



ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

**“EL POP UP COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LA
DIFUSIÓN DE LOS JUEGOS PATRIMONIALES DE RIOBAMBA
EN NIÑAS Y NIÑOS”**

Trabajo de Titulación presentado para optar al grado académico de:

INGENIERO EN DISEÑO GRÁFICO

AUTORES: DIANA CAROLINA RIVADENEIRA LALAMA

DIEGO SEBASTIÁN VILLACRÉS GAVIDIA

TUTORA: DIS. MARÍA ALEXANDRA LÓPEZ CHIRIBOGA

Riobamba – Ecuador

2016

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

El Tribunal de Trabajo de Titulación certifica que: El trabajo de investigación: EL POP UP COMO HERRAMIENTA EDUCATIVA EN LA DIFUSIÓN DE LOS JUEGOS PATRIMONIALES DE RIOBAMBA EN NIÑAS Y NIÑOS, de responsabilidad de los señores Diana Carolina Rivadeneira Lalama y Diego Sebastián Villacrés Gavidia, ha sido minuciosamente revisado por los Miembros del Tribunal de Trabajo de Titulación, quedando autorizada su presentación.

NOMBRE	FIRMA	FECHA
Ing. Nicolay Samaniego DECANO
Lcdo. Fabián Calderón DIRECTOR DE ESCUELA
Dis. María Alexandra López DIRECTOR DE TESIS
Lcda. Paulina Paula MIEMBRO DEL TRIBUNAL

Nosotros, Diana Carolina Rivadeneira Lalama, Diego Sebastián Villacrés Gavidia, somos responsables de las ideas, doctrinas y resultados expuestos en esta Tesis, y el patrimonio intelectual de la Tesis de Grado pertenece a la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo”.

.....
Diana Carolina Rivadeneira Lalama

.....
Diego Sebastián Villacrés Gavidia

DEDICATORIA

Dedico este trabajo a mis padres Mónica y Edmundo, por haber sido mi apoyo incondicional, pero sobre todo por haber sido mis pilares durante el recorrido de toda mi carrera y de toda mi vida.

A mis hermanas Jacque y Magy por ser mis amigas, cómplices y por darme siempre su apoyo para salir adelante.

A mis queridos sobrinos Sebastián, Emilio, Paula y Pablito quienes con su inocencia siempre alegran mis días.

Finalmente a mi mejor amigo y compañero de vida Diego por ser quien me ha acompañado a lo largo de mi carrera y juntos hemos podido culminar un peldaño más de nuestra vida.

Diana

Dedico este trabajo primero a Dios, por iluminarnos el camino a mi esposa Carito y a mi persona, para siempre ir juntos ante las adversidades de la vida.

A mis padres Carlos y Elsy por inculcarme siempre el camino del bien y apoyarme en todo, pero sobre todo por haber sido mis pilares durante el recorrido de toda mi carrera y de toda mi vida.

A mi hermano Aldo que siempre ha sido una fortaleza y no me ha dejado caer en el camino del mal.

Diego

AGRADECIMIENTO

Agradecemos a Dios por ser quien ha permanecido junto a nosotros cada día y por permitirnos llegar a culminar una etapa más de nuestras vidas.

A la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo, la Escuela de Diseño Gráfico y a cada uno de nuestros maestros, por ser quienes nos han dotado de los conocimientos necesarios, permitiéndonos llegar a ser profesionales competitivos.

Agradecemos de manera especial a la Dis. María Alexandra López, al Lcdo. Héctor Aguilar y a la Lic. Paulina Paula por ser las personas que nos han guiado durante el desarrollo de esta tesis con el fin de culminarla con satisfacción.

Diana y Diego

TABLA DE CONTENIDO

	Páginas
Certificación	ii
Declaración de Responsabilidad	iii
Dedicatoria	iv
Agradecimiento	v
Índice General	vi
Índice de Figuras	ix
Índice de Tablas	x
Resumen	xi
Summary	xii
Introducción	1
CAPÍTULO I	
1. MARCO TEORICO-REFERENCIAL	4
1.1 Datos Generales	4
1.1.1 Patrimonio	4
1.1.2 El Patrimonio Cultural	4
1.1.2.1 Patrimonio Cultural Material	5
1.1.2.2 Patrimonio Cultural Inmaterial	6
1.2 Riobamba	7
1.2.1 Historia	7
1.2.2 Situación Geográfica	8
1.2.3 Patrimonio Cultural Material de la ciudad de Riobamba	9
1.2.4 Patrimonio Cultural Inmaterial de la ciudad de Riobamba	10
1.2.4.1 Juegos Patrimoniales	10
1.3 Aprendizaje en niños(as) de 8 a 10 años	11
1.3.1 Generalidades	11
1.3.2 Tipos de Aprendizaje	12
1.3.3 Actividades que Facilitan el Aprendizaje	14
1.3.4 Actividades que Dificultan el Aprendizaje	14
1.4 Educación	14
1.4.1 Educación Primaria	14
1.4.2 Nivel de Conocimiento Elemental	15
1.4.3 Nivel de Conocimiento Complementario	15
1.5 Niñas y Niños de 8 a 10 años	15
1.5.1 Características	15
1.5.1.1 Características Físicas	16
1.5.1.2 Características Sociales	16
1.5.1.3 Características Emocionales	17
1.5.1.4 Características Mentales	17
1.6 Métodos de Enseñanza	18
1.6.1 Método Empírico	18

1.6.2 <i>Método Racional</i>	19
1.6.3 <i>Método Lúdico</i>	19
1.6.3.1 <i>La Educación por medio de los Juegos</i>	19
1.6.3.2 <i>Clasificación de los Juegos</i>	20
1.7 Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba	22
1.8 Diseño Gráfico	22
1.8.1 <i>Funciones del Diseño Gráfico</i>	23
1.9 El Diseño Gráfico en la Didáctica	23
1.10 Diseño Editorial	24
1.10.1 <i>Características del Diseño Editorial para niños y niñas</i>	24
1.10.1.1 <i>La Tipografía</i>	24
1.11 Libros Móviles y Desplegables	24
1.11.1 <i>El Libro Pop Up</i>	24
1.11.2 <i>Tipos de Libros Pop Up</i>	25
1.11.3 <i>Materiales que se utilizan para realizar un libro Pop Up</i>	28
1.11.4 <i>Mecanismos de Troquelado</i>	29
1.12 La Ilustración y el Diseño Gráfico	29
1.12.1 <i>La Ilustración Editorial</i>	29
1.12.2 <i>La Ilustración Infantil</i>	30

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO	31
2.1 Modalidad de la Investigación	31
2.2 Técnicas de Investigación	31
2.3 Listado de Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba	31
2.4 Entrevistas	35
2.5 Encuestas	36
2.5.1 <i>Cálculo del Tamaño de la Muestra</i>	37

CAPÍTULO III

3. MARCO DE RESULTADOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS	38
3.1 Conclusiones de las Entrevistas	38
3.2 Tabulación de Datos	38

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA	43
4.1 Juegos Seleccionados	43
4.2 Conceptualización del Libro	43
4.2.1. <i>Ilustraciones</i>	43
4.2.1.1 <i>Ilustración de Personajes</i>	44
4.2.1.2 <i>Vectorización de Personajes</i>	45
4.2.1.3 <i>Ilustración y Vectorización de Escenarios</i>	47

4.2.2 Páginas Dinámicas	48
4.2.3 Selección de Cromática	49
4.3 Diseño Editorial	51
4.3.1 Formato	51
4.3.2 Tamaño de Márgenes	52
4.3.3 Elementos Compositivos Aplicados	52
4.3.3.1 Ilustraciones	52
4.3.3.2 Tipografía	52
4.3.3.3 Cromática	53
4.3.4 Diseño de Marca	53
4.3.4.1 Tipografía	54
4.3.4.2 Cromática	54
4.4 Diseño de Portada y Contraportada	54
4.5 Diseño Pop Up	55
4.5.1 Materiales Utilizados	55
4.5.2 Maquetación	55
CONCLUSIONES	
RECOMENDACIONES	
BIBLIOGRAFIA	
ANEXOS	

ÍNDICE DE FIGURAS

	Página
Figura 1-1 Población del Cantón Riobamba.....	8
Figura 2-1 Población por Grupos de Edad.....	8
Figura 3-1 Aprendizaje Receptivo.....	12
Figura 4-1 Aprendizaje por Descubrimiento.....	12
Figura 5-1 Aprendizaje Repetitivo.....	13
Figura 6-1 Aprendizaje Significativo.....	13
Figura 7-1 Aprendizaje por Observación.....	13
Figura 8-1 Características Físicas.....	16
Figura 9-1 Características Sociales.....	17
Figura 10-1 Características Emocionales.....	17
Figura 11-1 Características Mentales.....	18
Figura 12-1 Juego Psicomotor.....	21
Figura 13-1 Juego Cognitivo.....	21
Figura 14-1 Juegos Sociales.....	21
Figura 15-1 Juego Afectivo-Emocional.....	22
Figura 16-1 Diseño Gráfico.....	22
Figura 17-1 Solapas.....	25
Figura 18-1 Imágenes Transformables.....	25
Figura 19-1 Ruleta.....	26
Figura 20-1 Libros Carrusel.....	26
Figura 21-1 Teatrillos.....	26
Figura 22-1 Peep-Show.....	27
Figura 23-1 Lengüetas.....	27
Figura 24-1 Pop Up.....	27
Figura 25-1 Sobres y Cartas.....	28
Figura 26-1 Panoramas.....	28
Figura 27-1 Ilustración Publicitaria de Galápagos.....	29
Figura 28-1 Ilustración Portada de Cuento “El Principito”.....	30
Figura 29-1 Libros Ilustrados para Niños(as).....	30
Figura 1-3 Resultados Pregunta 1.....	38
Figura 2-3 Resultados Pregunta 2.....	39
Figura 3-3 Resultados Pregunta 3.....	39
Figura 4-3 Resultados Pregunta 4.....	40
Figura 5-3 Resultados Pregunta 5.....	40
Figura 6-3 Resultados Pregunta 6.....	41
Figura 7-3 Resultados Pregunta 7.....	41
Figura 8-3 Resultados Pregunta 8.....	42
Figura 1-4 Márgenes Utilizados.....	52
Figura 2-4 Logotipo Libro Pop Up.....	54
Figura 3-4 Portada Libro Pop Up.....	54
Figura 4-4 Contraportada Libro Pop Up.....	55

ÍNDICE DE TABLAS

	Página
Tabla 1-1 Patrimonio Cultural Material de Riobamba.....	9
Tabla 1-2 Juego del Valor.....	32
Tabla 2-2 Juego del Barril.....	32
Tabla 3-2 Juego del Trompo.....	32
Tabla 4-2 Juego de las Canicas.....	33
Tabla 5-2 Juego del Cuy.....	33
Tabla 6-2 Juego del Atrapar el Chancho.....	33
Tabla 7-2 Juego del Entierro del Gallo.....	34
Tabla 8-2 Juego de las Chantas.....	34
Tabla 9-2 Juego del Boliche.....	34
Tabla 1-4 Ilustraciones Personajes Juego de las Chantas.....	44
Tabla 2-4 Ilustraciones Personajes Juego de las Canicas.....	44
Tabla 3-4 Ilustraciones Personajes Juego del Trompo.....	45
Tabla 4-4 Vectorizado de Ilustraciones Juego de las Chantas.....	45
Tabla 5-4 Vectorizado de Ilustraciones Juego de las Canicas.....	46
Tabla 6-4 Vectorizado de Ilustraciones Juego del Trompo.....	46
Tabla 7-4 Vectorizado Escenario Juego de las Chantas.....	47
Tabla 8-4 Vectorizado Escenario Juego de las Canicas.....	47
Tabla 9-4 Vectorizado Escenario Juego del Trompo.....	48
Tabla 10-4 Página Dinámica Juego de las Chantas.....	48
Tabla 11-4 Página Dinámica Juego de las Canicas.....	49
Tabla 12-4 Página Dinámica Juego del Trompo.....	49
Tabla 13-4 Cromática Juego de las Chantas.....	50
Tabla 14-4 Cromática Juego de las Canicas.....	50
Tabla 15-4 Cromática Juego del Trompo.....	50
Tabla 16-4 Cromática Escenario Juego de las Chantas.....	51
Tabla 17-4 Cromática Escenario Juego de las Canicas.....	51
Tabla 18-4 Cromática Escenario Juego del Trompo.....	51
Tabla 19-4 Tipografía Texto Título.....	52
Tabla 20-4 Tipografía Texto Tarjetas Páginas Dinámicas.....	53
Tabla 21-4 Lluvia de Palabras.....	53
Tabla 22-4 Tipografía Nombre del Libro.....	54
Tabla 23-4 Proceso Pre-Armado.....	56
Tabla 24-4 Página Juego de las Chantas.....	56
Tabla 25-4 Página Juego de las Canicas.....	57
Tabla 26-4 Página Juego del Trompo.....	57
Tabla 27-4 Página Dinámica Juego de las Chantas.....	58
Tabla 28-4 Página Dinámica Juego de las Canicas.....	58
Tabla 29-4 Página Dinámica Juego del Trompo.....	59
Tabla 30-4 Envase de Juguetes.....	60
Tabla 31-4 Juguetes.....	60

RESUMEN

Se creó un libro Pop Up como material didáctico para niños y niñas de 8 a 10 años, con el fin de que los niños(as) conozcan una parte del patrimonio cultural de Riobamba. Para la realización del libro, inicialmente se verificó los juegos tradicionales inventariados, en el Sistema Abaco del Instituto Nacional de Patrimonio Cultural, posteriormente se realizó entrevistas a promotores culturales de la ciudad, determinándose un listado de los principales juegos practicados en la niñez; y para corroborar esta información, se realizó encuestas a adultos mayores. Para el diseño se partió de bocetos, los cuales con la ayuda de un computador y de un paquete gráfico se vectorizaron los bocetos. Se obtuvieron tres juegos representativos como parte del Patrimonio Cultural de Riobamba: El Trompo, Las Canicas y Las Chantas, con ello, se elaboró un libro Pop Up que incluyó juguetes de los juegos patrimoniales. Para validar la utilidad del libro, se difundió en los niveles de quinto y sexto año de educación básica de la Unidad Educativa “El Despertar”, el cual resultó atractivo por ser dinámico y creativo. Se concluye que este tipo de material didáctico no común, promueve el rescate de los juegos patrimoniales e incide en el proceso educativo de los niños(as). Por lo tanto se recomienda implementar el uso del libro Pop Up en los procesos de enseñanza – aprendizaje de los niños(as) con el fin de generar valor al patrimonio cultural de la ciudad de Riobamba.

Palabras clave: <POP UP [libro 3D]> <JUEGOS PATRIMONIALES> <JUEGO DEL TROMPO> <JUEGO LAS CANICAS> <JUEGO LAS CHANTAS> <PATRIMONIO CULTURAL> <RIOBAMBA [Cantón]> <DISEÑO GRAFICO>

SUMMARY

A Pop Up book has been created as didactical material for children aged 8 to 10 years old. The main objective is that children have the opportunity to know part of the cultural patrimony of Riobamba. In order to create this book it was necessary to first verify the inventory of traditional games in the Abaco System of the National Cultural Patrimony Institute. After that, some interviews were performed to the cultural promoters of the city to determine a list of the main games practiced during childhood. In order to verify this information, a survey was conducted among senior citizens. In the first place, sketches were developed with the help of a computer and a graphic pack to vectorize them. Three representatives games were obtained as part of the Cultural Heritage of Riobamba: El Trompo (a spin), Las Canicas (a game with marbles), and Las Chantas (a game using washers or coins). These were used to create the Pop Up book which included the toys of the patrimonial games. In order to validate the use of the book, it was broadcast among fifth and sixth grade children in the Educative Unit “El Despertar”. It ended up being very dynamic and creative. As a conclusion, this type of non-common didactic material promotes heritage rescue and it influences the educative process in children. Therefore, it is recommended to implement the Pop Up book in the teaching – learning processes as to generate value to the culture patrimony of the City of Riobamba.

