reglas, compases, computadores personales.

##### 4.3.1.1.2. MATERIAL INFORMATIVO

Mapas, libros, diccionarios, enciclopedias, revistas, periódicos, etc.

##### 4.3.1.1.3. MATERIAL ILUSTRATIVO AUDIOVISUAL

Posters, videos, discos, etc.

##### 4.3.1.1.4. MATERIAL EXPERIMENTAL

Aparatos y materiales variados, que se presten para la realización de pruebas o experimentos que deriven en aprendizajes.

##### 4.3.1.1.5. MATERIAL TECNOLÓGICO

Menciona Nérici, (1969) que el material tecnológico: Corresponden a todos los programas informáticos (CD

u on-line) educativos: videojuegos, lenguajes de autor, actividades de aprendizaje, presentaciones multimedia y todos los medios electrónicos que son utilizados para la creación de materiales didácticos. Las herramientas o materiales permiten al docente la creación de diccionarios digitales, biografías interactivas, es decir, la creación de contenidos e información complementaria al material didáctico. (pp. 282-284).

El diseño del material didáctico que se propone en este proyecto se designa en la categoría de material experimental, ya que se utilizarán conocimientos profesionales del diseño gráfico para elaborar una mesa de juego innovadora, que permitirá dar a conocer las riquezas patrimoniales activas de la provincia de Manabi a niños y niñas de 8 a 11 años de edad, cuya función es otorgarles conocimientos natales sobre patrimonio cultural.

### 4.3.1.2 COMPONENTES

#### 4.3.1.2.1 ESTUDIO DE MATERIALES

##### 4.3.1.2.1.1. ENVASE Y TABLERO

Material	Ventajas	Limitantes	Costos	Cantidad	Costo Total
Vinil adhesivo laminado mate	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Alta durabilidad y larga vida util</li> <li>* Resistente al agua</li> <li>* Facil de manipular</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Se daña a la exposición constante con el sol</li> <li>* Difícil de deteriorarse</li> </ul>	1 metro cuadrado (100 x 100) \$9.00	2	\$18,00
Carton couche	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resistente y solido</li> <li>* Es libiano</li> <li>* Facil manejo y eliminación tres su uso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Poca resistencia a la humedad</li> <li>* Sensible al medio ambiente si no esta recubierto</li> </ul>	Unidad \$1,75	4	\$7,00
MDF	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Económico</li> <li>* Facil de trabajar con plotter de quemado</li> <li>* Facil de pintar y barnizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Grososres establecidos</li> <li>* No es resistente a la humedad</li> </ul>	\$22,00 la plancha	1	\$22,00

TABLA 7 - ESTUDIO DE MATERIALES DE ENVASE Y TABLERO DE MESA

### 4.3.1.2 COMPONENTES

#### 4.3.1.2.1 ESTUDIO DE MATERIALES

##### 4.3.1.2.1.2. FICHAS DEL JUEGO (8 PEONES, 2 DADOS)

Material	Ventajas	Limitantes	Costos	Cantidad	Costo Total
MDF	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Económico</li> <li>* Facil de trabajar con plotter de quemado</li> <li>* Facil de pintar y barnizar</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Grosos establecidos</li> <li>* No es resistente a la humedad</li> </ul>	\$22,00 la plancha	1	\$22,00
Tagua	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resistente y solido</li> <li>* Es libiano</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Sensible al medio ambiente si no esta recubierto</li> <li>* Tallado no exacto</li> </ul>	\$25.00 8 fichas	1	\$25.00

TABLA 8 - ESTUDIO DE MATERIALES DE FICHAS DEL JUEGO

### 4.3.1.2 COMPONENTES

#### 4.3.1.2.1 ESTUDIO DE MATERIALES

##### 4.3.1.2.1.3. TARJETAS

Material	Ventajas	Limitantes	Costos	Cantidad	Costo Total
Carton couche	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Resistente y solido</li> <li>* Es libiano</li> <li>* Facil manejo y eliminación tras su uso</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Poca resistencia a la humedad</li> <li>* Sensible al medio ambiente si no esta recubierto</li> </ul>	Unidad \$1,75	10	\$17,50
Cartulina duplex blanca doble lado (reflexiva)	<ul style="list-style-type: none"> <li>* Facil de utilizar</li> <li>* No contamina al medio ambiente</li> <li>* Facil de conseguir</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>* No soporta humedad</li> <li>* Duración a poco plazo</li> </ul>	Unidad (100 x 100) \$1,00	10	\$10,00

*TABLA 9 - ESTUDIO DE MATERIALES TARJETAS*



El estudio de materiales rebeló que el material más adecuado para la fabricación del juego de mesa, es en vinil adhesivo laminado mate con cartón couché. Ideal por su resistencia, ya que estará recubierta por un laminado que es resistente al agua y que protegerá el vinil y el cartón, misma que le dará esa resistencia y calidad en el acabado de la mesa de juego didáctica.

El cartón couché revestida con el vinil adhesivo, esta posee la ventaja de ser ligera en su totalidad, tomando en cuenta que es un factor importante que el material didáctico será manipulado por niños, ya que estos no pueden levantar objetos pesados. Como estará revestido por una lámina mate lisa, cumplirá la función de ser resistente a golpes y humedad, lo que beneficiará de mucho al tiempo de vida del producto.

La madera MDF de 0,5 mm color natural, será utilizada para la creación de fichas, y los dados serán hechos con técnica de gravado en bajo relieve al quemado, estos tendrán medidas estándares para que sean fácil de manipular por los públicos objetivos.

La cartulina Dúplex Blanca doble cara, a pesar de que no es resistente a la humedad estará revestida por una lámina lisa para protegerla de la manipulación con las manos, esta será el soporte impreso de las riquezas patrimoniales activas como fuente de información otorgada por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural.

### 4.3.1.2.2 ESTUDIO MORFOLÓGICO

“El juego, es sin duda, el método por excelencia para estimular el desarrollo y la formación de la infancia, es decir en la construcción de sus conocimientos, habilidades, destrezas, actitudes y valores humanos”. (Valverde, 2003, p.3). Para el crecimiento y la formación del niño es dispensable utilizar materiales que se ajusten a su edad, entorno y tipo de vida ya que “en el periodo de la infancia el juego es la actividad fundamental, por medio de esta los niños disfrutan, se desarrollan y aprenden”. (Valverde, 2003, p.5).

En el libro “Aprendo Haciendo”, la autora Roxana Valverde (2003) menciona que existen 3 áreas dispensables para el desarrollo de un juego didáctico en niños que son:

#### ÁREA COGNITIVA LINGÜÍSTICA

El juego es la exploración y descubrimientos por medio del cual el niño logra construir estructuras mentales y así elaborar conceptos, desarrollar la creatividad para ser aplicados en la resolución de problemas y adquirir el lenguaje comprensivo y expresivo.

#### ÁREA PSICOMOTRIZ

El niño por medio del juego desarrolla en su cuerpo movimiento finos y gruesos, coordinación visomotoras, equilibrio, libera energía, tensiones, ejerce actividad experimental y experimenta relajamiento.

#### ÁREA SOCIOEMOCIONAL

Por medio del juego la infancia aplica su mundo social, adquiere la cultura de la sociedad, aprende a relacionarse con el ambiente social y natural, descubre sentimientos, normas de cortesía, hábitos, actitudes y valores. Al jugar el niño libera las tensiones que ejerce el ambiente y satisface sus necesidades y deseos. (pp.5-6)

Esta información está relacionada con la entrevista que se le realizó al Psicólogo Glen Casillo que mencionaba la importación de cómo debería de impactar el diseño del material didáctico desde el subconsciente, y estas tres áreas.

Como conclusión, los aspectos morfológicos del material didáctico a desarrollar, serán con objetivos patrimoniales tales como su composición, figuración, forma y elementos gráficos informativos que narren sobre las principales riquezas patrimoniales de la provincia de Manabí.

Se plantea una organización y distribución con su diseño al abrirse de manera de una carta sellada, dentro de ella estará el recorrido del juego: tarjetas, fichas y demás elementos cognitivos que representan los bienes patrimoniales activos en la actualidad.



#### **4.3.1.2.3 REGULACIONES ANTROPOMÉTRICAS**

En un estudio antropométrico publicado por la Universidad de Guadalajara (2017), muestra las dimensiones y medida físicas en los niños y niñas de toda Latinoamérica. A partir de este estudio se tomó de referencia la altura máxima alcanzada (con el brazo estirado hacia al frente) y la altura del piso hacia los hombros de los niños de edades de 8 a 11 años de edad. Con esto se determina que la longitud estándar de los brazos de los niños de 8 años es de 38 cm de largo, mientras que los de 11 años poseen una medida de 42 cm de largo.

Mencionado estudio permitirá en poder definir una medida ergonómica para el diseño del juego didáctico. Se propone en colocar medidas de 40 cm de ancho y 64 cm de largo al tablero didáctico, ya que permitirá la adecuada manipulación y uso al ejecutarlo.



### **4.3.2 DISCURSO DE IDENTIDAD**

El concepto gráfico del material didáctico y su identificador deben de partir del concepto patrimonial e infantil y atrayente para estos públicos.

#### **ATRIBUTOS GENERALES**

Divertido  
Cultural  
Didáctico

#### **ATRIBUTOS ESPECÍFICOS**

Histórico  
Infantil

#### **ATRIBUTOS A COMUNICAR**

Patrimonial  
Infantil  
Aprendizaje

#### **4.3.3.2 RASGOS DE ESTILO**

Infantil: Pretende identificar a los públicos a través del estilo gráfico, forma y color.

Patrimonial: Hace énfasis al reconocimiento de las riquezas patrimoniales principales de la provincia de Manabí dentro del producto, mediante el cual facilitará al desarrollo intelectual sobre temas culturales.

### 4.3.3 PREMISAS CONCEPTUALES

**P1**  
**A1**

Realizar un tablero de mesa compuesto con característica infantil.

Se debe representar la mesa de juego con un recorrido unitario y un punto de cierre que será la llegada.

**P2**  
**A1**

Realizar un tablero de mesa compuesto con características patrimonial e infantil.

Se debe representar la mesa de juego con la unión de dos figuras pre-colombinas de la cultura tolita y su forma será abstracta.

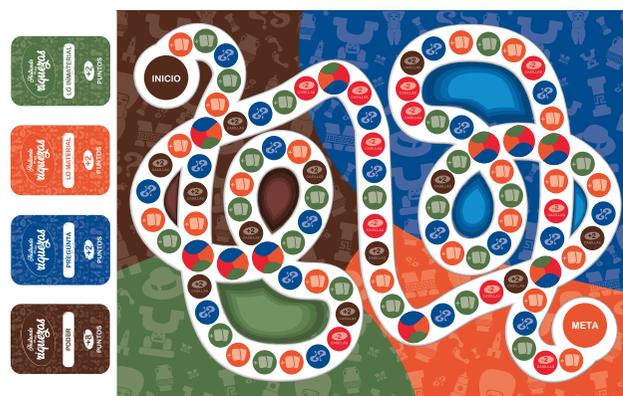


Imagen 56

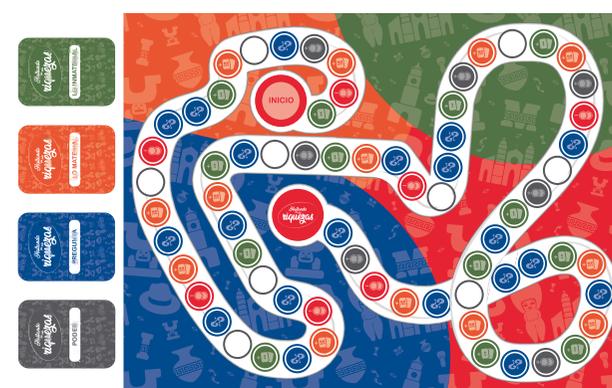


Imagen 57

### 4.3.3 PREMISAS CONCEPTUALES

**A2**

Se debe representar la mesa de juego en su recorrido, una figura que represente a la cultura Manteño Huancavilca, misma que identifique a niños.

#### VARIANTE 1



Imagen 58

#### VARIANTE 2



Imagen 59



*Imagen 60*

#### **4.3.4 CONCEPTO ÓPTIMO**

Se decide trabajar sobre la alternativa 2, premisa 2, variante 2, ya que refleja en su totalidad el tema patrimonial y a la vez lo infantil, misma que ayudará a informar sobre las riquezas patrimoniales activas de la provincia de Manabí.

Cabe recalcar que la figura fue sugerida por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4, ya que a base de investigaciones realizadas por el mismo, dieron hincapié y sugirieron que esta figura debería ser el recorrido del juego de mesa.





# CAPÍTULO 5

## DESARROLLO



EDAD  
8+



Hallando  
en mis  
*riquezas*

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO



# **5.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO**



Miquenas  
en mal  
de memoria

?LISTOS?

!ALTO!



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1. TABLERO DE MESA

A continuación presentamos el formato estándar de acuerdo al estudio morfológico que se realizó para estos públicos de 8 a 11 años de edad

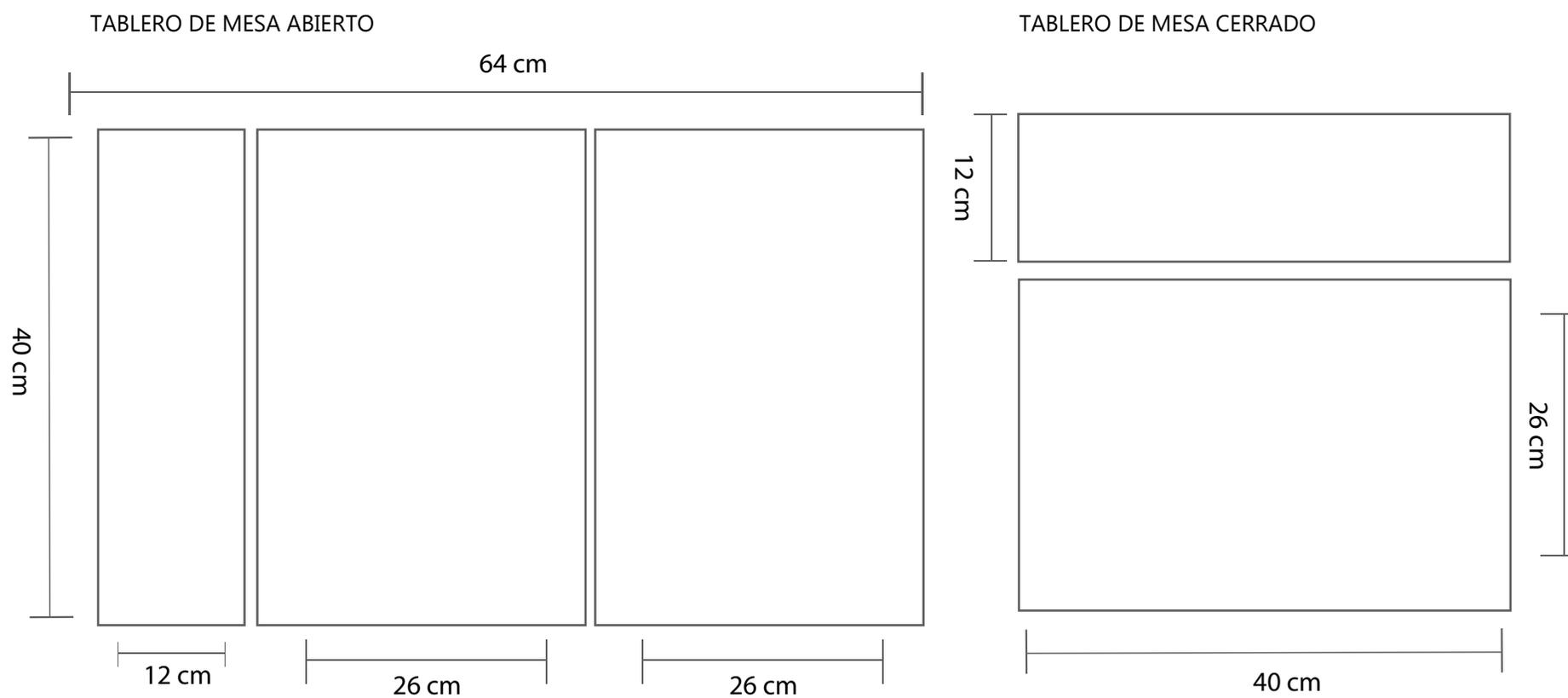
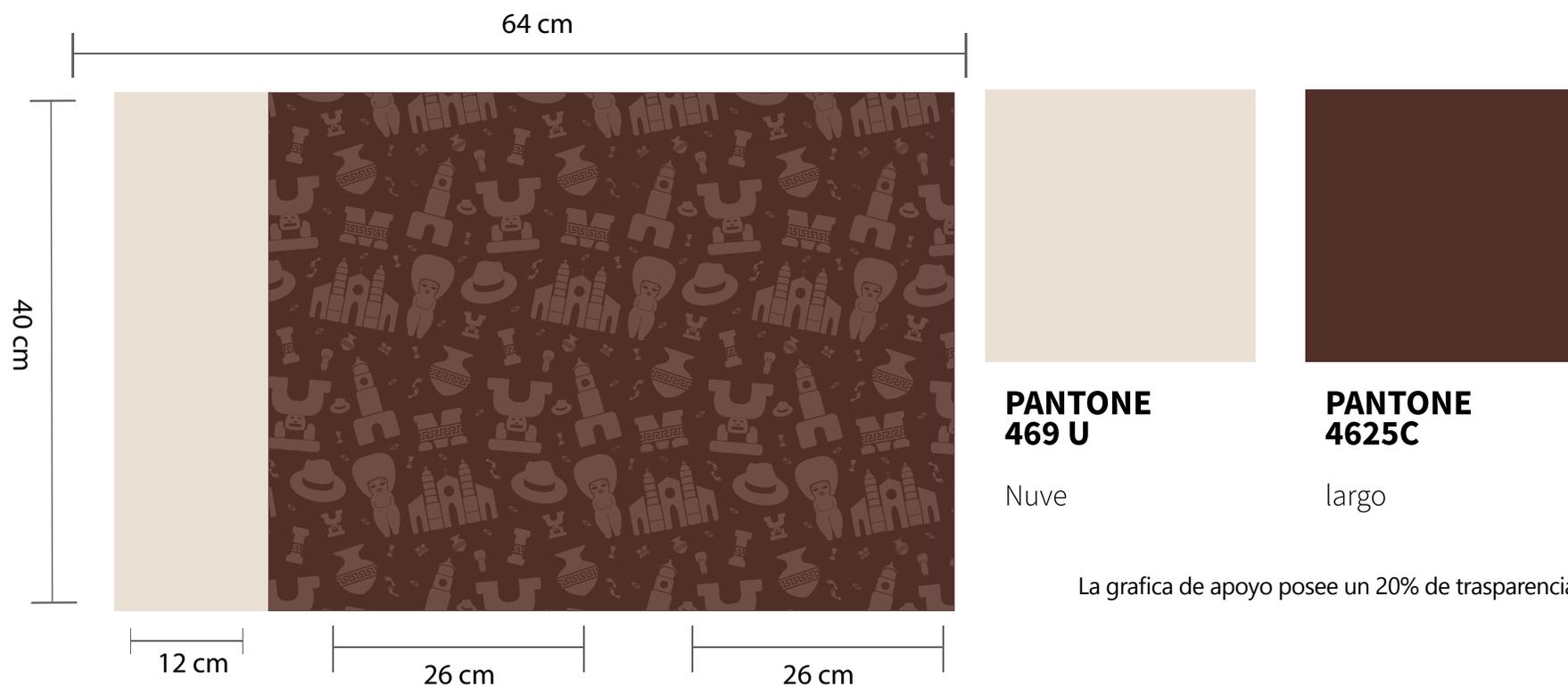


Imagen 61

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1. TABLERO DE MESA

Una vez establecido las medidas del tablero del juego de mesa, se procedió en colocar los colores en pantone y la gráfica de apoyo que se planteó en el capítulo cuatro de los puntos del identificador.



La grafica de apoyo posee un 20% de transparencia

Imagen 62

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1. TABLERO DE MESA

Una vez establecido las medidas del tablero del juego de mesa, se procedió en colocar los colores en pantone y la gráfica de apoyo que se planteó en el capítulo cuatro de los puntos del identificador.

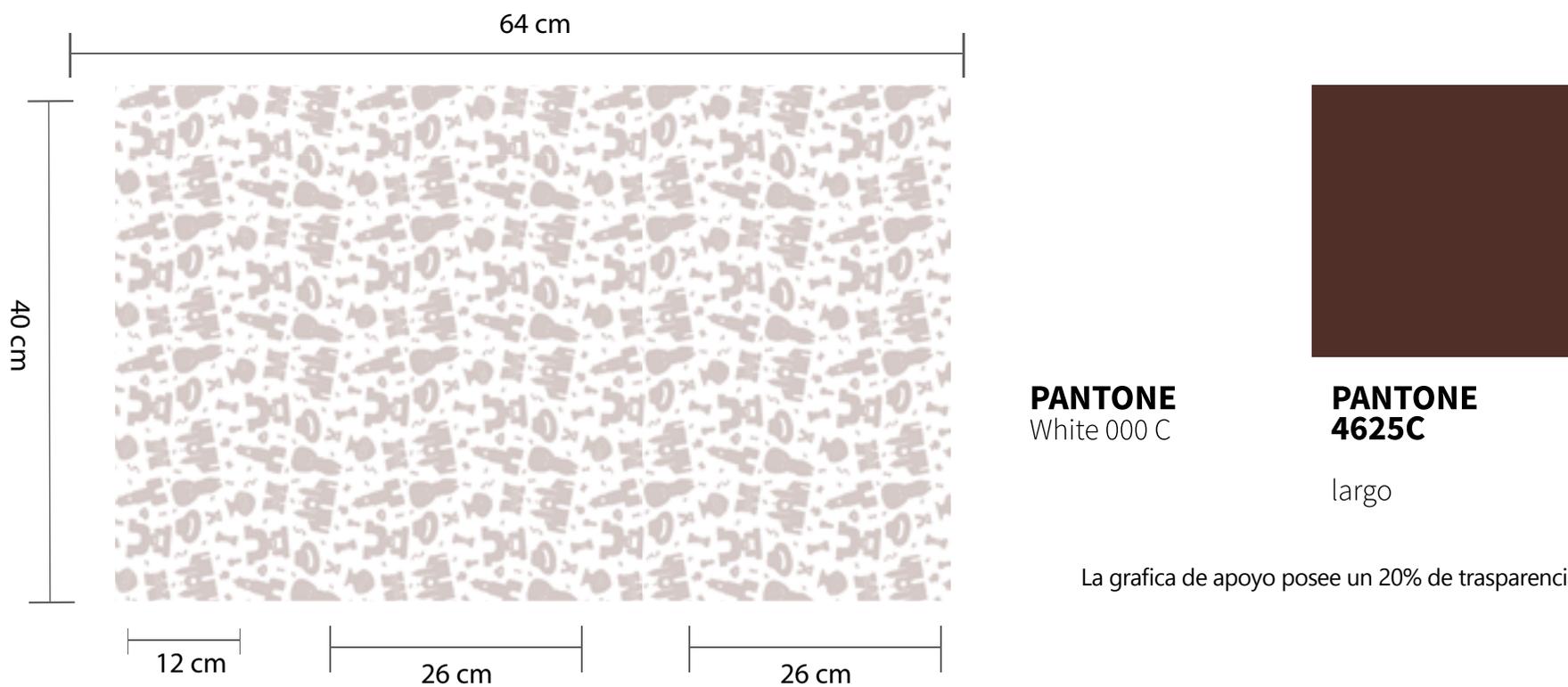


Imagen 63



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1. CONCEPTO

Para el diseño del recorrido del juego se implementó una figura de la cultura Manteña Huancavilca, característica de la provincia de Manabí, está representada con dos figuras humanoides tomadas de las manos y viéndose una a la otra.



*Imagen 64*

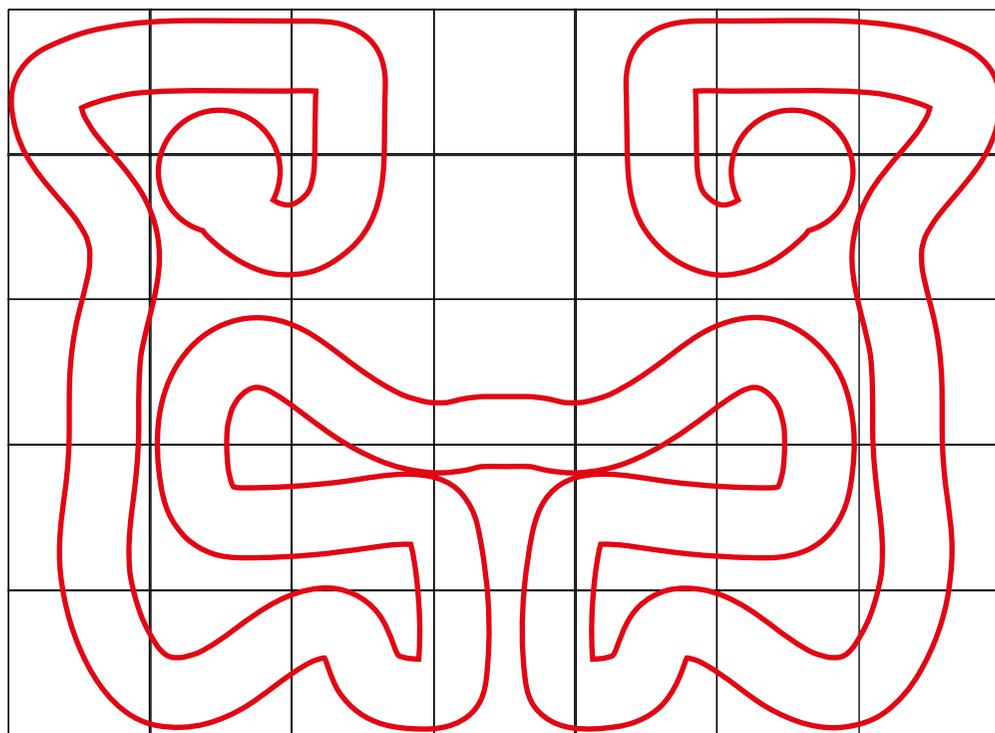


Imagen 65

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.2. CONTRUCCIÓN DEL RECORRIDO

Una vez definido el concepto del recorrido del juego de mesa, se procedió en trazar la figura y subexponerla sobre una retícula para su construcción, misma que servirá como recorrido.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.2. CONTRUCCIÓN DEL RECORRIDO

Para la construcción del tablero de mesa se usó una figura histórica pre colombina de la cultura Manteña Huancavilca originaria de la provincia de Manabi, las medidas correspondientes al recorrido dentro del tablero son de 52 cm de ancho y 40 cm de alto.

