ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA DEL LITORAL

Facultad de Arte, Diseño y Comunicación Audiovisual

Título del trabajo

Manual ilustrado sobre los juegos tradicionales ecuatorianos para niños de 6 a 11 años.

Código de Proyecto Integrador

ARTE 521

Proyecto Integrador

Previo la obtención del Título de:

Nombre de la titulación

Licenciado en Diseño Gráfico

Presentado por:

Nombres y Apellidos

Ronny Daniel Velasco Moreira

Guayaquil - Ecuador

Año: 2024

Declaración Expresa

Yo Ronny Daniel Velasco Moreira acuerdo y reconozco que:

La titularidad de los derechos patrimoniales de autor (derechos de autor) del proyecto de graduación corresponderá al autor o autores, sin perjuicio de lo cual la ESPOL recibe en este acto una licencia gratuita de plazo indefinido para el uso no comercial y comercial de la obra con facultad de sublicenciar, incluyendo la autorización para su divulgación, así como para la creación y uso de obras derivadas. En el caso de usos comerciales se respetará el porcentaje de participación en beneficios que corresponda a favor del autor o autores.

La titularidad total y exclusiva sobre los derechos patrimoniales de patente de invención, modelo de utilidad, diseño industrial, secreto industrial, software o información no divulgada que corresponda o pueda corresponder respecto de cualquier investigación, desarrollo tecnológico o invención realizada por nosotros durante el desarrollo del proyecto de graduación, pertenecerán de forma total, exclusiva e indivisible a la ESPOL, sin perjuicio del porcentaje que me/nos corresponda de los beneficios económicos que la ESPOL reciba por la explotación de mi/nuestra innovación, de ser el caso.

En los casos donde la Oficina de Transferencia de Resultados de Investigación (OTRI) de la ESPOL comunique al autor que existe una innovación potencialmente patentable sobre los resultados del proyecto de graduación, no se realizará publicación o divulgación alguna, sin la autorización expresa y previa de la ESPOL.

Guayaquil, 11 de octubre del 2024.

Ronny Daniel
Velasco Moreira

Evaluadores

Firmado electrónicamente por:
LIDIA NAVAS GUZMAN

Lidia Navas Guzman

Profesor de Materia

Firmado electrónicamente por:
JACQUELINE NARCISA MEJIA LUNA

Msc. Jacqueline N. Mejía Luna

Tutor de proyecto

Resumen

Actualmente, diversos factores amenazan la preservación de los juegos tradicionales como parte del patrimonio cultural inmaterial. Entre ellos, destaca la escasez de materiales dedicado a su documentación y difusión. En respuesta a esta problemática, el presente proyecto desarrolla un manual ilustrado que recopila y describe nueve juegos tradicionales ecuatorianos dirigidos a niños de 6 a 11 años, seleccionados a partir de encuestas realizadas a docentes, padres de familias, niños y otros actores claves.

El objetivo principal es contribuir a la preservación del patrimonio lúdico infantil mediante la creación de un recurso educativo accesible, tanto en formato físico como digital. Para su desarrollo, se empleó una metodología que incluyó encuestas a expertos educativos y público objetivo; análisis socioculturales, moodboards, referencias visuales y estudios de diseño infantil. Las ilustraciones y los contenidos fueron validados con especialistas en educación primaria, quienes evaluaron su calidad estética, claridad comunicativa y valor didáctico mediante un sistema de estrellas.

Los resultados evidencian que el manual es intuitivo para niños con diferentes niveles de comprensión lectora, sus elementos visuales favorecen el aprendizaje en la educación primaria, y su contenido es pertinente como material didáctico. En definitiva, este proyecto no solo promueve la enseñanza y el disfrute de los juegos tradicionales, sino que también fortalece la identidad cultural infantil de manera lúdica y accesible.

Palabras Clave: patrimonio inmaterial, juegos tradicionales, material didáctico

Abstract

Currently, several factors threaten the preservation of traditional games as part of intangible cultural heritage. Among them, the scarcity of materials dedicated to its documentation and dissemination stands out. In response to this problem, this project develops an illustrated manual that compiles and describes nine traditional Ecuadorian games aimed at children from 6 to 11 years old, selected from surveys carried out with teachers, parents, children and other key actors.

The main objective is to contribute to the preservation of children's recreational heritage by creating an accessible educational resource, both in physical and digital format. For its development, a methodology was used that included surveys of educational experts and target audiences; sociocultural analysis, moodboards, visual references and children's design studies. The illustrations and content were validated with specialists in primary education, who evaluated their aesthetic quality, communicative clarity and didactic value using a star system.

The results show that the manual is intuitive for children with different levels of reading comprehension, its visual elements favor learning in primary education, and its content is relevant as teaching material. In short, this project not only promotes the teaching and enjoyment of traditional games, but also strengthens children's cultural identity in a playful and accessible way.