Key words: <POP UP[3D book]> <PATRIMONIAL GAMES> <SPIN GAME> <MARBLES GAME> <WASHERS GAME> <CULTURAL HERITAGE> <RIOBAMBA[Canton]> <GRAPHIC DESIGN>

INTRODUCCIÓN

En la actualidad en países como España, Francia, Gran Bretaña y sin irse tan lejos en Argentina a los niños(as) se les enseña acontecimientos pasados y presentes que aportan conocimientos a su propia vida como a su entorno social; este tipo de conocimientos contribuye en la construcción de la identidad propia, permitiendo interpretar las huellas del pasado que ayudarán en el presente, en estos países se puede observar el cultivar de estos conocimientos de una manera no tradicional, primeramente buscan hacer entender a los niños(as) que la historia de cada país no es algo científico que les ayudará a resolver algún tipo de problema en el futuro, sino más bien es algo de carácter cultural que les permitirá palpar la realidad en la que viven.

Felipe Pigna docente de la Escuela Superior Colegio Carlos Pellegrini, en el 2002 editó trece videos sobre la historia de Argentina los cuales fueron utilizados en 3.500 colegios del país, Pigna considera que “los nuevos métodos, como el video, abren el apetito de los alumnos para leer sobre el tema, es que se sienten parte de una comunidad histórica: cuando ven la crisis de 1890 la relacionan con la crisis actual”.

Por otro lado en el Ecuador, a la cátedra de *historia* y específicamente a temas que se relacionen con los acontecimientos del pasado, no se le ha dado la importancia que está merece, esta cátedra ha sido considerada por años como una materia de relleno dando la menor importancia y a pesar de las pocas horas que los niños(as) reciben esta materia no es del completo interés de estos por la manera en la que se les enseña, llegando a ser una materia aburrida para los niños(as).

Los docentes del Ecuador que imparten esta materia prefieren enseñar por medio de narraciones y leyendas, consiguiendo que los niños(as) no presten la debida atención, una de las causas por la que los docentes optan por estos métodos tan tradicionales es por el poco material no tradicional existente en el país.

Los docentes, específicamente de la ciudad de Riobamba no incluyen dentro de la cátedra de historia algún tema que haga referencia al Patrimonio sea tangible o intangible de la ciudad, mucho menos enseñan a los niños(as) los juegos patrimoniales de la ciudad de Riobamba los cuales forman parte muy importante en el desarrollo de todos los niños(as), para conseguir un fortalecimiento en la identidad y en la interacción que se pretende que los niños(as) tengan.

Se considera que esto se debe a la falta de información y también a la falta de existencia de material didáctico que ayude a promover el conocimiento de la cultura riobambeña en cuanto a

juegos patrimoniales, es por esto que se propone crear un producto impreso con estilo tridimensional basado en los Juegos Patrimoniales más representativos de la ciudad de Riobamba adicionando objetos manipulables que incrementaran la aceptación en los niños(as).

Para lograr un alto nivel de aceptación en los niños(as) se pretende crear un libro pop up o conocido también como libro móvil, es decir un libro que va a generar una sensación tridimensional con sus diferentes tipos de transformaciones con el objetivo de generar interés y entretenimiento.

Justificación

“...El patrimonio cultural, es conocido como la herencia cultural propia del pasado de una comunidad, con la que ésta vive en la actualidad y que transmite a las generaciones presentes y futura...” (UNESCO. 2011, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>); conociendo que la ciudad de Riobamba ha sido declarada como una de las principal ciudades patrimoniales, en este sentido el presente trabajo investigativo pretende dar a conocer de qué se trata una de las partes que forman este patrimonio a través de una herramienta didáctica conocida como Pop up.

Actualmente el país atraviesa por un momento histórico en cuanto se refiere a la educación e interacción entre personas, este proyecto pretende crear un producto didáctico de apoyo a la educación específicamente a los Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba.

Considerando que el objetivo N° 5 del Plan Nacional del Buen Vivir pretende: Construir espacios de encuentro común y fortalecer la identidad nacional, las identidades diversas, la plurinacionalidad y la interculturalidad, en su política 5.2 que enuncia Preservar, valorar, fomentar y resignificar las diversas memoria colectivas e individuales y democratizar su acceso y difusión; como consecuencia de esto y considerando que ningún juego se realiza de manera individual; esto ayudará en el encuentro común y fortalecimiento que el objetivo N°5 pretende.

En éste contexto el presente trabajo investigativo contribuirá desde el diseño gráfico con un libro pop up educativo, atractivo e interactivo para niños(as) de 8 a 10 años, que es la edad en la que junto a la familia, la escuela y los medios de comunicación, empiezan a definir *“...el desarrollo del sentido subjetivo de la identidad nacional...”* (BARRETT, M, 2012, p. 17.)

Enseñar a niños(as) de 8 a 10 años a cerca de los Juegos Patrimoniales de Riobamba con el uso del pop up hará que la enseñanza sea más fácil y sobre todo ayudará a motivar su aprendizaje, el objetivo que tiene este trabajo es el de rescatar los juegos que han ido pasado de generación

en generación y que hoy en día se van perdiendo por el hecho de que han sido reemplazados por las nuevas tecnologías; lo que ha llevado a que los niños se olviden de interactuar entre sí.

Objetivos

Objetivo General:

Diseñar un libro educativo, mediante la técnica de Pop Up, que servirá en la difusión de los Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba dirigido a niñas y niños de 8 a 10 años.

Objetivos Específicos:

- a) Determinar información sobre el Patrimonio Cultural Intangible que tiene la ciudad de Riobamba.
- b) Detallar los juegos patrimoniales riobambeños, sus características, desarrollo y objetivos.
- c) Describir las características físicas y psicológicas de niñas y niños de 8 a 10 años.
- d) Seleccionar los juegos más sobresalientes en los riobambeños.
- e) Diseñar un libro Pop Up con los juegos Patrimoniales seleccionados.

CAPÍTULO I

1. MARCO TEORICO-REFERENCIAL

1.1 Datos Generales

1.1.1. *Patrimonio*

El Patrimonio es “...*el conjunto de bienes culturales y naturales, tangibles e intangibles, generados localmente, y que una generación hereda y transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia...*”. (DECARLI, 2007, ILAM)

- Todo patrimonio es local: todo patrimonio se genera en una localidad, produciéndose en un espacio y tiempo.
- El patrimonio funciona y se manifiesta en forma integral: el patrimonio integral es “...*el conjunto de bienes culturales y naturales, tangibles e intangibles, generados localmente y que una generación hereda/transmite a la siguiente con el propósito de preservar, continuar y acrecentar dicha herencia...*” (DECARLI, 2007, ILAM)
- La comunidad es la responsable en la preservación de su patrimonio: al ser generado el patrimonio en cada localidad, son las personas de cada comunidad las responsables de su transmisión y preservación.

1.1.2. *El Patrimonio Cultural*

Según la UNESCO “...*el Patrimonio Cultural de un pueblo comprende las obras de sus artistas, arquitectos, músicos, escritores y sabios, así como las creaciones anónimas, surgidas del alma popular, y el conjunto de valores que dan sentido a la vida, es decir, las obras materiales y no materiales que expresan la creatividad de ese pueblo; la lengua, los ritos, las creencias, los lugares y monumentos históricos, la literatura, las obras de arte y los archivos y bibliotecas...*” (UNESCO. 2004, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00002>)

El patrimonio cultural es todo el respaldo cultural que una comunidad tiene, es considerado como la fuente de riqueza al igual que la herencia propia del pasado de una comunidad, con la que los habitantes de aquella comunidad pueden vivir en la actualidad y transmitir a sus distintas generaciones.

Estas fuentes de riquezas pueden poseer distintos intereses históricos, artísticos, arquitectónicos, urbanos, arqueológicos e incluso sentimental.

El patrimonio cultural consiste en las distintas creaciones que un pueblo ha ido realizado a lo largo de la historia, todas estas creaciones son aquellas que permiten que un pueblo se distinga de otro aportando identidad a cada uno.

Se divide en Patrimonio Cultural Material y Patrimonio Cultural Inmaterial o Intangible.

1.1.2.1. *Patrimonio Cultural Material*

El “bien cultural” o “cultura material” surge a partir del siglo XVII y XVIII con la utilización de utensilios y herramientas.

El patrimonio cultural material son las riquezas que poseen un especial interés histórico, arquitectónico, urbano, arqueológico. Son estructuras que sobresalen en una comunidad sea por sus diseños arquitectónicos o por su valor histórico.

El patrimonio material siempre debe tener un análisis de autenticidad, de la genuinidad de sus materias constitutivas y de la certificación de la mano que lo creó.

➤ *Clasificación*

El patrimonio cultural material se clasifica en distintos bienes como son:

- **Bienes Documentales:** son todos aquellos que registran, transmiten y conservan con el paso de los años las distintas actividades realizadas por las personas o instituciones, en lugares y fechas determinadas. Dentro de los bienes documentales se encuentran los distintos libros antiguos y modernos revistas, fotografías, placas de vidrio, daguerrotipos, albúminas, discos de pizarra y acetato, los cuales se encuentran archivados en las distintas bibliotecas y fototecas públicas o privadas.
- **Bienes Arqueológicos:** estos bienes comprenden los lugares u objetos que fueron dejados por antiguas civilizaciones, a estos los bienes se los encuentra regados o agrupados en ciertos lugares, y son los que sobresalen en una comunidad, piezas con un gran valor histórico y colecciones arqueológicas.

- Bienes Muebles: son consideradas las distintas pinturas, esculturas, murales, textiles que realzan o dan valor a una comunidad.
- Bienes Inmuebles: estos bienes son las obras producidas por los antepasados que no pueden ser trasladadas de un lugar a otro, las cuales tienen características y valores particulares e inigualables, por medio de estos bienes se puede interpretar la forma de pensar y de actuar de las distintas sociedades, dentro de este tipo de bienes se ubican a la arquitectura civil, religiosa, vernácula, funeraria, plazas, etc., que van desde la época colonial hasta la actualidad.

1.1.2.2. *Patrimonio Cultural Intangible o Inmaterial*

El patrimonio intangible o inmaterial es aquel que apela a alguno o a los cinco sentidos de los seres humanos, pero también a la espiritualidad, las sensaciones y algunos aspectos como la tradición; se encuentra ligado a la memoria y a la herencia de una comunidad.

El patrimonio intangible o inmaterial tiene además algunas particularidades el de ser a la vez anónimo y colectivo.

Este tipo de patrimonio está compuesto por aspectos tradicionales de alto valor histórico y artístico, son aquellas manifestaciones y expresiones que son heredadas por los antepasados y transmitida de generación en generación, con una gran vigencia para la comunidad.

La UNESCO establece que el patrimonio cultural inmaterial se constituye por los “...*usos, representaciones, expresiones, conocimientos y técnicas, junto con los instrumentos, objetos, artefactos y espacios culturales que les son inherentes que las comunidades, los grupos y en algunos casos los individuos reconozcan como parte integrante de su patrimonio cultural...*” (UNESCO. 2004, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00003>).

➤ *Clasificación.*

Más que una clasificación al patrimonio intangible se le puede hacer una categorización.

Según Giovanni Pinna existen tres categorías de Patrimonio Intangible:

1) Las expresiones fijadas bajo una forma tangible de la cultura o de los modos de vida tradicionales de una comunidad dada: rituales religiosos, economías tradicionales, modos de vida.

2) Todas las expresiones individuales o colectivas desprovistas de forma tangible, como la lengua, la memoria, la tradición oral, las canciones, la música tradicional no escrita, etc.

3) Los significados simbólicos o metafóricos de los objetos que constituyen el patrimonio tangible. Todo objeto posee dos dimensiones, su apariencia física (es decir su forma, su tamaño, etc.), y su significación, que se desprende de su historia, de las interpretaciones que suscita, de su capacidad de servir de lazo de unión entre el pasado y el presente (PINNA, G, 2003, p. 3-4.).

➤ *Ámbitos de Patrimonio Inmaterial.*

Dentro del Patrimonio Inmaterial tenemos los siguientes ámbitos

- Tradiciones y expresiones orales.
- Artes del espectáculo.
- Usos sociales, rituales y actos festivos.
- Conocimientos y usos relacionados con la naturaleza y el universo.
- Técnicas artesanales tradicionales (UNESCO. 2003, <http://www.unesco.org/culture/ich/es/1COM>)

1.2 Riobamba

1.2.1 Historia

La ciudad de Riobamba es una ciudad que cuenta con un insondable valor histórico desde sus inicios en la emancipación española y la vida republicana que llevaba en tiempos pasados el Ecuador.

Riobamba cuenta con una profunda historia y gran reconocimiento, ya que es en esta en la que se realizó la primera Asamblea Constituyente de la naciente República del Ecuador y por ello alberga la primera Constitución Política que rigió a los ecuatorianos, en el edificio del colegio Pedro Vicente Maldonado.

Además de estos hechos que han dado realce y han marcado a la ciudad, está cuenta con grandes muestras de la arquitectura colonial y en especial a la arquitectura republicana, es por esto y muchos detalles más que “Riobamba fue declarada como Patrimonio Cultural de la Nación”

Riobamba cuenta con edificaciones entre religiosas, civiles y militares, que son relevantes y tradicionales. Además incluye distinguidas colecciones de arte colonial y veinte y nueve sitios arqueológicos.

Según el Censo realizado en el 2010, Riobamba cuenta con 225.741 habitantes, de los cuales 118.901 son mujeres y 106.840 son hombres.