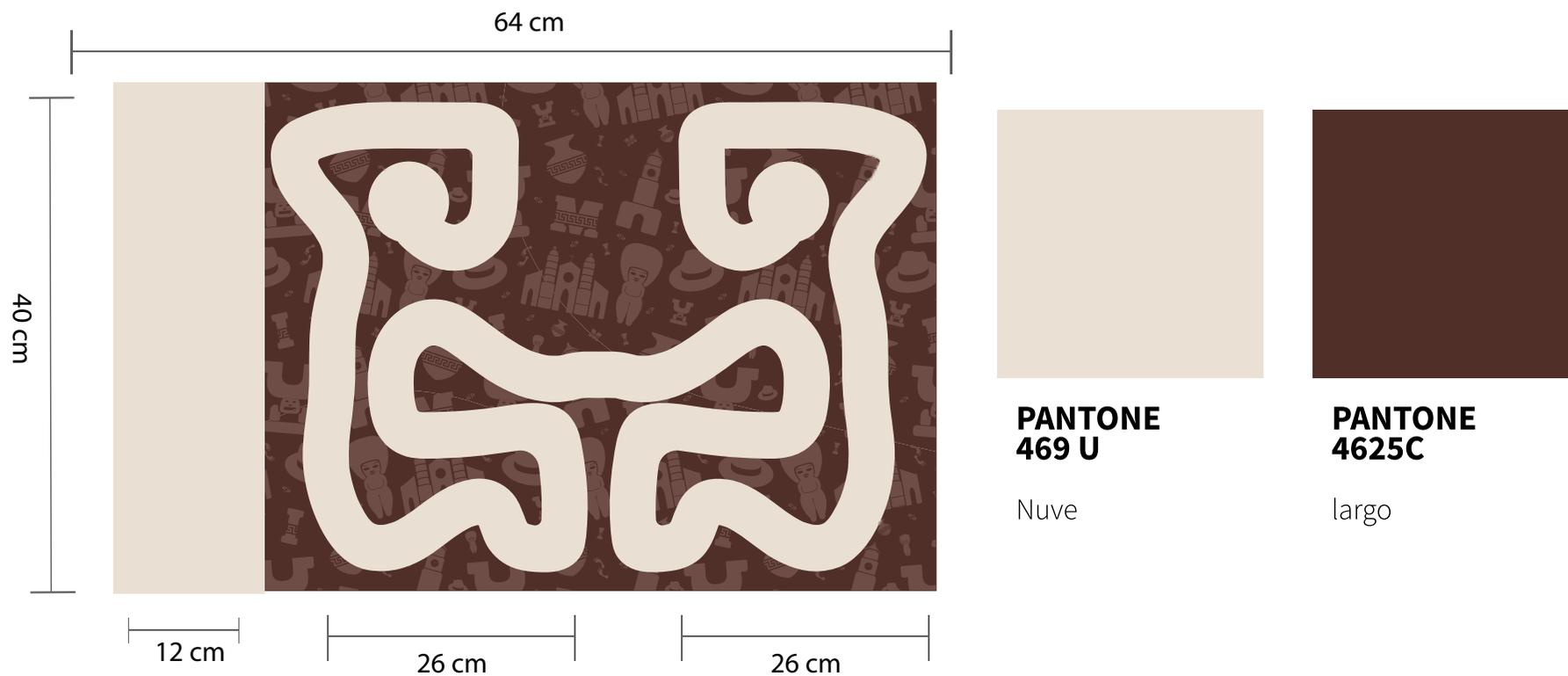
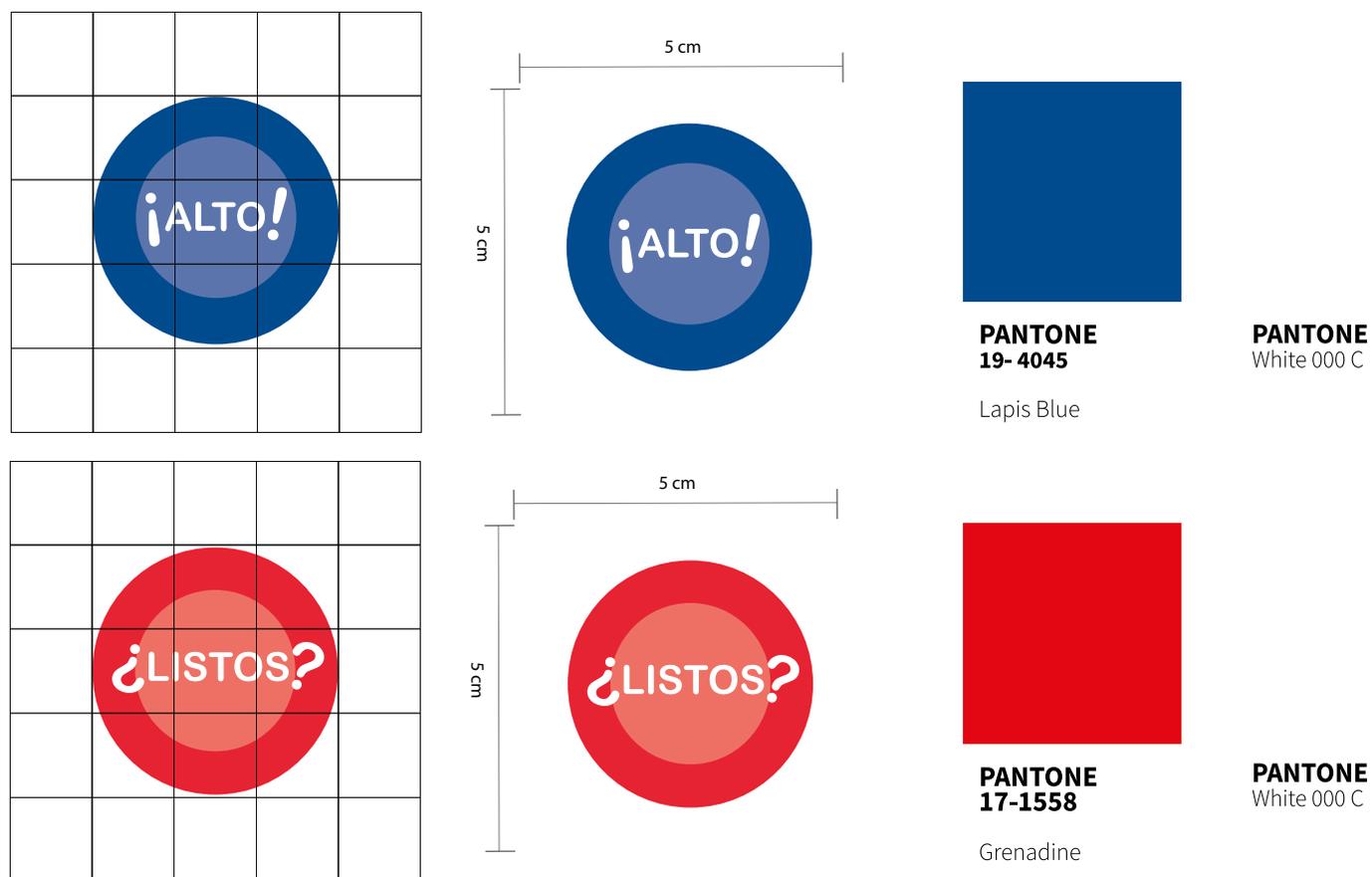


Imagen 66

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

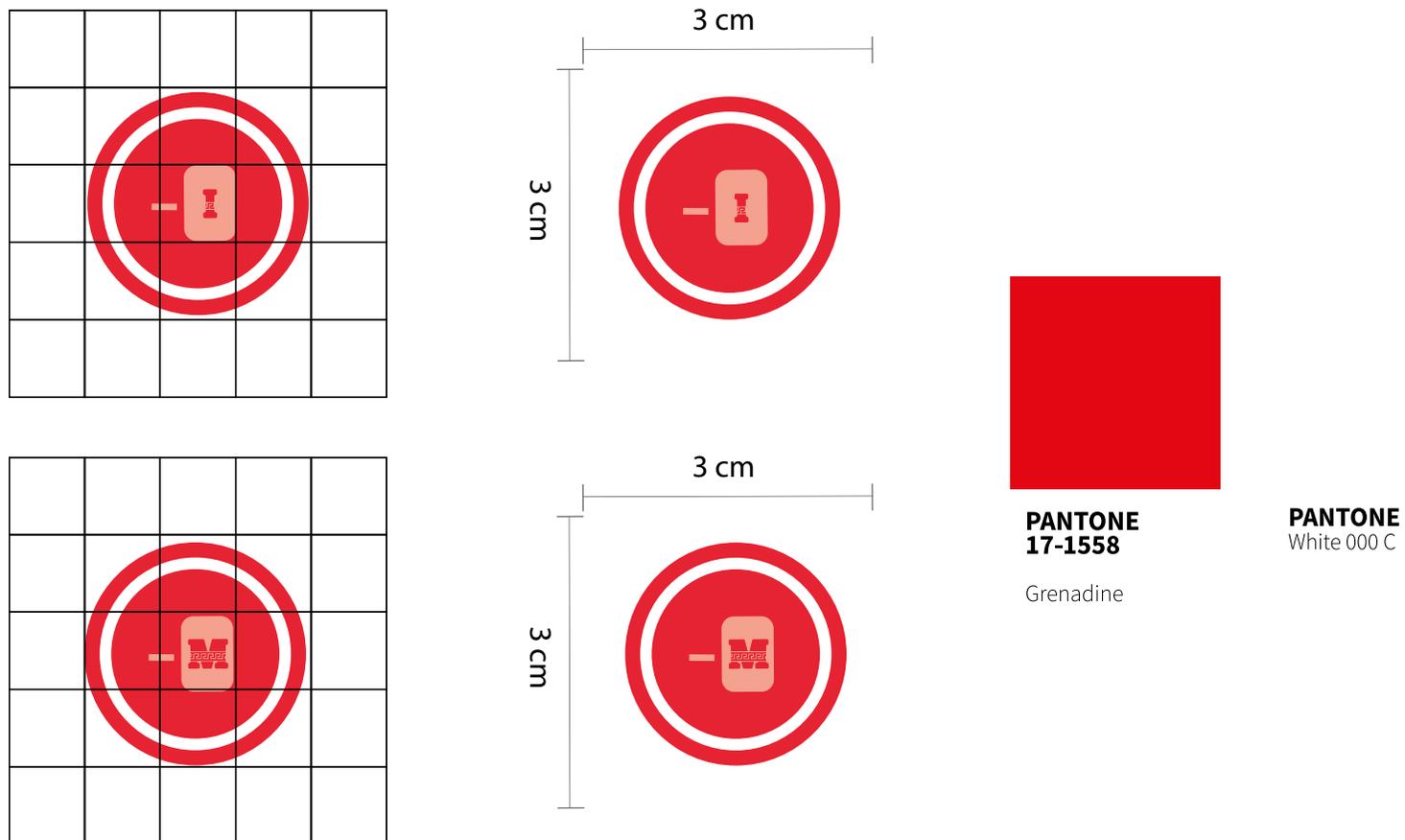
Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representaran los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

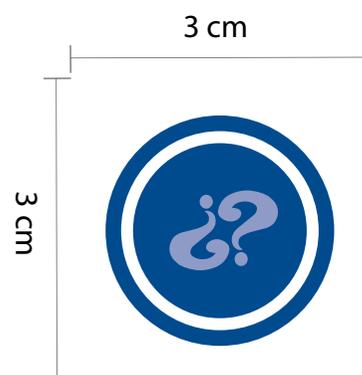
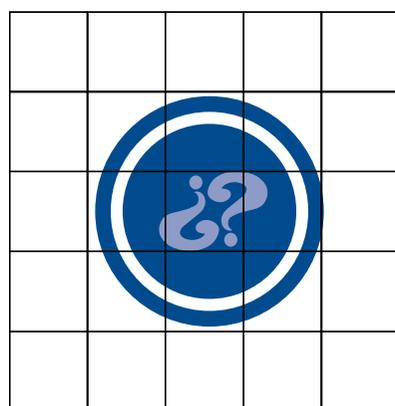
Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representarían los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

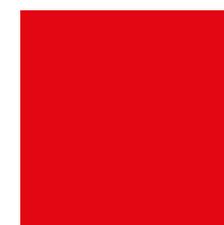
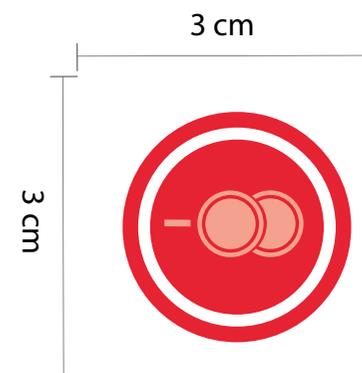
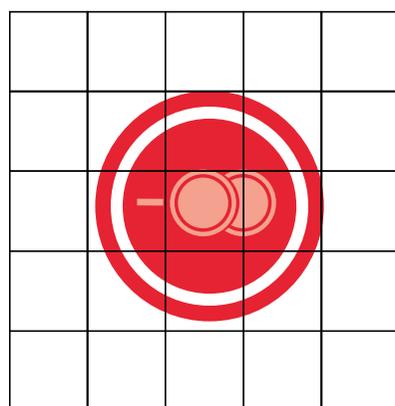
Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representaran los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



**PANTONE**  
**19-4045**

Lapis Blue

**PANTONE**  
White 000 C



**PANTONE**  
**17-1558**

Grenadine

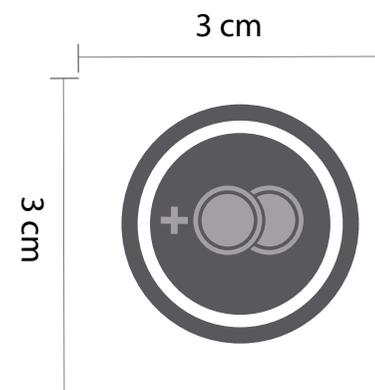
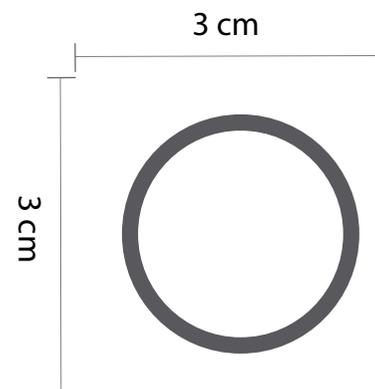
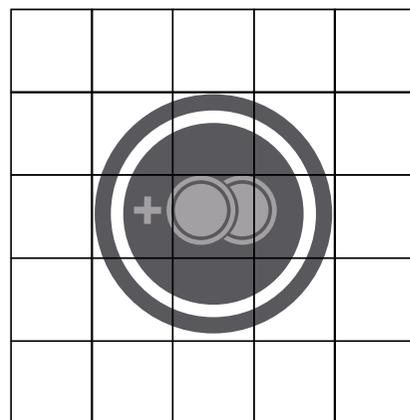
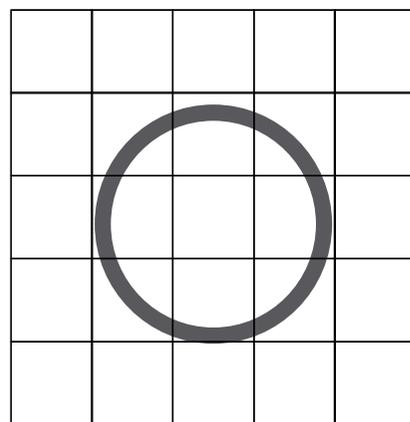
**PANTONE**  
White 000 C



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representaran los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



**PANTONE**  
19 - 3917

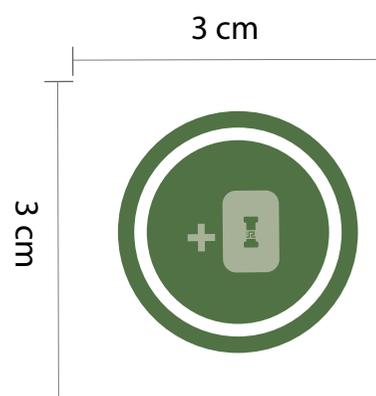
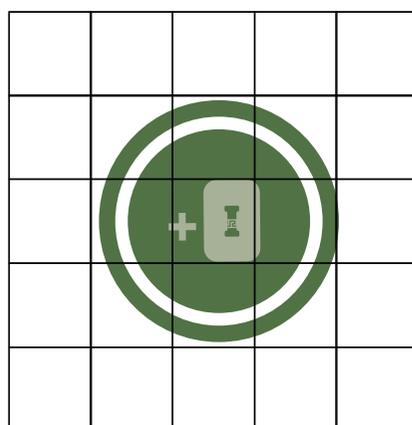
Blackened Pearl

**PANTONE**  
White 000 C

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

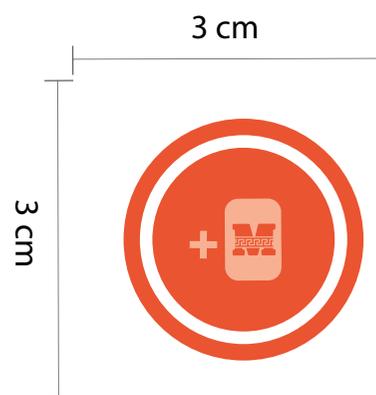
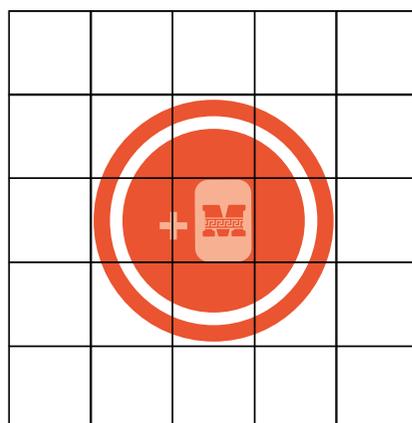
Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representaran los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



**PANTONE**  
**18 - 0107**

Kale

**PANTONE**  
White 000 C



**PANTONE**  
**17 - 1462**

Flame

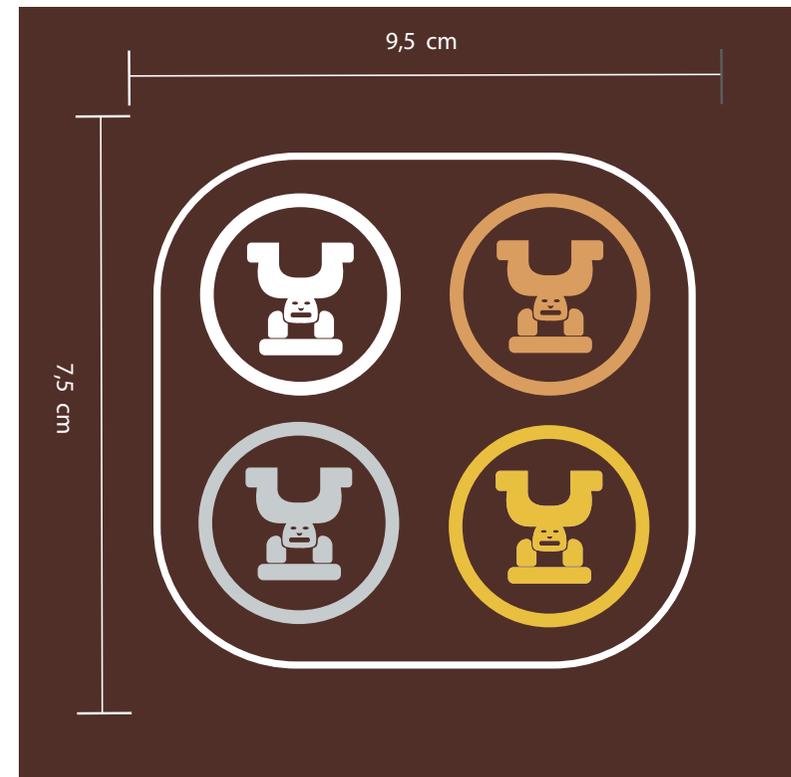
**PANTONE**  
White 000 C



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

Para la construcción de las casillas y el proceso creativo de las mismas, se utilizó una retícula para crear un sistema de símbolos que representaran los desafíos, preguntas, y otros elementos dentro del juego.



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.1.3. CONSTRUCCION DE CASILLAS DEL RECORRIDO

El logotipo con el nombre de “Hallando en mis riquezas”, se ubicará de color blanco con una medida de 12 cm de ancho y 7,5 cm de alto en la parte hueca central, donde se cruzan las manos por la parte superior y debajo de las casillas de las sillas patrimoniales.



### 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO



### 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

Para la construcción del tablero de mesa se realizó una subdivisión de 3 partes, las dos primeras corresponden a las medidas de 26 x 40 cm, mismas que servirán para la trayectoria del juego. La parte lateral restante con medidas de 12x40 cm servirá para colocar las tarjetas correspondientes al material didáctico.



### 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO



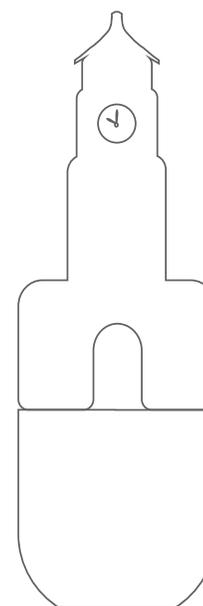
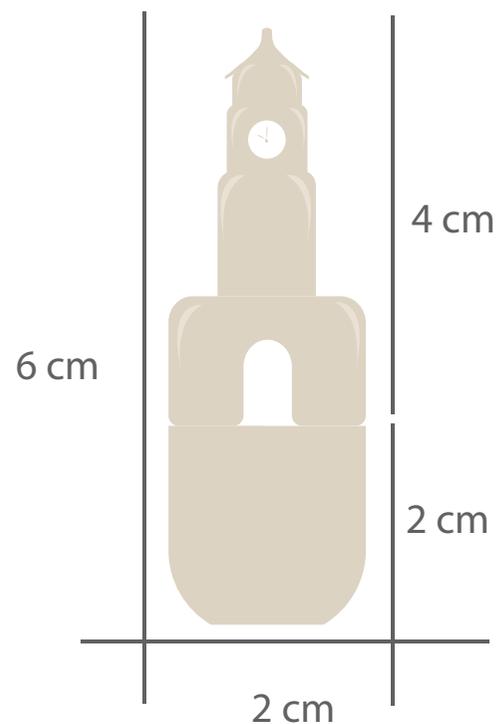
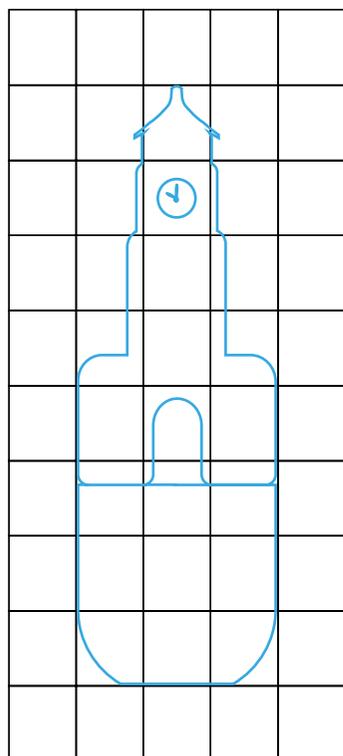




## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2. FICHAS DE JUEGO

Esta ficha denominada como la Torre del Reloj, está inspirada es su diseño a un patrimonio material inmueble originario de cantón Bolívar – Calceta

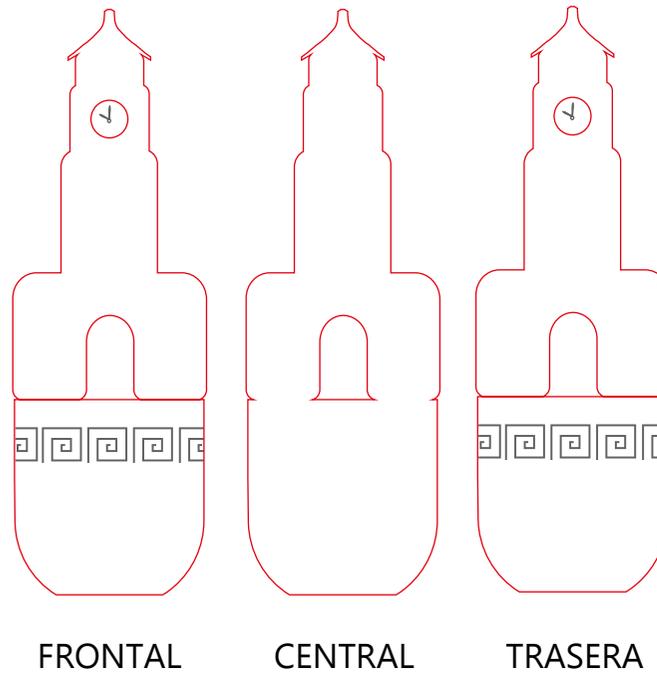


#### FICHA TORRE DEL RELOJ

Tipo: MADERA  
 Medida: 6 cm Alto x 2 cm de ancho  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### CONSTRUCCIÓN



#### FICHA TORRE DEL RELOJ

Tipo: MADERA  
 Medida: 6 cm Alto  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

Ajuste realizado para la realización del corte, lo de color rojo será quemado directo, y lo de color gris solo será grabado.

CAPÍTULO 5 / DESARROLLO

## DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

FICHA FINAL

### FICHA TORRE DEL RELOJ

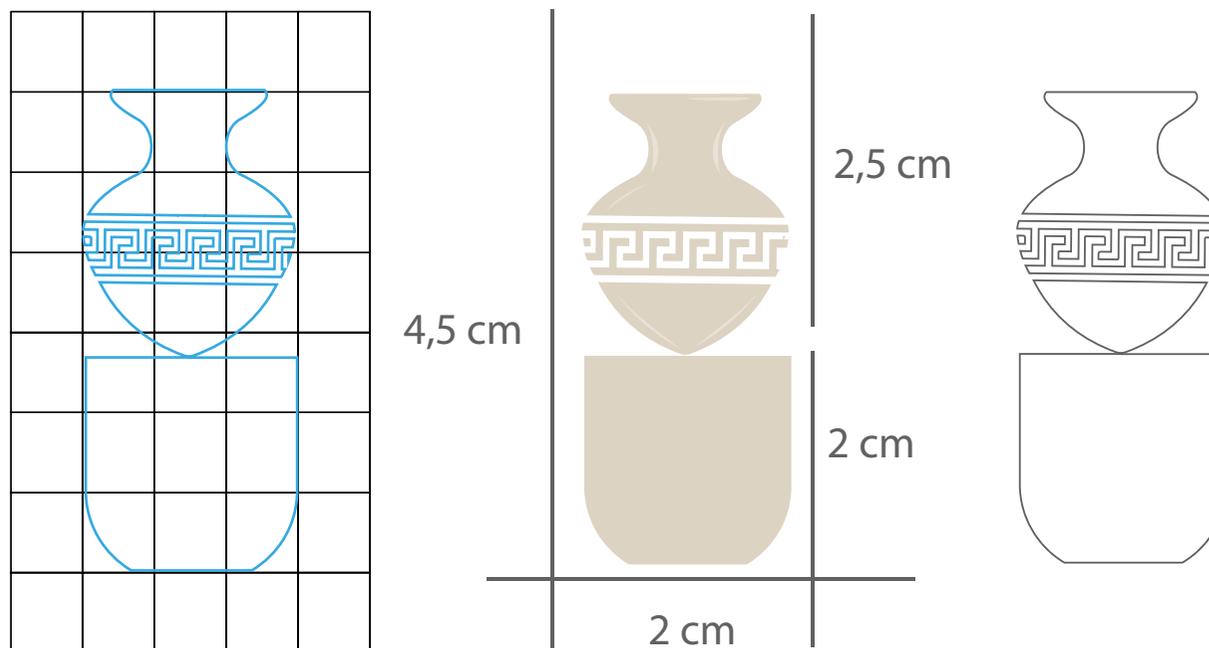
Tipo: MADERA  
Medida: 6 cm Alto x 2 cm de  
ancho  
Material: MDF  
Color: Natural  
Impresión: Plotter de Laser  
Tratamiento: Laca Brillante



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.2. VASIJA DE BARRO

Esta ficha denominada como Vasija de Barro, está inspirada en su diseño en la Cultura Manteña originario de la provincia de Manabí.

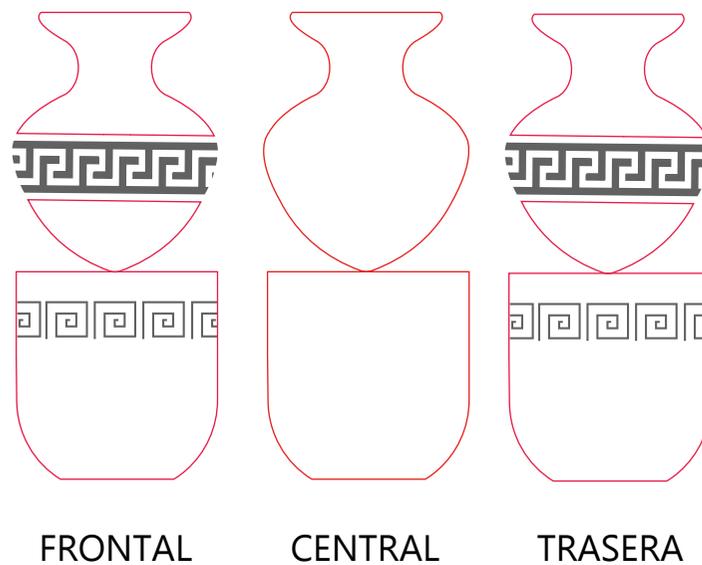


#### FICHA VASIJA DE BARRO

Tipo: MADERA  
 Medida: 4,5 cm Alto x 2cm ancho  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### CONSTRUCCIÓN



#### FICHA VASIJA DE BARRO

Tipo: MADERA  
Medida: 4,5 cm Alto  
Material: MDF  
Color: Natural  
Impresión: Plotter de Laser

Ajuste realizado para la realización del corte, lo de color rojo será quemado directo, y lo de color gris solo será grabado.

CAPÍTULO 5 / DESARROLLO

## DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

FICHA FINAL

### FICHA VASIJA DE BARRO

Tipo: MADERA

Medida: 4,5 cm Alto x 2cm  
ancho

Material: MDF

Color: Natural

Impresión: Plotter de Laser

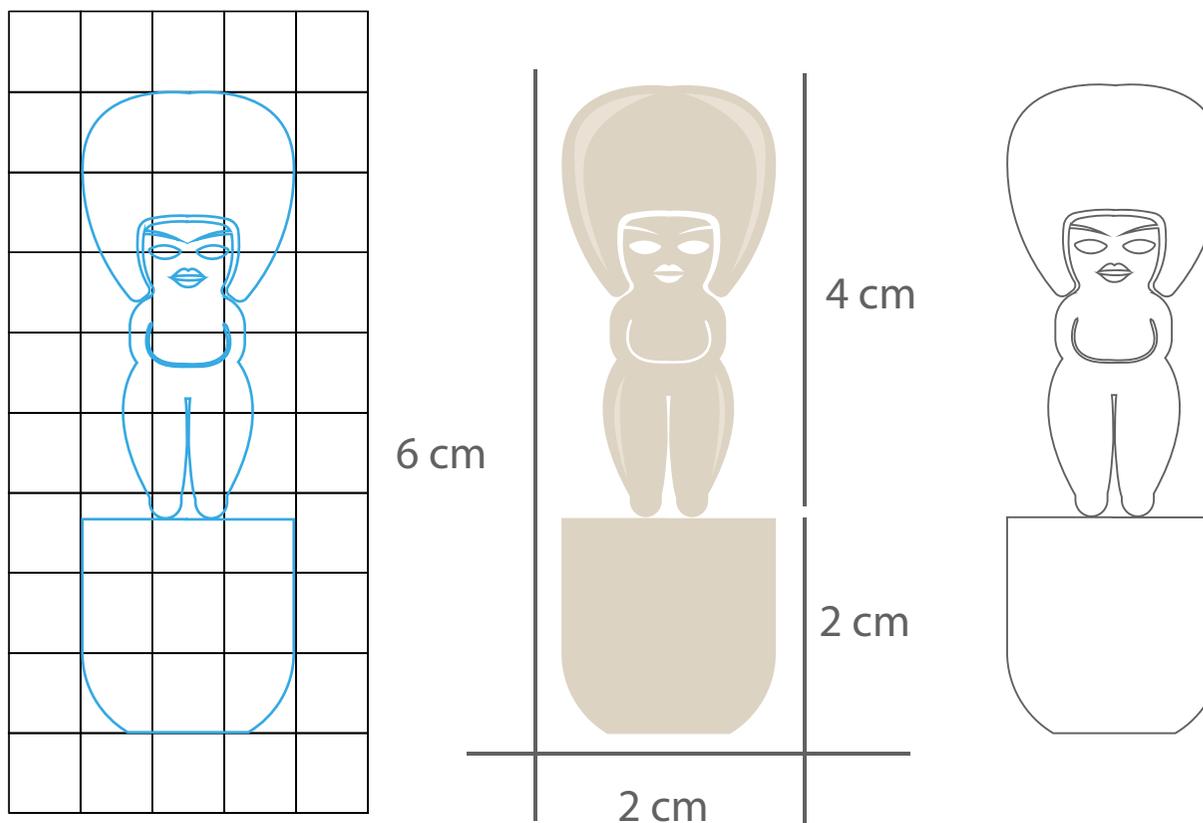
Tratamiento: Laca Brillante



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.3. VENUS DE VALDIVIA

Esta ficha denominada como Venus de Valdivia, está inspirada en su diseño a en la cultura Valdivia que es representativa a la figura femenina.

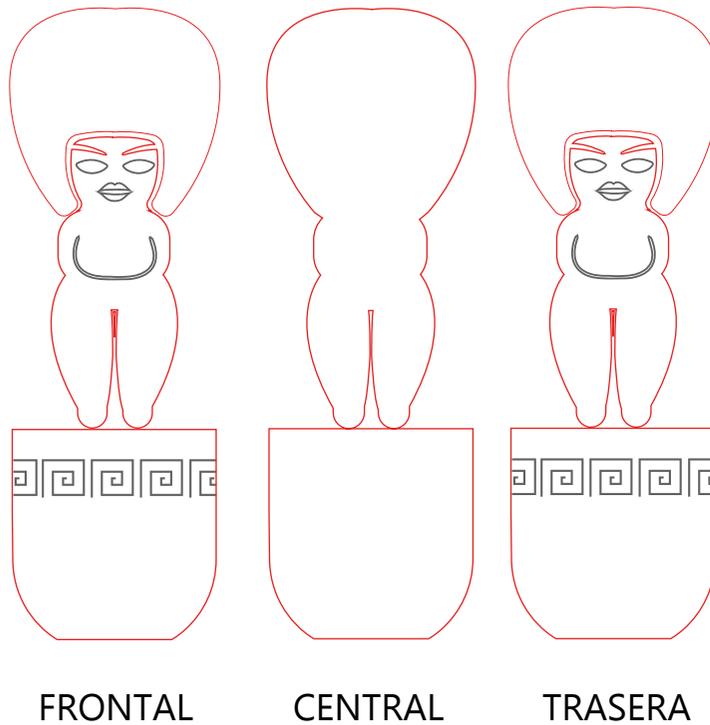


#### FICHA VENUS DE VALDIVIA

Tipo: MADERA  
 Medida: 6 cm Alto x 2cm de ancho  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### CONSTRUCCIÓN



#### FICHA VENUS DE VALDIVIA

Tipo: MADERA  
Medida: 6 cm Alto  
Material: MDF  
Color: Natural  
Impresión: Plotter de Laser

Ajuste realizado para la realización del corte, lo de color rojo será quemado directo, y lo de color gris solo será grabado.