Keywords: intangible heritage, traditional games, teaching materials

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN ..... **I**
ABSTRACT ..... **II**
INDICE GENERAL ..... **III**
INDICE FIGURAS ..... **IV**
INDICE TABLAS ..... **V**
ABREVIATURAS ..... **VI**

CAPITULO 1

1. Introducción 1
   1.1 Definición de la propuesta / problema 2
   1.2 Objetivos 3
   1.3 Justificación del proyecto 3
   1.4 Grupo objetivo / beneficiarios 4
   1.5 Marco referencial: Estado del arte 5
      1.5.1 Teoría del juego 5
      1.5.2 El patrimonio cultural 6
      1.5.3 El patrimonio inmaterial 7
      1.5.4 Pérdida de los juegos tradicionales en Ecuador 8
      1.5.5 Ilustración en literatura ecuatoriana 9
      1.5.6 Juegos como herramientas pedagógicas 9

CAPITULO 2: INVESTIGACIÓN VISUAL

2. Metodología 13
   2.1 Metodología de investigación en diseño 13
   2.2 Encuesta 13
   2.3 Análisis social-cultural 14
   2.4 Investigación gráfica 14
      2.4.1 Moodboard 14
      2.4.2 Referencias visuales culturales 15
      2.4.3 Estudio de diseño infantil 15

2.5 Prototipado y mockups 15

CAPITULO 3: DESARROLLO DE PROYECTO

3. Análisis de resultados 18
3.1 Encuesta y resultados 18
3.1.1 Insights de la encuesta 19
3.2 Análisis social-cultural 21
3.3 Aspectos conceptuales 22
3.4 Aspectos técnicos 23
3.4.1 Tipografía 23
3.4.2 Color 25
3.4.3 Estilo gráfico 25
3.4.4 Personajes 25
3.4.5 Escenarios 27
3.4.6 Bocetos 28
3.4.7 Dirección de arte 29
3.4.8 Mockups 30
3.5 Presupuesto 33
3.6 Validación 33

CAPITULO 4: DESARROLLO DE PROYECTO

4. Conclusiones y recomendaciones 37
4.1 Conclusiones 37
4.2 Recomendaciones 38

BIBLIOGRAFÍA 39
ANEXOS 44

Abreviaturas

CDPA	Colegio de diseñadores profesionales autónomos del Ecuador
ESPOL	Escuela Superior Politécnica del Litoral
ODS	Objetivos de desarrollo sostenible
PCI	Patrimonio cultural inmaterial
UNESCO	Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura

Índice de figuras

Figura 1. Gráfico del rango de edades, Ronny Velasco 2024……27
Figura 2. Conocimiento de juegos, Ronny Velasco 2024……28
Figura 3. Juegos más votados, Ronny Velasco 2024……28
Figura 4. Opinión del público, Ronny Velasco 2024……29
Figura 5. Moodboard, Ronny Velasco 2024……31
Figura 6. Moodboard 2, Ronny Velasco 2024……32
Figura 7. Paleta de colores, Ronny Velasco 2024……33
Figura 8. Niño de la Rayuela, Ronny Velasco 2024……34
Figura 9. Ícono de niños, Ronny Velasco 2024……34
Figura 10. Escenario de la Rayuela, Ronny Velasco 2024……35
Figura 11. Boceto 1, Ronny Velasco 2024……35
Figura 12. Boceto 2, Ronny Velasco 2024……36
Figura 13. Boceto 3, Ronny Velasco 2024……36
Figura 14. Página de “El Trompo”, Ronny Velasco 2024……37
Figura 15. Diagramación de “El Trompo”, Ronny Velasco 2024……37
Figura 16. Mockup de la portada, Ronny Velasco 2024……38
Figura 17. Mockup del soporte digital, Ronny Velasco 2024……38
Figura 18. Mockup del soporte físico, Ronny Velasco 2024……39
Figura 19. Mockup del soporte físico 2, Ronny Velasco 2024……39
Figura 20. Mockup del soporte físico 3, Ronny Velasco 2024……40
Figura 21. Cotización de presupuesto, Ronny Velasco 2024……41
Figura 22. Validación por experto, Ronny Velasco 2024……41

Capítulo 1

1. Introducción

En Ecuador, los juegos tradicionales son mucho más que simples actividades infantiles; son parte esencial de nuestra identidad y cultura. Sin embargo, con el paso de los años, estas valiosas prácticas están desapareciendo poco a poco. La tecnología, la globalización y la falta de recursos educativos dedicados a su preservación han provocado que las nuevas generaciones estén menos conectadas con estas tradiciones. Según Campoverde (2019), el principal factor que ha causado la constante pérdida de los juegos tradicionales es el avance tecnológico ya que los infantes juegan sin tener noción del tiempo y prefieren estar frente a un computador que socializar. Es por eso que nace el proyecto de la elaboración de un manual ilustrado que busca no solo rescatar y proteger estos juegos, sino también fomentar en los niños el sentido de cooperación, sociabilización y el sentido de pertenencia cultural.