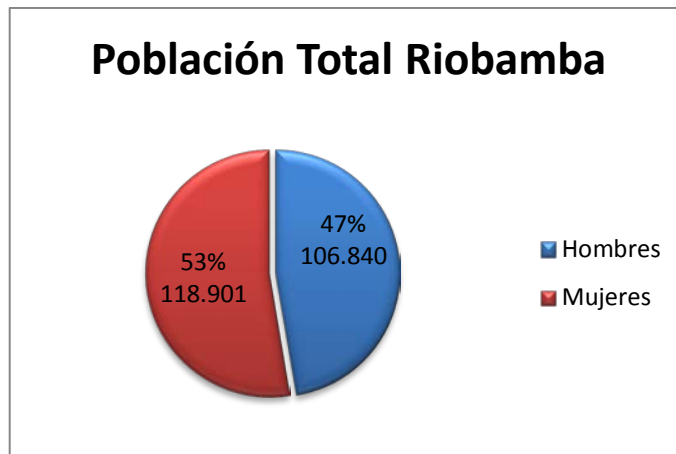


Figura 1-1: Población total del Cantón Riobamba
Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda/>
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

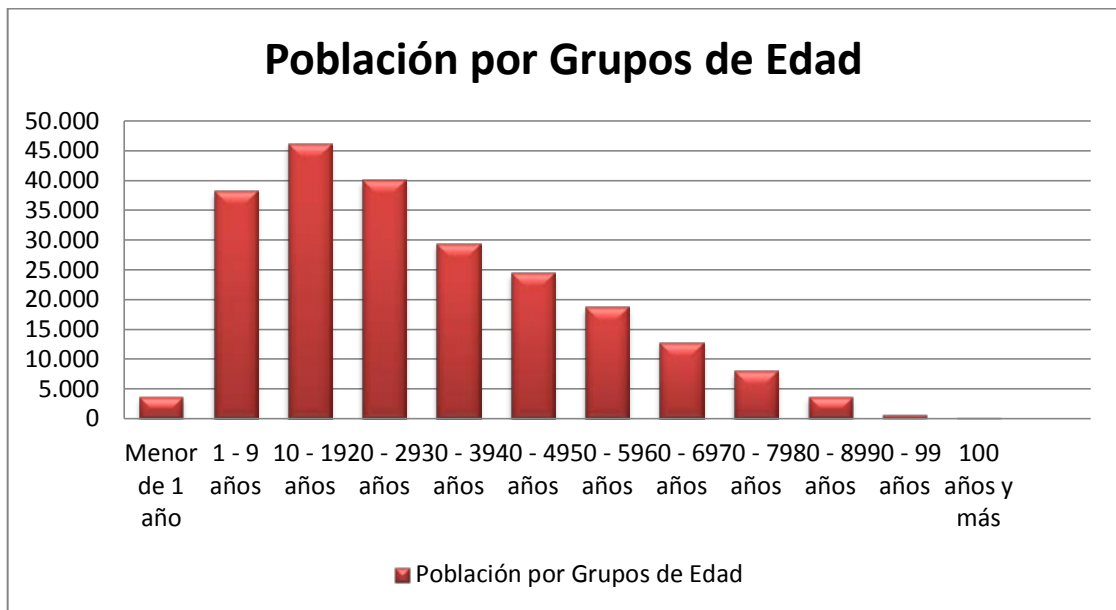


Figura 2-1: Población por grupos de edad
Fuente: <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/chimborazo.pdf>
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

1.2.2 Situación Geográfica

Riobamba se encuentra ubicada en la provincia de Chimborazo, en el centro del Ecuador a 2.750 metros sobre el mar, se encuentra limitado al norte con los cantones de Guano y Penipe, al sur con Colta y Guamote, al este con Chambo y al Oeste la provincia de Bolívar.

El cantón de Riobamba se encuentra dividido en cinco parroquias urbanas como son Lizarzaburu, Maldonado, Velasco, Veloz y Yaruquies y once parroquias rurales como son Cacha, Calpi, Cubijés, Flores, Licán, Licto, Pungalá, Punín, Quimiag, San Juan y San Luis.

1.2.3 Patrimonio cultural material de la ciudad de Riobamba

La ciudad de Riobamba cuenta con un rico y variado patrimonio cultural, desde las épocas prehispánicas, colonial y la época republicana; hasta la actualidad con las distintas creaciones de los diversos campos culturales.

Lugares reconocidos como Patrimonio Cultural de Riobamba:

Tabla 1-1: Patrimonio Cultural Material de Riobamba

PATRIMONIO CULTURAL MATERIAL DE RIOBAMBA			
NOMBRE	CATEGORIA	TIPO	PARROQUIA
Conjunto la Catedral	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Maldonado
La Basílica del Sagrado Corazón de Jesús	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Maldonado
Iglesia de San Francisco	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Maldonado
Iglesia de San Alfonso	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Maldonado
Iglesia de la Merced	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Veloz
La Concepción	Manifestación Cultural	Arquitectura Religiosa	Velasco
Edificio del Colegio Pedro Vicente Maldonado	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Velasco
Edificio del Correo	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Veloz
Colegio San Felipe Neri	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Maldonado
Edificio de la Gobernación	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Maldonado
Ilustre Municipio de Riobamba	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Maldonado
Castillo Calero	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Lizarzaburu
Estación del Ferrocarril	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Lizarzaburu
Estadio Olímpico	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Lizarzaburu
Teatro León	Manifestación Cultural	Arquitectura Civil	Velasco
Museo La Concepción	Manifestación Cultural	Museo Religioso	Velasco
Parque 21 de Abril	Manifestación Cultural	Zona Histórica	Velasco
Parque Sucre	Manifestación Cultural	Zona Histórica	Velasco
Parque Pedro Vicente Maldonado	Manifestación Cultural	Zona Histórica	Maldonado
Parque La Libertad	Manifestación Cultural	Zona Histórica	Maldonado
Plaza de la Concepción	Manifestación Cultural	Feria y Mercado	Velasco
Mercado La Merced	Manifestación Cultural	Feria y Mercado	Lizarzaburu

Fuente: <http://www.inpc.gob.ec/component/content/article/31>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

1.2.4 Patrimonio cultural inmaterial de la ciudad de Riobamba.

“...El Patrimonio Inmaterial de la provincia de Chimborazo – Cantón Riobamba comprende manifestaciones tan diversas como la preparación de alimentos, en algunos casos asociada a determinadas festividades, las manifestaciones musicales, la literatura de tradición oral, la medicina andina, el conocimiento artesanal y otras...” (INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL, 2010. p. 37)

Para poder determinar los llamados patrimonios inmateriales tenemos que pensar en todas las tradiciones que la ciudad ha ido teniendo a lo largo de los años, todas estas tradiciones o festividades llevan consigo comidas, música, danzas, juegos, etc. que puedan llegar a dar distintos sentimientos en los habitantes de la ciudad y por este motivo es por el que han sido denominado como patrimonios.

Al Patrimonio Cultural Inmaterial de la ciudad de Riobamba se lo clasifica en los siguientes subámbitos:

- Gastronomía
- Música
- Juegos Tradicionales
- Tradiciones y Expresiones Orales
- Técnicas Artesanales Tradicionales
- Actos Festivos
- Ritos
- Danza
- Medicina Tradicional
- Espacios Simbólicos (INPC, 2011. <http://www.inpc.gob.ec/component/content/article/26>)

1.2.4.1 Juegos Patrimoniales

Los juegos patrimoniales son una actividad lúdica surgida de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultural, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado.

Todas las actividades tradicionales que han venido de generación en generación son consideradas con patrimoniales, es por esto que a los Juegos que han sido practicados desde antaño son ahora considerados como patrimoniales.

Los juegos patrimoniales no solo son para disfrutar de un momento, también ayudan a aprender, estimular la creatividad e imaginación de todas las personas, pero de manera especial a los niños, una de las principales enseñanzas que estos juegos dejan es que la sociedad está regida por normas.

Los distintos juegos son considerados como patrimoniales por haber sido transmitidos de una generación a otra, permitiendo a todos los de generaciones antiguas rememorar su niñez y se dice que uno de los mejores patrimonios es la memoria; por lo tanto los juegos son el mejor reflejo de patrimonio que una comunidad puede llegar a tener.

➤ *Características de los Juegos Patrimoniales*

Todos los juegos tienen distintas particularidades, pero de manera especial un juego patrimonial debe cumplir con ciertas características, las cuales ayudan a desarrollar la parte lúdica de un niño(a); estas características son:

- Facilitar el aprendizaje propio de una región
- Posibilitar el desarrollo de las habilidades motrices básicas.
- Favorecer la descarga de tensiones y energías.
- Estimular la imaginación y la creatividad.
- Estimular en el cumplimiento de las normas.
- Contribuir en la integración social, el compañerismo y la superación.

1.3 Aprendizaje en niños(as) de 8 a 10 años

1.3.1 Generalidades

El aprendizaje es el resultado del estudio, en el que una persona adquiere diferentes conocimientos, habilidades, valores y destrezas.

Es por este motivo que el aprendizaje o estudio es una función muy esencial e importante para todas las personas; pero de manera prioritaria para los niños ya que lo que se inculque de manera adecuada a un niño les servirá y quedará para toda su vida.

Pero no por dejar de ser niños se deja de aprender la vida es un constante aprendizaje, a diario

las personas aprenden distintas cosas que pueden o no servir a lo largo de la vida.

Para el aprendizaje intervienen distintos factores como son los siguientes:

- Recepción de datos
- Comprensión de la información
- Retención a largo plazo
- Transferencia del conocimiento

1.3.2 Tipos de aprendizaje

Según la pedagogía los tipos de aprendizaje son los siguientes:

- **Aprendizaje receptivo:** este tipo de aprendizaje no es considerado uno de los mejores, ya que en este el niño(a) no descubre nada, tan solo debe comprender lo que se necesita.



Figura 3-1: Aprendizaje receptivo
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

- **Aprendizaje por descubrimiento:** este aprendizaje consiste en que el niño(a) vaya aprendiendo diferentes cosas por sí mismo, eliminando el aprendizaje mecánico, con este aprendizaje se pretende que el niño(a) consiga los conocimientos de una mejor manera, estimulando el autoestima y la seguridad.



Figura 4-1: Aprendizaje por descubrimiento
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

- **Aprendizaje repetitivo:** es uno de los aprendizajes más utilizados por los niños(as), pero a la vez uno de los peores, ya que en este tipo de aprendizaje el estudiante aprende de memoria,

sin obtener ningún significado ni beneficio de lo estudiado.



Figura 5-1: Aprendizaje repetitivo
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

- **Aprendizaje significativo:** este aprendizaje consiste en relacionar los conocimientos ya aprendidos con los nuevos conocimientos, consiguiendo así un mejor y coherente conocimiento sobre algún tema concreto.



Figura 6-1: Aprendizaje significativo
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

- **Aprendizaje por observación:** el aprendizaje por observación como su nombre lo dice consiste en aprender lo que se observa o imita.

Este tipo de aprendizaje es permanente en un niño(a), va a aprender cosas buenas o malas dependiendo del modelo que este tenga a seguir, el aprendizaje por observación inicia desde que una persona nace, imitando las costumbres de sus padres o de la persona con la que pase la mayor parte de su tiempo y esto no se puede evitar.



Figura: 7-1: Aprendizaje por observación
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

1.3.3 *Actividades que facilitan el aprendizaje*

Para todas las personas, pero de manera especial para un niño(a) el intentar realizar cosas nuevas pero sobre todo diferentes ayuda a tener un mejor aprendizaje; es importante considerar que aprender algo nuevo puede llegar a ser un reto del cual no se debe dar por vencido.

Lo importante de esto es la reflexión que se va a tener luego de cumplir el reto; reflexionar sobre las actividades y si estas son realizadas en equipo, puede ayudar intercambiando opiniones.

Todo esto debe considerar un profesor que enseña particularmente a niños, este debe tratar de colocar retos a los niños los cuales al final dirán sus conclusiones y se deberá revisar si todos aprendieron lo que se deseaba.

1.3.4 *Actividades que dificultan el aprendizaje*

La dificultad en el aprendizaje va a depender del estilo que cada niño(a) tenga para aprender. Pueden ser activos, a ellos se les dificulta aprender cuando hay demasiada teoría y se les pone a analizar muchos datos que pueden incluso llegar a no tener coherencia, se les dificulta realizar trabajos que incluyan muchos detalles.

Están los niños(as) reflexivos, a estos se les dificulta de manera especial cuando tienen que realizar trabajos en grupos y se los ha puesto como líderes, prefieren trabajar de cierta manera de forma individual.

Los niños(as) teóricos, tienen mucha dificultad cuando se trata de trabajos que incluyan emociones o sentimientos, es decir trabajos en los que tengan que reflexionar; incluso se les dificulta trabajar con otros niños(as) que sean diferentes a ellos.

1.4 Educación

1.4.1 *Educación Primaria*

Se entiende por educación primaria aquella que se imparte a los niños comprendidos entre los 6 a 12 años de edad, teóricamente hablando.

La educación primaria es importante por dos motivos, el primero porque es en esta en la que los

niños(as) empiezan a adquirir conocimientos como a leer y escribir, y a medida que cada niño(a) va pasando de grado la complejidad de conocimientos va aumentando. El segundo motivo por el que es importante es porque este va a ser el primer espacio de socialización que un niño(a) puede tener, empezando a aportar con la independencia de un niño(a).

Este nivel de escolaridad corresponde al nivel de desarrollo psicobiológico llamado segunda y tercera infancia, y por ello algunos psicopedagogos recomiendan dividirlo en dos ciclos: el elemental y el complementario.

1.4.2 *Nivel de conocimiento elemental*

El nivel de conocimiento elemental tiene por objeto continuar con el adiestramiento del niño(a) en las habilidades neuromusculares, la formación de hábitos y costumbres de beneficio individual y social, al igual que la adquisición de conocimientos básicos instrumentales necesarios para el desarrollo escolar.

A este primer ciclo se le atribuyen los grados 1º, 2º, y 3º de la escuela primaria.

1.4.3 *Nivel de conocimiento complementario*

El nivel de conocimiento complementario tiene por objeto la continuación de los propósitos del primer ciclo, así como ofrecer la preparación general necesaria para iniciar la lucha remunerada por la existencia o la preparación para sus estudios secundarios; a este nivel se le atribuyen los grados escolares 4º, 5º y 6º (LEMUS, 1973, p. 324.).

1.5 Niñas y niños de 8 a 10 años

1.5.1 *Características*

En esta etapa los niños(as) tienen más desarrollada la parte lógica que la abstracta, ellos pueden resolver fácilmente problemas lógicos antes que problemas que tengan que pensar de manera abstracta.

Son capaces de diferenciar claramente la fantasía de la realidad, al igual que necesitan de algo que les motive para poder tener la concentración que los adultos quieren al momento de aprender.

En esta edad los niños(as) empiezan a dar muestras de independencia y tratan de mostrar tener

responsabilidad, lo que es muy importante en este periodo; una de las formas de demostrar su responsabilidad es buscando métodos dinámicos que les ayuden a aprender con más facilidad y con esto lograr evitar las distracciones constantes que pueden llegar a tener.

En esta etapa los niños(as) reconocen las diferencias que existen entre las personas estando dispuestos a dar más y de igual manera esperan más del resto, se debe tomar en cuenta que son muy sensibles ante las críticas aunque tratan de reconocer siempre sus errores por la gran capacidad de autoevaluación que tienen.

Les gusta permanecer ocupados puesto que son activos y llenos de entusiasmo y al tener un interés prolongado se debe tratar de que a esta edad aprendan lo mayor posible; ellos saben que dependen de la aprobación de los adultos para realizar cualquier actividad y aun así prefieren estar en una constante discusión y crítica con los adultos; y ya depende de cada adulto como sepa sobrellevar esta actitud que suelen tener los niños(as) a esta edad.

1.5.1.1 *Características físicas*

A esta edad los niños(as) son muy activos por lo que es necesario que tengan descansos frecuentes, porque su crecimiento óseo todavía no está completo; se puede ver algunos niños(as) que ya han madurado, pero de igual manera son un tanto inseguros y esto se debe a su tamaño y muchas veces se debe a su apariencia.

Los padres deben estar atentos a sus niños(as) en esta edad, debido a lo activos que son, están más propensos a sufrir accidentes que cuando están en otras edades.



Figura 8 -1: Características físicas

Fuente: <http://www.teinteresa.es/>

1.5.1.2 *Características sociales*

En cuanto a su sociabilidad, en esta edad es en la que empiezan a tener lazos de amistad más fuerte al igual que empiezan a buscar un poco de independencia; buscar ser aceptados y competir con el resto de niños es algo esencial.

Al empezar a conseguir más amigos los juegos en equipo se vuelven más populares, empiezan a imitar a héroes, deportistas y estrellas de televisión.