CAPÍTULO 5 / DESARROLLO

## DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

FICHA FINAL

### FICHA VENUS DE VALDIVIA

Tipo: MADERA

Medida: 6 cm Alto x 2cm de  
ancho

Material: MDF

Color: Natural

Impresión: Plotter de Laser

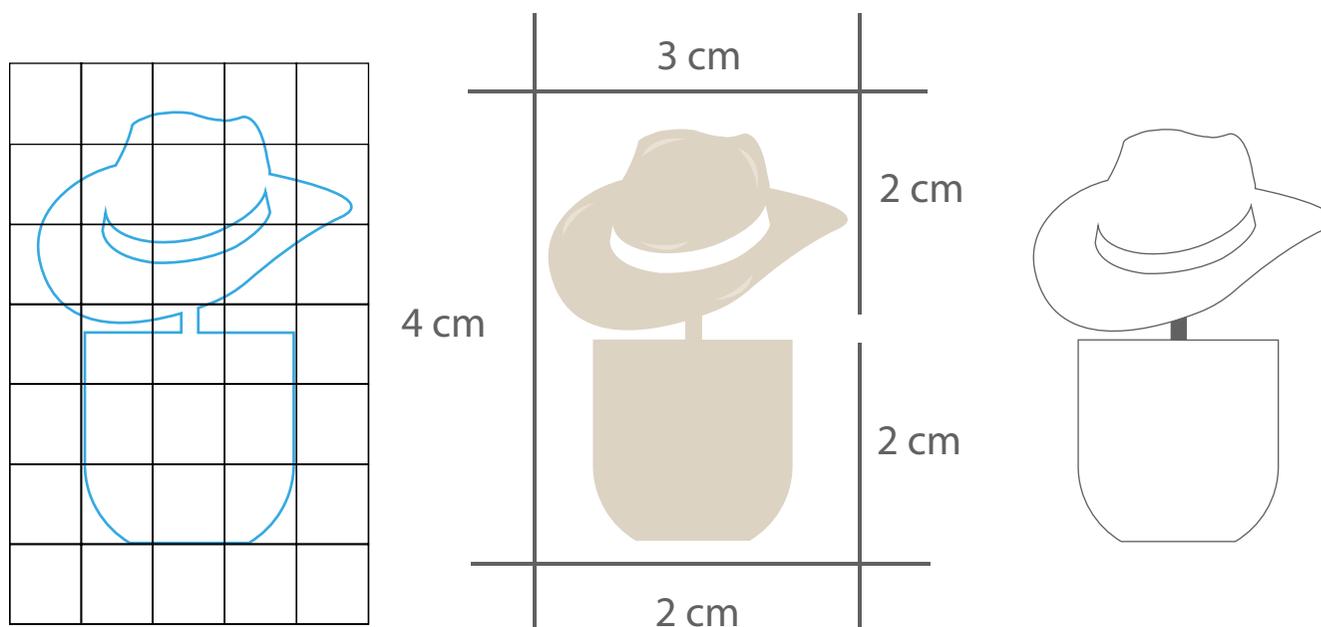
Tratamiento: Laca Brillante



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.4. SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA

Esta ficha denominada como sombrero de Paja Toquilla, está inspirada en su diseño al tejido tradicional fino del sombrero de paja toquilla, elaborado en el cantón Montecristi.

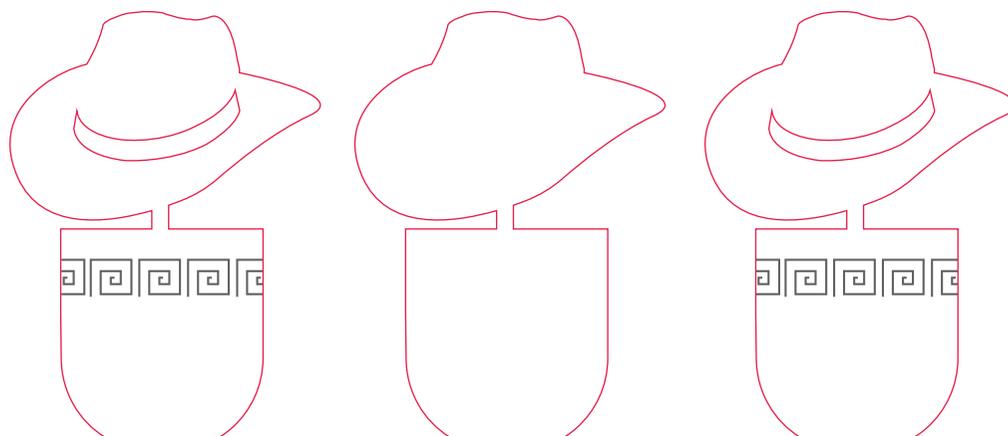


#### SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA

Tipo: MADERA  
 Medida: 4,5 cm Alto x 2cm de ancho  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### CONSTRUCCIÓN



FRONTAL

CENTRAL

TRASERA

### SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA

Tipo: MADERA  
Medida: 4,5 cm Alto  
Material: MDF  
Color: Natural  
Impresión: Plotter de Laser

Ajuste realizado para la realización del corte, lo de color rojo será quemado directo, y lo de color gris solo será grabado.

CAPÍTULO 5 / DESARROLLO

## DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

FICHA FINAL

### SOMBRERO DE PAJA TOQUILLA

Tipo: MADERA

Medida: 4,5 cm Alto x 2cm  
de ancho

Material: MDF

Color: Natural

Impresión: Plotter de Laser

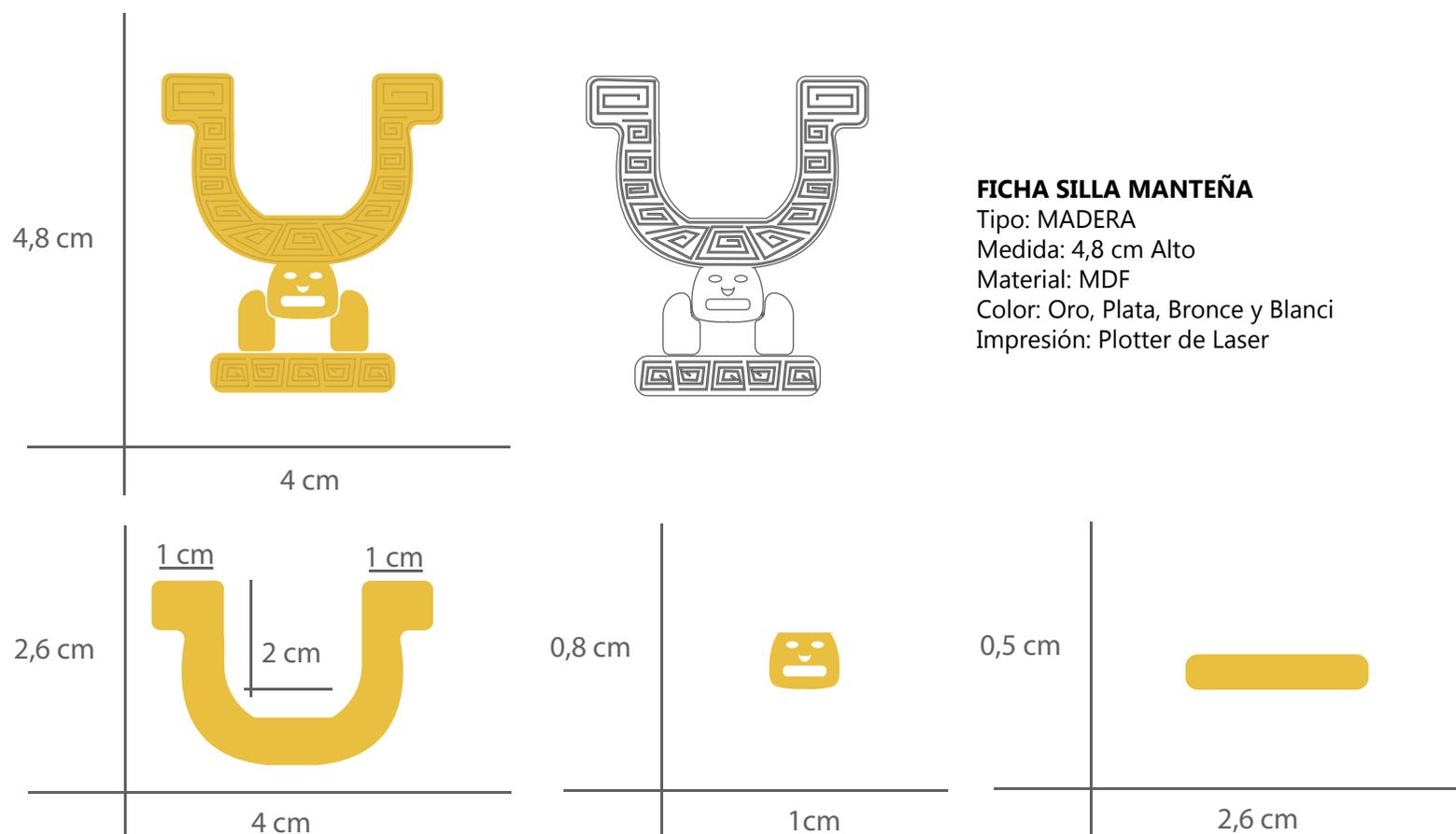
Tratamiento: Laca Brillante



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.5. SILLA MANTEÑA

Esta ficha denominada como Silla Manteña, está inspirada en su diseño por la representación de sus tribus y el liderazgo que los caracterizaban.



#### FICHA SILLA MANTEÑA

Tipo: MADERA

Medida: 4,8 cm Alto

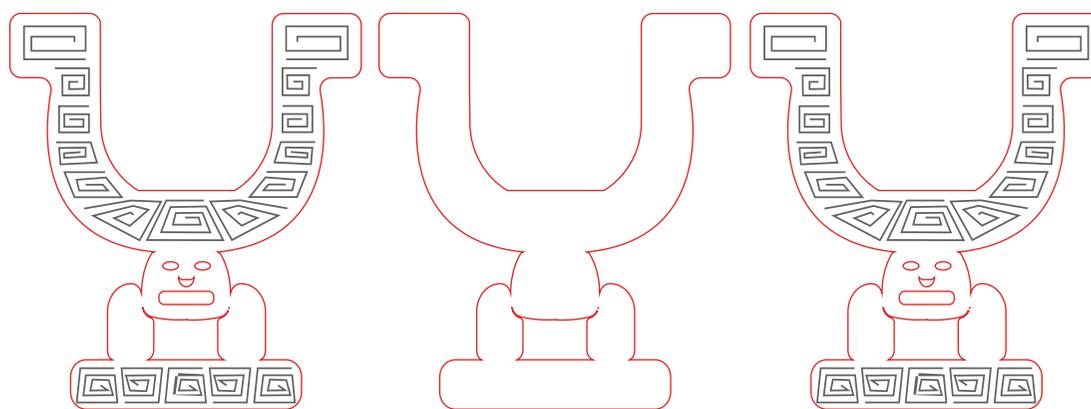
Material: MDF

Color: Oro, Plata, Bronce y Blanco

Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### CONSTRUCCIÓN



FRONTAL

CENTRAL

TRASERA

### FICHA SILLA MANTEÑA

Tipo: MADERA

Medida: 4,8 cm Alto

Material: MDF

Color: Natural

Impresión: Plotter de Laser

Ajuste realizado para la realización del corte, lo de color rojo será quemado directo, y lo de color gris solo será grabado.

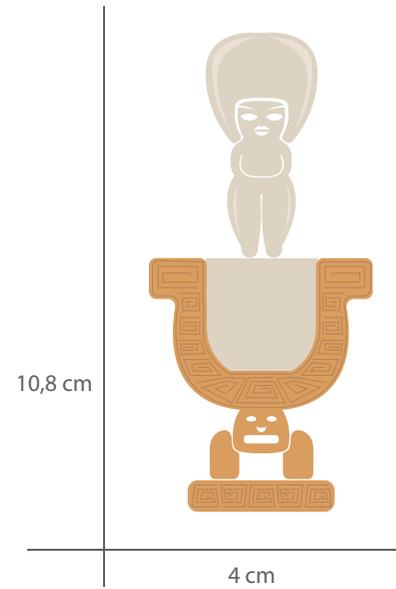
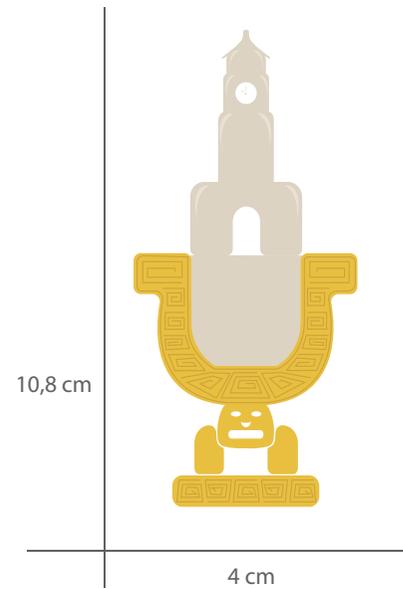




## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.6. COMBINACIÓN DE FICHAS

Fichas encajadas una encima de otra.



#### **FICHA COMPUESTA**

Tipo: MADERA

Medida: 18,8 cm Alto

Material: MDF

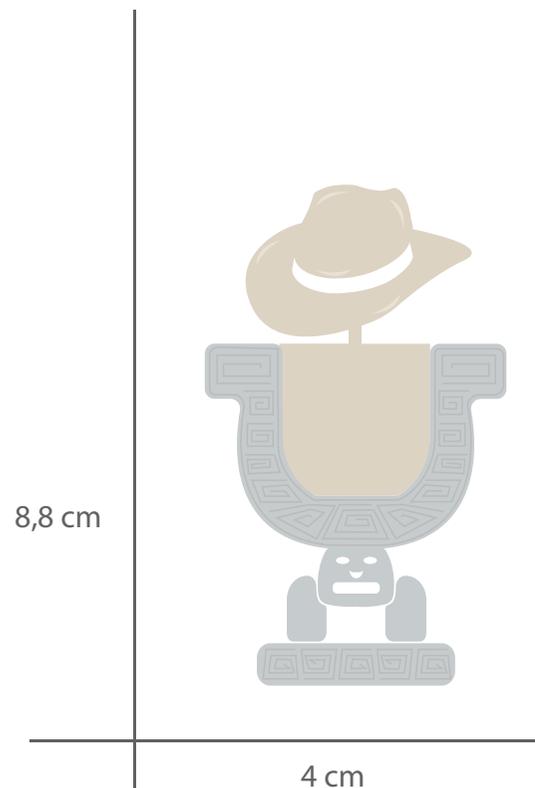
Color: Oro y Bronce platinado

Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.6. COMBINACIÓN DE FICHAS

Fichas encajadas una encima de otra.



#### **FICHA COMPUESTA**

Tipo: MADERA

Medida: 8,8 cm Alto

Material: MDF

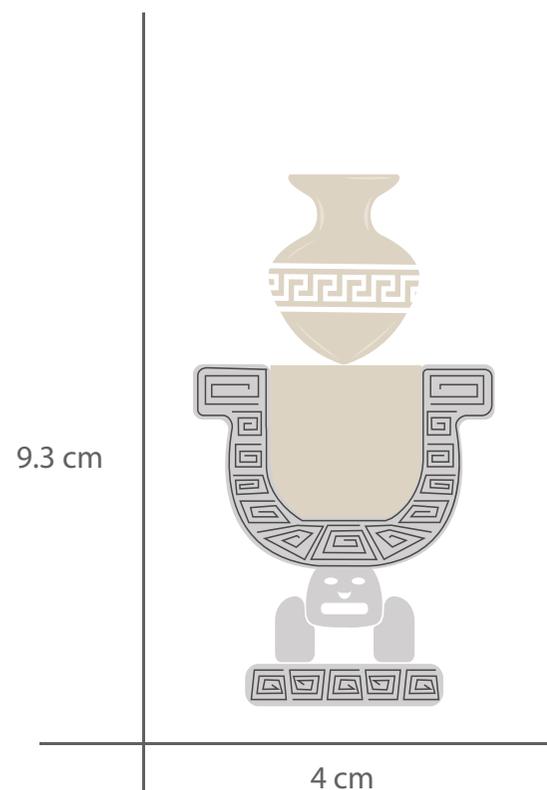
Color: Plata Platinada

Impresión: Plotter de Laser

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.2.6. COMBINACIÓN DE FICHAS

Fichas encajadas una encima de otra.



#### **FICHA COMPUESTA**

Tipo: MADERA

Medida: 9,3 cm Alto

Material: MDF

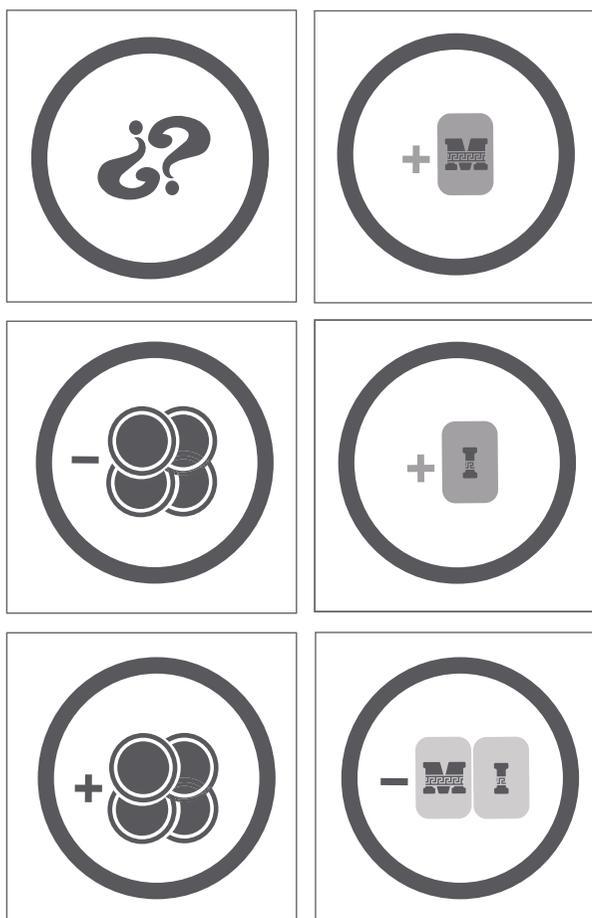
Color: Blanco

Impresión: Plotter de Laser



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.3. DADO



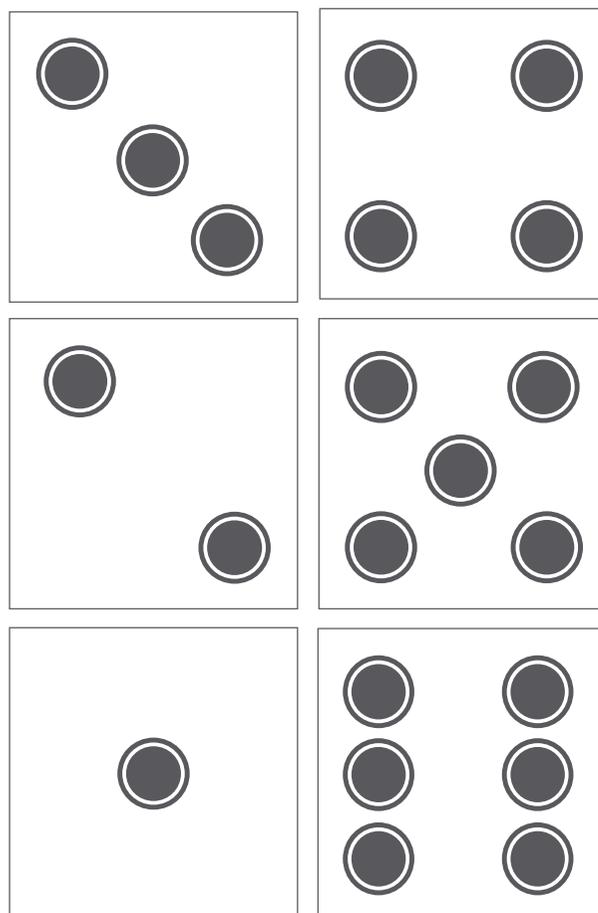
#### 5.1.1.3.1. DADO ESPECIAL

Tipo: MADERA  
 Medida: 3x3 cm  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

Medidas estructuradas e ideales para los públicos de 8 a 11 años de edad, mencionadas medidas surgieron por el estudio morfológico y antropomórfico que se realizó en el análisis para la creación del material didáctico.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.3. DADO



#### 5.1.1.3.2. DADO NORMAL

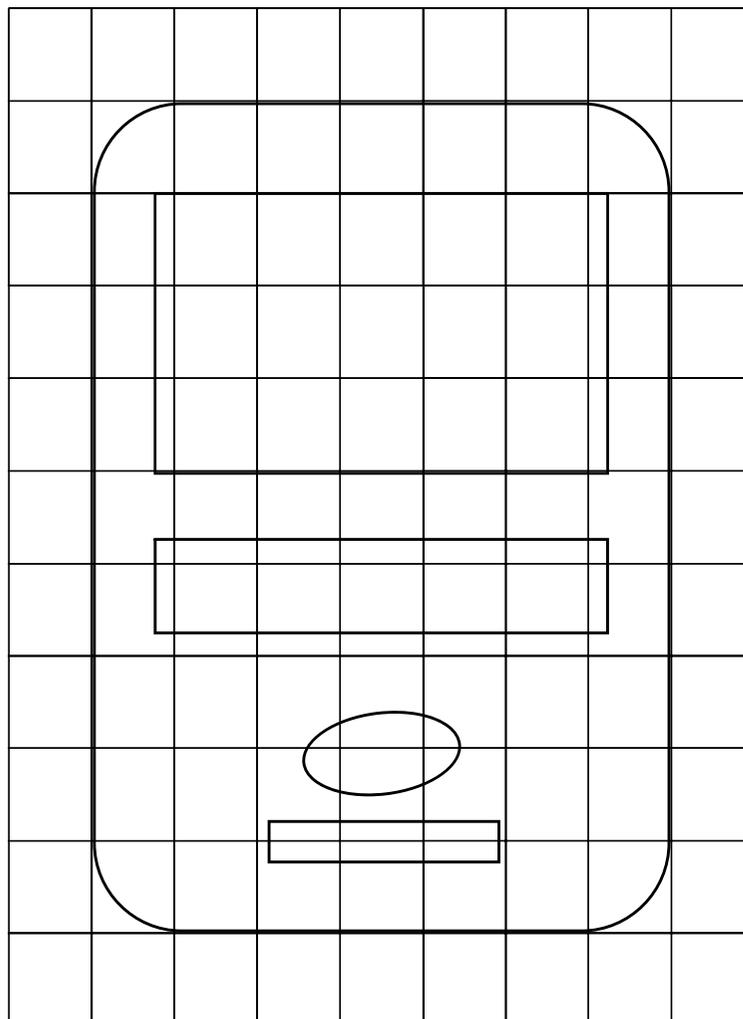
Tipo: MADERA  
 Medida: 3x3 cm  
 Material: MDF  
 Color: Natural  
 Impresión: Plotter de Laser

Medidas estructuradas e ideales para los públicos de 8 a 11 años de edad, mencionadas medidas surgieron por el estudio morfológico y antropomórfico que se realizó en el análisis para la creación del material didáctico



## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto x 7 cm ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER

1. Para el diseño de las tarjetas se empleó las medidas estándares que son de 10 cm de alto x 7 cm de ancho, su composición estará justificada en la parte céntrica de la tarjeta, para la construcción se utilizó una retícula para designar la ubicación de los elementos claves para el diseño frontal.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER

2. Dentro de la retícula se distribuyó los espacios para el logotipo, titular de la tarjeta o función que tendrá y numeración de puntajes.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER

3. Ya establecido el espacio para la distribución de los elementos, se los ubicó, y se suprimió la retícula guía.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER

4. Se procedió en colocar el color en pantone y la gráfica de apoyo con un 20% de transparencia.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
 Medida: 10 cm alto 7 ancho  
 Material: DUPLEX blanca  
 Impresión: Plotter LASER

5. Medidas estructuradas e ideales para los públicos de 8 a 11 años de edad, mencionadas medidas surgieron por el estudio morfológico y antropomórfico que se realizó en el análisis para la creación del material didáctico.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.1. TARJETAS CONSTRUCCIÓN - CARA FRONTAL

Tipo: Cartulina  
Medida: 9cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER



largo



6. Cabe recalcar que el juego de mesa está compuesto por 4 bloques de tarjetas, las tarjetas "Lo Material" están asignadas con el pantone 17-1466, las tarjetas "Lo Inmaterial" con el pantone 18-0107, las tarjetas "Preguntas" con el pantone 19-4045, y las tarjetas "Poder" con el pantone 19-3917.

Hallando  
en mis  
*riquezas*

LO MATERIAL

+2

PUNTOS

Hallando  
en mi  
*riquezas*

PREGUNTA

+2

PUNTOS

Hallando  
en mis  
riquezas

PODER

+2

PUNTOS

Hallando  
en mis  
*riquezas*

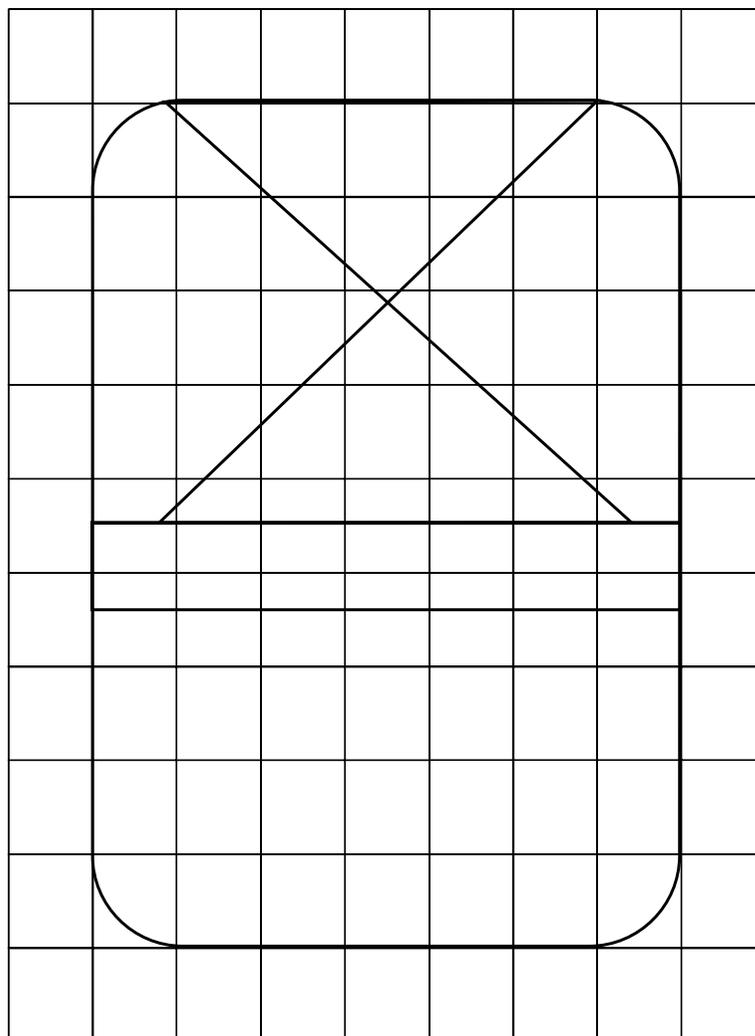
LO INMATERIAL

+2

PUNTOS

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



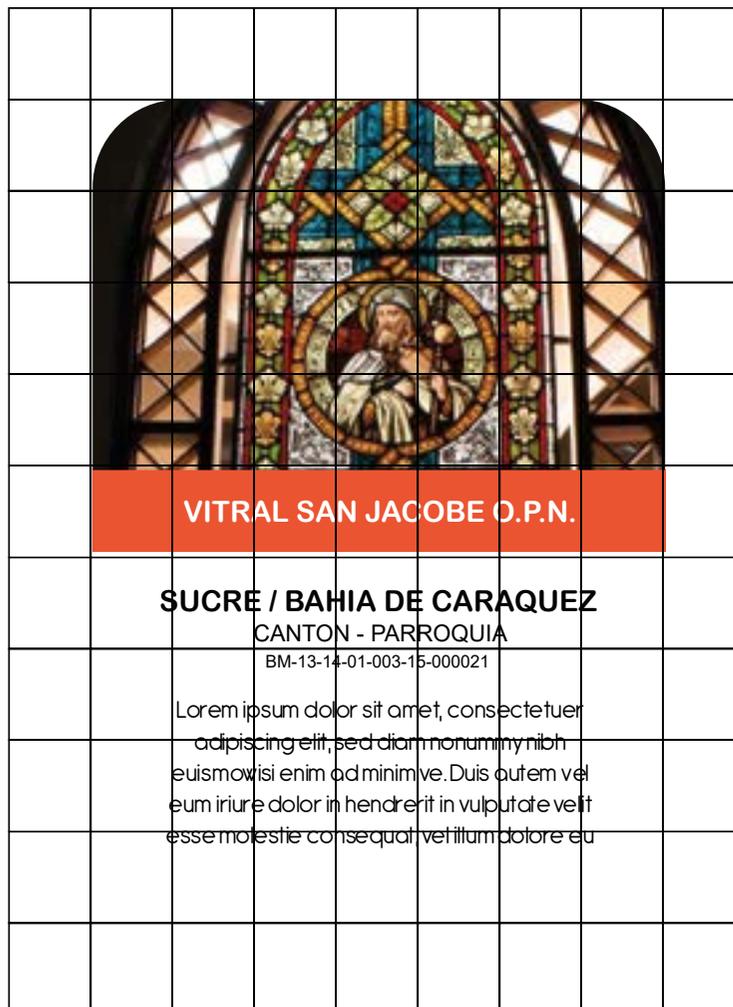
#### 5.1.1.4.2. TARJETAS CONSTRUCCIÓN CARA POSTERIOR

Tipo: Cartulina  
 Medida: 10 cm alto x 7 ancho  
 Material: DUPLEX blanca  
 Impresión: Plotter LASER

1. Para el diseño de las tarjetas se empleó que las medidas estándares son de 10 cm de alto x 7 cm de ancho, su composición estará justificada en la parte céntrica de la tarjeta, para la construcción se utilizó una retícula para designar la ubicación de los elementos claves para el diseño trasero.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.2. TARJETAS CONSTRUCCIÓN CARA POSTERIOR

Tipo: Cartulina  
 Medida: 10 cm alto 7 ancho  
 Material: DUPLEX blanca  
 Impresión: Plotter LASER

2. Los elementos estarán compuestos de la siguiente manera, en la cabecera de la tarjeta estarán las fotografías asignadas por el INPC de los bienes patrimoniales activos ya escogidos, a continuación el nombre del patrimonio, cantón y parroquia, código de ficha para localizarlo en la página del SIPCCE del instituto, y por último una breve descripción del bien patrimonial.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



VITRAL SAN JACOBE O.P.N.