El objetivo principal de este proyecto es crear un material gráfico que sea además de educativo, también accesible y atractivo para niños de 6 a 11 años. El medio para este fin es diseñar propuestas visuales que capturan la esencia de los juegos tradicionales ecuatorianos haciéndolos aptos para la comprensión y disfrute infantil. Este trabajo se basó en metodologías como encuestas a diferentes grupos y una profunda investigación visual que incluyó moodboards, análisis socioculturales y estudios de diseño enfocado en materiales para niños. El proyecto está alineado con los Objetivos de Desarrollo Sostenible, como el ODS 4, que promueve una educación de calidad, y el ODS 11, enfocado en proteger nuestro patrimonio cultural.

Este manual además de ser un recurso educativo, también busca ser herramienta que conecte a infantes con sus raíces culturales. Al combinar ilustración y diseños infantiles, se espera que los niños encuentren en sus páginas un motivante a jugar y al mismo tiempo conectar con su patrimonio. Este proyecto es un puente que une el pasado y el futuro, fortaleciendo desde la infancia un sentido de pertenencia cultural e identidad que, se espera, perdure por generaciones.

1.1 Definición de la propuesta / problema

Según Rodríguez (2023), los juegos tradicionales son actividades típicas de una región o país que son, a su vez, fuente de cultura y conocimiento de las raíces de dicho lugar. Estos juegos no requieren intervención tecnológica; lo único necesario para jugarlos son los cuerpos y recursos básicos o domésticos que pueden ser obtenidos fácilmente.

Ecuador es un país con una sociedad diversa y multicultural. Posee una rica mezcla de tradiciones y costumbres las cuales aportan valor a su patrimonio cultural inmaterial (PCI). Tradicionalmente, el patrimonio se ha considerado como algo físico y tangible (como con monumentos, arquitectura o música), pero el PCI se dirige a lo intangible, como prácticas, tradiciones, expresiones o juegos los cuales son más difíciles de proteger y conservar. Los niños de las nuevas generaciones son menos conscientes de prácticas culturales como los juegos tradicionales. La tecnología ha suplantado gran parte del tiempo de entretenimiento en niños, según Campoverde y Espinoza (2019), "Debido al gran desarrollo de las tecnologías, han cambiado las formas de divertirse de los niños, por causa de aparición de los videojuegos, los niños cada vez pasan menos tiempo jugando al aire libre y realizando actividades físicas". Es imperativo ayudar a proteger el PCI en las nuevas generaciones mediante la preservación de los juegos tradicionales de modo que se genere un sentido de pertenencia cultural en ellos y los ayude a relacionarse de mejor manera con las tradiciones ecuatorianas independientemente del entorno en el que viven y de su situación socioeconómica.

Actualmente se encuentra escasa información concreta que recopile datos sobre los juegos tradicionales ecuatorianos. En internet, podemos encontrar páginas que indican cómo jugar a determinados juegos o un conjunto de juegos tradicionales, sin embargo, esta información carece de gráficos, lo que la hace poco atractivo para niños pequeños. En este contexto, se destaca que los recursos ilustrados son fundamentales para el desarrollo cognitivo de los niños, de modo que combinan imágenes y texto que apoyan en la comprensión de conceptos complejos de manera más accesible y atractiva (López, 2020).

1.2 Objetivos

Objetivo general

Desarrollar un manual ilustrado que documente los juegos tradicionales ecuatorianos, su historia y su forma de jugar, con el fin de preservar el patrimonio cultural inmaterial y fortalecer la identidad lúdica infantil.

Objetivos específicos

- Registrar juegos tradicionales ecuatorianos significativos para niños de 9 a 11 años mediante encuestas a docentes, padres de familia y otros actores clave, con el fin de garantizar su relevancia cultural y educativa.
- Diseñar ilustraciones y materiales gráficos adaptados a la infancia, asegurando que sean atractivos, comprensibles y favorezcan el aprendizaje lúdico.
- Elaborar un manual ilustrado en físico y digital, permitiendo su accesibilidad y contribución a la enseñanza y preservación de los juegos tradicionales.