Figura 9-1: Características Sociales
Fuente: <http://unaterapeutatemprana.blogspot.com/>

1.5.1.3 *Características emocionales*

A esta edad los niños(as) son muy sensibles ante los halagos, críticas y reconocimientos; pueden ser halagados y heridos con mucha facilidad, todo dependerá del autoestima que cada uno tenga. Son fáciles de influenciar y al ser los amigos ya parte importante en su vida, son de ellos de los que más se dejan influenciar; lo que puede llegar a causar conflictos con las reglas que se les imponga.

Es por esto que es importante que a esta edad los padres y educadores refuercen los valores que servirán a lo largo de su vida, tomando en cuenta lo que más les importa para fortalecer estos valores como es sus amigos y los juegos; combinar estas tres cosas amigos, juegos y valores, harán unos mejores niños(as).



Figura 10-1: Características emocionales
Fuente: <http://www.elbebe.com/>

1.5.1.4 *Características mentales*

En esta edad se vuelven curiosos, con muchas ansias a responder y buscar preguntas, les gusta encontrar objetos o que les comprenden distintos objetos a los cuales le perderán interés en muy poco tiempo.

Requieren de orientación y apoyo pero buscan ser independientes de alguna manera. También es el momento adecuado para incentivarles a la lectura.



Figura 11-1: Características mentales
Fuente: <http://hijos.about.com/>

1.6 Métodos de enseñanza

Un método de enseñanza es la unión de recursos ordenados y metódicos, los cuales tienen por objetivo conseguir un aprendizaje eficiente; todos estos recursos son acciones que no siempre consiguen la misma eficacia; esto se debe a que cada acción persigue distintos objetivos y para cada una de estas se debe realizar una metodología diferente.

Se considera que es un plan estructurado que va a facilitar y orientar al estudiante en el proceso de aprendizaje.

La etapa más importante en la enseñanza de una persona es en la primera infancia, una enseñanza adecuada en esta etapa será una clave primordial para su formación como adulto.

Para lograr tener una enseñanza adecuada se debe partir con tres métodos muy importantes en una persona, métodos que se basan en hechos reales según la experiencia y métodos que hacen uso del razonamiento o de la reflexión, estos métodos son:

- Método Empírico
- Método Lúdico
- Método Racional

1.6.1 *Método empírico*

Este método se basa en la experiencia al igual que en la percepción que una persona pueda tener, permite que se den cuenta que es lo que en verdad existe y sus características; se puede

decir que no es uno de los mejores métodos, todo va a depender de la capacidad de percepción que se pueda tener ya que este método no indica si las cosas son en verdad de la manera en que por experiencia se ha aprendido o son de otra forma. Este no es un método adecuado para que un niño(a) aprenda.

1.6.2 *Método racional*

A este método se le adjudica todo lo que tiene que ver con la razón, es la que permite que los individuos piensen, evalúen y actúen de acuerdo a los principios aprendidos en la vida.

De este método dependerá al tomar cualquier tipo de decisión, de esta decisión se distinguirán los beneficios y acciones que se tomen de acuerdo al entorno.

1.6.3 *Método lúdico*

También conocido como juego de enseñanza, este método es el más recomendado cuando se trabaja con niños(as), pues con este método el niño(a) disfruta ya aprende; lo que busca este método es que el alumno aprenda el tema impartido utilizando el juego, no se trata solamente de jugar por recreación, sino de desarrollar actividades educativas que van a estar disfrazadas con el juego.

Este es uno de los métodos menos utilizados por los educadores, pues estos consideran que es un método banal que no permite ningún tipo de formación, estos no se dan cuenta a pesar de todo tipo de replanteamiento que se ha dado sobre enseñanza, que al implementar el método lúdico conseguirán que los niños(as) aprendan en un ambiente de armonía, canalizando la inclinación que ellos tienen hacia el juego y la motivación que necesitan para aprender.

1.6.3.1 *La educación por medio de los juegos*

Combinar la educación con los juegos permite generar un desarrollo físico, cognitivo, social y afectivo en los niños(as); es una manera más precisa de que estos relacionen situaciones que pueden llegar a suceder en la vida cotidiana, además de que permite que se relacionen con otros niños(as). Hoy en día el aprendizaje y la convivencia entre niños(as) se ha visto afectada debido al avance tecnológico, es por este motivo que el aprendizaje por medio de juegos ayudará en el desarrollo de distintos aspectos como son los siguientes:

- Desarrollo social.

- Desarrollo emocional.
- Desarrollo mental.
- Desarrollo físico.
- Desarrollo moral.

Los niños(as) necesitan saber que se vive de mejor manera en un entorno social adecuado, y esto pueden aprender a través de los juegos ya que en su mayoría estos se realizan de manera grupal, con los juegos los niños(as) aprenden a respetar y a valorar a las demás personas lo que les servirá posteriormente; también aprenden por medio de los juegos que se deben cumplir las reglas.

- *Desarrollo emocional:* Por medio de los juegos pueden expresar emociones, sentimientos, valores y costumbres; incluso es posible que los juegos ayude a que los niños(as) eliminen ciertas tensiones o conflictos que puedan estar atravesando.

- *Desarrollo Mental:* Los juegos ayudan en el aumento de creatividad, imaginación e iniciativa en los niños(as), lo que les podrá servir cuando se encuentren frente a un problema resolviéndolos de una manera rápida y precisa. El juego pondera la investigación y permite evidenciar cambios entre la fantasía y la realidad. Permite que los niños(as) enfrenten a sus temores, buscando ideas por medio de su imaginación.

- *Desarrollo físico:* El juego beneficia en la coordinación y control de su cuerpo, lo que permitirá finalmente tener precisión en su desenvolvimiento.

Favorece en el desarrollo de su cuerpo y sus sentidos, aporta fuerza, control y equilibrio; aumentando la confianza en los niños(as).

- *Desarrollo moral:* Los juegos tiene reglas y normas; todo niño(a) sabe que estas deben cumplirse o hay la posibilidad de que pierda el juego o que sus amigos ya no deseen incluirle en los juegos, es por esto que los juegos ayudan a regular el cumplimiento de normas y a valorar a los demás.

1.6.3.2 Clasificación de los Juegos

Realizar una clasificación de los juegos es de mucha importancia puesto que con esta será más

fácil entender a los juegos pero ante todo va a permitir saber que juegos son los adecuados para cada niño o grupo de niños. No se puede realizar tan solo una clasificación de los juegos debido a los distintos criterios que un juego puede llegar a tener; por lo que a continuación se va a presentar una clasificación según la actividad de cada juego:

- Juegos Psicomotores: los juegos que entran en esta clasificación son de gran importancia para los niños(as) en sus primeros años, debido a que con este tipo de juegos se puede medir lo que son capaces de hacer.



Figura 12-1: Juego Psicomotor

Fuente: <http://juegosdidacticoseduccioninicial.blogspot.com/>

- Juegos Cognitivos: con este tipo de juegos se puede desarrollar distintas capacidades en los niños(as) como es el desarrollo de la memoria, de la imaginación e incluso a desarrollar el área lingüística.



Figura 13-1: Juego Cognitivo

Fuente: <https://aprendizajeyvision.wordpress.com>

- Juegos Sociales: en este grupo entran la mayoría de los juegos, son aquellos que permiten que los niños(as) se relacionen entre ellos, desarrollando la aceptación dentro de un grupo, en estos juegos empiezan a conocer los niños(as) que son las reglas.

-



Figura 14-1: Juego Sociales

Fuente: <http://dialvid45.blogspot.com/>

- Juegos Afectivos-Emocionales: son los que permiten que un niño(a) se acepte así mismo, son los juegos que incluyen distintos roles en el mismo juego.



Figura 15-1: Juego Afectivo-Emocional
Fuente: <http://www.taringa.net/>

1.7 Juegos patrimoniales de la ciudad de Riobamba

Dentro de la ciudad de Riobamba se encuentran como Juegos Patrimoniales a los siguientes:

- Juego del Valor
- Rodeo del Chagra
- Pelea de Gallos
- Juego del Barril
- Juego del Trompo
- Toros de Pueblo
- Juego de Cocos
- Juego del Cuy
- Juego de atrapar al Chancho
- Juego del entierro del Gallo
- Juego de la Chanta
- Juego del Boliche

1.8 Diseño gráfico



Figura 16-1: Diseño Gráfico
Fuente: <http://www.lafactoria.com.ec/>

El diseño gráfico es aquella profesión que permite comunicar, enseñar y dar a conocer de manera gráfica.

Se encarga de la creación de distintos elementos que ayudan en la enseñanza, como en la creación de material didáctico que cumpla con las necesidades educativas.

El diseño gráfico es un proceso que consiste en proyectar, coordinar, seleccionar y organizar un conjunto de elementos que ayudan a producir y crear objetos visuales, los mismos que están destinados a comunicar mensajes específicos a grupos determinados.

Estos objetos deben ser atractivos visualmente y de buena calidad.

En todos los ámbitos se puede encontrar la utilización del diseño puede ser digital o real; se visualiza al diseño en revistas, periódicos, libros, en el internet, en mobiliarios, en fin en infinitos objetos, ya que cada vez son más los campos en los que se emplean elementos de diseño gráfico.

1.8.1 Funciones del diseño gráfico

Un diseñador gráfico tiene varias funciones que tiene que tener siempre presentes; estas funciones son las siguientes:

- Función Informativa.
- Función Comunicativa.
- Función Publicitaria.
- Función Didáctica.

1.9 El diseño gráfico en la didáctica

Al diseño gráfico se le puede llegar a considerar como una de las partes esenciales hoy en día dentro de la educación, esto se debe a su interés por la correcta comunicación gráfica, y por el aporte al conocimiento por medio de la elaboración de material educativo.

El diseño gráfico estimula la comprensión y aumento de conocimientos al elaborar una adecuada diagramación, la cual permite al alumno una mejor legibilidad de los textos y con el incremento de ilustraciones ayuda a que este comprenda y adquiera de una manera más eficaz

los conocimientos que el educador desea enseñar.

1.10 Diseño editorial

Es una rama del diseño gráfico que se especializa en la maquetación y composición de diferentes publicaciones como revistas, periódicos, libros, catálogos y folletos. Permite una mejor visualización de estos objetos ya que se encarga de ordenar textos e imágenes, consiguiendo un equilibrio estético y funcional.

El diseño editorial pretende crear ideas que van a ser difundidas eficientemente, para lo cual se debe tomar en cuenta para quien va a ser dirigida esta obra, no va a ser lo mismo realizar un libro para un adolescente que para un niño.

Dependiendo de para quien va dirigido esta obra se debe buscar la adecuada tipografía, imágenes y color.

1.10.1 Características del diseño editorial para niños y niñas

El momento de diseñar elementos didácticos se debe plasmar en estos elementos las distintas necesidades que los niños(as) de 8 a 10 años tienen, logrando con esto que el niño se sienta identificado con el elemento, en este caso con el libro, “los materiales didácticos proporcionan el enlace directo de los estudiantes con las realidades de su medio” (RODRIGUEZ, C. 2009). Una de las principales características, que se debe tomar en cuenta el momento de diseñar un libro, revista o cualquier diseño para niños(as) es la tipografía.

1.10.1.1 La tipografía

Cuando se diseña un libro dirigido para niños(as), lo más importante que hay que tomar en cuenta son los caracteres, los cuales deben tener las formas que los niños están aprendiendo, es decir que de preferencia deben ser letras que tengan formas redondas; ya que de otro modo puede ser que los niños(as) vean el mensaje pero no lo entiendan.

1.11 Libros Móviles y Desplegables

1.11.1 El libro Pop Up

El libro Pop Up o libro tridimensional es un libro que cuenta con piezas movibles o pestañas, el

cual al ser abierto se convierte en tridimensional, este libro es considerado de gran importancia pero sobre todo eficiente en la educación didáctica de un niño o niña debido a que su forma de comunicación principal es por medio de ilustraciones, el texto en un libro Pop Up es reducido en comparación con los libros tradicionales, lo que permitirá atraer la atención y creatividad del niño, al igual que conseguir con el libro el objetivo que se desea, que es que el niño aprenda de una manera eficaz.

1.11.2 Tipos de libros Pop Up

Existen muchas clasificaciones de los tipos de Pop Up entre ellas se pueden considerar las siguientes:

a) Solapas: este tipo de mecanismo es considerado como el más sencillo dentro de la clasificación, se trata de una pieza plana que al desdoblarse hacia la parte de arriba sale la ilustración que se encontraba oculta.

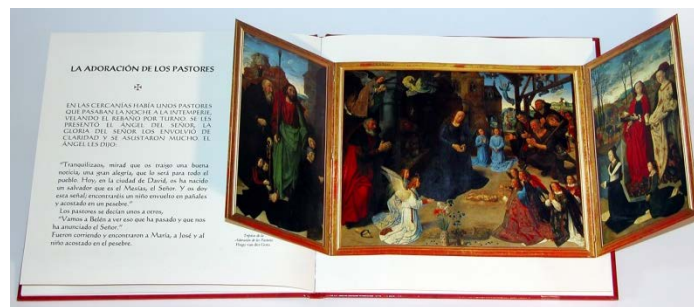


Figura 17-1: Solapas
Fuente: <http://emopalencia.com/>

b) Imágenes transformables: estas pueden ser de tres tipos:

- Por transformación horizontal
- Por transformación vertical
- Por transformación circular.



Figura 18-1: Imágenes transformables
Fuente: <http://emopalencia.com/>

c) Ruletas: este mecanismo consiste en un disco que al girarlo, permite que una imagen de la vuelta, lo que provoca que de paso a la siguiente.



Figura 19-1: Ruletas

Fuente: <http://emopalencia.com/>

d) Libros carrusel: este tipo de libros consiste en abrir sus pastas 360 grados construyendo la imagen 3d.



Figura 20-1: Libros carrusel

Fuente: <http://emopalencia.com/>

e) Teatrillos: la apertura del libro revela un escenario sobre el que se sitúan en distintas capas, los decorados y personajes que ilustran un cuento o relato.



Figura 21-1: Teatrillos

Fuente: <http://emopalencia.com/>

f) Peep-show: o libros túnel, este tipo de libros se alarga como un acordeón, lo que permite que al mirar desde un extremo se ven en perspectiva todas las páginas formando un escenario.



Figura 22-1: Peep-show
Fuente: <http://emopalencia.com/>

g) Lengüetas: este sistema constituye en un conjunto de imágenes que salen o crean movimientos al tirar, empujar o deslizar una lengüeta o palanca de papel que es la que crea los movimientos.



Figura 23-1: Lengüetas
Fuente: <http://emopalencia.com/>

h) Pop Up: este tipo de libro forma su imagen 3d al momento de abrir una página y vuelve a su condición inicial al cerrarse el libro.



Figura 24-1: Pop Up
Fuente: <http://emopalencia.com/>

i) Sobres y cartas: qué mejor manera de ilustrar un libro epistolar que reproducir las propias cartas tal y como se recogen del buzón.



Figura 25-1: Sobres y cartas
Fuente: <http://emopalencia.com/>

j) Panoramas: este sistema se forma desdoblando las imágenes como una tira



Figura 26-1: Panoramas
Fuente: <http://emopalencia.com/>

(OROZCO, G. *Historia de los libros Pop-Up*. Guadalajara: 2014. <http://guadalajara.academia.edu/GorettyOrozco>)

1.11.3 Materiales que se utilizan para realizar un libro Pop Up

- Todo tipo de papel entre 80 y 300 grs, puede ser papel couche o adhesivo.
- Cúter, estilete, o bisturí.
- Tijeras.
- Cinta adhesiva doble faz
- Pegamento en barra de preferencia.
- Compás.
- Portaminas.
- Almohadilla o base para corte.
- Regla metálica graduada en centímetros y milímetros.
- Juego de escuadras.
- Un repujador, abrecartas o bolígrafo sin tinta o marcador.
- Escalímetro

1.11.4 Mecanismos de troquelado

El troquelado es un molde que se utiliza para cortar materiales como el cartón, plástico, adhesivos, goma-espuma, etc.; estos cortes o mecanismos que se componen por una serie de incisiones y pliegues, son los que permiten crear cuentos, tarjetas o anuncios publicitarios, que serán fuera de lo común, permitiendo ser atractivos para los niños(as) e incluso llegan a ser atractivos para los adultos; ya que constituyen una técnica 3D.