**SUCRE / BAHIA DE CARAQUEZ**  
CANTON - PARROQUIA  
BM-13-14-01-003-15-000021

Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismodisi enim ad minim ve. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu



**A:** Instituto Nacional

**B:** Instituto Nacional de patrimonio cultural

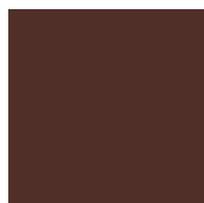
**C:** Instituto de belleza y artes escenicas prudentes

**RESPUESTA:** B



#### 5.1.1.4.2. TARJETAS CONSTRUCCIÓN CARA POSTERIOR

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER



largo



SILLA DE ORO

Esta silla representa al jugador que va en primera posición, el que posee la mayor cantidad de puntos acumulados.



PAJA MOCORA

**BOLÍVAR / CALCETA**  
CANTON - PARROQUIA  
IM-13-02-50-000-08-000110

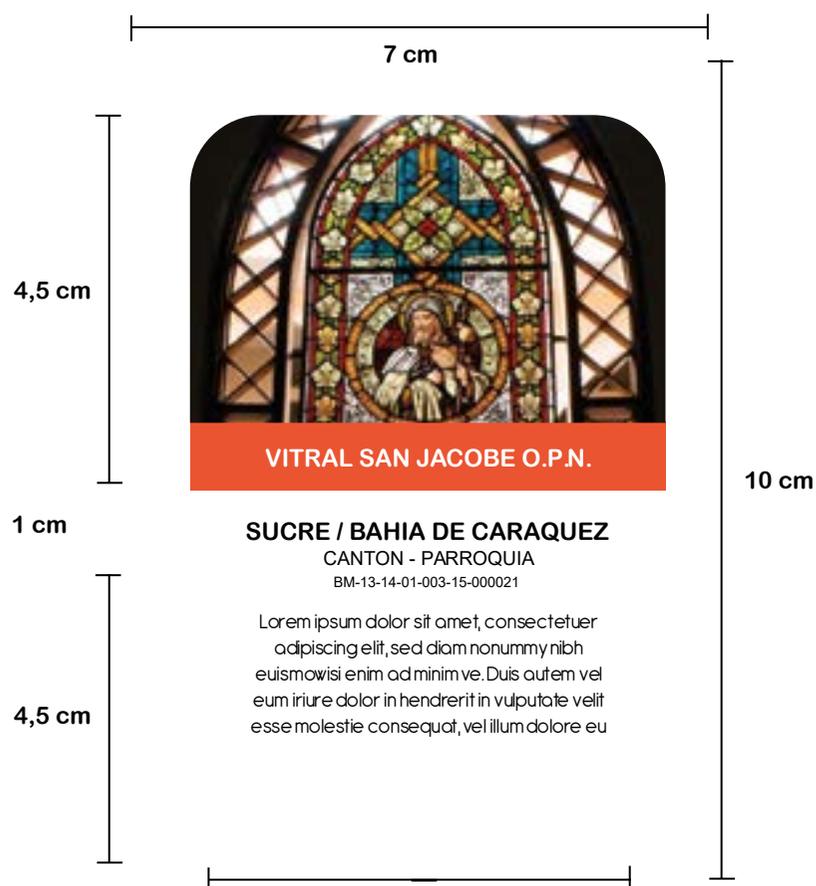
Lorem ipsum dolor sit amet, consectetur adipiscing elit, sed diam nonummy nibh euismodisi enim ad minim ve. Duis autem vel eum iriure dolor in hendrerit in vulputate velit esse molestie consequat, vel illum dolore eu



3. Cabe recalcar que el juego de mesa está compuesto por 4 bloques de tarjetas, las tarjetas "Lo Material" están asignadas con el pantone 17-1466, las tarjetas "Lo Inmaterial" con el pantone 18-0107, las tarjetas "Preguntas" con el pantone 19-4045, y las tarjetas "Poder" con el pantone 19-3917.

## 5.1.1 DISEÑO DEL MATERIAL DIDÁCTICO

### 5.1.1.4. TARJETAS



#### 5.1.1.4.2. TARJETAS CONSTRUCCIÓN CARA POSTERIOR

Tipo: Cartulina  
Medida: 10 cm alto 7 ancho  
Material: DUPLEX blanca  
Impresión: Plotter LASER

4. Medidas estructuradas e ideales para los públicos de 8 a 11 años de edad, mencionadas medidas surgieron por el estudio morfológico y antropomórfico que se realizó en el análisis para la creación del material didáctico.



Hallando  
en mi  
riqueza

Hallando  
en mi  
riqueza

Hallando  
en mi  
riqueza

LO INMATERIA

LO INMATERIA

ESPA

CONOC

SOCIA

JAR

Para  
embora  
como m  
pédico

CONOCIMIENTOS ARTESANALES  
DE LAS EMBARCACIONES  
EN EL ASTILLERO

**MANTA / MANTA**  
CANTÓN - PARROQUIA

La madera utilizada en la elaboración de  
estas embarcaciones se produce en la  
región, en los ríos (en los ríos Aguarobis)  
y en los ríos.



ANTI  
MOI

SUCF  
P

**PARQUE SIMÓN BOLÍVAR**  
**JIPIJAPA / JIPIJAPA**  
CANTÓN - PARROQUIA  
01-13-06-00-00002

Es un espacio público patrimonial que conserva  
y protege su diseño desde los labores de  
arquitectura y urbanismo, que hoy forman parte de  
la historia y la identidad de la ciudad.

Holland  
en su  
tiempo

LO M

LO MATERIAL  
x2

Holland  
en su  
tiempo



Hollando  
en la  
riqueza

Hollando  
en la  
riqueza

Hollando  
en la  
riqueza

Hollando  
en la  
riqueza

PREGUNTA

PREGUNTA

+2

Hollando  
en la  
riqueza

## 5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE

### 5.1.2.1. GENERALIDADES, CLASIFICACIÓN Y PENSUM DE ESTUDIOS EN EDUCACIÓN GENERAL BÁSICA (REQUERIMIENTOS BÁSICOS PARA ACOPLAR EL MATERIAL DIDÁCTICO)

En la actualidad el Ministerio de Educación de la República del Ecuador (2016), nos da a conocer que la educación general básica arranca desde 1er año hasta 10mo año, “a través de los cuales los estudiantes adquieren un conjunto de capacidades y responsabilidades a partir de tres valores fundamentales que forman parte del perfil del bachiller ecuatoriano: la justicia, la innovación y la solidaridad”. (Ministerio de Educación, 2016).

A partir de estos tres valores fundamentales la educación básica general cumple con el objetivo de que el estudiante esté preparado para el Bachillerato General Unificado (BGU), según el Ministerio de Educación (2016) menciona que la EBG se clasifica en cuatro subniveles que son: Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º Y 4.º Grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6º. Y 7.º Grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad y Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º Y 10.º Grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad. (12)

Gracias a esta clasificación, podemos determinar que los públicos objetivos se encuentran en básica elemental (8 años) y básica media (9,10 y 11 años). A pesar de ello el pensum de estudio de la educación básica general, es unificado, pero varían sus horas por semana (lunes a viernes) correspondiente al nivel que se encuentren, aunque las unidades educativas en la provincia de Manabí tales como fiscales,

partículas y municipales están supervisadas a que cumplan normativas pre establecidas por el Ministerio de Educación, las unidades educativas fiscales y municipales, siguen todas las normativas correspondientes por el ministerio, aunque las particulares al ser privadas, hay ciertas variaciones elementales en el pensum de estudio en que se ofrece (materias de tipo lúdico y material con psicomotricidad fina). A pesar de que existen variaciones en los pensum de estudio, la calidad del aprendizaje se mantiene intacta hacia los tres segmentos de unidades educativas.

En el currículo nacional de Educación General Básica, fomentan que las meterías deberán estar organizadas por áreas del conocimiento “por lo tanto los estudiantes para avanzar hacia el perfil de salida, deben desarrollar aprendizajes de las siguientes áreas: Lengua y Literatura, Matemática, Ciencias Naturales, Ciencias Sociales, Lengua Extranjera, Educación Física y Educación Cultural y Artística.”. (Ministerio de Educación, 2016, p.10).

Las cuales el Ministerio de Educación (2016) mencionan que estas áreas deberán ser estructuradas de la siguiente manera:

ÁREAS DE CONOCIMIENTO	ASIGNATURAS PARA EGB
Lengua y Literatura	Lengua y Literatura
Lengua Extranjera	Inglés
Matemática	Matemática
Ciencias Naturales	Ciencias Naturales
Ciencias Sociales	Estudios Sociales
Educación Física	Educación Física
Educación Cultural y Artística	Educación Cultural y Artística

Tabla 10. Materias y asignaturas

Nota: Cuadro elaborado por el Ministerio de Educación (2016., ¶5)

## 5.1.2 DINAMICA DEL APRENDISAJE

Estas materias conocidas como ejes transversales, son importantes para el desarrollo intelectual básico de los niños, el diseño del material didáctico encajaría en la materia de ciencias sociales, ya que esta materia da a conocer a los niños temas como historia, arte, y cultura; como el juego de mesa posee temas patrimoniales y culturales aportaría para el desarrollo didáctico-lúdico dentro de la actividad académica y ayudaría a la rápida captación de los principales iconos patrimoniales de la provincia de Manabí.

El Ministerio de Educación (2016) pautó para los niños de educación básica elemental un cronograma de estudios correspondiente al 4to año de nivel básico:

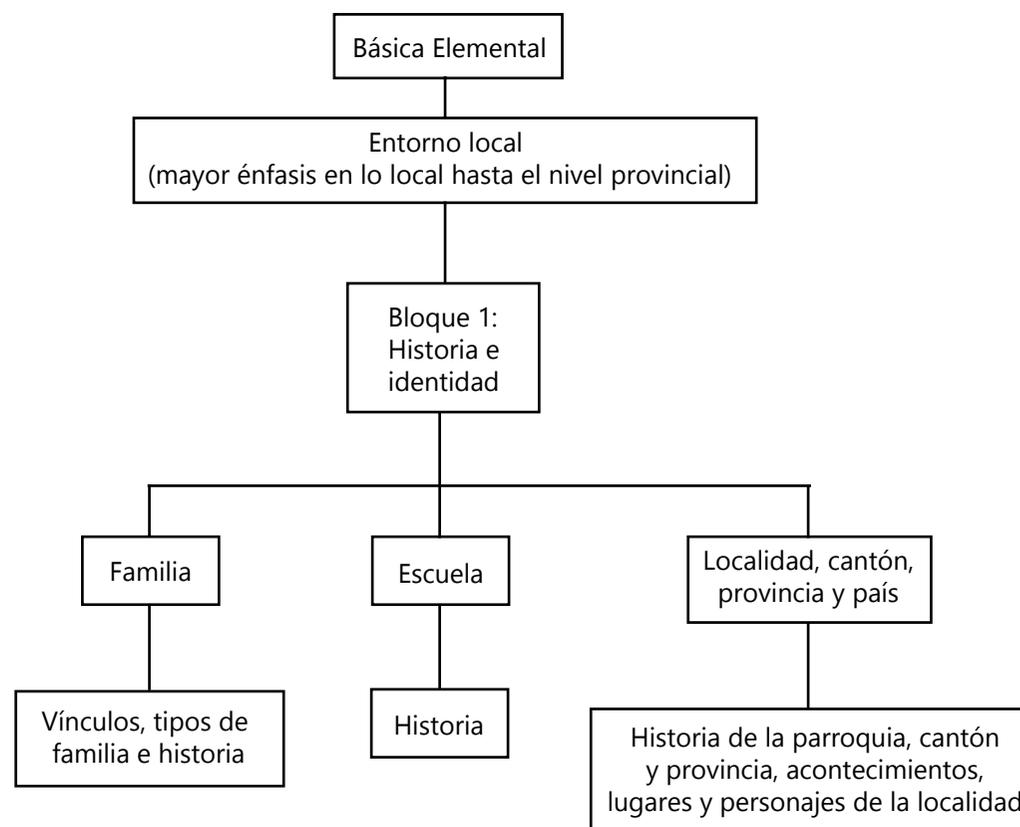


Tabla 11, Pensum de estudio

Nota: Cuadro elaborado para estudiantes de educación general básica elemental, tomada del Ministerio de Educación (2016, p.273)

### 5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE

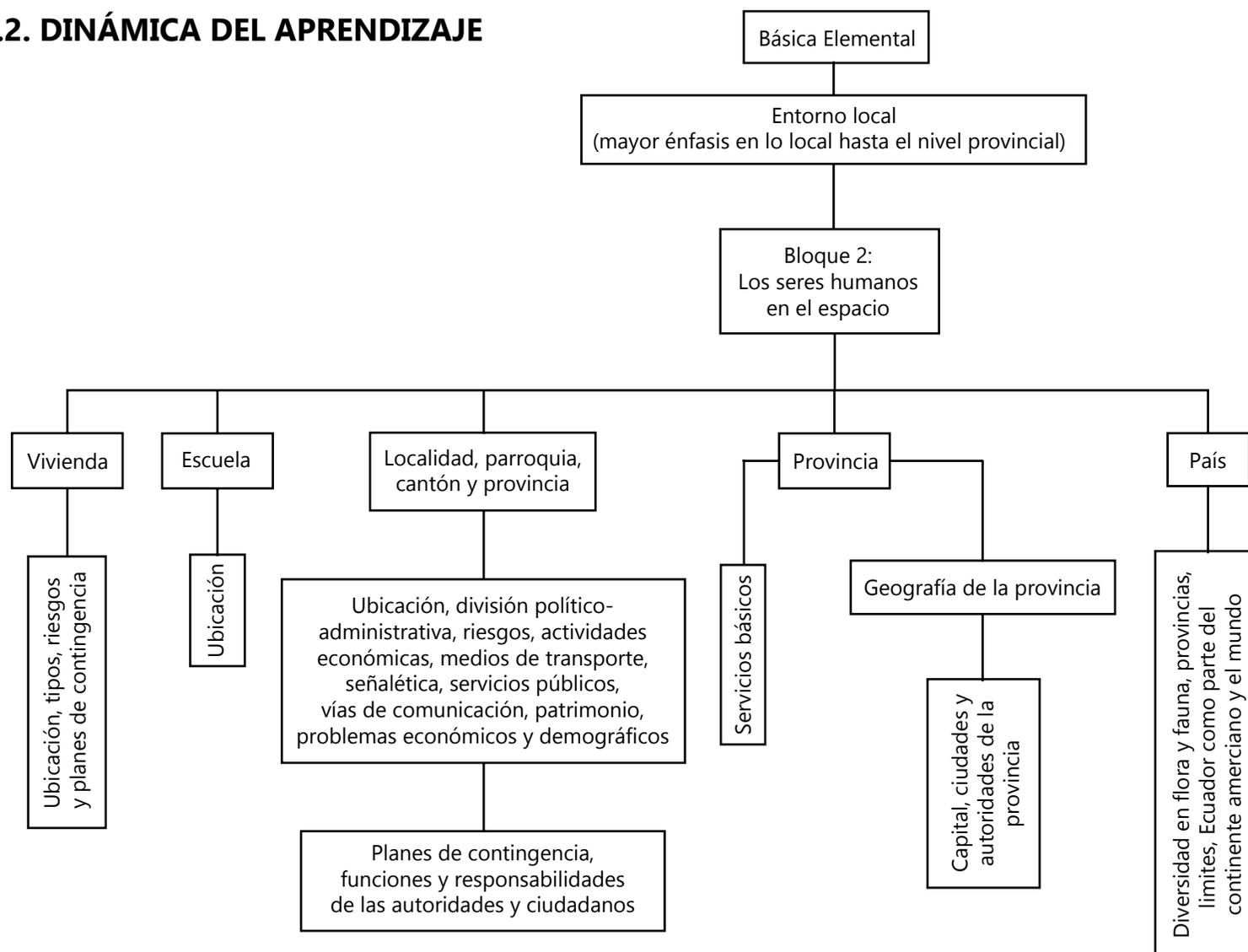


Tabla 12, Pensum de estudio

Nota: Cuadro elaborado para estudiantes de educación general básica elemental, tomada del Ministerio de Educación (2016, p.273)

### 5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE

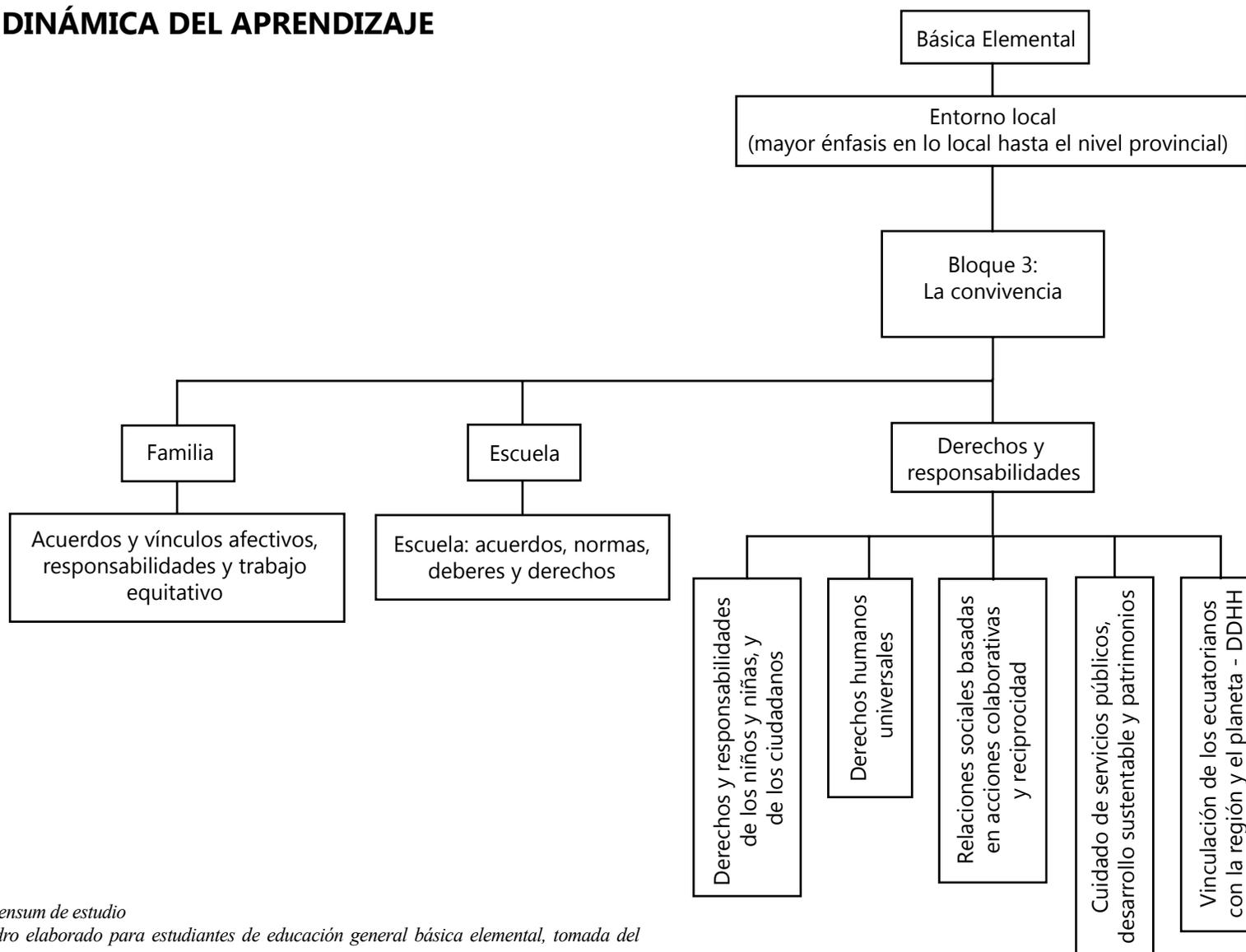


Tabla 13, Pensum de estudio

Nota: Cuadro elaborado para estudiantes de educación general básica elemental, tomada del Ministerio de Educación (2016, p.273)



Como conclusión general, en el material didáctico para los niños de 8 años, el juego didáctico estaría funcionando de manera ideal en los bloques 1 y 2, de acuerdo con la información obtenida en el Ministerio de Educación (s.d), el primer bloque conlleva la historia e identidad, que se enfoca a la adquisición de saberes del entorno geográfico, social y cultural, local, y provincial. Da sentido a la pertenencia de orígenes y hechos históricos, pudiendo entender así la situación actual del Ecuador.

El segundo bloque abarca a los seres humanos en el espacio, que destacan los elementos representativos del Ecuador y relaciona al entorno, desde el más cercano hasta el más lejano. Por último, la convivencia, que es fundamental para toda integración sana y la integración de las comunidades. Respetando los principios fundamentales del Buen Vivir. (pp. 55-56)

### 5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE

El ministerio de educación (2016) pauto para los niños de educación básica medio un cronograma de estudios correspondiente al 5to, 6to 7mo año de nivel básico:

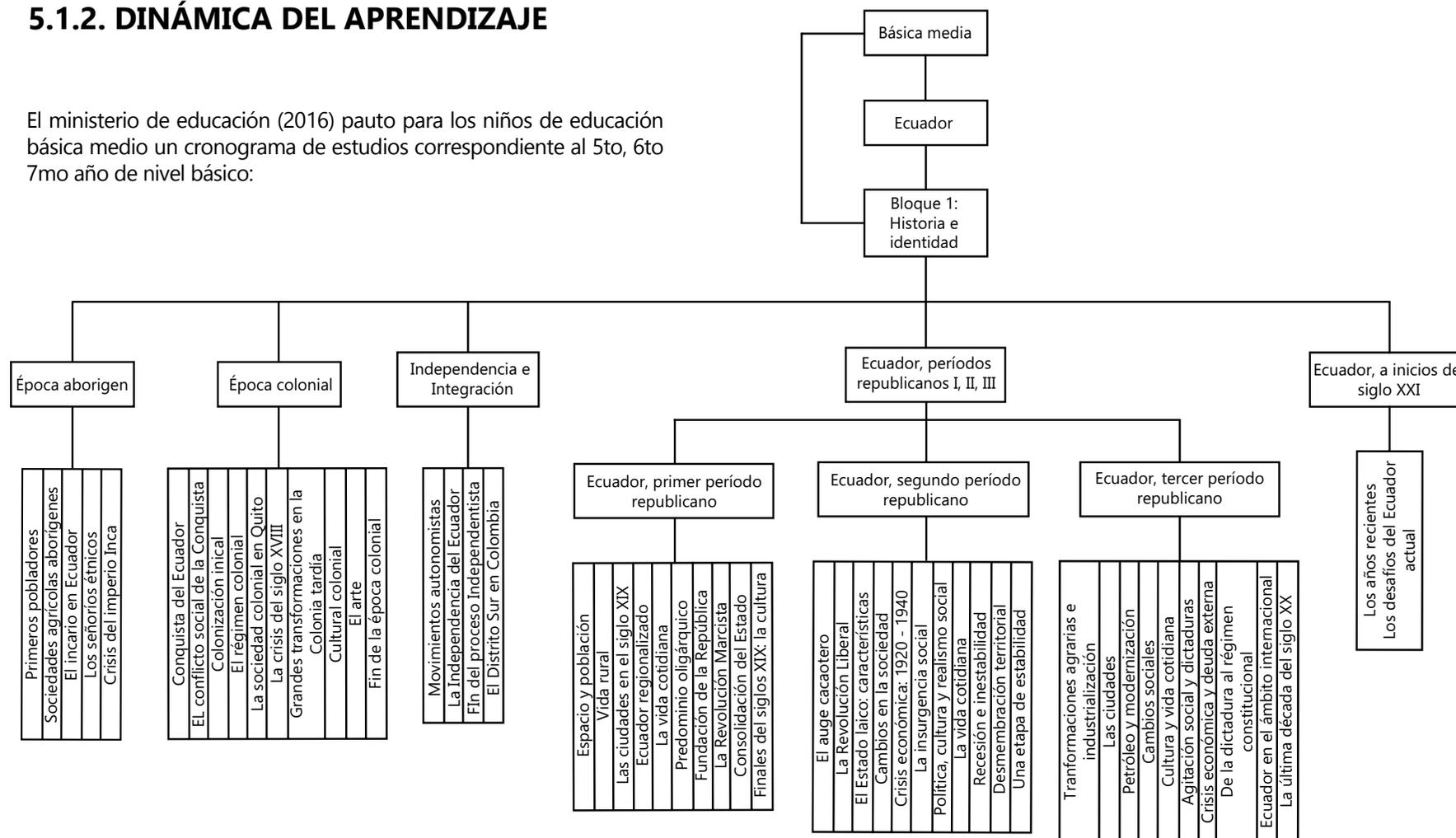


Tabla 14, Pensum de estudio

Nota: Cuadro elaborado por autores para la educación general básica media, fuente tomada del Ministerio de Educación (2016, pp. 290-291)

### 5.1.2. DINÁMICA DEL APRENDIZAJE

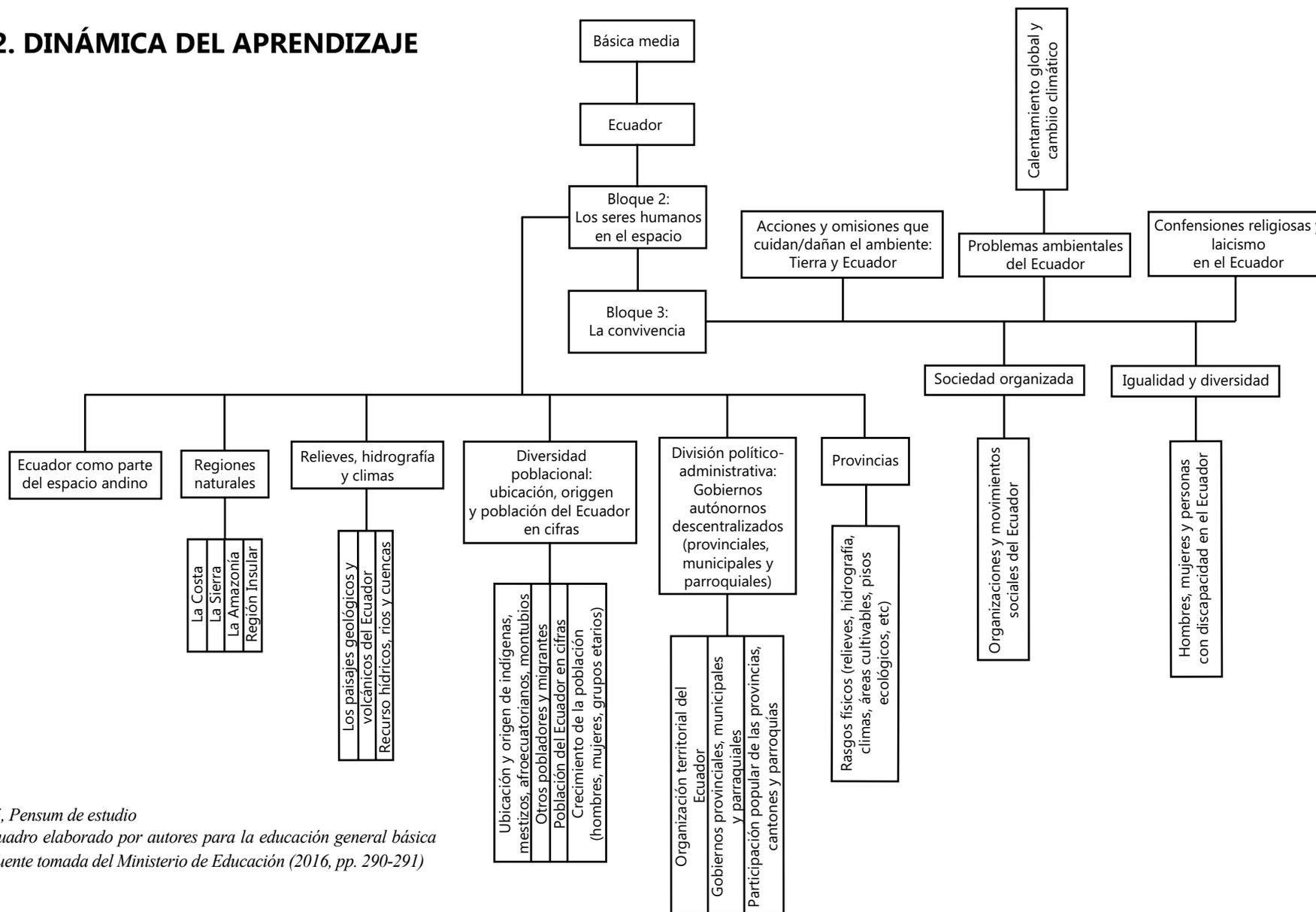


Tabla 15. Pensum de estudio

Nota: Cuadro elaborado por autores para la educación general básica media, fuente tomada del Ministerio de Educación (2016, pp. 290-291)



Como conclusión general, en el material didáctico para niños de 9, 10 y 11 años, el juego didáctico estaría funcionando de manera ideal en los bloques 1, 2 y 3 de acuerdo con la información obtenida en el Ministerio de Educación (s.d), el primer bloque conlleva la historia e identidad, que se enfoca a la adquisición de saberes del entorno geográfico, social y cultural, local, y provincial. Da sentido a la pertenencia de orígenes y hechos históricos, pudiendo entender así la situación actual del Ecuador.

El segundo bloque abarca a los seres humanos en el espacio, que destacan los elementos representativos del Ecuador y relaciona al entorno, desde el más cercano hasta el más lejano. Por último, la convivencia, que es fundamental para toda integración sana y la integración de las comunidades. Respetando los principios fundamentales del Buen Vivir. (pp. 55-56).

Todos estos elementos se enlazan en el contenido del juego de mesa, sus bastos temas patrimoniales y datos que dan a conocer las riquezas patrimoniales activas de la provincia de Manabí, promueven estos criterios de organización propuestas por el Ministerio de Educación.

## 5.1.2 DINAMICA DEL APRENDISAJE

El juego está compuesto por varios elementos: el tablero de mesa, las fichas del juego, dos dados, y cuatro bloques de tarjetas. Todos estos elementos servirán para el desarrollo intelectual y la psicomotricidad fina del niño para la obtención del mensaje que dará el juego de mesa.

La temática del juego consta en la recolección de puntos, se obtienen los puntos contestando preguntas de tipo patrimonial, recopilando y salvaguardando tarjetas con bienes materiales e inmateriales dentro del juego.

El juego está pensado para el uso de cuatro jugadores, comienza el juego lanzando el dado (1-6) el que contenga el número mayor será el primero que podrá escoger su personaje -Torre del Reloj, Venus de Valdivia, Vasija, Sombrero- y lo ubicará en la casilla "Listos".

Una vez ubicado los personajes se volverá a lanzar el dado y avanzará lo que indique en él. Dentro del juego hay tres tipos de casilleros, los negativos que son las casillas rojas, los positivos que son las casillas naranjas, verdes, grises y blancas; y los de preguntas que son los azules.

Las casillas rojas cumplen la función de quitar puntos y retroceder casilleros, las casillas verdes te permitirán salvaguardar tarjetas patrimoniales inmateriales y ganar puntos, las casillas naranjas te permiten salvaguardar tarjetas materiales y ganar puntos, las casillas azules son conectores con las tarjetas de preguntas que te permitirán ganar puntos, los casilleros grises solo te permitirán avanzar espacios, y por último las casillas blancas son pertenecientes al dado especial, misma que te permitirá utilizar comodines en el desarrollo del juego.

Las tarjetas café son tarjetas especiales que están conectadas con las sillas patrimoniales (oro, plata, bronce y blanco), estas definen cuántos puntos llevas dentro del juego; quien llegue a la cantidad de 10 puntos automáticamente se podrá sentar en la silla de oro, y los

demás jugadores al llegar a los 10 puntos, se sentarán en las otras sillas de plata, bronce y blanco correspondientemente. Aquel jugador que sobrepase la puntuación del jugador que se encuentre en la silla de oro, intercambiará su silla con la de este, es decir quien vaya obteniendo la mayor cantidad de puntos es quien obtendrá la silla principal.

Dentro de las tarjetas "Lo material", "Lo inmaterial" y "Preguntas", hay información sobre temas patrimoniales, mismas que están conectadas entre sí, aludiendo a los ejes transversales. Dicha información será sobre las riquezas patrimoniales activas de la provincia de Manabí y materiales característicos de la región.

El que finaliza el juego es el primero que llegue a la casilla "Alto", en ese momento todos los jugadores deberán de contar cuántos puntos llevan en total, el que tenga la mayor cantidad de puntaje obtenido ganará el juego. En caso de un empate, se deberán de realizar una pregunta a ambos jugadores para desempatar, aquel que responda correctamente la pregunta ganará el juego.

Esto acreditará a los reconocimientos de las figuras populares e íconos de la provincia, y a su vez servirá como refuerzo a niños y niñas para la obtención de conocimientos de la memoria histórica y características de los bienes patrimoniales, ayudando así a impulsar información cultural.



### 5.1.3. CÓDIGO TIPOGRÁFICO

La tipografía empleada para el material didáctico, tarjetas del juego, manual de uso y manual de producción es la Antipasto Regular para el cuerpo de texto, y para títulos y subtítulos es la Arial Rounded MT Bold.

Antipasto Regular

ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ  
abcdefghijklmnopqrstuvwxyz

Arial Rounded MT Bold

**ABCDEFGHIJKLMNOPQRSTUVWXYZ**  
**abcdefghijklmnopqrstuvwxyz**

#### 5.1.4. CÓDIGO CROMÁTICO

Se utilizaron colores pantone para el desarrollo de la línea gráfica y el material didáctico, ya que esto permitirá que los colores ya establecidos no tengan variaciones de color.



**PANTONE**  
19-4045

Lapis Blue



**PANTONE**  
17-1462

Flame



**PANTONE**  
18-0107

Kale



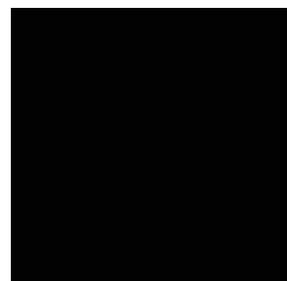
**PANTONE**  
19-3917

Blackened Pearl



**PANTONE**  
17-1558

Grenadine



**PANTONE**  
Black 6 C



**PANTONE**  
469 U

Nuve



**PANTONE**  
White 000 C



**PANTONE**  
4625C

largo

### 5.1.5. CÓDIGO DE IMÁGENES

El formato que se utilizará en las tarjetas del material didáctico es origen fotográfico en composición rectangular, con un troquelado en sus esquinas en la parte superior de 0.6 mm, estas fotografías son pertenecientes de las fichas obtenidas del INPC, mismas que fueron otorgadas para representar los bienes patrimoniales existentes. Estas fotografías tienen un tratamiento con la iluminación, composición y contraste en su color, este fue necesario para acoplarlo al material didáctico.



Fotografía entregada por el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC)



Fotografía con tratamiento fotográfico, estipulado y corregido para el material didáctico

## **5.2 DISEÑO DEL ENVASE**



### 5.2.1. MATERIALES Y PRESUPUESTOS

TABLERO DE MESA, ENVASE, TARJETAS, FICHAS Y DADO

A continuación presentaremos los materiales y presupuestos para el desarrollo del material didáctico, cuyo valor presupuestado es de \$40.000 dólares por unidad, cabe recalcar que el presupuesto puede variar por reproducción al por mayor.

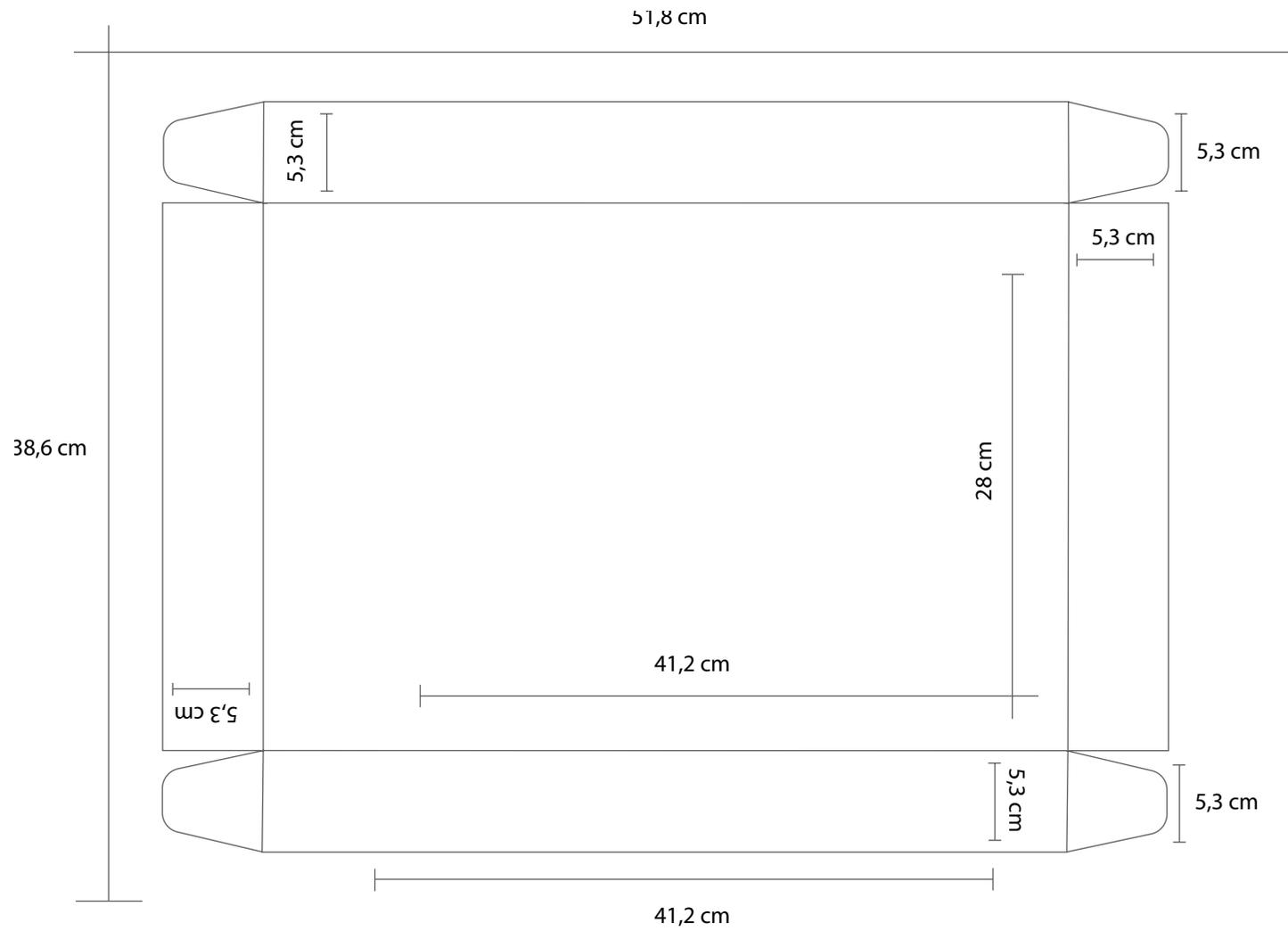
Material	Costos	Cantidad	Costo Total
Vinil adhesivo laminado mate	1 metro cuadrado (100 x 100) \$9,00	2	\$18,00
Carton couche	Unidad \$1,75	4	\$7,00
Cartulina duplex blanca doble lado (reflexiva)	Unidad (100 x 100) \$1,00	7	\$7,00
MDF	\$8,00 la plancha (50x50)	1	\$8,00
			\$40,00

Tabla 16 - Tabla De Presupuesto De Materiales



## 5.2.2 PLANO TROQUEL

### 5.2.2.1. ENVASE FRONTAL



## 5.2.2 PLANO TROQUEL

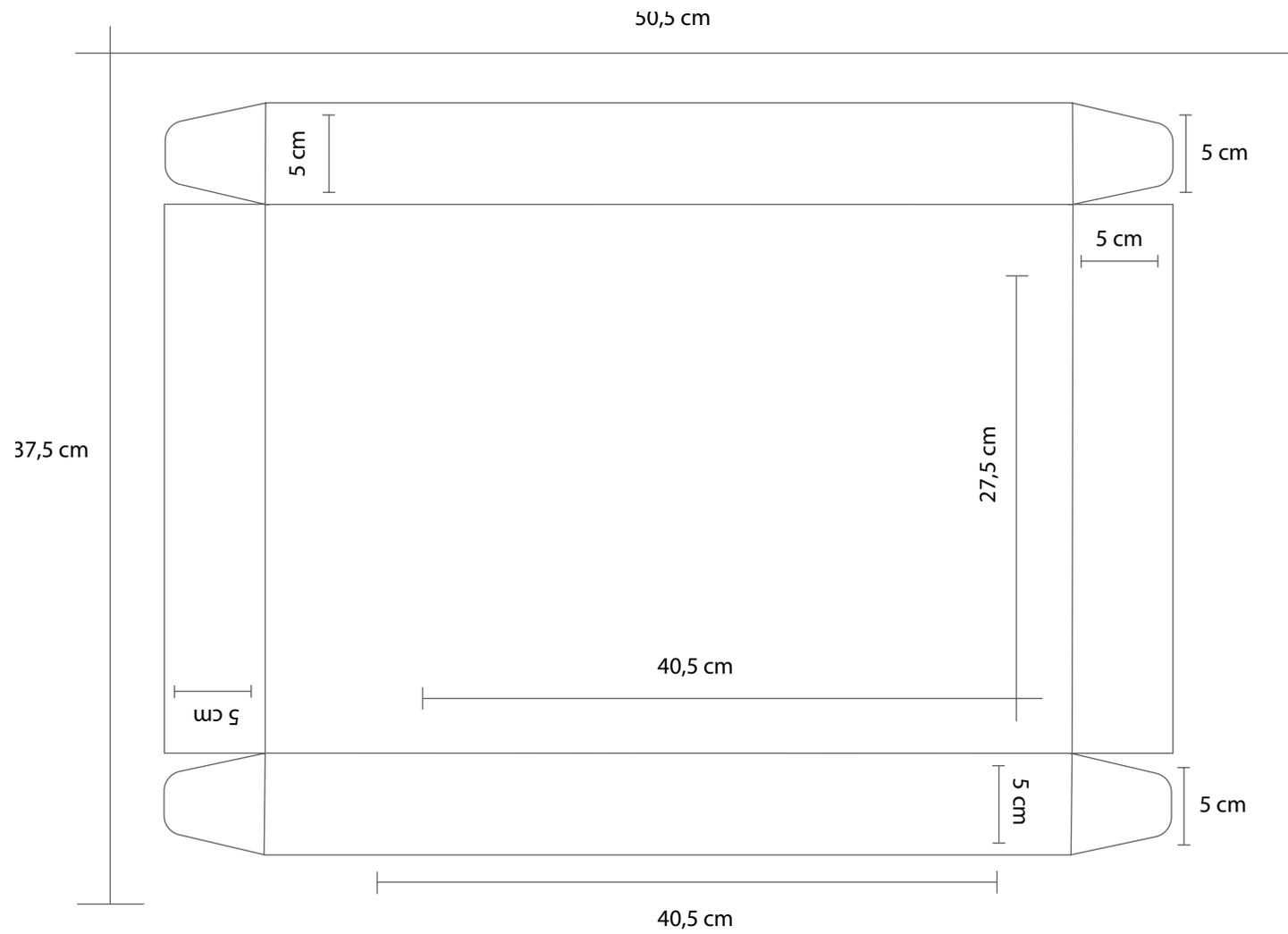
### 5.2.2.1. ENVASE FRONTAL





## 5.2.2 PLANO TROQUEL

### 5.2.2.2. ENVASE POSTERIOR





## 5.2.2 PLANO TROQUEL

### 5.2.2.2. ENVASE POSTERIOR





8+

Hallando  
en mí  
**riquezas**

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO

EDAD  
8+



Hallando  
en mis  
**riquezas**

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO

EDAD 8+



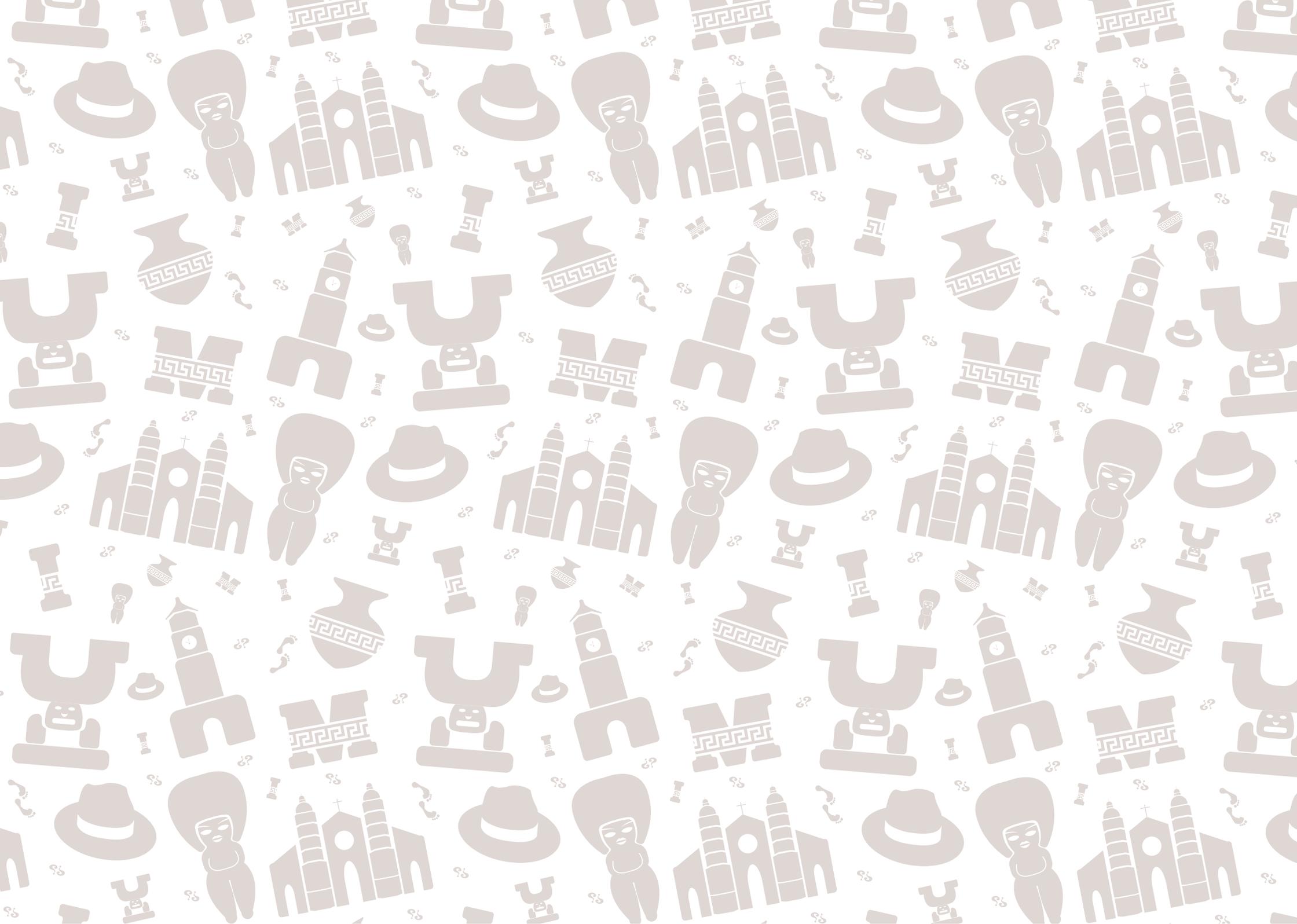
# Hallando en mis riquezas

JUEGO DE MESA DIDÁCTICO

**SELLAS PROMOCIONALES**

**CASILLAS DEL TABLERO**

	<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>		<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>
	<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>		<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>
	<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>		<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>
	<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>		<p>SELLA PROMOCIONAL</p> <p>Este sello representa un conocimiento o habilidad que el jugador debe aplicar para avanzar en el juego.</p>





# CAPÍTULO 6

## VALIDACIÓN



## 6.1. TÉCNICAS EMPLEADAS PARA LA VALIDACIÓN

Es importante conocer que este proyecto está realizado a base de una problemática real, quien es el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, debido al alto desconocimiento en niños sobre temas patrimoniales en unidades educativas, por medio de aquello se ejecutó el proceso de validación del diseño de material didáctico a través de una prueba piloto, para la aprobación de la funcionalidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Dando a conocer las riquezas patrimoniales y culturales en la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad, correspondientes a los cursos de: 4to, 5to, 6to y 7mo EGB, para esto se escogió la Unidad Educativa Ena Ali Guillen para realizar mencionada prueba piloto del material didáctico.

Para evidenciar la funcionalidad del material didáctico y a su vez tratar de solucionar el problema del desconocimiento de temas patrimoniales correspondientes a la provincia de Manabí fue necesario utilizar técnicas como la entrevista, la encuesta y el focus group.

Los participantes en la validación fueron la profesora de la materia estudios sociales y 16 niños clasificados por: 4 jugadores de 4to EGB, 4 jugadores de 5to EGB, 4 jugadores de 6to EGB y 4 jugadores de 7mo EGB. Además estuvieron presentes, la directora de la Unidad Educativa Ena Ali Guillen y un funcionario del INPC.

Cabe mencionar que la presencia de estos participantes son esenciales para testificar el proceso de validación a continuación. (Revisar en anexo A3. Validación del proyecto).

### 6.1.1 PROCESO DE LA VALIDACIÓN

#### 1. ACTIVIDADES PREVIAS

- a. Imprimir material didáctico
- b. Tener listo el manual de usuario
- c. Preparar piezas comunicacionales para la validación

#### 2. ACTIVIDADES REFERIDAS

- a. Elaboración de fichas (Instrumentos para ejecución de validación)
- b. Tener materiales desarrollados para el focus group
- c. Capacitar a niños sobre patrimonio cultural
- d. Realizar prueba piloto con los participantes

## 6.2. RESULTADOS DE LA VALIDACIÓN

Una vez concluida la prueba piloto, se procedió en recolectar información sobre el material didáctico (juego de mesa) a los 16 participantes. Expresando las cantidades en porcentaje, cada niño contribuirá con el 100% de aportación como resultado del aprendizaje, mismo que será tabulado con el 6.25% de cada participante esperando como resultado colectivo un 100% de aprendizaje y funcionalidad del diseño del material didáctico.

### 6.2.1 LA ENCUESTA

Objetivo: Identificar que el material didáctico cumpla con la funcionalidad hacia los públicos objetivos sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí.

1. El material didáctico (Juego de mesa) te parece:

VARIABLE	FRECUENCIA	%	% FINAL
Muy atractivo	4TO	4	25%
	5TO	4	25%
	6TO	3	18.75%
	7MO	4	25%
Atractivo	4TO		
	5TO	1	6.25%
	6TO		
	7MO		
Poco atractivo	4TO		
	5TO		
	6TO		
	7MO		
Regular	4TO		
	5TO		
	6TO		
	7MO		
Nada atractivo	4TO		
	5TO		
	6TO		
	7MO		
TOTAL	16		100%

Tabla 17, Resultados de encuesta

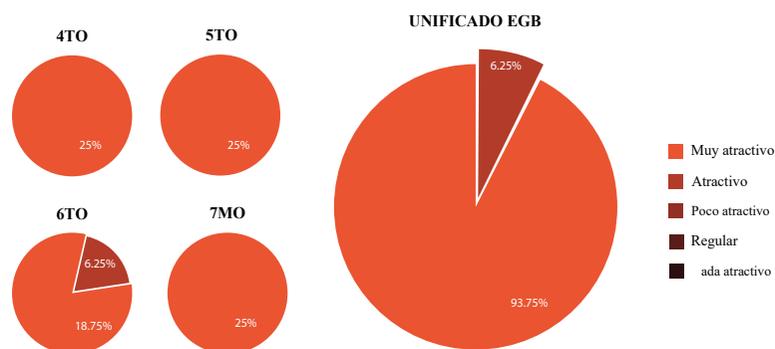


Gráfico 3, Resultado de Encuesta

El 93.75% dijo que el material didáctico es muy atractivo.

2. ¿En qué nivel se encuentra el material didáctico (Juego de Mesa) según a tu opinión?

VARIABLE	FRECUENCIA	%	% FINAL
Difícil	4TO		
	5TO		
	6TO		
	7MO		
Medio	4TO	2	12.5%
	5TO	3	18.75%
	6TO	3	18.75%
	7MO	1	6.25%
Fácil	4TO	2	12.5%
	5TO	1	6.25%
	6TO	1	6.25%
	7MO	3	18.75%
TOTAL	16		100%

Tabla 18, Resultados de encuesta

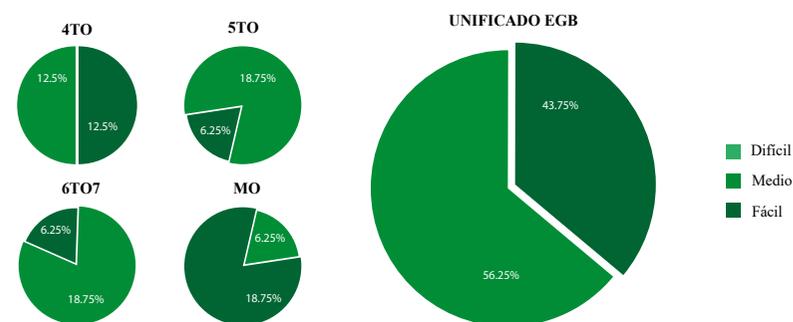


Gráfico 4, Resultado de Encuesta

El 56.25% menciona que el material didáctico se encuentra en un nivel medio, pero resaltando que el 43.75 % menciona que el nivel del material didáctico se les ha hecho fácil.

### 6.2.1 LA ENCUESTA

3. ¿Comprendes la información que se encuentra en las tarjetas del juego de mesa?

VARIABLE		FRECUENCIA	%	% FINAL
Si	4TO	3	18.75%	75%
	5TO	3	18.75%	
	6TO	2	12.5%	
	7MO	4	25%	
No	4TO	1	6.25%	6.25%
	5TO	1	6.25%	
	6TO	1	6.25%	
	7MO	1	6.25%	
Nada	4TO	1	6.25%	18.75%
	5TO	1	6.25%	
	6TO	1	6.25%	
	7MO	1	6.25%	
TOTAL		16		100%

Tabla 19, Resultados de encuesta

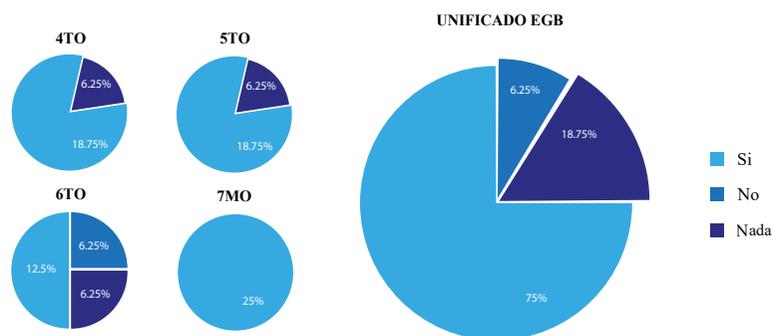


Gráfico 5, Resultado de Encuesta

El 75% de los participantes comprendieron la información que se encuentra en las tarjetas del juego de mesa.

4. ¿Pudiste aprender sobre patrimonio cultural Manabita?

VARIABLE		FRECUENCIA	%	% FINAL
Si	4TO	4	25%	100%
	5TO	4	25%	
	6TO	4	25%	
	7MO	4	25%	
No	4TO			
	5TO			
	6TO			
	7MO			
TOTAL		16		100%

Tabla 20, Resultados de encuesta

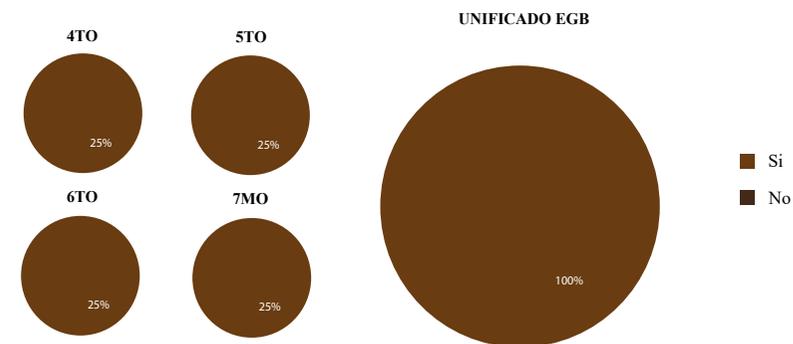


Gráfico 6, Resultado de Encuesta

El 100% menciona que sí pudieron aprender sobre patrimonio cultural manabita.

### 6.2.1 LA ENCUESTA

5. ¿Pudiste reconocer algún lugar, objeto o elemento que hayas visto en el material didáctico (Juego de mesa)?

VARIABLE		FRECUENCIA	%	% FINAL
Si	4TO	4	25%	93.75%
	5TO	4	25%	
	6TO	3	18.75%	
	7MO	4	25%	
No	4TO			6.25%
	5TO			
	6TO	1	6.25%	
	7MO			
TOTAL		16		100%

Tabla 21, Resultados de encuesta

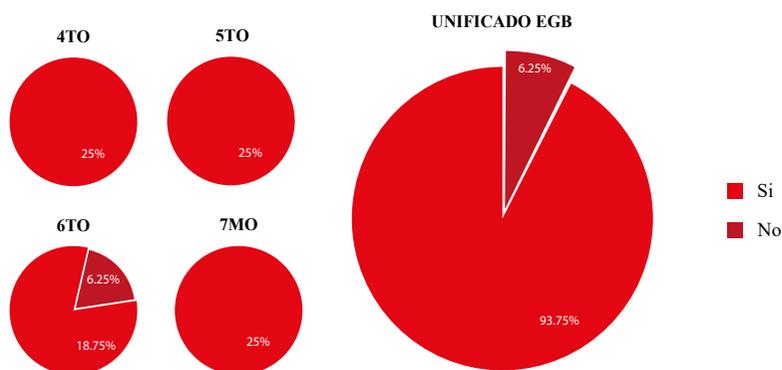


Gráfico 7, Resultado de Encuesta

El 93.75% si pudo reconocer algún lugar, objeto o elemento que hayan vistos dentro del material didáctico.

6. ¿Los elementos del Material Didáctico (Fichas, Dados, Tarjetas, Tablero y Envase) se pueden manipular bien?

VARIABLE		FRECUENCIA	%	% FINAL
Si	4TO	4	25%	100%
	5TO	4	25%	
	6TO	4	25%	
	7MO	4	25%	
No	4TO			0%
	5TO			
	6TO			
	7MO			
TOTAL		16		100%

Tabla 22, Resultados de encuesta

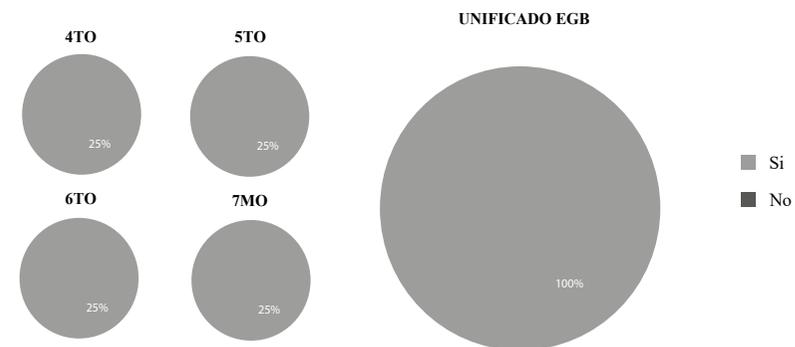


Gráfico 8, Resultado de Encuesta

El 100% de los participantes mencionan que los elementos del material didáctico si se pueden manipular bien.

### 6.2.1 LA ENCUESTA

7. ¿Cómo vez la propuesta del material didáctico (Juego de Mesa) que está enfocada con temas de patrimonio y cultura a nivel local?

El 87.5% menciona que la propuesta del material didáctico es excelente.

Una vez realizada la prueba piloto se procedió en realizar una entrevista a la docente de la materia de estudios sociales la Licda. Luby Ramírez quien nos expuso la certificación del juego de mesa a base de su experiencia como docente al manipular el material didáctico.

VARIABLE		FRECUENCIA	%	% FINAL
Excelente	4TO	4	25%	87.5%
	5TO	4	25%	
	6TO	2	12.5%	
	7MO	4	25%	
Muy buena	4TO			6.25%
	5TO		6.25%	
	6TO	1		
	7MO			
Buena	4TO			6.25%
	5TO			
	6TO	1	6.25%	
	7MO			
Regular	4TO			
	5TO			
	6TO			
	7MO			
Mala	4TO			
	5TO			
	6TO			
	7MO			
TOTAL		16		100%

Tabla 23 Resultados de encuesta

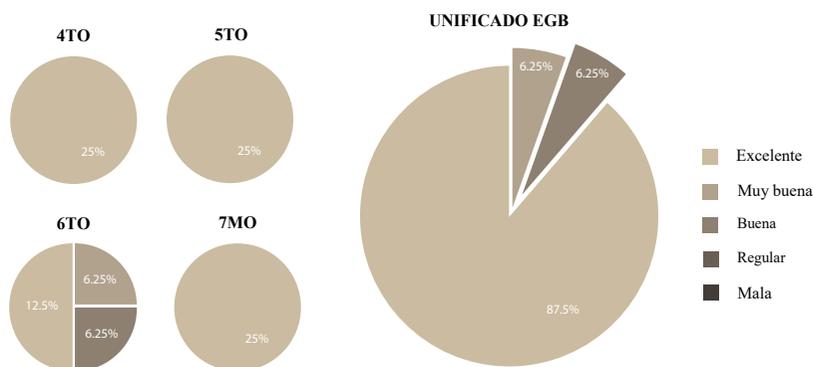


Gráfico 9, Resultado de Encuesta

## 6.2.2. LA ENTREVISTA

Objetivo: Identificar que el material didáctico cumpla con el reconocimiento, la integración e información sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad.