1.12 La ilustración y el diseño gráfico

A pesar de las grandes ventajas que la ilustración posee, no sería la misma sin el diseño gráfico. Esto se debe a las características que el diseño gráfico posee como son el educar, persuadir, informar y comunicar; y si consideramos el alcance que esta disciplina tiene nos podemos dar cuenta que todo tipo de comunicación visual ha nacido a partir del diseño gráfico.

Los símbolos que encuentras en la calle, el libro o el periódico, la caratula del CD, el prospecto de un medicamento, el envase de tu marca favorita de cereales o el software que utilizas han pasado por las manos de un diseñador gráfico (PUJOL, ZEGEN, RUSH, PELLING. 2006).

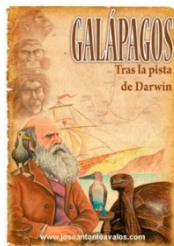


Figura 27-1: Ilustración publicitaria de Galápagos
Fuente: <http://www.joseantonioavalos.com/>

1.12.1 La ilustración editorial

La ilustración es una parte fundamental dentro de lo que es el diseño editorial. Como se conoce hoy en día el número de revistas, periódicos y libros que están ubicados en quioscos y librerías es cada vez mayor y todos estos tienen en sí un complemento entre fotografías e ilustraciones.

La ventaja de las ilustraciones en estos medios es que en ellos se puede aplicar para presentar un punto de vista personal o una idea.

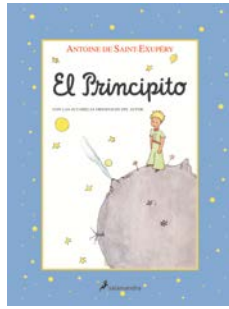


Figura 28-1: Ilustración portada de cuento “El Principito”
Fuente: <http://salamandra.info/>

1.12.2 La Ilustración infantil

Hoy en día dentro de la comunicación la ilustración es considerada como un exitoso medio, es por esto que dentro de un libro infantil lo primordial siempre va a ser las ilustraciones, debido a que para los niños el lenguaje visual es mucho más relevante que el hablado o escrito, siendo así un recurso didáctico al momento de educar.

Los niños(as) de 8 a 10 años buscan libros que cuenten historias por medio de las ilustraciones, siendo estas de gran ayuda junto con la lectura que se imponga o adjunte a estas ilustraciones. Por ende las ilustraciones en estos niños(as) desempeñan un papel fundamental en su desarrollo intelectual, pues aportan conocimientos en la memoria y enriquecen la personalidad.



Figura 29-1: Libros ilustrados para niños(as)
Fuente: <http://aristeguinoticias.com/>

CAPÍTULO II

2. MARCO METODOLÓGICO

2.1 Modalidad de la investigación

La investigación son las estrategias que el investigador adopta para responder al problema o tema planteado, por ello la presente investigación será analítica sintética; puesto que se va a recolectar información y analizarlas; una vez realizado esto se considerarán las metodologías existentes y de una manera lúdica se creará un libro Pop Up con los requerimientos que los niños(as) de 8 a 10 años necesitan.

2.2 Técnicas de Investigación

Las técnicas que van a ser utilizadas en el presente trabajo son las siguientes:

- Observación: se va tomar mucha atención a las características y comportamientos que los niños (as) de 8 a 10 años tienen, con ello se va a comprobar la necesidad que estos tienen por la implementación de un libro tridimensional o Pop Up que enseñe sobre los juegos patrimoniales. También se va indagar sobre los juegos patrimoniales que se encuentran dentro de la lista de Patrimonio Cultural de la ciudad de Riobamba.
- Encuesta: por medio de encuestas a personas jubiladas y descendientes de la ciudad de Riobamba se podrá realizar un sondeo de los juegos que estos practicaban en su niñez y que hoy en día se han perdido.
- Entrevistas: por medio de una conversación directa con expertos de la ciudad de Riobamba, se recolectará la información necesaria sobre lo que se desea investigar, con lo cual se podrá obtener información inexistente.

2.3 Listado de juegos patrimoniales de la ciudad de Riobamba

Según el Instituto Nacional de Patrimonio Cultural los Juegos Patrimoniales son los siguientes:

Tabla 1-2: Juego del valor

Juego del Valor	
Denominación:	Juego del Valor
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Riobamba
Descripción:	<p>Este juego se lo realizaba durante el Cápac Raymi, consistía en una lucha entre dos competidores hombres jóvenes ágiles, fuertes y listos quienes iban a ser iniciados en su oficio en el Coricancha; se pedía al dios Sol, que les otorgue fuerza y valentía.</p> <p>Esta competencia se la hacía en el piso cuerpo a cuerpo y el ganador volvía a competir pero esta vez lo hacían colgados de un palo, y en el suelo, había fuego, el ganador tenía que dejar caer al suelo a su oponente.</p>

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 2-2: Juego del barril

Juego del Barril	
Denominación:	Juego de la Chanta
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Pungalá
Descripción:	<p>Este juego se realiza en el mes de octubre durante las fiestas del Chagra, se lo realiza en la plaza de toros con el fin de demostrar la habilidad de los jinetes.</p> <p>Consiste en colocar dos barriles a unos 80 m. entre barril se colocan en dos filas a la misma altura para que participen dos jinetes quienes salen a la señal del juez gana el jinete que llegue al punto de partida primero dándose la vuelta alrededor de los barriles, para el juego pueden participar entre veinte o treinta equipos; poniendo a prueba el brío y la velocidad del animal, al igual que la habilidad del jinete.</p> <p>Los premios por lo general son trofeos, un zamarro, un sombrero vaquero o un pellón.</p>

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 3-2: Juego del trompo

Juego del Trompo	
Denominación:	Juego del Trompo
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Pungalá
Descripción:	<p>Para este juego se utiliza un trompo que está hecho de madera, con una punta de acero, para hacerlos bailar, se necesita una cuerda, la misma que envuelve el trompo.</p> <p>Al jalar esta cuerda, el trompo cae y empieza a girar. Se puede jugar con el trompo haciéndolo bailar y realizando trucos con él, como el de hacerlo bailar en la palma de la mano, etc.</p>

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 4-2: Juego de las Canicas

Juego de las Canicas	
Denominación:	Juego de las canicas
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Pungalá
Descripción:	Participan en un número mínimo de 2 personas o las que deseen, cada participante debe tener una bola de acero o en el caso de los niños puede ser una bola de cristal o canica y dinero (billusos), el que más pega con esa bola a la mayor parte de jugadores, ese es el que gana; se juega en un círculo grande, donde van las canicas. La salida es desde un extremo de la plaza hasta el otro (donde está el círculo), quien queda más cerca del círculo, ese gana, el sacar las canicas también tiene un precio.

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 5-2: Juego del cuy

Juego del Cuy	
Denominación:	Juego del Cuy
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Calpi
Descripción:	Este juego se lleva a cabo durante todo el año, pero tradicionalmente se lo juega en las fiestas religiosas en honor al patrono de la parroquia de Calpi, este juego consiste en enterrar el cuerpo del cuy vivo dentro de la tierra, solamente la cabeza queda fuera de la tierra; se le vendan los ojos al jugador, se le gira sobre sí mismo y con un palo en la mano debe buscar la cabeza del animal solamente tiene entre cinco y diez minutos, al encontrar la cabeza del cuy los destierra y se lo lleva como premio.

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 6-2: Juego de atrapar al chancho

Juego de atrapar al Chancho	
Denominación:	Juego de atrapar al Chancho
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Calpi
Descripción:	Este juego se lo practica durante el carnaval, consiste en encerrar en un pequeño corral en el centro de Calpi un pequeño chancho, el jugador debe estar con los ojos vendados e ingresar al corral y tiene cinco minutos para tratar de atrapar al animal, el cual corre sin dejarse coger, si después de los cinco minutos no logra atrapar al cerdo pierde, caso contrario se lo lleva a su casa como premio.

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 7-2: Juego del entierro del gallo

Juego del entierro del gallo	
Denominación:	Juego del entierro del gallo
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Calpi
Descripción:	Este juego se lo practica en épocas de carnaval, consiste en colgar con una soga amarrada entre dos postes a los gallos que el prioste done en el centro de la plaza, los jugadores se colocan debajo de la soga, entre los dos postes, el prioste toma un extremo de la soga con los gallos y la sube y la baja, mientras que los jugadores saltan intentando atrapar al gallo, puede ser que algunos solo atrapen las plumas del animal y les salpique la sangre pero la idea es que todos se lleven un gallo a sus casas.

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 8-2: Juego de las Chantas

Juego de las Chantas	
Denominación:	Juego de las Chantas
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Quimiag
Descripción:	<p>Participan máximo cinco personas o hasta tres parejas. Para el juego cada participante debe disponer de una rodela de metal de aproximadamente 5 cm. de diámetro y monedas de cinco o diez centavos, que serán el premio ganador.</p> <p>Se debe dibujar una circunferencia en el centro de los jugadores. Todos se ubican a unos 4 a 5 metros del círculo en cuyo centro de disponen las monedas que se apuestan. Por turnos, se lanza la rodela en dirección al círculo. El que llegue más cerca de la circunferencia será el primero en jugar</p> <p>El objetivo es tratar de sacar del círculo las monedas con el lanzamiento de la rodela o golpear la rodela de los otros jugadores. Cuando se ha golpeado la rodela de los otros compañeros, se los saca del juego, a eso se le llama "Chantar". De ahí el nombre del juego.</p>

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 9-2: Juego del Boliche

Juego del Boliche	
Denominación:	Juego del Boliche
Provincia:	Chimborazo
Cantón:	Riobamba
Parroquia:	Riobamba
Descripción:	<p>El boliche es un juego de azar, el juego consiste en hacer una pirámide invertida en cemento o algún otro material. En el fondo de la pirámide hay un espacio redondo y en el otro lado un espacio triangular al que se lanzan unas bolas.</p> <p>Si el número de bolas que se lanzan cae en pares, quienes apuestan por los pares ganan. Lo mismo por quienes apuestan por los impares.</p>

Fuente: <http://abacoweb.inpc.gob.ec>

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

2.4 Entrevistas

Para poder fortalecer el conocimiento de los juegos patrimoniales o tradicionales practicados por Riobambeños se realizó entrevistas a cinco personas que conocen sobre la historia de la ciudad de Riobamba, pero sobre todo por ser descendientes de esta ciudad, han practicado durante su niñez los distintos juegos representativos de Riobamba; entrevista que contó con cinco preguntas las cuales se encuentran en el Anexo A.

Breve biografía de los entrevistados:

1. Víctor Sigcho (75 años)

Nació en la parroquia de Cajabamba el 10 de Marzo de 1940, sus estudios los realizó en la Escuela Mariano Borja de Cajabamba, la secundaria lo cursó en el Normal Carlos Zambrano de la ciudad de Quito, y sus estudios superiores los realizó en la Universidad Central extensión Riobamba, en la cual por motivos personales no pudo terminar su carrera.

Trabajó como profesor de primaria en varias escuelas de la ciudad de Riobamba y la parroquia de Cajabamba, inculcando siempre a los niños los valores y la cultura que como él dice es algo que vamos a tener que llevar para toda la vida; por ser una persona honorable y respetuosa le dieron el cargo de Rector en varias escuelas gracias a su don de líder.

2. Carlos Villacrés Badillo (58 años)

Nació en la ciudad de Riobamba en el año 1957, desde muy pequeño aprendió a desarrollar el sentido de la creatividad y el trabajo, y a pensar que no hay la palabra imposible, para ello tuvo que aprender primero un "oficio", y el suyo fue la mecánica desde los cinco años, misma que con el tiempo se transformó en una pasión.

Estudió en la Escuela La Salle de los Hermanos Cristianos, la secundaria la cursó en el Colegio San Felipe hasta tercer curso y hasta sexto en el Colegio Pedro Vicente Maldonado, fue seleccionado por la Provincia de Chimborazo en atletismo.

Sus estudios superiores los realizó en la Escuela Superior Politécnica de Chimborazo obteniendo el título de Ingeniero Mecánico, posteriormente sacó una Maestría en Energía y Medio Ambiente, ha desempeñado varias funciones como docente Politécnico, Vice Alcalde de Riobamba, Investigador de Fuentes Alternas de Energía, Gerente, Diseñador y Constructor.

3. Guillermo Montoya (60 años)

Historiador riobambeño, cuenta con una trayectoria de más de 20 años en lo que se refiere a pintura en cerámica.

Estudió la primaria en la escuela “La Salle”, parte de la secundaria en la ciudad de Quito en el colegio “Garcés” y en la ciudad de Riobamba en el colegio “San Felipe Neri”, sus estudios superiores lo realizó en la Universidad Central del Ecuador obteniendo el título de Ingeniero Químico.

Se ha desempeñado como catedrático de colegios y universidades; hoy en día se desempeña como presidente de la Casa de la Cultura Ecuatoriana "Benjamín Carrión" Núcleo de Chimborazo.

4. Rubén Molina

Gran representante de la ciudad de Riobamba, es Licenciado en Comunicación Social título que obtuvo en la Universidad Nacional de Chimborazo; pero su verdadera pasión es las artes por lo cual complemento sus estudios en la Escuela de Bellas Artes.

Es miembro de la Casa de la Cultura Ecuatoriana "Benjamín Carrión" Núcleo de Chimborazo, aportando con sus habilidades de escultor, pintor, escritor y poeta.

Se ha desempeñado como coordinador artístico del Museo de la Fundación Ecuatoriana de Desarrollo, secretario general del grupo Cultural la Palabra Cuenca, director creativo del programa Tras la Puerta del canal TVS, coordinador general de los salones internacionales de pintura en Chunchi.

También ha participado como conferencista y maestro de artes plásticas en diferentes instituciones educativas.

2.5 Encuestas

Para reforzar el listado de juegos con el que se va a trabajar en el libro se realizó encuestas a personas jubiladas, tomando como universo el número de total de jubilados mayores de 60 años, proporcionado por el Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social – Riobamba; siendo la muestra total de 18.400 hombre y mujeres jubilados de la ciudad de Riobamba, de los cuales se descartó a aquellos jubilados que no pueden valerse por sí mismo o que tienen alguna enfermedad por la cual no van a formar parte de las personas encuestadas; teniendo como total a 10108 personas.

Encuesta Anexo B.

2.5.1 Cálculo del tamaño de la muestra

Datos estadísticos para calcular la muestra:

n= Tamaño de la muestra.

N= Tamaño de la población 10108 adultos mayores de la ciudad de Riobamba.

σ = Desviación estándar de la población con valor de 0,5.

Z= Nivel de confianza de 90% equivalente a 1,65.

e= Error muestral del 10% equivalente a 0,10

Cálculo:

$$n = \frac{N\sigma^2Z^2}{e^2(N - 1) + \sigma^2Z^2}$$

$$n = \frac{10108 \times 0,5^2 \times 1,65^2}{0,10^2(10108 - 1) + 0,5^2 \times 1,65^2}$$

$$n = \frac{10108 \times 0,25 \times 2,7225}{0,01(10107) + 0,25 \times 2,7225}$$

$$n = \frac{2527 \times 2,7225}{101,07 + 0,680625}$$

$$n = \frac{6879,7575}{101,750625}$$

$$n = 67,613$$

$$n = 68$$

CAPÍTULO III

3. MARCO DE RESULTADOS, ANÁLISIS Y DISCUSIÓN DE RESULTADOS

3.1 Conclusión de las entrevistas

Después de analizar estas entrevistas se obtiene una gran lista de juegos que estas personas practicaban en su niñez y parte de su juventud, pero de todos estos juegos los más practicados o los que tienen en común todas estas personas y que según sus conocimientos son de mucha importancia para el desarrollo de todo niño(a) de 8 a 10 años son los siguientes:

- Marros.
- Ñocos.
- Chantas.
- El trompo.
- La perinola.
- El florón.
- Cocos.
- Capirotejo.
- Las cintas.
- Sin que te roce.
- La rayuela.
- Las escondidas.
- Billuzos.
- Los porotos.
- El yoyo.
- Las canicas.

3.2 Tabulación de datos de las encuestas

Pregunta 1: ¿Conoce usted algún juego patrimonial (tradicional) de Riobamba?

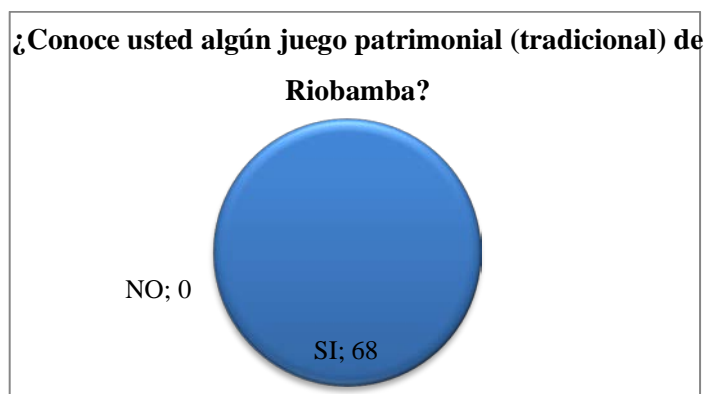


Figura 1-3: Resultado pregunta 1
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: Del número total de personas encuestadas el 100% dicen conocer algún juego

patrimonial de la ciudad de Riobamba, lo que es de gran ayuda para el desarrollo de la tesis; siendo de esta manera posible el reforzar con la ayuda los adultos mayores los juegos patrimoniales.

Pregunta 2: ¿Cuál de estos juegos patrimoniales (tradicionales) de la ciudad de Riobamba conoce?

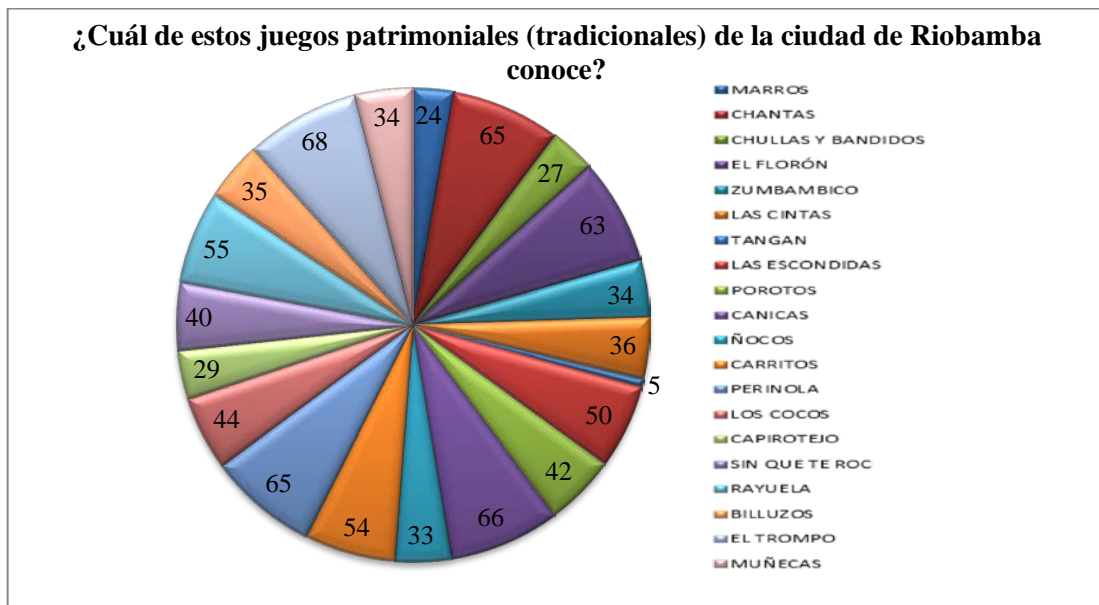


Figura 2-3: Resultado pregunta 2
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: De la diversa lista de juegos son 8 los juegos que fueron seleccionados por más de 50 personas, esto quiere decir que son los más conocidos por los encuestados, de estos 8 juegos el juego de las canicas, chantas, el trompo y la perinola fueron los más conocidos por los encuestados lo que ayuda a reforzar la información obtenida.

Pregunta 3: ¿A qué edad practicaba usted estos juegos patrimoniales?

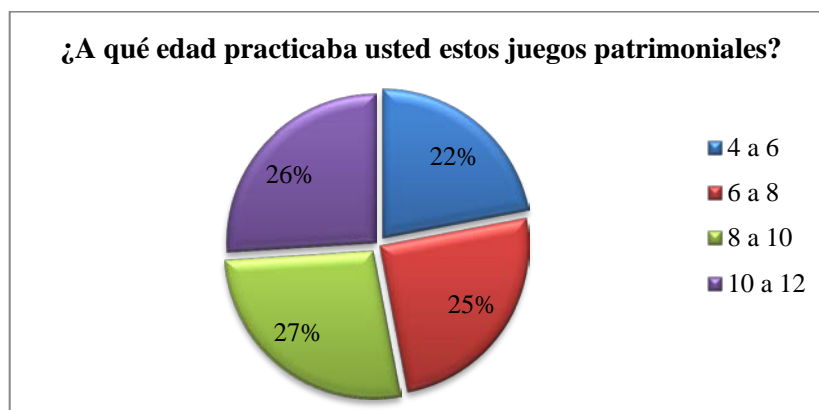


Figura 3-3: Resultados pregunta 3
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: Respecto a la edad en que los encuestados practicaban los juegos patrimoniales se obtuvo una variación muy pequeña entre las distintas edades, sin embargo la mayoría practicaba estos juegos entre los 8 a 10 años con un 27%, siguiéndole las edades comprendidas entre 10 a 12 años con un 26%.

Pregunta 4: ¿Quién le enseñó a usted estos juegos patrimoniales?

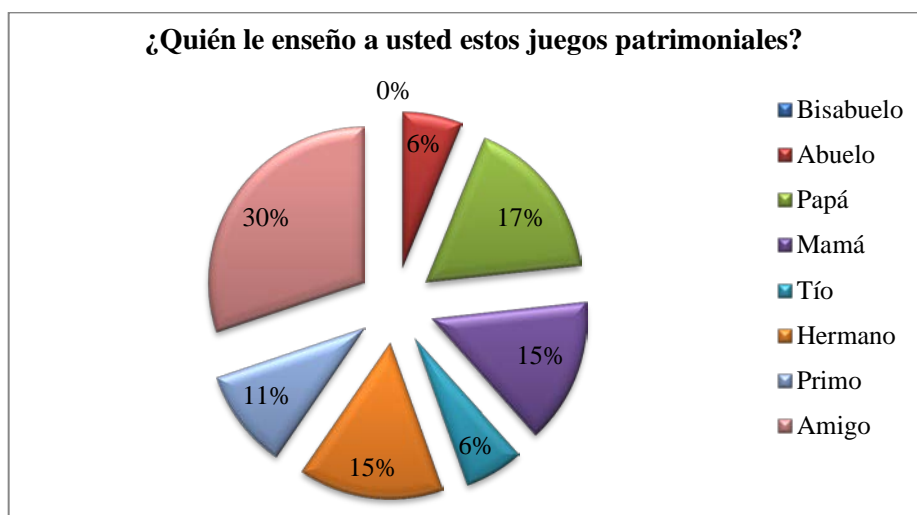


Figura 4-3: Resultado pregunta 4
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: La mayoría (30%) de los encuestados dicen que aprendieron los distintos juegos patrimoniales gracias a un amigo, esto da a entender que en la antigüedad los niños si practicaban los juegos por lo que podían seguir enseñando a más niños.

Pregunta 5: ¿Usted ha enseñado a alguna persona los juegos patrimoniales?

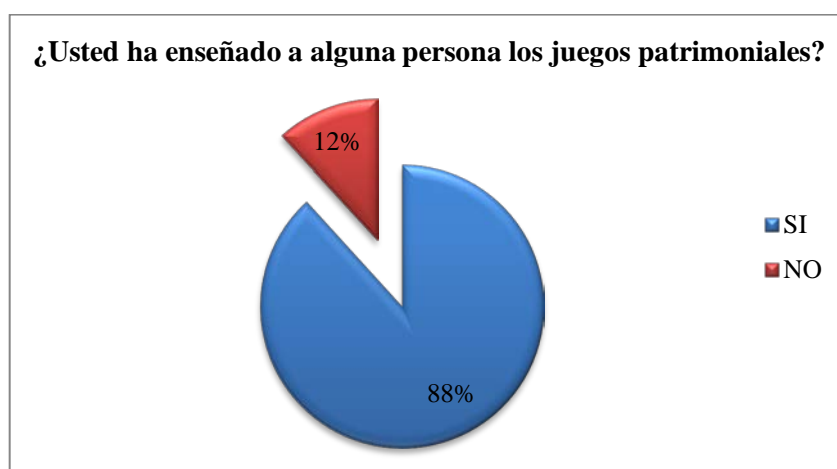


Figura 5-3: Resultados pregunta 5
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: Del 100% de encuestados el 88% han enseñado los juegos patrimoniales a alguna persona, del 88% la mayoría dijo haber indicado los distintos juegos a sus hijos.

Pregunta 6: ¿Por qué cree usted que los niños ya no practican los juegos patrimoniales?

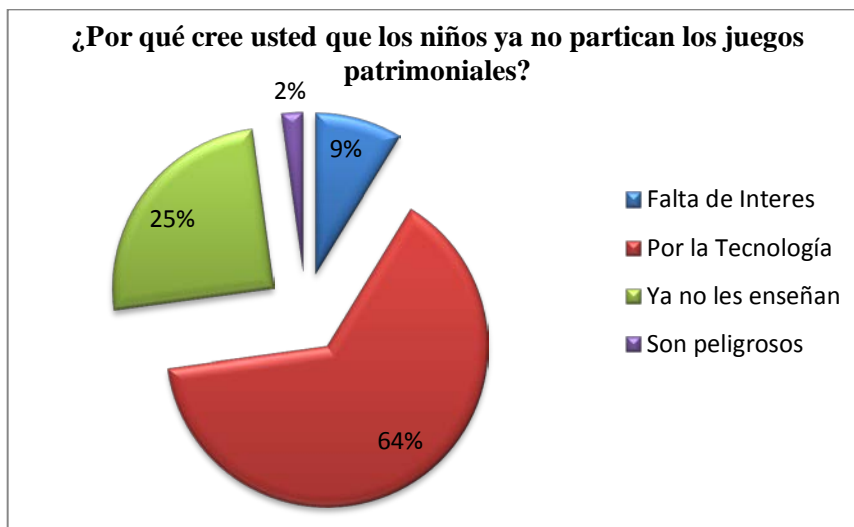


Figura 6-3: Resultados pregunta 6
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: Los encuestados consideran que el principal motivo por el cual los niños ya no practica las juegos patrimoniales es por culpa de la tecnología (64%).

Pregunta 7: ¿Considera usted que los juegos patrimoniales aumentaban el conocimiento de valores en los niños?

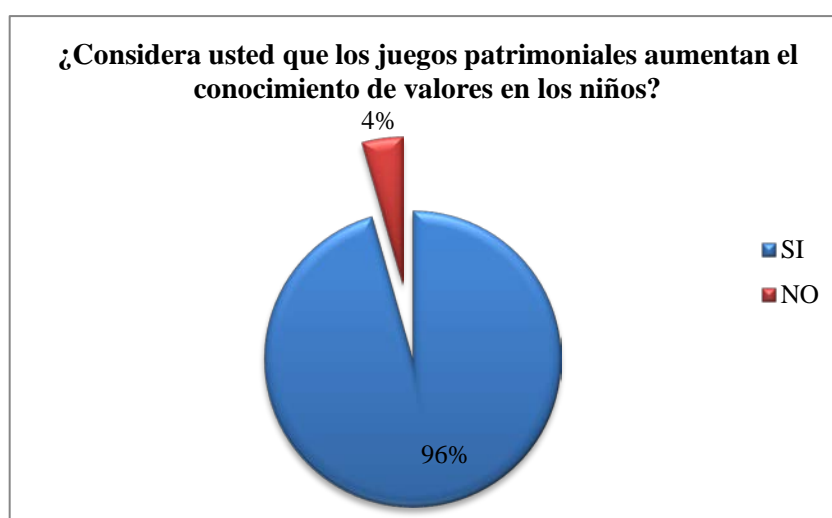


Figura 7-3: Resultados pregunta 7
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: El 96% de los encuestados consideran que los juegos patrimoniales ayudaban a reforzar los valores que los niños deben tener, debido a que por medio de los juegos aprenden reglas, compañerismo, solidaridad, entre otros valores importantes en el desarrollo de todas las personas.

Pregunta 8: ¿Le gustaría a usted que los niños vuelvan a practicar estos juegos patrimoniales?

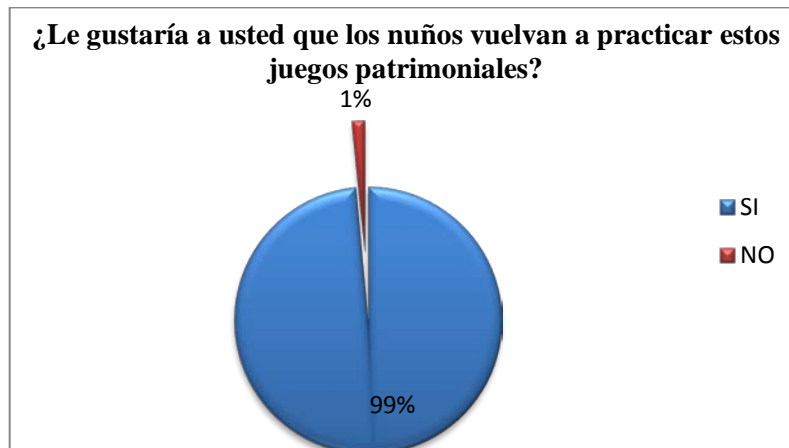


Figura 8-3: Resultados pregunta 8
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Análisis: La gran mayoría de encuestados (99%) consideran que los niños si deberían volver a practicar estos juegos, opinión que es de suma importancia para la realización del libro considerando como un apoyo a los adultos mayores para reforzar los juegos patrimoniales en los niños.