### 1. ¿Se entiende el contenido del material didáctico?

Sí, si se entiende el contenido del material didáctico para niños, niñas y también para el docente.

### 2. ¿El lenguaje utilizado en el material didáctico es adecuado para niños y niñas de 4to, 5to, 6to y 7mo año de EGB?

Sí, el material didáctico está acorde a su lenguaje si nos referimos a un nivel de conocimiento general, sin embargo, al momento de ejecutarlo hubo variaciones con los chicos de 4to año, ya que ellos no han tratado temas superiores como lo han hecho los niños de 5to, 6to y 7mo. Por ende puedo concluir que el material denominado "Hallando en mis riquezas" se encuentra en un nivel medio para 4to año, y para 5to a 7mo se encuentra en un nivel fácil.

### 3. ¿Los elementos del juego de mesa son acordes con nuestro entorno cultural?

Sí, todos los elementos utilizados en el material didáctico están acordes. La propuesta grafica del juego de mesa está bien pensada, ya que el juego habla por sí solo de temas patrimoniales y culturales de nuestra provincia de Manabí.

### 4. ¿Los colores utilizados y las tipografías son adecuadas para los niños de 4to, 5to, 6to y 7mo año de EGB?

Sí, estos detalles permitieron la ejecución del juego de forma más explícita y a su vez atractiva para los chicos, es decir, ellos sabían qué casillas estaban conectadas con cada tarjeta al igual que supieron dominar el dado especial. Todos ellos los relacionaron por simple deducción gracias a los colores planteados del material didáctico. No hubo ninguna equivocación por parte de los estudiantes.

### 5. ¿El juego de mesa está acorde a niños y niñas de 8 a 11 años de edad?

Sí, el formato de juego está acorde a los chicos de dicha edad, ya que al saber que se realiza una recolección de puntos, están pendientes para no perderlos, y eso es bueno, debido a que están 100% atentos a los temas tratados dentro del juego. Asimismo ésta es una forma de aprendizaje en la que también están involucradas otras materias, tales como, las matemáticas por el conteo constante de los puntos, y lenguaje y comunicación por la lectura y sociabilización de la información.

### 6. ¿Qué sugiere cambiar del mismo?

El material didáctico está afín en todo sentido, no sugiero cambiar nada. No obstante recomiendo que éste sea más utilizado en niños de 9 a 11 años, es decir de 5to a 7mo grado, ya que han profundizado más en los temas de la cultura local. Sin embargo, los estudiantes de 8 años, es decir de 4to grado, conocen bases sobre nuestra cultura en general y su nivel es medio. La retroalimentación con ayuda del material didáctico será efectiva siempre y cuando el docente aplique un buen proceso de enseñanza hacia los estudiantes de este nivel.



### 6.2.2. LA ENTREVISTA

#### 7. ¿El material didáctico cumple el objetivo del reconocimiento, la integración e información sobre las riquezas patrimoniales de la provincia de Manabí?

Sí, cumple el objetivo del reconocimiento, ya que los estudiantes en la ejecución del material mencionaban lugares que conocían y que habían visitado. En cuanto a la integración, los niños se sentían identificados con los temas de cultura y patrimonio manabita. Por último, la información utilizada ayudó a los chicos a conocer la historia y reforzar información de los sitios planteados en el juego de mesa. Por ende, puedo mencionar que el objetivo del proyecto sí se cumple en su totalidad.

#### 8. ¿Considera usted que el material didáctico puede fortalecer el conocimiento de nuestro entorno patrimonial en niños y niñas de 8 a 11 años de edad?

Por supuesto, los chicos de 8 a 11 años se sentían muy motivados en aprender y reconocer sitios, elementos, formas y figuras que han visto en su entorno y que están plasmados en el material didáctico. Gracias a esto ellos pueden saber cuáles son patrimonios manabitas.



### 6.2.3. FOCUS GROUP

El instrumento para la ejecución del material didáctico con los niños y niñas de la unidad educativa Ena Ali Guillen Vélez es la evaluación Heurística, cuyo objetivo es la identificación de problemas, para ello se tomaron en cuenta varios factores heurísticos, entre ellos se utilizaron las heurísticas de Nielsen y Molich y las 8 reglas de oro de Ben Shneiderman como inspiración para poder crear puntos de evaluación heurística para el material didáctico denominado hallando en mis riquezas.

Dicha evaluación se aplicó a los 4 segmentos de la EGB, obteniendo resultados parciales en los comportamientos de los participantes del 4to al 7mo EGB.

### 6.2.3. FOCUS GROUP

#### 4to EGB

#### Participantes:

Licda. Luby Ramírez docente del 3ero al 7mo año de Estudios Sociales, Est. Gabriel Enrique Macías Gender, Est. José Antonio Hidalgo Espinoza, Est. Amelia Romina Montesdioca Macías y Est. Loorleth Alexandra Garcia Santana.

HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN						CUMPLIMIENTO 0.0% -100%	JUSTIFICACIÓN
		0	1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de envase del material didáctico denominado "Hallando en mis riquezas".	SI					●		80%	Los niños y niñas de 8 años de edad, que se encuentran en 4to año de EGB si se sintieron atraídos por el material didáctico, aunque por desconocimiento de la actividad que se iba a desarrollar se sentían nerviosos y temerosos en equivocarse, no obstante, eso no dejó que los estudiantes tomaran confianza inmediatamente.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						●	100%	Correcta manipulación del manual de uso por parte de los niños y el docente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para identificar iconos patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI					●		80%	Los niños y niñas de 8 años pudieron identificar algunos elementos del material didáctico, tales como las fichas y ciertos bienes patrimoniales que se encuentran en las tarjetas.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como participantes a 4 jugadores en el tablero de mesa.	SI						●	100%	Las zonas de circulación del material didáctico fueron efectivas, ya que la edad de 8 años es la adecuada para el uso y manipulación de los elementos y piezas, a su vez tomando en cuenta de que la docente supervisó la dinámica y participó junto a ellos.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados fichas y tarjetas.	NO	●						0%	No hubo complejidad alguna en el uso de los elementos del material didáctico.
H.6 Comprensión de la temática del material didáctico.	SI						●	100%	Los niños de 8 años sí pudieron comprender las temáticas tratadas. Sin embargo, de los 4 jugadores sólo 3 pudieron captar inmediatamente la información, en respuesta a esto la docente procedió con la explicación requerida, el cual fue procesada exitosamente por el jugador.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						●	100%	Lenguaje fluido y acorde al público. Para reforzar la docente tuvo que socializar los temas.
H.8 Errores en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO	●						0%	Juego de mesa fluido, no hubo errores de algún tipo y tampoco existió confusión por los estudiantes ni por la docente.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa), es atractivo para los públicos objetivos.	SI						●	100%	A los participantes les gustó mucho la propuesta del material didáctico, se sintieron muy entusiasmados en el desarrollo de este.
H.10 Los públicos objetivos captaron información sobre las riquezas patrimoniales pautadas en el material didáctico	SI						●	100%	Los temas tratados en el material didáctico sí fueron comprendidos por los estudiantes, y a su vez con la ayuda de la docente pudieron analizar y llenar espacios vacíos de conocimientos, como dudas e interrogantes de ciertos temas que desconocían. Gracias a que el material didáctico se encuentra en un nivel medio para ellos, pudieron aprender y profundizar un poco más sobre el patrimonio cultural manabita.

Tabla 24, Evaluación heurística 4to EGB

### 6.2.3. FOCUS GROUP

#### 5to EGB

#### Participantes:

Licda. Luby Ramírez docente del 3ero al 7mo año de Estudios Sociales, Est. Patricio Olmedo Macías, Est. Daniela Deyismira Cedeño Intriago., Est. Yordana Anthonella Sabando y Est. Jhelen Gineth Cedeño Cevallos.

HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN						CUMPLIMIENTO 0.0% -100%	JUSTIFICACIÓN
		0	1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de envase del material didáctico denominado "Hallando en mis riquezas".	SI						●	100%	Los niños y niñas de 9 años de edad, que se encuentran en 5to año de EGB se sintieron atraídos por el material didáctico. Este público conectó de inmediato con la actividad que se iba a desarrollar.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						●	100%	Correcta manipulación del manual de uso por parte de los niños y la docente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para identificar iconos patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI						●	100%	Los niños y niñas de 9 años pudieron identificar los elementos del material didáctico, tales como las fichas y ciertos bienes patrimoniales que se encuentran en las tarjetas.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como participantes a 4 jugadores en el tablero de mesa.	SI						●	100%	Las zonas de circulación del material didáctico fueron efectivas, ya que la edad de 9 años es la adecuada para el uso y manipulación de los elementos y piezas, a su vez tomando en cuenta de que la docente supervisó la dinámica y participó junto a ellos.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados fichas y tarjetas.	NO	●						0%	No hubo complejidad alguna en el uso de los elementos del material didáctico.
H.6 Comprensión de la temática del material didáctico.	SI						●	100%	Los cuatro jugadores con edades de 9 años si pudieron comprender los temas tratados en su totalidad.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						●	100%	Lenguaje fluido y acorde al público. La docente no tuvo que sociabilizar ciertos temas ya que la mayoría de la información brindada hacia los estudiantes de 5to era captada de forma clara y rápida.
H.8 Errores en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO	●						0%	Juego de mesa fluido, no hubo errores de algún tipo y tampoco existió confusión por los estudiantes ni por la docente.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa), es atractivo para los públicos objetivos.	SI						●	100%	A los participantes les gustó mucho la propuesta del material didáctico, se sintieron muy entusiasmados en el desarrollo de este.
H.10 Los públicos objetivos captaron información sobre las riquezas patrimoniales pautadas en el material didáctico	SI						●	100%	Los temas tratados en el material didáctico fueron receptados con eficacia, y a su vez con la ayuda de la docente pudieron analizar y llenar espacios vacíos de conocimientos, como dudas e interrogantes de ciertos temas que desconocían. Gracias a que el material didáctico se encuentra en un nivel medio para ellos, pudieron aprender y profundizar un poco más sobre el patrimonio cultural manabita.

Tabla 25, Evaluación heurística 5to EGB

### 6.2.3. FOCUS GROUP

#### 6to EGB

#### Participantes:

Licda. Luby Ramírez docente del 3ero al 7mo año de Estudios Sociales, Est. Paúl Lucas Giler Rosado, Est. Ronald Mathias Montesdioca Macías, Est. Liliana Dileidy Zambrano y Est. Guido Mateo Cedeño Cedeño.

HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN						CUMPLIMIENTO 0.0% -100%	JUSTIFICACIÓN
		0	1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de envase del material didáctico denominado "Hallando en mis riquezas".	SI					●		80%	Los niños y niñas de 10 años de edad, que se encuentran en 6to año de EGB, se sintieron atraídos por el material didáctico. Este público conectó de inmediato con la actividad que se iba a desarrollar, aunque tenían ciertas dudas sobre temas patrimoniales.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						●	100%	Correcta manipulación del manual de uso por parte de los niños y la docente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para indentificar iconos patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI						●	100%	Los niños y niñas de 10 años pudieron identificar los elementos del material didáctico, tales como las fichas y varios bienes patrimoniales que se encuentran en las tarjetas.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como participantes a 4 jugadores en el tablero de mesa.	SI						●	100%	Las zonas de circulación del material didáctico fueron efectivas, ya que la edad de 10 años es la adecuada para el uso y manipulación de los elementos y piezas, a su vez tomando en cuenta de que la docente supervisó la dinámica y participó junto a ellos.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados fichas y tarjetas.	NO	●						0%	No hubo complejidad alguna en el uso de los elementos del material didáctico.
H.6 Comprensión de la temática del material didáctico.	SI						●	100%	Los cuatro jugadores con edades de 10 años si pudieron comprender los temas tratados en su totalidad.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						●	100%	Lenguaje fluido y acorde al público. La docente tuvo que socializar ciertos temas, debido a que los estudiantes de 6to desconocían sobre las riquezas patrimoniales.
H.8 Errores en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algun componente.	NO	●						0%	Juego de mesa fluido, no hubo errores de algún tipo y tampoco existió confusión por los estudiantes ni por la docente.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa), es atractivo para los públicos objetivos.	SI						●	100%	A los participantes les gustó mucho la propuesta del material didáctico, se sintieron muy entusiasmados en el desarrollo de este.
H.10 Los públicos objetivos captaron información sobre las riquezas patrimoniales pautadas en el material didáctico	SI						●	100%	Los temas tratados en el material didáctico si fueron comprendidos por los estudiantes, y a su vez con la ayuda de la docente pudieron analizar y llenar espacios vacíos de conocimientos, como dudas e interrogantes de ciertos temas que desconocían. Gracias a que el material didáctico se encuentra en un nivel medio para ellos, pudieron aprender y profundizar un poco más sobre el patrimonio cultural manabita.

Tabla 26, Evaluación heurística 6to EGB

### 6.2.3. FOCUS GROUP

#### 7mo EGB

#### Participantes:

Licda. Luby Ramírez docente del 3ero al 7mo año de Estudios Sociales, Est. Vielka Vikexy Rivadeneira, Est. Nathalie Julitza Hidalgo Espinoza, Est. Liliana Dileidy Zambrano y Est. Guido Mateo Cedeño Cedeño.

HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN						CUMPLIMIENTO 0.0% -100%	JUSTIFICACIÓN
		0	1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de envase del material didáctico denominado "Hallando en mis riquezas".	SI						●	100%	Los niños y niñas de 11 años de edad, que se encuentran en 7MO año de EGB, se sintieron atraídos por el material didáctico. Este público conectó de inmediato con la actividad que se iba a desarrollar ya que conocían sobre el patrimonio cultural manabita.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						●	100%	Correcta manipulación del manual de uso por parte de los niños y la docente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para indentificar iconos patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI						●	80%	Los niños y niñas de 11 años pudieron identificar los elementos del material didáctico, tales como las fichas y varios bienes patrimoniales que se encuentran en las tarjetas.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como participantes a 4 jugadores en el tablero de mesa.	SI						●	95%	Las zonas de circulación del material didáctico fueron efectivas, ya que la edad de 11 años es la adecuada para el uso y manipulación de los elementos y piezas, a su vez tomando en cuenta de que la docente supervisó la dinámica y participó junto a ellos.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados fichas y tarjetas.	NO	●						0%	No hubo complejidad alguna en el uso de los elementos del material didáctico.
H.6 Comprensión de la temática del material didáctico.	SI						●	100%	Los cuatro jugadores con edades de 11 años sí pudieron comprender los temas tratados en su totalidad.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						●	100%	Lenguaje fluido y acorde al público. La docente no tuvo que socializar los temas ya que los estudiantes de 7mo conocían sobre las riquezas patrimoniales.
H.8 Errores en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO	●						0%	Juego de mesa fluido, no hubo errores de algún tipo y tampoco existió confusión por los estudiantes ni por la docente.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa), es atractivo para los públicos objetivos.	SI						●	100%	A los participantes les gustó mucho la propuesta del material didáctico, se sintieron muy entusiasmados en el desarrollo de este.
H.10 Los públicos objetivos captaron información sobre las riquezas patrimoniales pautadas en el material didáctico	SI						●	100%	Los temas tratados en el material didáctico sí estuvieron acordes con los conocimientos de los estudiantes, debido a que para ellos el material didáctico se encuentra en un nivel fácil. Es por eso que la dinámica sirvió como una retroalimentación de conocimientos sobre el patrimonio cultural manabita.

Tabla 27, Evaluación heurística 7mo EGB



Mediante las encuestas, entrevista y evaluación heurística realizadas, se pudo evidenciar la funcionalidad del diseño del material didáctico, enfrentando al problema del desconocimiento de las riquezas patrimoniales en niños y niñas de 8 a 11 años de edad, dando como resultado obtenido el 86.58% de funcionalidad; mismo porcentaje que abarca todos los elementos tales como diseño de envase, tablero, fichas, dados, tarjetas, y tomando en cuenta temas de usabilidad, manejo, y proceso enseñanza-aprendizaje con la docente y 16 niños correspondientes de 4to al 7mo año de EGB de la Unidad Educativa “Ena Alí Guillen Vélez” del cantón Portoviejo. Tomando en cuenta que el 13.42% restante se realizarán ajustes previos para el mejoramiento del material didáctico denominado “Hallando en mis riquezas”.

Recordando nuestro objetivo general en base al diseño de material didáctico y cómo este afectaría de forma positiva al público a quien va dirigido, mismo que se basa en “Diseñar un material didáctico para niños y niñas de 8 a 11 años de edad que ayude al reconocimiento, a la integración, y la información sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí”, podemos concluir que nuestro material didáctico cumple con todas las expectativas previamente planteadas y se encuentra apto para su uso.



## 6.2. AJUSTES REALIZADOS AL PROYECTO

Dado al proceso de la validación, se pudieron detectar ciertos factores correspondientes con la información y distribución de los textos dentro de las tarjetas del material didáctico, por ello se procedió inmediatamente en ajustarlos de forma eficaz, para el uso correcto al desarrollo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, tomando en cuenta a los públicos objetivos y docente encargada de dirigir el materia didáctico:

1. Mejoramiento de la redacción de las tarjetas de “Lo Material y Lo Inmaterial”, dado al hecho que existían palabras que no entendían los públicos objetivos, por ende se procedió en realizar de forma apropiada con ayuda de la docente una redacción adecuada.
2. Rediseño de diagramación de las tarjetas “Lo Material y Lo Inmaterial” en el retiro, puesto que existía un problema en la composición de la lectura en el área geográfica de los bienes patrimoniales.



## CONCLUSIONES

1. La existencia de diseños de materiales didácticos (juegos de mesa) que posea temas de patrimonio material e inmaterial dirigidos para los niños de 8 a 11 años de edad, y que cumpla con el objetivo del reconocimiento, integración e información sobre la provincia de Manabí, es escaso.
2. El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural INPC regional 4, posee información de suma importancia con temas patrimoniales como sitios arqueológicos, bienes documentales y nuevas fichas técnicas con patrimonios materiales e inmateriales recientes y a la vez activos de la provincia, a pesar de ello no poseen materiales adecuados para dar a conocer sus investigaciones a las nuevas generaciones que se encuentran en las unidades educativas de la provincia de Manabí.
3. Los estudiantes del 4to a 7mo año de EGB de provincia, no poseen alguna guía, folleto, o material didáctico para trabajar con temas de patrimonio cultural Manabita, por ese motivo existe el desconocimiento sobre temas patrimoniales acerca de la provincia.
4. La información bibliográfica que esté acorde a los niños y niñas de edades de 8 a 11 años de edad de temas patrimoniales dirigidos de la provincia, es totalmente nula.
5. Los libros otorgados por el Ministerio de Educación hacia las unidades educativas no poseen una información contextualizada sobre patrimonio cultural manabita, sino que abarcan temas de cultura general y otros ámbitos de temas extranjeros.

## RECOMENDACIONES

1. Es dispensable dar a conocer sobre las riquezas patrimoniales y culturales de nuestro entorno, mediante la propuesta del diseño del material didáctico, que otorgue conocimientos necesarios para el reconocimiento de los bienes patrimoniales en niños y niñas de las unidades educativas.
2. Es importante conocer que las investigaciones realizadas por el INPC son de origen científico, arqueológico y geográfico, mismas que son difundidas a la población manabita. Es por ello que se recomienda futuras realizaciones de proyectos de tipo integrador, utilizando las investigaciones realizadas para que puedan ser dirigidas y receptadas hacia público infantil.
3. Es preciso que los estudiantes de 4to a 7mo EGB, posean algún material metodológico que permita conocer las riquezas patrimoniales activas de la provincia de Manabí.
4. Para la acreditación de temas patrimoniales dirigidos a niños y niñas de 8 a 11 sobre Manabí, se requiere crear contenidos que aborden el contexto patrimonial y cultural local para evitar su desconocimiento.
5. Es dispensable que las unidades educativas fiscales, particulares, y municipales de la provincia anexas en su pensum de estudio temas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en la materia de estudios sociales, con investigaciones realizadas y en formatos adecuados para público infantil por el INPC.

**PRESUPUESTO**

DETALLE	PRECIO UNIDAD	UNIDAD	PRECIO TOTAL
* Soporte promocional	\$ 50.00	1	\$ 50.00
* Diseño y maquetación	\$ 300.00	1	\$ 300.00
* Plancha de cartón	\$ 15.00	2	\$ 30.00
* Plancha de MDF	\$ 15.00	1	\$ 15.00
* Plancha de adhesivos	\$ 20.00	3	\$ 60.00
* Ilustraciones	\$ 500.00	1	\$ 500.00
* Impresión del material	\$ 40.00	4	\$ 160.00
* Traspotación	\$ 200.00		\$ 200.00
* Recursos de consumo humano	\$ 150.00	5	\$ 750.00
		<b>TOTAL</b>	<b>\$ 2.0654</b>

TABLA 28 , PRESUPUESTO DEL PROYECTO



## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ABREU, O., GALLEGOS, M., JÁCOME, J., & MARTÍNEZ, R. (2017). LA DIDÁCTICA: EPISTEMOLOGÍA Y DEFINICIÓN EN LA FACULTAD DE CIENCIAS ADMINISTRATIVAS Y ECONÓMICAS DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE DEL ECUADOR. FORMACIÓN UNIVERSITARIA, 10(3), 81-92. DOI:10.4067/S0718-50062017000300009.

ALONSO, C. (2010). JUGANDO, MUEVO TODO MI CUERPO. OBTENIDO DE [HTTPS://ARCHIVOS.CSIF.ES/ARCHIVOS/ANDALUCIA/ENSEÑANZA/REVISTAS/CSICSIF/REVISTA/PDF/NUMERO\\_37/CRISTINA\\_ALONSO\\_1.PDF](https://archivos.csif.es/archivos/andalucia/ensenanza/revistas/csicsif/revista/pdf/numero_37/cristina_alonso_1.pdf).

BAR-SHANY, A. (8 DE JUNIO DE 2017). LA NUEVA REVOLUCIÓN DE LAS IMPRENTAS. EL TIEMPO. (G. REINOSO, ENTREVISTADOR) OBTENIDO DE [HTTPS://WWW.ELTIEMPO.COM/TECNOSFERA/NOVEDADES-TECNOLOGIA/LA-NUEVA-REVOLUCION-DE-LAS-IMPRESAS-96650](https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/la-nueva-revolucion-de-las-impresas-96650)  
CAPRIOTTI, P. (2009). BRANDING CORPORATIVO. FUNDAMENTOS PARA LA GESTIÓN ESTRATÉGICA DE LA IDENTIDAD CORPORATIVA. SANTIAGO DE CHILE: COLECCIÓN DE LIBROS DE LA EMPRESA.

CAPRIOTTI, P. (2013). PLANIFICACIÓN ESTRATÉGICA DE LA IMAGEN CORPORATIVA. MÁLAGA: INSTITUTO DE INVESTIGACIÓN EN RELACIONES PÚBLICAS (IIRP).

CASTILLO, P. (2009). CRITERIOS TRANSDISCIPLINARES PARA EL DISEÑO DE OBJETOS LÚDICO-DIDÁCTICOS (TESIS DE MAESTRÍA). BUENOS AIRES, FACULTAD DE DISEÑO E INVESTIGACIÓN: UNIVERSIDAD DE PALERMO.

CURRÁS, R. (2010). IDENTIDAD E IMAGEN CORPORATIVAS: REVISIÓN CONCEPTUAL E INTERRELACIÓN. TEORÍA Y PRAXIS(7), 9-34.

DIMACOFI. (2017). LAS SIETE TECNOLOGÍAS DE IMPRESIÓN MÁS USADAS EN EL MUNDO [TABLA]. OBTENIDO DE DIMACOFI S.A: [HTTPS://WWW.DIMACOFI.CL/BLOG/LAS-7-TECNOLOGÍAS-DE-IMPRESION-MAS-USADAS-EN-EL-MUNDO/](https://www.dimacofi.cl/blog/las-7-tecnologias-de-impresion-mas-usadas-en-el-mundo/)

GUERRERO, A. (2009). LOS MATERIALES DIDÁCTICOS EN EL AULA. OBTENIDO DE FEDERACIÓN DE ENSEÑANZA DE CC.OO. DE ANDALUCÍA: [HTTPS://WWW.FEANDALUCIA.CCOO.ES/DOCU/P5SD6415.PDF](https://www.feandalucia.ccoo.es/docu/p5sd6415.pdf)

GUTIÉRREZ, B. (2016). MANUAL DE IDENTIDAD CORPORATIVA, PARA LA COMUNICACIÓN INSTITUCIONAL DE LA UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA (TESIS DE PREGRADO). UNIVERSIDAD NACIONAL DE LOJA. LOJA.

GUTIÉRREZ, J. (2011). IDENTIDAD CORPORATIVA. OBTENIDO DE PERUCAMARAS.ORG: [WWW.PERUCAMARAS.ORG/PE/PDF/BV/21.%20IDENTIDAD%20CORPORATIVA.PDF](http://WWW.PERUCAMARAS.ORG/PE/PDF/BV/21.%20IDENTIDAD%20CORPORATIVA.PDF)

IBÁÑEZ, G. (2004). IMAGEN CORPORATIVA. PARTE 3. OBTENIDO DE [HTTPS://STUDYLIB.ES/DOC/5065115/IMAGEN-CORPORATIVA-PARTE-3](https://studylib.es/doc/5065115/imagen-corporativa-parte-3)



## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL. (2013). GUÍA METODOLÓGICA PARA LA SALVAGUARDIA DEL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL. QUITO: SOBOCGRAFIC.

LABRADOR , M., & MOROTE, P. (2008). EL JUEGO EN LA ENSEÑANZA DE ELE. GLOSAS DIDÁCTICAS(17), 71-84.

MACÍAS, M. (2002). LAS MÚLTIPLES INTELIGENCIAS . PSICOLOGÍA DESDE EL CARIBE(10), 27-38.

MANRIQUE , A., & GALLEGO, A. (2013). EL MATERIAL DIDÁCTICO PARA LA CONSTRUCCIÓN DE APRENDIZAJES SIGNIFICATIVOS. REVISTA COLOMBIANA DE CIENCIAS SOCIALES, 4(1), PP. 101-108.

MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (2016). BACHILLERATO GENERAL UNIFICADO. OBTENIDO DE [HTTPS://EDUCACION.GOB.EC/WP-CONTENT/UPLOADS/DOWNLOADS/2016/03/BGU2.PDF](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/BGU2.PDF)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN . (S.D). CURRÍCULO DE EGB Y BGU. OBTENIDO DE [HTTPS://EDUCACION.GOB.EC/WP-CONTENT/UPLOADS/DOWNLOADS/2016/03/SOCIALES\\_COMPLETO.PDF](https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/03/SOCIALES_COMPLETO.PDF)

MINISTERIO DE EDUCACIÓN PROVINCIA DEL CHUBUT. (S.D.). CAMPO DE CONOCIMIENTO: HUMANIDADES Y CIENCIAS. OBTENIDO DE [HTTP://WWW.BIBLIOTECA.UNP.EDU.AR/ASIGNATURAS/PRACENSEN/FILES/POLIMODAL/CURRICULAR\\_POLIMODAL/2-CAMPOS\\_CONOCIMIENTO/3-HUMANIDADES%20Y%20CIENCIAS%20SOCIALES.PDF](http://www.biblioteca.unp.edu.ar/asignaturas/pracensen/files/polimodal/curricular_polimodal/2-campos_conocimiento/3-humanidades%20y%20ciencias%20sociales.pdf)

MORALES, P. (2012). ELABORACIÓN DE MATERIAL DIDÁCTICO. OBTENIDO DE ALIAT UNIVERSIDADES: [HTTP://WWW.ALIAT.ORG.MX/BIBLIOTECASDIGITALES/DERECHO\\_Y\\_CIENCIAS\\_SOCIALES/ELABORACION\\_MATERIAL\\_DIDACTICO.PDF](http://www.aliat.org.mx/bibliotecasdigitales/derecho_y_ciencias_sociales/elaboracion_material_didactico.pdf)

MORENO, I. (2004). LA UTILIZACIÓN DE MEDIOS Y RECURSOS DIDÁCTICOS EN EL AULA [TABLA]. OBTENIDO DE UNIVERSIDAD COMPLUTENSE DE MADRID: [HTTPS://WEBS.UCM.ES/INFO/DOE/PROFE/ISIDRO/MERECUR.PDF](https://webs.ucm.es/info/doe/profe/isidro/merecur.pdf)

MOYA, A. (2009). ARTE ORAL DEL ECUADOR . QUITO: EDICIONES LA TIERRA.

MULLO, J. (2009). MÚSICA PATRIMONIAL DEL ECUADOR . QUITO: EDICIONES LA TIERRA.

NÉRICI, I. (1969). HACIA UNA DIDÁCTICA GENERAL DINÁMICA. BUENOS AIRES: KAPELUSZ S.A.



## REFERENCIA BIBLIOGRÁFICA

ORGANIZACIÓN DE LAS NACIONES UNIDAS PARA LA EDUCACIÓN, LA CIENCIA Y LA CULTURA. (2014). INDICADORES DE UNESCO DE CULTURA PARA EL DESARROLLO. PARÍS.

PACHECO, G. (2015). PSICOMOTRICIDAD EN EDUCACIÓN INICIAL. OBTENIDO DE [HTTP://WWW.RUNAYUPAY.ORG/PUBLICACIONES/PSICOMOTRICIDAD\\_NIVEL\\_INICIAL.PDF](http://www.runayupay.org/publicaciones/psicomotricidad_nivel_inicial.pdf)

PASTOR, R., NASHIKI, R., & PÉREZ, M. (S.D). EL DESARROLLO Y APRENDIZAJE INFANTIL, Y SU OBSERVACIÓN. OBTENIDO DE FACULTAD DE PSICOLOGÍA DE LA UNAM: [HTTP://WWW.PSICOLOGIA.UNAM.MX/DOCUMENTOS/PDF/PUBLICACIONES/DESARROLLO\\_Y\\_APRENDIZAJE\\_INFANTIL\\_Y\\_SU\\_OBSERVACION\\_PASTOR\\_NASHIKI\\_Y\\_PEREZ.PDF](http://www.psicologia.unam.mx/documentos/pdf/publicaciones/desarrollo_y_aprendizaje_infantil_y_su_observacion_pastor_nashiki_y_perez.pdf)

PINTADO , T., & SÁNCHEZ , J. (2013). IMAGEN CORPORATIVA. INFLUENCIA EN LA GESTIÓN EMPRESARIAL. MADRID: ESIC.