CAPÍTULO IV

4. PROPUESTA

El diseño del libro Pop Up, tendrá como base primordial los tres juegos que fueron seleccionados después de dar a conocer el listado del INPC, el listado dado por las personas encuestadas y el resultado que se obtuvo después de analizar las encuestas; se va a tomar en cuenta los parámetros y requerimientos que los niños(as) de 8 a 10 años necesitan.

El libro se realiza con la intención de que los niños aprendan y se divierta al mismo tiempo, cumpliendo con la estética y la funcionalidad para difundir los juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba; con la aspiración de que sea transmitido a nuevas generaciones y se consolide la cultura en los niños(as).

4.1 Juegos Seleccionados

Después de analizar la encuestas y entrevistas realizadas, y tomando en cuenta el listado de Juegos Patrimoniales que se encuentran registrados en el “Instituto Nacional de Patrimonio Cultural”; se obtiene como resultado los siguientes juegos los cuales van a ser los que formen parte del libro Pop Up:

- Juego del Trompo
- Juego de la Chanta
- Juego de las Canicas

4.2 Conceptualización del libro

4.2.1 Ilustraciones

Al ser un libro dirigido para niños(as) se tomó como base fundamental del mismo la realización de ilustraciones, lo que permitirá llamar la atención de los niños(as) y facilitar la comprensión que se requiere; pero sobre todo por medio de las ilustraciones se pretende lograr que ellos entiendan y visualicen como se practican los juegos.

Cada juego va a contar con personajes que van a ser ilustrados basándose en un estilo infantil, es decir que a los personajes se les va a dar características caricaturistas, se optó por este estilo debido a que es un estilo que atraer a los niños y al no ser ilustraciones tan irreales ellos se

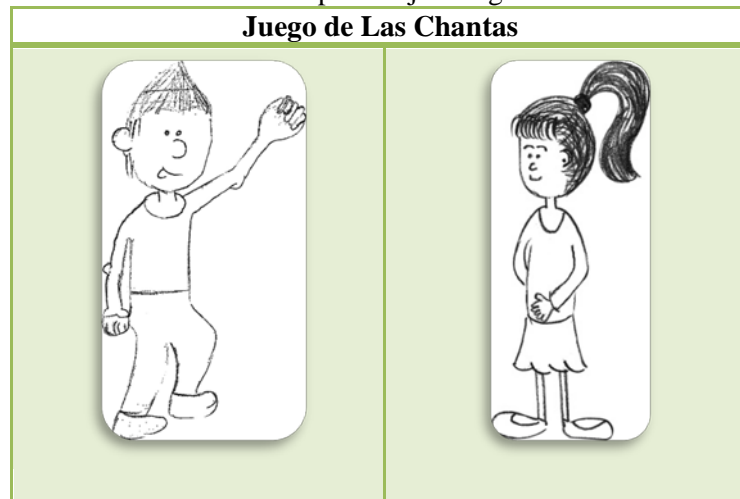
pueden sentir identificados con los personajes.

También cada juego va a tener un escenario los cuales van a ser tres lugares que forman parte de la historia de Riobamba, pero sobre todo son lugares en los que los niños(as) practicaban estos juegos antiguamente; estos lugares (La Plaza Roja, La Loma de Quito y La Estación del Tren) también van a ser ilustrados mostrando en ellos los más relevante que poseen.

4.2.1.1 Ilustración de personajes

Para cada juego se ilustró diferentes personajes de distintas razas y de ambos géneros debido a la diversidad que se considera que los libros educativos deben tener.

Tabla 1 - 4: Ilustraciones personajes Juego de las Chantas



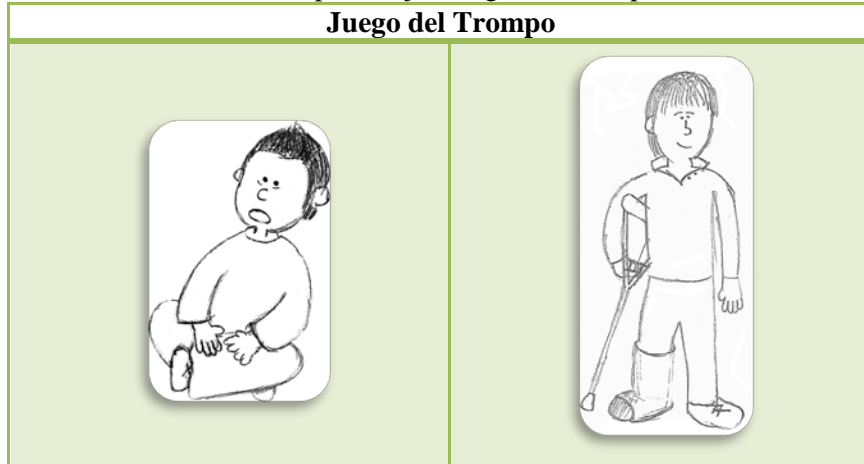
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 2 - 4: Ilustraciones personajes Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 3 - 4: Ilustraciones personajes Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.2.1.2 Vectorización de personajes

Para continuar con el desarrollo del libro se procedió a escanear las imágenes de los personajes para con ello poder realizar la vectorización de cada uno de ellos, al igual que se les fue incorporando color a cada personaje; se utilizó los colores según la ropa que normalmente usan los niños(as).

Tabla 4 - 4: Vectorizado de ilustraciones Juego de las Chantas



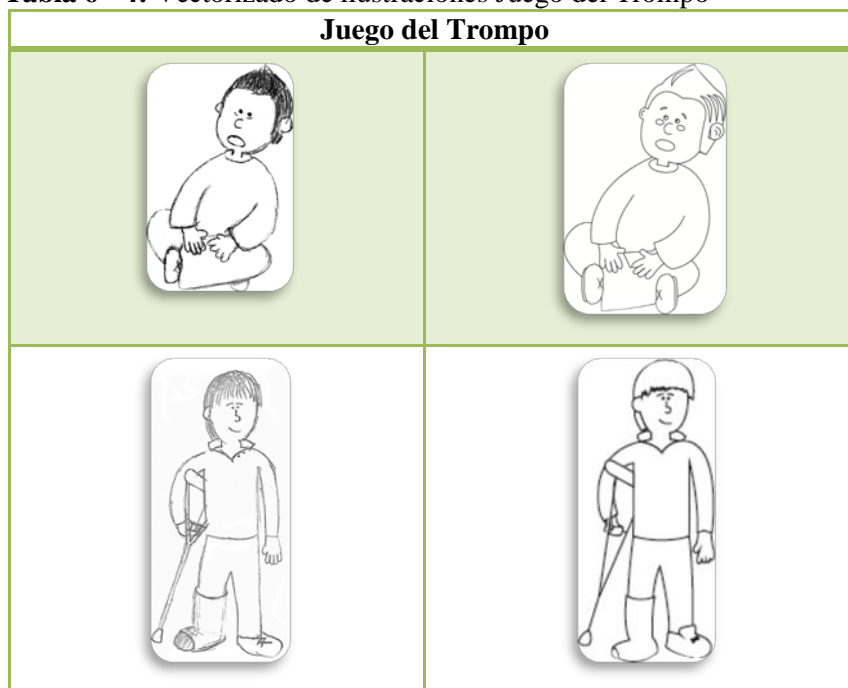
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 5 - 4: Vectorizado de ilustraciones Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 6 - 4: Vectorizado de ilustraciones Juego del Trompo



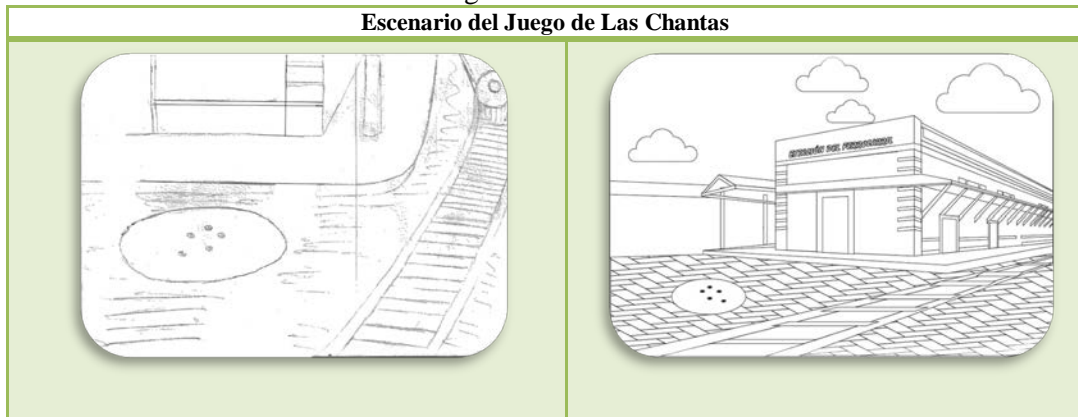
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.2.1.3 Ilustración y vectorización de escenarios

Los escenarios tienen un papel muy relevante dentro de un contexto gráfico, ya que con la ayuda del escenario se puede contar una historia y dar vida a los personajes.

Para los escenarios del libro Pop Up se tomó como referencia tres lugares que forman parte de la historia de Riobamba, pero sobre todo son lugares en los que los niños(as) practicaban estos juegos antiguamente; estos lugares (El Parque Guayaquil, La Loma de Quito y La Estación del Tren) también van a ser ilustrados mostrando en ellos las características más sobresalientes que poseen.

Tabla 7 - 4: Vectorizado escenario Juego de las Chantas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 8 - 4: Vectorizado escenario Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 9 - 4: Vectorizado escenario Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.2.2. Páginas dinámicas

Para complementar el libro y darle más dinamismo e interés en los niños(as) se crearon tres páginas de juegos e información que ayudaran a reforzar los juegos ya escogidos para el libro.

➤ Juego de las Chantas: la página dinámica que va a acompañar a este juego es “Encuentra los Pares”, en el cual se va a encontrar un sobre con 20 tarjetas en las que van a estar ilustrados los personajes que se encontraban en los billetes de Sucres ecuatorianos, se colocó estas ilustraciones debido a que en la antigüedad los niños apostaban con lo que ellos llamaban billuzos que eran cajetillas de tabaco las mismas que tenían distintos valores económicos en sucres, en la actualidad lo que menos se busca es que los niños(as) jueguen con tabacos o cajetillas motivo por el cual se cambió a las cajetillas por billetes antiguos.

Tabla 10 - 4: Página dinámica Juego de las Chantas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

➤ Juego de las Canicas: para complementar este juego se colocó un sobre dentro del cual se encuentra un acordeón informativo, este contiene ilustraciones que indican paso a paso como se

juega a las canicas.

Tabla 11 - 4: Página dinámica Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

➤ Juego del Trompo: como complemento de este juego, los niños(as) deben armar un rompecabezas, el mismo que va a contar con 8 piezas que van a contener en su interior los pasos a seguir para jugar con el trompo.

Tabla 12 - 4: Página dinámica Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.2.3. Selección de cromática.

Una vez vectorizados los personajes, escenarios y páginas dinámicas se procedió a dar vida a las páginas por medio del color, la cromática se seleccionó según la denotación de los colores mezclando colores cálidos y fríos con el fin de llamar la atención de los niños(as).

Tabla 13 - 4: Cromática personajes Juego de las Chantas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 14 - 4: Cromática personajes Juego de las Canicas



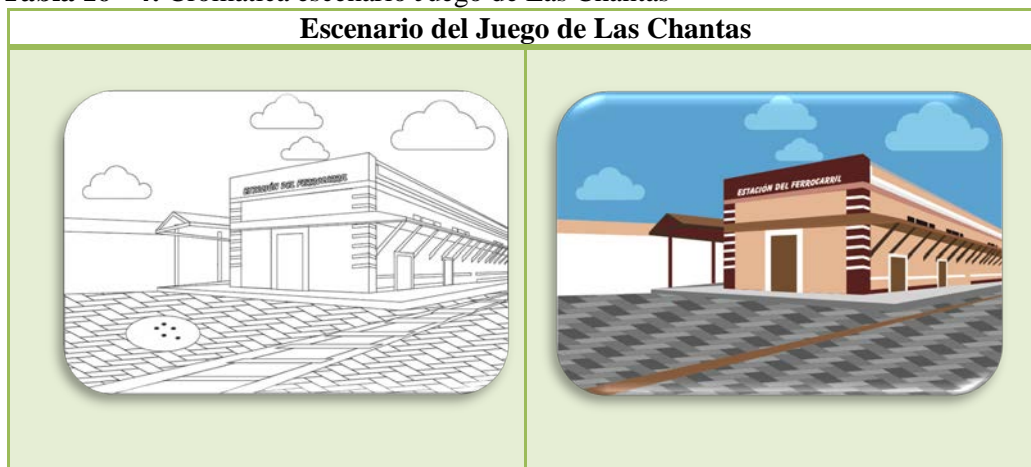
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 15 - 4: Cromática personajes Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 16 - 4: Cromática escenario Juego de Las Chantas



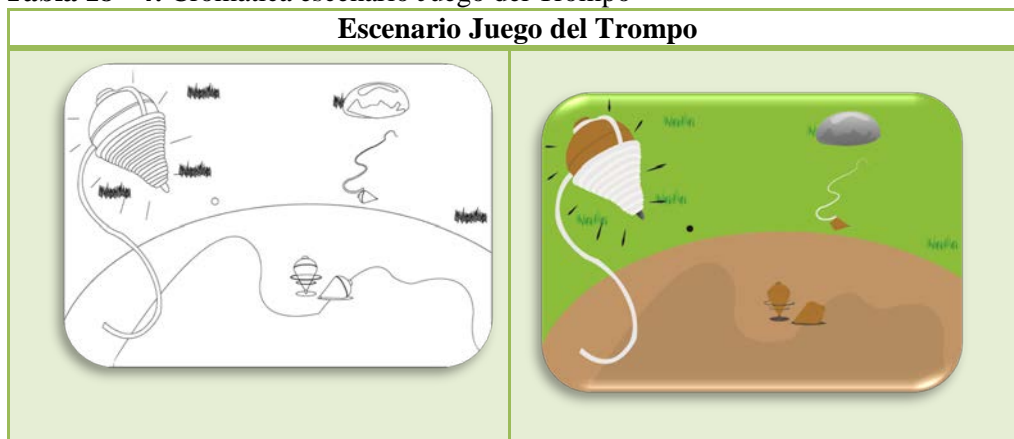
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 17 - 4: Cromática escenario Juego de Las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 18 - 4: Cromática escenario Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.3. Diseño editorial.

4.3.1. Formato.

Se va a trabajar en un formato estándar de 210x197 mm., este tamaño dará más facilidad para

trabajar con la técnica de Pop Up.

4.3.2. *Tamaño de márgenes.*

Los márgenes utilizados son:

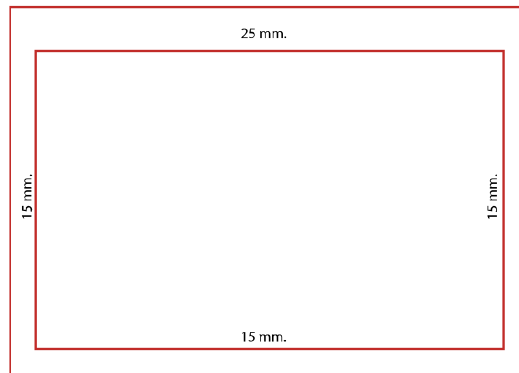


Figura 1 - 4: Márgenes utilizados
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.3.3. *Elementos compositivos aplicados*

4.3.3.1. *Ilustraciones.*

Es una de la partes principales que contiene el libro se utilizaron para llamar la atención de los niños(as) y para indicar los juegos seleccionados.