REAL ACADEMIA ESPAÑOLA. (2008). DICCIONARIO DE LA LENGUA ESPAÑOLA 23ª EDICIÓN. MADRID, ESPAÑA.

REINOSO, G. (8 DE JUNIO DE 2017). LA NUEVA REVOLUCIÓN DE LAS IMPRENTAS. EL TIEMPO. OBTENIDO DE [HTTPS://WWW.ELTIEMPO.COM/TECNOSFERA/NOVEDADES-TECNOLOGIA/LA-NUEVA-REVOLUCION-DE-LAS-IMPRENTAS-96650](https://www.eltiempo.com/tecnosfera/novedades-tecnologia/la-nueva-revolucion-de-las-imprentas-96650)

SIPCE. (2008). REGISTRO DE BIENES PATRIMONIALES MUEBLES E INMUEBLES [TABLA]. OBTENIDO DE [HTTP://SIPCE.INPC.GOB.EC:8080/IBPWEB/PAGINAS/BUSQUEDABIENES/ARBOLRESULTNIVEL1.JSF](http://sipce.inpc.gob.ec:8080/ibpweb/paginas/busquedabiens/ARBOLRESULTNIVEL1.jsf)

SURGENIA. (2009). LA PROFESIÓN DEL DISEÑO. MANUAL DE BUENAS PRÁCTICAS DEL DISEÑO. OBTENIDO DE ACADEMIA.EDU: [HTTPS://WWW.ACADEMIA.EDU/29578283/\\_MANUAL\\_DE\\_BUENAS\\_PRACTICAS\\_DEL\\_DISEÑO\\_LA\\_PROFESIÓN\\_DEL\\_DISEÑO](https://www.academia.edu/29578283/_manual_de_buenas_practicas_del_diseño_la_profesión_del_diseño)

UNESCO. (1982). LÍNEAS GENERALES. OBTENIDO DE UNESCO.ORG: [HTTP://WWW.UNESCO.ORG/NEW/ES/MEXICO/WORK-AREAS/CULTURE/](http://www.unesco.org/new/es/mexico/work-areas/culture/)

UNESCO. (2005). PROTEGER EL PATRIMONIO Y FOMENTAR LA CREATIVIDAD. OBTENIDO DE UNESCO.ORG: [HTTPS://ES.UNESCO.ORG/THEMES/PROTEGER-PATRIMONIO-Y-FOMENTAR-CREATIVIDAD](https://es.unesco.org/themes/proteger-patrimonio-y-fomentar-creatividad)

UNESCO. (S.D). ¿QUÉ ES EL PATRIMONIO CULTURAL INMATERIAL? OBTENIDO DE UNESCO.ORG: [HTTPS://ICH.UNESCO.ORG/ES/QUE-ES-EL-PATRIMONIO-INMATERIAL-00003](https://ich.unesco.org/es/que-es-el-patrimonio-inmaterial-00003)

VALVERDE, R. (2003). APRENDO HACIENDO. MADRID: EUNED.



**ANEXOS**



Demostración de funcionalidad del material didáctico al director región al zonal 4 del INPC



Reunión con funcionarios del PCI y PCM sociabilizando temas del contenido del material didáctico



Reunión con funcionarios del PCI y PCM sociabilizando temas del contenido del material didáctico con prototipado



Diseñadores, trabajando en el proceso creativo del material didáctico en la biblioteca de la USGP



Previa investigación de campo visitas a las riquezas patrimoniales del cantón Portoviejo



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Ensamblaje de elementos en mdf del material didáctico



Capacitación por parte del Artesan, en la técnica y uso del palo santo



Visita al museo de Salango, sitio arqueológico en Puerto López



Cementerio de la cultura Manteña Huancavilca en sitio Agua blanca, Puerto López



Visita en la elaboración del tejido tradicional del sombrero de paja toquilla



Analista del PCM, conjunto a participantes de la validación



Maestra junto a estudiantes en el proceso de validación



Encuesta a los participantes



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Identificar conceptos básicos y problemática en general para determinar la necesidad principal del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4.

**Dirigido a:** Lodo, Melchor Cevallos. **Cargo:** Comunicador del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural regional 4.

1. ¿Qué función cumple el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural en la Provincia de Manabí?
2. ¿Con qué tipo de presupuesto cuenta el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4?
3. ¿Cuáles son los canales de circulación y consumo que tiene el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural?
4. ¿Cuántos distritos regionales cuenta el instituto y en qué lugares se encuentran ubicados?
5. ¿Cuáles son los problemas objetivos y el alcance en la población en disfrutar estos servicios?
6. ¿Mencione que es la Cultura?
7. ¿A qué se denominan prácticas Culturales en Manabí?
8. ¿Cuál es el consumo Cultural en la Provincia de Manabí?
9. ¿A qué se considera Patrimonio Cultural?
10. ¿En la actualidad, que tipo de problemas han podido identificar en la Provincia de Manabí sobre el Patrimonio Cultural?
11. ¿En la actualidad, que tipo de problemas han podido identificar en la Provincia de Manabí sobre el Patrimonio Cultural en niños, niñas y jóvenes?
12. Mencione 3 causas sobre mencionada problemática?
13. ¿Porque cree usted que existen estas causas y Efectos, el origen principal a este problema?
14. ¿Cómo usted cree que se podría solucionar este problema a raíz?
15. ¿Cómo está considerada la página web del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural en estadísticas alcance y visitas?
16. ¿Qué tipo de información existe en mencionada página web?
17. ¿Considera usted que un material didáctico, lúdico e informativo solucionaría este problema?

Dr. Andrés Hernández  
Entrevistador

Lodo Melchor Cevallos  
Funcionario

Dra. Patricia Hinari  
Entrevistadora



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Determinar cuáles son las riquezas Patrimoniales Inmateriales principales en los cantones dentro de la Provincia de Manabí.

**Dirigido a:** Lodo, Marcos Labrada Ochoa. **Cargo:** Analista del Patrimonio Cultural Inmaterial de Provincia de Manabí.

1. ¿Qué tiempo lleva trabajando dentro de Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4 en el área del Patrimonio Cultural Inmaterial PCI?
2. ¿A qué se denomina Patrimonio Cultural Inmaterial PCI?
3. ¿Cuál es la clasificación del Patrimonio Cultural Inmaterial PCI?
4. ¿Cuál es el proceso para la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial PCI?
5. Según por la metodología de la salvaguarda del Patrimonio Cultural Inmaterial, ¿Cuántos Patrimonios Inmateriales activos existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
6. ¿Cuáles tradiciones y expresiones orales existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
7. ¿Cuáles artes del espectáculo existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
8. ¿Cuáles usos sociales, rituales, y actos festivos existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
9. ¿Cuáles técnicas artesanales tradicionales existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
10. ¿Cuáles conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí?
11. ¿Cuáles de los ya mencionados Patrimonios Inmateriales (Costumbres y Tradiciones) son los más reconocidos en la Provincia de Manabí?
12. ¿De qué localidad cantonal son originarios los Patrimonios Inmateriales ya mencionados?
13. ¿Qué Patrimonios Inmateriales más populares se debería abarcar para el diseño de material didáctico en niños y niñas de 8 a 11 años de edad? Según a su criterio mencionalos.

Lodo, Marcos Labrada Ochoa  
Entrevistador

Lodo Marcos Labrada Ochoa  
Analista

Dra. Patricia Hinari  
Entrevistadora





UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Determinar cuáles son las riquezas patrimoniales materiales principales en los cantones dentro de la Provincia de Manabí.

**Dirigido a:** Arq. Jorge Fernández. **Cargo:** Funcionario del Patrimonio Cultural Material de la Provincia de Manabí.

1. ¿Qué tiempo lleva trabajando dentro de Instituto Nacional de Patrimonio Cultural Regional 4 en el área del Patrimonio Cultural Material PCM?
2. ¿A qué se denomina Patrimonio Cultural Material PCM?
3. ¿Cuál es la clasificación del Patrimonio Cultural Material PCM?
4. ¿Cuál es el proceso para la salvaguardia del Patrimonio Cultural Material?
5. ¿Cuántos Patrimonios Materiales activos existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí? 3 28
6. ¿Cuántos Patrimonios Muebles existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí? 8 22
7. ¿Cuántos Patrimonios Inmuebles existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí? 2 8
8. ¿Cuántos Patrimonios Arqueológicos existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí? 2 8
9. ¿Cuántos Patrimonios Documentales existen en la actualidad dentro Provincia de Manabí? 11 44
10. ¿Cuáles de los ya mencionados Patrimonios Materiales (Muebles, Inmuebles, Arqueológicos y Documentales) son los más reconocidos en la Provincia de Manabí? Inmuebles, Muebles
11. ¿De qué localidad cantonal son originarios los Patrimonios Materiales ya mencionados? Portoviejo
12. ¿Qué Patrimonios Materiales más populares se debería abarcar para el diseño de material didáctico en niños y niñas de 8 a 11 años de edad? Según a su criterio mencionados. 2 8

  
Dr. Andrés Hernández  
Entrevistador

  
Arq. Jorge Fernández  
Funcionario

  
Dra. Patricia Basante  
Entrevistada




UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Determinar cuál es el eje psicológico hacia materiales didácticos en niños y niñas de 8 a 11 años de edad.

**Dirigido a:** Psi. Cl. Glen Castillo **Cargo:** Psicólogo Educacional del Ministerio de Educación

1. ¿Qué tiempo tiene dentro del campo de la psicología clínica Infantil?
2. ¿Alguna vez ha utilizado materiales didácticos como estimulantes a niños y niñas de mencionadas edades? mencione cuales y por qué razones.
3. ¿Cuál es el comportamiento psicológico estándar de los niños de 8 a 11 años?
4. ¿Cuál es el comportamiento psicológico estándar de las niñas de 8 a 11 años?
5. ¿Qué impacto tienen los materiales didácticos a niños y niñas de 8 años de edad?
6. ¿Qué impacto tienen los materiales didácticos a niños y niñas de 9 años de edad?
7. ¿Qué impacto tienen los materiales didácticos a niños y niñas de 10 años de edad?
8. ¿Qué impacto tienen los materiales didácticos a niños y niñas de 11 años de edad?
9. ¿Qué función cumple los materiales didácticos al eje psicológico de los niños y niñas de mencionadas edades?
10. ¿Qué aporte para el desarrollo intelectual los materiales didácticos que posean temas de identidad y cultural a niños y niñas?
11. ¿Cómo deberían ser los materiales didácticos relacionados a patrimonio y cultura para niños y niñas de 8 a 11 años de edad?
12. ¿Cómo no deberían ser los materiales didácticos relacionados a cultura para niños y niñas de 8 a 11 años de edad?

  
Dr. Andrés Hernández  
Entrevistador

  
Psi. Cl. Glen Castillo  
Entrevistado

  
Dra. Patricia Basante  
Entrevistada





UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos de la Escuela de Educación Básica Una Ali Guillen Véliz del Cantón Portoviejo.

**Dirigido a:** Ledy Rodriguez Cargo: Docente 2º año de Educación Básica

1. ¿Cuáles son los contenidos o temas de estudios principales que ejecuta la institución en el aprendizaje de los niños y niñas de 8 a 11 años?
2. ¿Alguna vez han tratado temas de Cultura en la Provincia de Manabí? Mencione cuales.
3. ¿Qué tipos de materiales didácticos utilizan para el aprendizaje a los niños y niñas de 8 a 11 años de edad?
4. ¿Se ha apoyado de materiales didácticos de temas de Cultura y Patrimonio sobre de la Provincia de Manabí dirigidos a los niños y niñas de mencionadas edades? Mencione cuales.
5. ¿Alguna vez la institución ha realizado salidas de campo a lugares patrimoniales con los niños y niñas? Mencione cuales.
6. ¿Qué actividades culturales la institución realiza con los niños y niñas de 8 a 11 años?
7. Al obtener la institución un material didáctico de contenido educativo con un pensum de estudio sobre Patrimonio y Cultura por parte del INPC, ¿Usted utilizaría mencionado material para reforzar las riquezas Patrimoniales y Culturales de la Provincia de Manabí?
8. ¿Cómo cree usted que debe ser el material didáctico para trabajar con niños y niñas de 8 a 11 años de edad desde su contenido relacionado a Patrimonio y Cultura?
9. ¿Cree usted que el material didáctico facilitaría el aprendizaje sobre temas de historia y cultura en los niños y niñas?
10. ¿Cree usted que si tuviera más variedad de material didáctico con temas Patrimoniales y Culturales en el aula el proceso enseñanza-aprendizaje sería mejor? Mencione el porque.

Andrés Hernández  
Dr. Andrés Hernández  
Entrevistado

Rosendo  
Docente

Patricia Bausero  
Dr. Patricia Bausero  
Entrevistadora



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos de la Unidad Educativa los Cereos del Cantón Portoviejo.

**Dirigido a:** Isabel Intirago Cargo: Docente 2º año de Educación Básica

1. ¿Cuáles son los contenidos o temas de estudios principales que ejecuta la institución en el aprendizaje de los niños y niñas de 8 a 11 años?
2. ¿Alguna vez han tratado temas de Cultura en la Provincia de Manabí? Mencione cuales.
3. ¿Qué tipos de materiales didácticos utilizan para el aprendizaje a los niños y niñas de 8 a 11 años de edad?
4. ¿Se ha apoyado de materiales didácticos de temas de Cultura y Patrimonio sobre de la Provincia de Manabí dirigidos a los niños y niñas de mencionadas edades? Mencione cuales.
5. ¿Alguna vez la institución ha realizado salidas de campo a lugares patrimoniales con los niños y niñas? Mencione cuales.
6. ¿Qué actividades culturales la institución realiza con los niños y niñas de 8 a 11 años?
7. Al obtener la institución un material didáctico de contenido educativo con un pensum de estudio sobre Patrimonio y Cultura por parte del INPC, ¿Usted utilizaría mencionado material para reforzar las riquezas Patrimoniales y Culturales de la Provincia de Manabí?
8. ¿Cómo cree usted que debe ser el material didáctico para trabajar con niños y niñas de 8 a 11 años de edad desde su contenido relacionado a Patrimonio y Cultura?
9. ¿Cree usted que el material didáctico facilitaría el aprendizaje sobre temas de historia y cultura en los niños y niñas?
10. ¿Cree usted que si tuviera más variedad de material didáctico con temas Patrimoniales y Culturales en el aula el proceso enseñanza-aprendizaje sería mejor? Mencione el porque.

Andrés Hernández  
Dr. Andrés Hernández  
Entrevistado

Isabel Intirago  
Docente

Patricia Bausero  
Dr. Patricia Bausero  
Entrevistadora





UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos de la Unidad Educativa Felipe Intriago Bravo del Cantón Portoviejo.

**Dirigido a:** Rodrigo Rojas **Cargo:** Educación Cultural y Artística

1. ¿Cuáles son los contenidos o pensum de estudios principales que ejecuta la institución en el aprendizaje de los niños y niñas de 8 a 11 años?
2. ¿Alguna vez han tratado temas de Cultura en la Provincia de Manabí? Mencione cuales.
3. ¿Qué tipos de materiales didácticos utilizan para el aprendizaje a los niños y niñas de 8 a 11 años de edad?
4. ¿Se ha apoyado de materiales didácticos de temas de Cultura y Patrimonio sobre de la Provincia de Manabí dirigidos a los niños y niñas de mencionadas edades? Mencione cuales.
5. ¿Alguna vez la institución ha realizado salidas de campo a lugares patrimoniales con los niños y niñas? Mencione cuales.
6. ¿Qué actividades culturales la institución realiza con los niños y niñas de 8 a 11 años?
7. Al obtener la institución un material didáctico de contenido educativo con un pensum de estudio sobre Patrimonio y Cultura por parte del INPC, ¿Usted utilizaría mencionado material para reforzar las riquezas Patrimoniales y Culturales de la Provincia de Manabí?
8. ¿Cómo cree usted que debe ser el material didáctico para trabajar con niños y niñas de 8 a 11 años de edad desde su contenido relacionado a Patrimonio y Cultura?
9. ¿Cree usted que el material didáctico facilitaría el aprendizaje sobre temas de historia y cultura en los niños y niñas?
10. ¿Cree usted que si tuviera más variedad de material didáctico con temas Patrimoniales y Culturales en el aula el proceso enseñanza-aprendizaje sería mejor? Mencione el porque.

  
Dr. Andrés Hernández  
Entrevistador

  
Rodrigo Rojas  
Docente

  
Dra. Patricia Barrantes  
Entrevistadora





Portoviejo, 18 de mayo de 2018  
USGP-DGR-S-088-2018

Arquitecto  
Miguel Esteban Delgado de la Cuadra  
DIRECTOR TÉCNICO ZONAL 4 ( E )  
Ciudad -

De mi consideración:

La misión de la Universidad San Gregorio de Portoviejo y la Carrera de Diseño Gráfico, es contribuir al desarrollo de la sociedad, a través de la generación de conocimientos y la formación de profesionales competentes.

Basándonos en este contexto los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico que están próximos a titularse, deberán desarrollar un proyecto de titulación, el mismo que deberá contribuir al desarrollo social.

Por lo expuesto anteriormente, me permito solicitar a usted muy comedidamente bajo su mejor criterio, autorizar a quien corresponda que **HERNÁN ANDRÉS HERNÁNDEZ MACÍAS**, con cédula 13116512779 y **KERLY PATRICIA BAZURTO MACÍAS**, con cédula 1311678344, estudiantes de Titulación de nuestra Carrera, se les permita desarrollar su proyecto de Titulación en el área que usted dirige.

Por la atención que brinde a la presente, le expreso mi agradecimiento.

Ateentamente,

Ing. Mariela Coral López  
COORDINADORA  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO



Portoviejo, 18.05.2018

SEÑOR ARQUITECTO  
MIGUEL ESTEBAN DELGADO DE LA CUADRA  
DIRECTOR TÉCNICO ZONAL 4 (E)  
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL (INPC)

En su despacho:

NOSOTROS; Hernán Andrés Hernández Macías, de nacionalidad ecuatoriana, con C.C. Nº1316512779; y Kerly Patricia Basurto Macías, con C.C. Nº1311678344; estudiantes egresados de la carrera de Diseño Gráfico, en la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo (USGP), nos encontramos realizando nuestro proyecto de investigación denominado "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad" para poder culminar la titulación que nos ayudará a obtener el título de Ingeniero en Diseño Gráfico, para lo cual se tiene pronosticado presentar un requisito que certifique la actividad de investigación en la prestigiosa institución que usted preside; de esa forma estaríamos aportando con la investigación científica relacionada directamente con nuestro proyecto de titulación de pre-grado, y con el cumplimiento de una obligación académica que es necesaria, para poder aprobar esta fase previa a la titulación, como un anhelado sueño personal de crecimiento profesional.

Solicito a vuestra autoridad se me provea un oficio con finalidad académica, que certifique la veracidad de la información y la problemática de la "Escases de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años" y la constante asistencia a la institución, para configurar mi ante proyecto, que lo adjunto en un Disco Compacto (CD), delegando a quien corresponda su entrega. El oficio debe ir dirigido a la Ingeniera Mariela Coral López, Coordinadora Carrera de Diseño Gráfico de la USGP, Adjuntado nuestros nombres y apellidos y mencionado tema en el cuerpo del oficio.

Quedaremos agradecidos eternamente de su apoyo.

Ateentamente,

Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. Nº 1316512779

Kerly Patricia Basurto Macías  
C.C. Nº 1311678344



Mail(s): a.hahernandez9415@gmail.com; foacity.edu.ec@gmail.com  
Contacto(s): 0968924124, 0979520311  
Dirección: Ciudadela Primero de Mayo, calle Eudoro Ibar, Catejón 21 de diciembre, Casa amarilla frente a una gruta



Oficio No. 033-INPC24-2018  
Portoviejo, 28 de mayo del 2018

Ingeniera  
Mariela Coral López,  
**COORDINADORA CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO  
UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJEJO**  
En su despacho.

De mi consideración:

El Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC), según el Art. 43 de la Ley Orgánica de Cultura (LOC) "tiene como finalidad el desarrollo de la investigación y el ejercicio del control técnico del patrimonio cultural, para lo cual deberá atender y coordinar la política pública emitida por el ente rector de la Cultura y el Patrimonio".

Es agradable para esta institución estimular y fomentar las evolutivas aspiraciones generadoras del conocimiento científico que se manifiestan a través de la profundización y carácter específico de la investigación académica, directa o indirectamente vinculada al Patrimonio Cultural de la República; y en ello otorgar fundamental importancia al quehacer provechoso de los universitarios ecuatorianos.

A solicitud de los interesados, señor **Hernán Andrés Hernández Macías**, con cédula número 1316512779; y señorita **Kerly Patricia Bazurto Macías**, con cédula número 1311678344; estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico, en la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo (USGP), por Oficio sin número, fechado en Portoviejo a 18 de Mayo de 2018, tengo a bien informar que los estudiantes ya mencionados han acudido al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural (INPC) Zonal 4, a realizar su trabajo de titulación denominado "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad", cuyo contenido está relacionado con el ámbito del Patrimonio Cultural en la provincia de Manabí, dedicado al segmento de población infantil, mediante aspectos generales de asesoría y criterio técnico.

Los interesados podrán hacer uso del presente únicamente para fines de requisito académico.

Con sentimientos de distinguida consideración y estima.

Atentamente,

Arg. Miguel Delgado de la Cudra  
**DIRECTOR REGIONAL INPC-R4**



04/06/18



Especie Valorada

\$ 2.00

Ingeniera  
Mariela Coral López,  
**Coordinadora de la Carrera de Diseño Gráfico  
Universidad Sangregorio de Portoviejo**

En su despacho,

Nosotros los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías, de Nacionalidad Ecuatoriana, con C.C. N°1316512779; y Kerly Patricia Bazurto Macías, con C.C. N°1311678344, de la carrera de Diseño Gráfico, solicitamos a usted cordialmente la validación de nuestro proyecto de titulación con el respectivo tema de "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad" dirigido a nuestro cliente el INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL REGIONAL 4, correspondientes a las provincias de MANABÍ, SANTO DOMINGO Y GALAPAGOS.

Quedaremos agradecidos desde ya, eternamente de su apoyo hacia nosotros como estudiantes y a la vez futuros profesionales a la ingeniería en Diseño Gráfico.

Atentamente,

Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. N° 1316512779

Kerly Patricia Bazurto Macías  
C.C. N°1311678344

Portoviejo, Lunes 28 de Mayo del 2018



Portoviejo, 08 de junio de 2018

Hernán Andrés Hernández Macías  
 Kerly Patricia Basurto Macías  
**ESTUDIANTES DE LA UNIVERSIDAD SAN ORONDO**  
 Portoviejo.-

De mi consideración.-

Reciba un afectuoso saludo de quienes confirmamos la Coordinación Zonal 4 del Ministerio de Cultura y Patrimonio.

En la intención de contribuir al fortalecimiento de la lectura, a través de la presente hago llegar a usted en calidad de donación, las siguientes obras literarias.

1	CD "El georfinos es a la Escuela" Proyecto emblemático de esta Cartera de Estado.
2	"Las Aventuras de Tito" para la revitalización y conocimiento de la tradición oral y los personajes contadores de patrimonio de Manabí.

Atentamente,  
 Hernán Andrés Hernández Macías  
**ESTUDIANTE**

ESTOY:

Atentamente,  
 Kerly Patricia Basurto Macías  
**ESTUDIANTE**

ENTREGA:

Atentamente,  
 Lcda. Patricia María Villalencia  
 COORDINADORA ZONAL 4 DEL MCRP

Portoviejo, Martes 31 de julio del 2018

Licenciada  
 Mayuri Lorena Zambrano Zambrano.  
**Escuela de Educación Básica Eno Al Guillen Vélez**

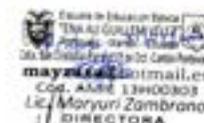
En su despacho.

Nosotros los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías, de Nacionalidad Ecuatoriana, con C.C. N°1316512779; y Kerly Patricia Basurto Macías, con C.C. N°1311678344, de la carrera de Diseño Gráfico, solicitamos a usted cordialmente una **entrevista hacia una docente** de su institución, con el objetivo de **identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos que posea mencionada unidad**, cabe recalcar que nuestro proyecto de situación con el respectivo tema de **"Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad"** dirigido a nuestro cliente el **INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL REGIONAL 4**, correspondientes a las provincias de MANABÍ, SANTO DOMINGO Y GALAPAGOS aportaran de suma importancia para el desarrollo del proyecto.

Quedaremos agradecidos desde ya, eternamente de su apoyo hacia nosotros como estudiantes y a la vez futuras profesionales a la ingeniería en Diseño Gráfico.

Atentamente,

Hernán Andrés Hernández Macías  
 C.C. N°1316512779



Atentamente,  
 Kerly Patricia Basurto Macías  
 C.C. N°1311678344

Portoviejo, Jueves 02 de julio del 2018

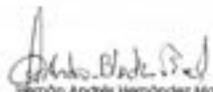
Profesor  
Fabián Giler San Clemente,  
Director de la Unidad Educativa los Cerezos

En su despacho,

Nosotros los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías, de Nacionalidad Ecuatoriana, con C.C. N°1316512779; y Kery Patricia Basurto Macías, con C.C. N°1311678344, de la carrera de Diseño Gráfico, solicitamos a usted cordialmente una **entrevista hacia una docente** de su institución, con el objetivo de **identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos que posea mencionada unidad**, cabe a recalcar que nuestro proyecto de titulación con el respectivo tema de "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad" dirigido a nuestro cliente el INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL REGIONAL 4, correspondientes a las provincias de MANABÍ, SANTO DOMINGO Y GALAPAGOS aportaran de suma importancia para el desarrollo del proyecto.

Quedaremos agradecidos desde ya, eternamente de su apoyo hacia nosotros como estudiantes y a la vez futuros profesionales a la ingeniería en Diseño Gráfico.

Atentamente,

  
Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. N°1316512779

  
Kery Patricia Basurto Macías  
C.C. N°1311678344

  
Recibido  
02-07-2018  
2018

Portoviejo, Martes 31 de julio del 2018

Director  
Juan Intriago Rodríguez,  
Unidad Educativa Felipe Intriago Bravo

En su despacho,

Nosotros los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías, de Nacionalidad Ecuatoriana, con C.C. N°1316512779; y Kery Patricia Basurto Macías, con C.C. N°1311678344, de la carrera de Diseño Gráfico, solicitamos a usted cordialmente una **entrevista hacia una docente** de su institución, con el objetivo de **identificar el conocimiento cultural de los niños y niñas de 8 a 11 años y materiales didácticos que posea mencionada unidad**, cabe a recalcar que nuestro proyecto de titulación con el respectivo tema de "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad" dirigido a nuestro cliente el INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL REGIONAL 4, correspondientes a las provincias de MANABÍ, SANTO DOMINGO Y GALAPAGOS aportaran de suma importancia para el desarrollo del proyecto.

Quedaremos agradecidos desde ya, eternamente de su apoyo hacia nosotros como estudiantes y a la vez futuros profesionales a la ingeniería en Diseño Gráfico.

Atentamente,

  
Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. N°1316512779

  
Kery Patricia Basurto Macías  
C.C. N°1311678344

  
31-07-2018  
RECIBIDO  
UNIDAD EDUCATIVA  
FELIPE INTRIAGO BRAVO  
PORTOVIJO - MANABÍ

Portoviejo, 27.SEP.2018

SEÑOR ARQUITECTO  
MIGUEL ESTEBAN DELGADO DE LA CUADRA  
DIRECTOR TÉCNICO ZONAL 4 (E)  
INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL (INPC)

En su despacho.

NOSOTROS; Hernán Andrés Hernández Macías, de nacionalidad ecuatoriana, con C.C. N° 1316512779; y Kerly Patricia Buzarto Macías, con C.C. N° 1311678344; estudiantes egresados de la carrera de **Diseño Gráfico**, en la **Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo (USGP)**, nos encontramos realizando nuestro proyecto de titulación denominado **"Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad"** para poder culminar la titulación que nos ayudará a obtener el título de Ingeniero en Diseño Gráfico, para lo cual se tiene pronosticado presentar en el presente año, solicitamos una aprobación bajo su criterio de los 100 bienes patrimoniales escogidos con ayuda de los analistas del INPC para la elaboración del material didáctico que se distribuirá en 50 Bienes Materiales y 50 Bienes Inmateriales de la provincia de Manabí.

Solicito a vuestra autoridad se me provea un oficio con finalidad académica, que certifique la veracidad de la información y aceptación de los 100 bienes patrimoniales para la ejecución del material didáctico que será un juego de mesa con lo patrimonio ya citados en breve, ya que esto ayudará como contenido para solucionar la problemática del desconocimiento de las riquezas patrimoniales en niños y niñas de 8 a 11 años de la provincia de Manabí.

Quedaremos agradecidos eternamente de su apoyo.

Atentamente,

  
Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. N° 1316512779



  
Kerly Patricia Buzarto Macías  
C.C. N° 1311678344



Mail(s): e.hahernandez9435@gmail.com; fofucity.edu.ec@gmail.com  
Contacto(s): 0968924124, 0979520311  
Dirección: Ciudadela Primero de Mayo, calle Eudoro Ibor, Callejón 21 de diciembre, Casa amarilla frente a una gruta

INSTRUMENTO CULTURAL



Oficio Nro. INPC-DT24-2018-0212-O

Portoviejo, 09 de noviembre de 2018

**Asunto:** Entrega y validación de información solicitada por egresados de la carrera de Diseño Gráfico de la USGP.

Hernán Andrés Hernández Macías

Kerly Patricia Buzarto Macías  
En su despacho

De mi consideración:

En atención al requerimiento de información solicitado por los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías y Kerly Patricia Buzarto Macías, egresados de la carrera de Diseño Gráfico de la Universidad Particular San Gregorio de Portoviejo, con relación a la selección de 100 bienes materiales e inmateriales para ser parte de proyecto denominado "Diseño de material didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad", sírvase encontrar en adjunto la información requerida.

Cabe indicar además que de acuerdo al informe técnico emitido por el Mgs. Manuel Barcia Morúa, servidor del INPC DT24 se deja constancia de las actividades en las que esta entidad ha colaborado para la confección del referido juego didáctico.

Nota: Se adjunta certificado de validación de la información solicitada.

Con sentimientos de distinguida consideración.