4.3.3.2. *Tipografía.*

Se aplicó fuentes que son llamativas para los niños(as) tomando referencia de distintos libros ya impresos dirigidos para niños(as) de 8 a 10 años, se tomó fuentes sin serifa para facilitar la lectura y ayudar en el dinamismo del libro.

Tabla 19- 4: Tipografía texto título

Texto Título
BalloonDExtBol
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 20- 4: Tipografía texto tarjetas páginas dinámicas

Texto Tarjetas de Páginas Dinámicas
ITC Avant Garde Gothic Std
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.3.3.3. Cromática

El color fue seleccionado según las características que tiene el público objetivo.

4.3.4. Diseño de Marca.

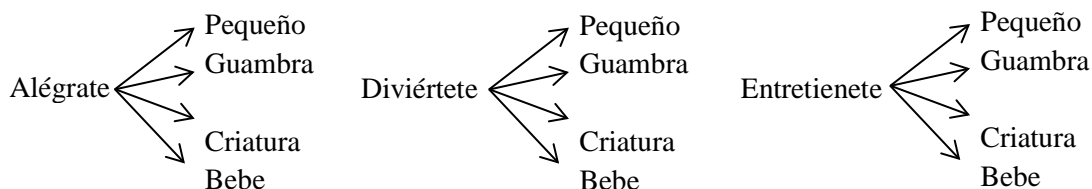
Para el diseño de la marca se realizó una lluvia de palabras, las cuales fueron entre las palabras más utilizados por los adultos entrevistados para nombrar a los niños(as), y aquellas que se utilizan al momento de jugar; estas palabras son:

Tabla 21- 4: Lluvia de palabras

ASOCIADA CON NIÑOS(AS)	ASOCIADA CON JUEGOS
Guambras	Alegría
Pequeños	Diversión
Criaturas	Entretenimiento
Bebes	Felicidad
Chicos	Esparcimiento

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Estas palabras se unieron para conseguir el nombre del libro.



De estos posibles nombres se escogió el nombre:

“DIVIÉRTE GUAMBRA”

4.3.4.1. Tipografía

Una vez escogido el nombre del libro se procedió a escoger la tipografía que se va a usar, para esto se tomó en cuenta las características tipográficas de libros dirigidos para niños, por este motivo se escogió la tipografía Poetsen One por sus rasgos redondos y dinámicos.

Tabla 22- 4: Tipografía nombre del libro

Título del Libro
Poetsen One
A B C D E F G H I J K L M N O P Q R S T U V W X Y Z
a b c d e f g h i j k l m n o p q r s t u v w x y z
1 2 3 4 5 6 7 8 9 0
Diviértete Guambra

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

4.3.4.2. Cromática

La cromática se seleccionó según las características del público objetivo, lo cual va a permitir contrastar con el fondo de la portada, quedando el logotipo de la siguiente manera:



Figura 2 - 4: Logotipo libro Pop Up
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015

4.4. Diseño de portada y contraportada

Para la realización de la portada se tomó como guía otros libros dirigidos para niños(as) de 8 a 10 años, en los cuales su portada es atractiva y colorida, se tomó en cuenta las distintas ilustraciones que fueron utilizadas en los juegos, los cuales fueron dispuestos a manera de collage.



Figura 3 - 4: Portada libro Pop Up
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015

Para el diseño de la contraportada se tomó como base a la portada, utilizando el fondo de esta y el nombre del libro.



Figura 4 - 4: Contraportada libro Pop Up
Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015

La Portada y Contraportada tienen doble funcionalidad, puesto que no solo sirve como cubierta del libro sino también sirve como packaging.

4.5. Diseño Pop Up.

4.5.1 Materiales utilizados

Los materiales que se utilizaron en este libro Pop Up son:

- Vinil adhesivo
- Cartón ilustración
- Cartón cartulina
- Madera MDF
- Estiletes
- Reglas
- Cemento de contacto
- Brujita
- Velcro
- Cinta doble faz
- Resortes

4.5.2 Maquetación

Para el armado de las páginas, se procedió a imprimir tanto los escenarios, personajes y páginas

dinámicas en vinil adhesivo, para después pegarlos sobre cartón ilustración a excepción de los personajes que fueron pegados sobre madera MDF, posterior a esto se recortó todas las piezas con las que se inició la realización cada una de las páginas del libro Pop Up.



Tabla 23-4: Proceso Pre-Armado

Proceso Pre-Armado		
Impresión en vinil adhesivo	Piezas sobre cartón ilustración	Recorte de Piezas
		

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Para el armado de cada una de las páginas se realizó incisiones paralelas con variación de profundidad en los escenarios con el fin de lograr que los personajes que van a ser pegados a estas incisiones se encuentren en distintas posiciones frente a los juegos que están practicando.

Tabla 24-4: Página Pop Up juego de las chantas

Página Pop Up Juego de las Chantas		
		
		

Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 25-4: Página Pop Up juego de las canicas

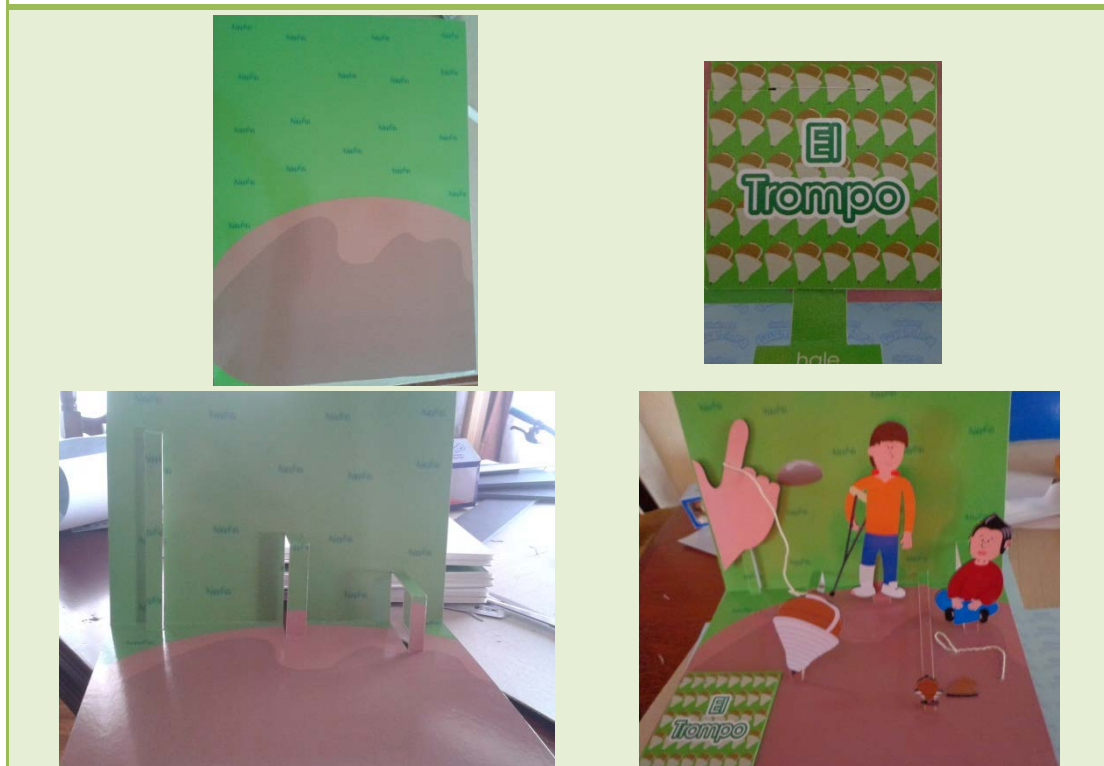
Página Pop Up Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 26-4: Página Pop Up juego del trompo

Página Pop Up Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 27-4: Página dinámica juego de las Chantas

Página dinámica Juego de las Chantas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 28-4: Página dinámica juego de las Canicas

Página dinámica Juego de las Canicas



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Tabla 29-4: Página dinámica juego del Trompo

Página dinámica Juego del Trompo



Realizado por: Rivadeneira, D, Villacrés, D, 2015.

Como se mencionó anteriormente el libro va a incluir los Juguetes de los juegos que el libro incluye, para este se creó un envase semirrígido formado por cartón ilustración y acetato, las dimensiones del envase son de 20cm de ancho por 5cm de alto y 5cm de profundidad, este tiene tres divisiones que sirven para separar los juguetes.

En el exterior del envase se encuentra como información los elementos que contiene en un costado y en el otro se encuentra el código de barras y la restricción de uso según la edad.

CONCLUSIONES

Una vez finalizado el trabajo de investigación se puede llegar a las siguientes conclusiones:

- Una manera adecuada de rescatar los Juegos Patrimoniales en los niños(as) de 8 a 10 años, es en base a la didáctica que difiera de otras, ya que según el análisis realizado, se determinó que es mejor basarse en una materia específica según las características del público objetivo. En cuanto al método de aprendizaje utilizado se identificó que es el significativo, siendo aquel que sirve para resolver problemas reales a lo largo de la vida, sin olvidar que es el aprendizaje que interactúa con los conocimientos adquiridos y las nuevas informaciones.
- La presente propuesta aplicó técnicas no tradicionales en la aplicación de material didáctico; en el proceso de validación se comprobó que el material atrae la atención, genera interés y remembranza en los niños(as) en lo que respecta a la información impartida; con esto se observa que el material fue acogido de la mejor manera.
- Se diseñó un libro educativo Pop Up, construido en base de incisiones simétricas paralelas y sistemas de solapas; al cual se le implementó como parte del material didáctico los juguetes necesarios para practicar los juegos, se incorporó con el fin de que los niños no solo conozcan los Juegos Patrimoniales sino también los practiquen.

RECOMENDACIONES

- Se debe crear y apoyar proyectos que aporten a la enseñanza de la historia de cada provincia y ciudad, es preciso que no solo los niños(as) sino todas las personas de la ciudad conozcan y aprecien la cultura riobambeña con el fin de mejorar la sociedad de manera intelectual.
- El sistema de enseñanza debe ser aplicado acorde al público objetivo, analizando sus características y formas de aprendizaje, para así llegar de manera efectivamente y cumplir con las expectativas.
- Se recomienda utilizar material didáctico funcional y agradable a la vista de los niños(as), para que no les resulte difícil usarlo sino que les parezca un material agradable con el cual poder aprender
- Es necesario determinar el lenguaje gráfico más idóneo, puesto que los niños(as) prefieren aprender en base a imágenes que textos, por esto se debería poner mayor interés en el tipo de ilustración empleado.

BIBLIOGRAFÍA

1. **BARRETT, Martyn**, El desarrollo psicológico de la identidad nacional. 2012. pp. 17.
2. **DECARLI, Georgina**, definición difundida por ILAM. 2007.
3. **INEC**, Resultado Censos de Población. <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/censo-de-poblacion-y-vivienda>. 2010. [En línea Enero 20 2015]
4. **INEC**, Fascículo Provincial Chimborazo Censo 2010. <http://www.ecuadorencifras.gob.ec/wp-content/descargas/Manu-lateral/Resultados-provinciales/chimborazo.pdf> . 2010. [En línea Enero 20 2015]
5. **INPC**. Sistema de información para la gestión del patrimonio cultural – abaco. <http://abacoweb.inpc.gob.ec:10080/inpc/ImtInmaterialPublic.seam;jsessionid=C585F5D89BBFA047F90137FD88886E43.node1>. [En línea Marzo 20 2015]
6. **INPC**, Subambitos del Patrimonio Inmaterial. <http://www.inpc.gob.ec/component/content/article/26>. 2011. [En línea Enero 24 2015]
7. **INSTITUTO NACIONAL DE PATRIMONIO CULTURAL**, 2010. P.37
8. **LEMUS, Luis**, Pedagogía: Temas Fundamentales . 1973. pp. 324.
9. **OROZCO, G.** Historia de los libros Pop-up. Guadalajara. 2014
10. **PINNA, Giovanni**. Patrimonio Inmaterial y Museos. 2003. pp. 3-4
11. **UNESCO**, ¿Qué es el Patrimonio Cultural?, <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00009>. 2011 [En línea Noviembre 28 2014]
12. **UNESCO**, ¿Qué es al Patrimonio Cultural Inmaterial?. <http://www.unesco.org/culture/ich/index.php?lg=es&pg=00003>. 2004. [En línea Enero 18 2015]

13. UNESCO, Ambitos del Patrimonio Inmaterial.

<http://www.unesco.org/culture/ich/es/1COM>. 2003. [En línea Enero 18 2015]

ANEXOS

Anexo A. Entrevista



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

La presente entrevista se la aplica con la finalidad de investigar los conocimientos que usted tiene sobre los Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba.

Nombre: _____

Edad: _____

1. ¿Nos podría mencionar y describir los juegos patrimoniales (tradicionales) que practicaban en la ciudad de Riobamba?
2. ¿A qué edad los niños practicaban estos juegos?
3. ¿Quién era la persona que transmitía estos juegos a los niños?
4. ¿Porqué cree usted que los niños ya no practican los juegos patrimoniales?
5. ¿Considera que es algo favorables que los niños vuelvan a practicar estos juegos patrimoniales?

Anexo B. Encuesta



**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DE CHIMBORAZO
FACULTAD DE INFORMÁTICA Y ELECTRÓNICA
ESCUELA DE INGENIERÍA EN DISEÑO GRÁFICO**

La presente encuesta se la aplica con la finalidad de investigar el nivel de conocimiento que los ciudadanos tienen sobre los Juegos Patrimoniales de la ciudad de Riobamba, y así determinar cuales son los juegos más trascendentales de la ciudad.

Edad: _____

Sexo: _____

1. ¿Conoce usted algún juego patrimonial (tradicional) de Riobamba?

SI NO

2. ¿Cuál de estos juegos patrimoniales (tradicionales) de la ciudad de Riobamba conoce?

Marros	<input type="checkbox"/>	Ñocos	<input type="checkbox"/>
Chantas	<input type="checkbox"/>	Carritos de madera	<input type="checkbox"/>
Chullas y bandidos	<input type="checkbox"/>	Perinola	<input type="checkbox"/>
El florón	<input type="checkbox"/>	Los cocos	<input type="checkbox"/>
Zumbambico	<input type="checkbox"/>	Capirotejo	<input type="checkbox"/>
Las cintas	<input type="checkbox"/>	Sin que te roce	<input type="checkbox"/>
Tangan	<input type="checkbox"/>	Rayuela	<input type="checkbox"/>
Las escondidas	<input type="checkbox"/>	Billuzos	<input type="checkbox"/>
Porotos	<input type="checkbox"/>	Trompo	<input type="checkbox"/>
Canicas	<input type="checkbox"/>	Muñecas	<input type="checkbox"/>

3. ¿A qué edad practicaba usted estos juegos patrimoniales?

4 - 6

6 - 8

8 - 10

10 - 12

4. ¿Quién le enseñó a usted estos juegos patrimoniales?

Bisabuelo

Abuelo

Papá

Mamá

Tío

Hermano

Primo

Amigo

5. ¿Usted ha enseñado a alguna persona los juegos patrimoniales?

SI NO

A quién? _____

6. ¿Por qué cree usted que los niños ya no practican los juegos patrimoniales?

Falta de interés

Por la tecnología

Ya no les enseñan

Son peligrosos

7. ¿Considera usted que los juegos patrimoniales aumentaban el conocimiento de valores en los niños?

SI NO

8. ¿Le gustaría a usted que los niños vuelvan a practicar estos juegos patrimoniales?

SI NO

GRACIAS POR SU COLABORACIÓN