Atentamente,



Documento firmado electrónicamente

Arq. Miguel Esteban Delgado de la Cuadra  
DIRECTOR TÉCNICO ZONAL 4

Anexo:

-leado\_de\_patrimonio\_inmueble\_26d109f380104178312.pdf  
-leado\_de\_patrimonio\_materiales75540015d1780571.pdf  
-proyecto\_de\_preguntas\_y\_respuestas SOBRE el patrimonio\_cultural\_en\_manabí0171015d1780571.pdf  
-anexo\_1\_venitadad00778021041783071.doc  
-lgo-ph-4-2018-0238-e\_11.pdf

Copia:

Señor Magister  
Manuel A. Barcia Morúa  
Director del Centro de Servicios Especializados del Patrimonio Zonal 4, Tubrigone  
Señora Ingeniera  
Marian Morúa Cruz L. 0990  
Coordinadora Carrera de Diseño Gráfico  
UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJO

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL



**Propuesta de preguntas y respuestas (25) sobre el patrimonio cultural en Manabí para juego didáctico elaborado por estudiantes de la carrera de Diseño Gráfico de la USGP.**

1) **¿Cuál es el bien arqueológico en forma de "U" considerado como elemento clave de la jerarquía Manteña?**

a) Sombrero  
b) La sila Manteña  
c) La Venus de Valdivia

2) **¿De qué material están conformadas las silas Manteñas encontrados en el Ceno Jaboncillo?**

a) Piedra  
b) Madera  
c) Paja

3) **¿A qué subámbito del patrimonio cultural inmaterial o intangible pertenece la cocina tradicional manabita?**

a) Gastronomía  
b) Saber medicinal  
c) Tradición oral

4) **¿Cuál es la manifestación cultural de origen manabita declarada como patrimonio cultural inmaterial de la humanidad en el año 2012?**

a) La fiesta religiosa de la Virgen de la Merced  
b) El ceviche de pescado  
c) El tejido del sombrero fino de paja toquilla

5) **¿De qué cantón es patrona la Virgen de la Merced, conocida también, como la Generalísima?**

a) Manta  
b) Jipijapa  
c) Portoviejo

6) **¿Cuál es el molusco que era utilizado por los pueblos indígenas como moneda de pago y objeto ritual?**

a) El viche de camarón  
b) La concha spondylus  
c) El chame



INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL



7) **¿Cuál es el nombre de la composición poética o canción de origen popular con tonos románticos y de humor propio de la tradición oral de un pueblo?**

a) Amorino  
b) Cumbia  
c) Reguetón

8) **¿En qué inmueble patrimonial está ubicada la imagen escultórica conocida como Virgen de Manzanote?**

a) Escuela de niñas Boy Afaro  
b) Basílica Menor de Montecristi  
c) Faro de Manta

9) **¿Cuál es el espacio público patrimonial de Portoviejo conocido antiguamente como Plaza de Armas?**

a) Plaza Afaro  
b) Parque Central Vicente Amador Flor  
c) Parque la Rotonda

10) **¿En qué cantón se encontraba ubicado el inmueble patrimonial denominado "Torre de Balo" de Cocora?**

a) Flavio Afaro  
b) Bolívar  
c) Pajón

11) **¿A qué cantón de la provincia de Manabí se le conoce con el nombre de la "Sufrona del Café"?**

a) Junín  
b) Manta  
c) Jipijapa

12) **¿A quién se rendía culto como diosa de la "Salud" representada por una esmeralda muy fina y grande en la cultura Manteña?**

a) La Diosa Umiña  
b) La Mama Negra  
c) Poseidón

13) **¿Cuál es el nombre de la fibra vegetal utilizada en los techos o cubiertas de inmuebles de arquitectura vernácula?**

a) Zinc  
b) Cadi  
c) Geranio



INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL

14) ¿En qué año fue declarado el Centro Histórico de Portoviejo como patrimonio cultural nacional?

a) 1535  
b) 1820  
c) 2003

15) ¿A qué tipo de patrimonio pertenecen los sitios arqueológicos?

a) Material  
b) Inmaterial  
c) Sonoro

16) ¿Cómo se denomina a la ventana originalmente de madera construida con tabillas inclinadas tipo persiana, generalmente en la costa ecuatoriana?

a) Portal  
b) Balaustre  
c) Chazas

17) ¿Cómo se llama el conquistador español que fundó la Villa Nueva de San Gregorio de Portoviejo?

a) Francisco Pizarro  
b) Andrés de Vera  
c) Francisco Pacheco

18) ¿Cuál de las siguientes manifestaciones es considerada una gran fiesta montubia que combina destrezas y tradiciones?

a) Rodeo Montubio  
b) Velaña  
c) Baullao

19) ¿A qué cantón de la zona norte manabita se le conoce como "la puerta de oro de Manabí"?

a) Federnales  
b) Chone  
c) El Carmen

20) ¿Cuál de los siguientes nombres pertenece a uno de los variantes de dulces tradicionales del cantón Rocafuerte?

a) Membrillo  
b) Mofe  
c) Tróliche

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL

21) ¿Con qué nombre se conoce a los maestros y obreros que construyeron inmuebles de arquitectura venécula?

a) Carpinteros de ribera  
b) Marfoneseros  
c) Policias

22) ¿Cuál de las siguientes es una manifestación cultural manabita dentro de la lista representativa del patrimonio inmaterial nacional?

a) Fiesta de flores y frutas  
b) Carnaval de Guaranda  
c) Fiesta de los santos apóstoles Pedro y Pablo, o fiesta de blancos y negros.

23) ¿Cuál de los siguientes ex presidentes del Ecuador es considerado el máximo líder de la revolución liberal y conocido también como el "Viejo Luchador"?

a) Velasco Ibarra  
b) Eloy Alfaro Delgado  
c) Isidro Ayora

24) ¿Cuál es el Parque Nacional del Ecuador ubicado en la costa sur Manabí, considerado como un museo natural de la historia precolombina del Ecuador y Sudamérica?

a) Parque Sangay  
b) Archipiélago de Galápagos  
c) Parque Nacional Machalilla

25) ¿En qué fecha se creó la provincia de Manabí?

a) 24 de mayo de 1822  
b) 10 de agosto de 1809  
c) 25 de junio de 1824

Elaborado por:  
Manuel Rocio Morúa  
Patrimonio inmaterial 2014

INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL

## Preguntas Patrimoniales

1. ¿A que nos referimos con las siglas INPC?

- A. Instituto Nacional de Patrimonio Cultural
- B. Gobierno Provincial de Manabí
- C. Ministerio de Patrimonio y Cultura

Resultado: A

2. ¿A que nos referimos con las siglas PCI?

- A. Patrimonio Cultural Material
- B. Patrimonio Cultural Inexistente
- C. Patrimonio Cultural Inmaterial

Resultado: C

3. ¿A que nos referimos con las siglas PCM?

- A. Patrimonio Cultural Material
- B. Patrimonio Cultural Inmaterial
- C. Patrimonio Cultural Arqueológico

Resultado: A

4. ¿A que se denomina patrimonio cultural Material?

- A. Lo que se puede dibujar
- B. El conocimiento dado a través de los años
- C. Lo que se puede observar y tocar

Respuesta: C

5. ¿A que se denomina patrimonio cultural Inmaterial?

- A. Al conjunto de saberes y adquisiciones que se pueden immortalizarse
- B. Lo que se puede dibujar
- C. Algún objeto que está roto.

Respuesta: A

6. El patrimonio cultural material se clasifica en bienes muebles y bienes inmuebles.

- A. Verdadero, solo son esos dos
- B. Falso, solo es mueble
- C. Falso, porque también están los bienes documentales y bienes arqueológicos.

Respuesta: C



7. El patrimonio cultural Inmaterial no posee clasificación por ámbitos y sub ámbitos.

- A. Verdadero
- B. Falso

Respuesta: B

8. Las tradiciones y expresiones orales, artes del espectáculo, técnicas artesanales tradicionales, son pertenecientes a:

- A. Patrimonio Cultural Inmaterial
- B. Patrimonio Cultural Material
- C. Bienes Documentales

Respuesta: A

9. Las leyendas asociadas a apariciones de seres sobrenaturales corresponde a:

- A. La aparición mágico-religiosa de las imágenes sagradas
- B. Personajes de carácter épico
- C. Están relacionadas con las apariciones de duendes, brujas y otros seres mitológicos.

Respuesta: C

10. ¿Que son los Arrullos?

- A. Cantos afrodescendientes
- B. Cantos indígenas de carácter dulce que sirven para crumorar
- C. Cantos montubios relacionados a la navidad

Respuesta: C

11. ¿Que son los amorfinos?

- A. Cantos montubios de improvisación en el verso
- B. Poesía oral producido por la población afrodescendiente
- C. Composiciones cortas

Respuesta: A

12. Los bienes muebles son objetos producidos por el ser humano como testimonios de un proceso artístico, científico y documental.

- A. Verdadero
- B. Falso

Respuesta: A





13. La clasificación en los bienes muebles no está integrada por la pintura y escultura

A. Verdadero  
B. Falso

Respuesta: B

14. Los bienes documentales a más de representar hechos en manuscritos, fotográficos y audiovisuales, su objetivo es registrar sucesos a lo largo del tiempo.

A. Verdadero  
B. Falso

Resultado: A

Banco Interamericano de Desarrollo  
Instituto Nacional de Patrimonio Cultural

Item	Descripción	Valor	Valor	Valor	Valor
001	...	...	...	...	...
002	...	...	...	...	...
003	...	...	...	...	...
004	...	...	...	...	...
005	...	...	...	...	...
006	...	...	...	...	...
007	...	...	...	...	...
008	...	...	...	...	...
009	...	...	...	...	...
010	...	...	...	...	...
011	...	...	...	...	...
012	...	...	...	...	...
013	...	...	...	...	...
014	...	...	...	...	...
015	...	...	...	...	...
016	...	...	...	...	...
017	...	...	...	...	...
018	...	...	...	...	...
019	...	...	...	...	...
020	...	...	...	...	...
021	...	...	...	...	...
022	...	...	...	...	...
023	...	...	...	...	...
024	...	...	...	...	...
025	...	...	...	...	...
026	...	...	...	...	...
027	...	...	...	...	...
028	...	...	...	...	...
029	...	...	...	...	...
030	...	...	...	...	...
031	...	...	...	...	...
032	...	...	...	...	...
033	...	...	...	...	...
034	...	...	...	...	...
035	...	...	...	...	...
036	...	...	...	...	...
037	...	...	...	...	...
038	...	...	...	...	...
039	...	...	...	...	...
040	...	...	...	...	...
041	...	...	...	...	...
042	...	...	...	...	...
043	...	...	...	...	...
044	...	...	...	...	...
045	...	...	...	...	...
046	...	...	...	...	...
047	...	...	...	...	...
048	...	...	...	...	...
049	...	...	...	...	...
050	...	...	...	...	...
051	...	...	...	...	...
052	...	...	...	...	...
053	...	...	...	...	...
054	...	...	...	...	...
055	...	...	...	...	...
056	...	...	...	...	...
057	...	...	...	...	...
058	...	...	...	...	...
059	...	...	...	...	...
060	...	...	...	...	...
061	...	...	...	...	...
062	...	...	...	...	...
063	...	...	...	...	...
064	...	...	...	...	...
065	...	...	...	...	...
066	...	...	...	...	...
067	...	...	...	...	...
068	...	...	...	...	...
069	...	...	...	...	...
070	...	...	...	...	...
071	...	...	...	...	...
072	...	...	...	...	...
073	...	...	...	...	...
074	...	...	...	...	...
075	...	...	...	...	...
076	...	...	...	...	...
077	...	...	...	...	...
078	...	...	...	...	...
079	...	...	...	...	...
080	...	...	...	...	...
081	...	...	...	...	...
082	...	...	...	...	...
083	...	...	...	...	...
084	...	...	...	...	...
085	...	...	...	...	...
086	...	...	...	...	...
087	...	...	...	...	...
088	...	...	...	...	...
089	...	...	...	...	...
090	...	...	...	...	...
091	...	...	...	...	...
092	...	...	...	...	...
093	...	...	...	...	...
094	...	...	...	...	...
095	...	...	...	...	...
096	...	...	...	...	...
097	...	...	...	...	...
098	...	...	...	...	...
099	...	...	...	...	...
100	...	...	...	...	...



Dr. Carlos María Rodríguez  
Director General



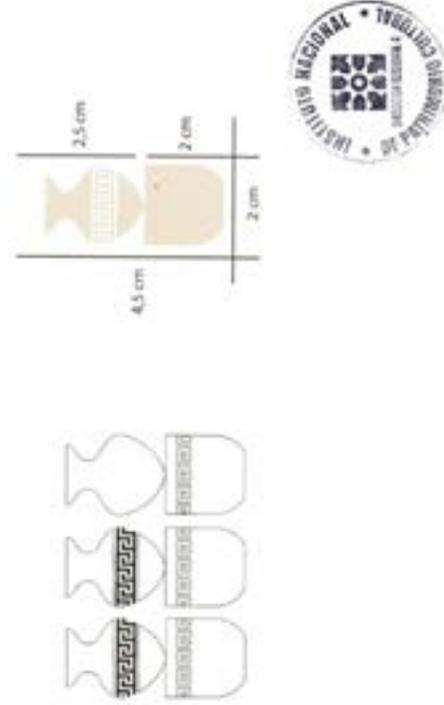




DISEÑO DE FICHAS

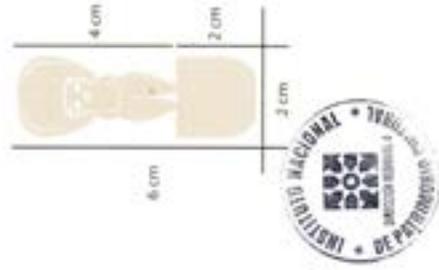
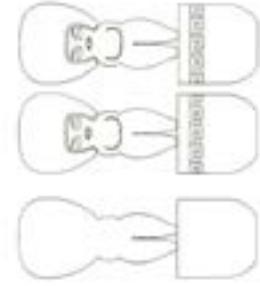


DISEÑO DE FICHAS

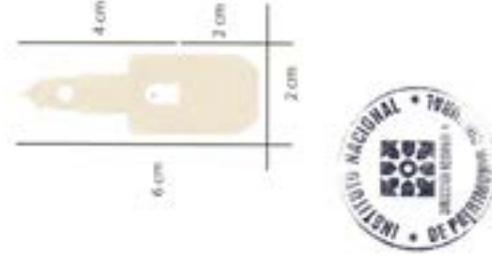




DISEÑO DE FICHAS



DISEÑO DE FICHAS

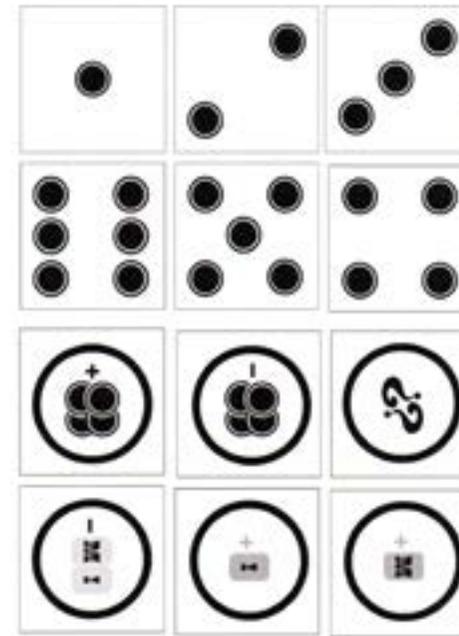




DISEÑO DE FICHAS



DISEÑO DE DADOS



Diseño de Tarjetas LO INMATERIAL



CONOCIMIENTOS Y COCINA  
TRADICIONAL DEL CERVICHE CON  
MAÍZ Y AGUACATE  
**JINJALPA / JINJALPA**  
CANTÓN - PARACUTIA  
en la subzona de  
Algunos platos se elaboran en comarcas de la zona  
de JICA, está producido y vendido como  
"bebida caliente" "viche" "viqueñas"  
que se elabora y vende



Diseño de Tarjetas LO MATERIAL



**COLEGIO NACIONAL PORTOPIEZO**  
**PORTOPIEZO / PORTOPIEZO**  
CANTÓN - PARACUTIA  
en la subzona de  
Elaboración de viqueñas en 1998 con  
apoyo de la Organización  
Diseño LO INMATERIAL con apoyo de  
Organización y Proyecto LO INMATERIAL  
sempre de su elaboración



Diseño de Tarjetas PODER



Diseño de Tarjetas PREGUNTA



Portoviejo, lunes 25 de febrero del 2019

Licenciada,

Maryuri Lorena Zambrano Zambrano,

**Directora de la Escuela de Educación Básica Ena Ali Guillen Vélez**

En su despacho,

Nosotros los estudiantes Hernán Andrés Hernández Macías, de Nacionalidad Ecuatoriana, con C.C. N°1316512779; y Kerly Patricia Bazarfo Macías, con C.C. N°1311678344, de la carrera de Diseño Gráfico, solicitamos a usted cordialmente poder realizar una validación de nuestro proyecto de titulación con el respectivo tema de **"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO PARA CONOCER LAS RIQUEZAS PATRIMONIALES Y CULTURALES DE LA PROVINCIA DE MANABÍ EN NIÑOS Y NIÑAS DE 8 A 11 AÑOS DE EDAD"** dirigido a nuestro cliente el **INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL REGIONAL 4**, correspondientes a las provincias de MANABÍ, SANTO DOMINGO Y GALAPAGOS, donde se procederá en realizar una **EVALUACIÓN HEURÍSTICA (USABILIDAD). VERIFICAR QUE EL OBJETIVO DEL PROYECTO SE CUMPLA Y REALIZAR UNA PRUEBA PILOTO DEL MATERIAL DIDÁCTICO**, con el objetivo de comprobar la funcionalidad del juego de mesa con temática patrimonial - cultural a niños y niñas de 8 a 11 años, donde se requiere la presencia de la docente de estudios sociales (Docente entrevistada) y 4 representantes delegadas por usted de 4to, 5to, 6to y 7mo año de EBG.

Quedaremos agradecidos desde ya, eternamente de su apoyo hacia nosotros como estudiantes y a la vez futuros profesionales a la Ingeniería en Diseño Gráfico.

Atentamente,

  
Hernán Andrés Hernández Macías  
C.C. N° 1316512779

  
Kerly Patricia Bazarfo Macías  
C.C. N° 1311678344

  
Escuela de Educación Básica  
Ena Ali Guillen Vélez  
Carrera de Diseño Gráfico  
Código Postal: 130303  
Lic. Maryuri Zambrano  
DIRECTORA



Portoviejo, 25 de febrero de 2019  
USGP-DGR-S-060-2019

Licenciada

Maryuri Zambrano Zambrano

**DIRECTORA DE LA ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA "ENA ALI GUILLEN VELÉZ"**

Ciudad:

De mi consideración:

La misión de la Universidad San Gregorio de Portoviejo y la Carrera de Diseño Gráfico, es contribuir al desarrollo de la sociedad, a través de la generación de conocimientos y la formación de profesionales competentes.

Basándonos en este contexto los estudiantes de la Carrera de Diseño Gráfico **HERNÁN ANDRÉS HERNÁNDEZ MACÍAS**, con cédula 1316512779 y **KERLY PATRICIA BAZURFO MACÍAS**, con cédula 1311678344, están desarrollando un proyecto de Titulación denominado **"Diseño de Material Didáctico para conocer las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad dirigido al Instituto Nacional de Patrimonio Cultural N°4"**, por lo expuesto anteriormente, me permito solicitar a usted autorizar a quien corresponda el ingreso a la institución que usted dirige, a los estudiantes antes mencionados para realizar la validación de del Proyecto.

Cabe señalar que este proceso es de vital importancia para los estudiantes que están próximos a obtener el Título de Ingenieros en Diseño Gráfico.

Por la atención que brinde a la presente, le expreso mi agradecimiento.

Atentamente,

  
Dña. Odalis Becerra Gigato  
COORDINADORA (E)  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

  
Escuela de Educación Básica  
Ena Ali Guillen Vélez  
Carrera de Diseño Gráfico  
Código Postal: 130303  
Lic. Maryuri Zambrano  
DIRECTORA

Revisado: Dña. Odalis Becerra Gigato - Coordinadora (E) Carrera Diseño Gráfico USGP  
Elaborado: Lic. Maryuri Zambrano M. - Secretaria Académica

**HOJA DE REGISTRO**  
Asistentes de la validación del Material Didáctico "HALLANDO EN MIS RIQUEZAS"



	NOMBRES Y APELLIDOS	CURSO				FIRMA
		4to	5to	6to	7mo	
1	Gabriel Enrique Marín Sandoval	4to				
2	José Antonio Hidalgo Guzmán					
3	Ronald Alvarado Guzmán					
4	Amalia Patricia Montenegro Macías					
5	Diego Víctor Sandoval Ricardo			5to		
6	Yessica Antonella Sandoval		5to			
7	Paulina Gemeth Estroza Rosillo		5to			
8	Natalia Julliga Hidalgo Espinoza				5to	
9	José Miguel Vélez Corredo				5to	
10	Paulina Gabriela Rosas			6to		
11	Ronald Matheus Montenegro Macías			6to		
12	Ilsema Dulcely Zamora			6to		
13	Esteban Matías Estroza Estroza			6to		
14	Daniela Deyanira Estroza Jorjano		5to			
15	Patricio Alvarado Macías		5to			
16	Ricardo Manuel Vera Vera				5to	
17	MANUEL BARRERA MOREIRA					
18	Luby Romirera Alana					
19						



UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVEJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

Objetivo: Identificar que el material didáctico cumpla con el reconocimiento, la integración e información sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí en niños y niñas de 8 a 11 años de edad.

Dirigido a: Luby Romirera Alana Cargo: Docente

1. ¿Se entiende el contenido del material didáctico?
2. ¿El lenguaje utilizado es adecuado para niños y niñas de 4to, 5to, 6to y 7mo año de EGB?
3. ¿Los elementos del juego de mesa son acordes con nuestro entorno cultural?
4. ¿Los colores utilizados y las tipografías son adecuadas para los niños de 4to, 5to, 6to y 7mo año de EGB?
5. ¿El juego de mesa está acorde a niños y niñas de 8 a 11 años de edad?
6. ¿Qué sugiere cambiar del mismo?
7. ¿El material didáctico cumple el objetivo del reconocimiento, la integración e información sobre las riquezas patrimoniales de la provincia de Manabí?
8. ¿Considera usted que el material didáctico puede fortalecer el conocimiento de nuestro entorno patrimonial en niños y niñas de 8 a 11 años de edad?

Dr. Andrés Hernández  
Entrevistador

Dra. Patricia Barrantes  
Docente

Dra. Patricia Barrantes  
Entrevistadora





UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJO  
CARRERA DE DISEÑO GRÁFICO

**Objetivo:** Identificar que el material didáctico cumpla con la funcionalidad hacia los públicos objetivos sobre las riquezas patrimoniales y culturales de la provincia de Manabí.  
Dirigido a: Estudiantes de la Escuela de Educación Básica Ena Ali Guillen Vélez del 4to 5to 6to y 7mo EGB

1. El material didáctico (Juego de mesa) te parece:

May atractivo	<input type="checkbox"/>	4to	<input type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input type="checkbox"/>	7mo
Atractivo				<input checked="" type="checkbox"/>				
Poco atractivo								
Regular								
Nada atractivo								

2. ¿En qué nivel se encuentra el material didáctico (Juego de Mesa) según a tu opinión?

Difícil		4to	<input type="checkbox"/>	5to	<input type="checkbox"/>	6to	<input type="checkbox"/>	7mo
Medio	<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>		<input checked="" type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/>
Fácil	<input checked="" type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>				<input checked="" type="checkbox"/>

3. ¿Comprendes la información que se encuentra en las tarjetas del juego de mesa?

Si	<input checked="" type="checkbox"/>	4to	<input checked="" type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input checked="" type="checkbox"/>	7mo
No								
Nada	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/>			

4. ¿Pudiste aprender sobre patrimonio cultural Manabita?

Si	<input checked="" type="checkbox"/>	4to	<input checked="" type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input checked="" type="checkbox"/>	7mo
No								

5. ¿Pudiste reconocer algún lugar, objeto o elemento que hayas visto en el material didáctico (Juego de mesa)?

Si	<input checked="" type="checkbox"/>	4to	<input checked="" type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input checked="" type="checkbox"/>	7mo
No				<input type="checkbox"/>				



6. ¿Los elementos del Material Didáctico (Fichas, Dados, Tarjetas, Tablero y Envase) se pueden manipular bien?

Si	<input checked="" type="checkbox"/>	4to	<input checked="" type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input checked="" type="checkbox"/>	7mo
No								

7. ¿Cómo ves la propuesta del material didáctico (Juego de Mesa) que está enfocada con temas de patrimonio y cultura a nivel local?

Excelente	<input checked="" type="checkbox"/>	4to	<input checked="" type="checkbox"/>	5to	<input checked="" type="checkbox"/>	6to	<input checked="" type="checkbox"/>	7mo
Muy buena				<input checked="" type="checkbox"/>				
Buena				<input type="checkbox"/>				
Regular								
Mala								

Dr. Anderson...  
Dr. Diego...  
UNIVERSIDAD SAN GREGORIO DE PORTOVIJO  
PORTOVIJO

Licenciada  
Maryam Lorena Zambrano Zambrano  
UNIDAD EDUCATIVA  
ENA ALI GUILLEN  
Escuela de Educación Básica  
ENA ALI GUILLEN VÉLEZ  
EGB 4to - 7mo - 8vo  
Calle San Gregorio - P.O. Box 13000 Portoviejo  
Ecuador  
Tel: 03301 / Cod. ARIE 13400303

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA**  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA CALLE VALDIZAMA  
 ESTUDIANTE DEL 5<sup>o</sup> B<sup>o</sup> ENG



HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACION					CUMPLIMIENTO EN %	JUSTIFICACION
		1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de ensaie del material didáctico denominado "Jalando en las rocas"	SI						100%	• Material atractivo y útil.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						100%	• Uso adecuado de la fuente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para identificar zonas patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI						100%	• Se muestra cuadro de identificación de zonas patrimoniales de Manabí.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como parámetros a jugadores en el tablero de mesa.	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados blancos y tarjetas.	NO						0%	• No otros problemas.
H.6 Comprensión de la simbología del material didáctico.	SI						100%	• Material bien explicado para la empresa.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						100%	• lenguaje apropiado.
H.8 Eficacia en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO						0%	• No se utilizó ningún tipo de elemento de material.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa, es atractivo para los públicos objetivos).	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.
H.10 Los públicos objetivos reconocieron información sobre los elementos del juego presentada en el material didáctico.	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.

Portoviejo, 10 de Agosto del 2019



Docente  
  
 INSTITUTO SAN GREGORIO  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA CALLE VALDIZAMA  
 ESTUDIANTE DEL 5<sup>o</sup> B<sup>o</sup> ENG

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA**  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA CALLE VALDIZAMA  
 ESTUDIANTE DEL 5<sup>o</sup> B<sup>o</sup> ENG



HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACION					CUMPLIMIENTO EN %	JUSTIFICACION
		1	2	3	4	5		
H.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de ensaie del material didáctico denominado "Jalando en las rocas"	SI						80%	• Material atractivo y útil.
H.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						100%	• Uso adecuado de la fuente.
H.3 Capacidad de los estudiantes para identificar zonas patrimoniales de la provincia de Manabí de los elementos del juego.	SI						80%	• Se usó material de buena calidad.
H.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como parámetros a jugadores en el tablero de mesa.	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.
H.5 Complejidad en la manipulación de los elementos del juego como: dados blancos y tarjetas.	NO						0%	• No otros problemas.
H.6 Comprensión de la simbología del material didáctico.	SI						100%	• Material bien explicado para la empresa.
H.7 Lenguaje acorde con los públicos objetivos.	SI						100%	• lenguaje apropiado.
H.8 Eficacia en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorrido, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO						0%	• No se utilizó ningún tipo de elemento de material.
H.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa, es atractivo para los públicos objetivos).	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.
H.10 Los públicos objetivos reconocieron información sobre los elementos del juego presentada en el material didáctico.	SI						100%	• Se usó material de buena calidad.

Portoviejo, 10 de Agosto del 2019



Docente  
  
 INSTITUTO SAN GREGORIO  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA CALLE VALDIZAMA  
 ESTUDIANTE DEL 5<sup>o</sup> B<sup>o</sup> ENG

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA**  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ALDUBA VIEZ  
 ESTUDIANTE DEL SEM. 8ºB



HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN					CUMPLIMIENTO con norma	JUSTIFICACIÓN
		1	2	3	4	5		
H1.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de ensaie del material didáctico denominado "Jalando en ma regular".	SI						80%	• Buenas imágenes con un empuje.
H1.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.3 Capacidad de los estudiantes para identificar iconos palmimentales de la provincia de Murci de los elementos del juego.	SI						80%	• Buenas imágenes de los elementos del juego.
H1.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como parámetros a jugadores en el tamaño de mesa.	SI						95%	• El juego se puede jugar en cualquier espacio.
H1.5 Compensación en la manipulación de los elementos del juego como dados Kibari y tarjetas.	NO						0%	• No está compensado.
H1.6 Compensación de la simetría del material didáctico.	SI						100%	• Se diseñó con simetría.
H1.7 Lengüaje acorde con los públicos objetivos.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.8 Entree en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorda, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO						0%	• No está compensado.
H1.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa, es atractivo para los públicos objetivos.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.10 Los públicos objetivos se identifican con información sobre las reglas de juego presentada en el material.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.

Participante: CAL 2019

Docente: 13001 / COD. AAVE 13000931

**EVALUACIÓN HEURÍSTICA**  
 ESCUELA DE EDUCACIÓN BÁSICA EN LA ALDUBA VIEZ  
 ESTUDIANTE DEL SEM. 8ºB



HEURÍSTICA	SI / NO	VALORACIÓN					CUMPLIMIENTO con norma	JUSTIFICACIÓN
		1	2	3	4	5		
H1.1 Motivación del público objetivo con la propuesta de ensaie del material didáctico denominado "Jalando en ma regular".	SI						80%	• Buenas imágenes con un empuje.
H1.2 Uso correcto del manual de instrucciones	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.3 Capacidad de los estudiantes para identificar iconos palmimentales de la provincia de Murci de los elementos del juego.	SI						100%	• Buenas imágenes de los elementos del juego.
H1.4 Funcionalidad de dimensiones y zonas de circulación del juego, tomando como parámetros a jugadores en el tamaño de mesa.	SI						100%	• El juego se puede jugar en cualquier espacio.
H1.5 Compensación en la manipulación de los elementos del juego como dados Kibari y tarjetas.	NO						100%	• No está compensado.
H1.6 Compensación de la simetría del material didáctico.	SI						100%	• Se diseñó con simetría.
H1.7 Lengüaje acorde con los públicos objetivos.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.8 Entree en la ejecución de los elementos del juego como: tablero, recorda, dados, fichas, tarjetas o algún componente.	NO						0%	• No está compensado.
H1.9 Diseño del material didáctico (juego de mesa, es atractivo para los públicos objetivos.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.
H1.10 Los públicos objetivos se identifican con información sobre las reglas de juego presentada en el material.	SI						100%	• Buenas imágenes y buena explicación.

Participante: CAL 2019

Docente: 13001 / COD. AAVE 13000931





Hallando  
en mis  
*riquezas*