1.3 Justificación del proyecto

"Los juegos tradicionales son herramientas valiosas para el desarrollo integral de los niños, que pueden tener efectos positivos en el proceso de enseñanza/aprendizaje y el rendimiento físico/motor, para lo cual es útil valorar sus alcances y limitaciones" (Olmedo Falconí et al., 2025, p. 277). Tales juegos no solo forman parte del desarrollo infantil, también contribuye al patrimonio cultural inmaterial de Ecuador, y están en riesgo de desaparecer debido a la falta de conocimiento y práctica entre las nuevas generaciones. Los niños de hoy en día, inmersos en un entorno tecnológico y digital, están menos expuestos a estas tradiciones, lo que amenaza con debilitar su sentido de pertenencia cultural. La preservación de estos juegos no solo protege una parte esencial de la cultura ecuatoriana, sino que también fomenta el desarrollo social, cognitivo y físico en los niños, promoviendo valores como la cooperación, la creatividad y la identidad cultural.

Además, actualmente no existe un recurso concreto y accesible que recopile y presente los juegos tradicionales de una manera atractiva para los niños. Las pocas fuentes disponibles carecen de recursos visuales que faciliten la comprensión, lo que hace que la información sea menos atractiva para los pequeños. Por lo tanto, un manual ilustrado

diseñado específicamente para niños de entre 6 y 11 años, con gráficos atractivos y contenido educativo, no solo llenará este vacío informativo, sino que también será una herramienta valiosa para mantener vivas las tradiciones y fortalecer el sentido de identidad cultural desde temprana edad.

Desde una perspectiva psicográfica, los niños de 6 a 11 años muestran una creciente inclinación hacia el entretenimiento digital, pero también una curiosidad innata por el juego y la exploración. Tienen un gran interés por lo visual y lo lúdico, lo que los hace altamente receptivos a herramientas educativas que les ofrezcan una experiencia divertida y dinámica. Aunque algunos de ellos pueden no estar conscientes de la importancia de las tradiciones culturales, tienen una capacidad de aprendizaje rápido y pueden desarrollar un sentido de pertenencia e identidad cultural si se les presenta de manera atractiva y accesible.

Por otro lado, el proyecto fomenta los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) número 4 el cual promueve la educación de calidad y cumple con la meta 4.7 de dicho objetivo. Dicha meta busca garantizar que todos los estudiantes puedan adquirir conocimientos y habilidades para promover el desarrollo sostenible, lo que incluye tradiciones culturales. No obstante, también cumple con la meta 11.4 del ODS 11, “Ciudades y comunidades sostenibles” la cual busca proteger y salvaguardar el patrimonio cultural del mundo. De este modo el proyecto se involucra directamente con esta meta al contribuir a la preservación y conservación del patrimonio cultural.

1.4 Grupo objetivo / beneficiarios

El grupo objetivo de este proyecto son niños ecuatorianos de entre 6 y 11 años, pertenecientes a diversas regiones y entornos socioeconómicos del país. A nivel demográfico, estos niños están en la etapa de educación primaria, lo que significa que están en pleno desarrollo cognitivo y social, con una alta receptividad hacia estímulos visuales y nuevas experiencias. Pueden ser niños de zonas urbanas o rurales que, debido a la globalización y el acceso a la tecnología les han permitido familiarizarse con dispositivos digitales, por lo que muchos pasan parte de su tiempo jugando en línea o con aplicaciones, lo que a menudo desplaza el contacto con juegos físicos y de contacto humano más allá del mundo digital. Sin embargo, gracias a esto muestran una gran

capacidad para adaptarse a la tecnología y las redes sociales, aunque utilizadas de manera limitada, también influyen en sus gustos, patrones de entretenimiento y formas de interactuar con su entorno.

Psicográfica mente, son niños curiosos y llenos de energía, atraídos por lo visual, lo interactivo y lo novedoso. Les interesa explorar su entorno y aprenden mejor mediante actividades lúdicas y experiencias prácticas. Aunque están muy influenciados por lo digital, muchos también valoran el juego físico y las experiencias compartidas, especialmente cuando se presentan de una forma atractiva y divertida. Ellos, en general, muestran un interés natural por descubrir y comprender cómo funciona el mundo a su alrededor. Este grupo de edad tiende a desarrollar un sentido de pertenencia a grupos sociales y escolares, y a medida que crecen, comienzan a identificar sus gustos y a formar opiniones propias.

1.5 MARCO REFERENCIAL: ESTADO DEL ARTE

La cultura y su patrimonio inmaterial son elementos esenciales en la identidad de un pueblo, pero su preservación enfrenta constantes desafíos. En Ecuador, la pérdida de los juegos tradicionales ha generado una creciente preocupación, impulsando la necesidad de estrategias que fomenten su conservación. Asimismo, la ilustración desempeña un papel clave en la literatura infantil, convirtiéndose en una herramienta poderosa para la enseñanza y la transmisión de conocimientos. En este apartado, se explorará la relevancia de estos temas y el impacto de los juegos tradicionales como recurso pedagógico, estableciendo así el contexto para el desarrollo del presente proyecto.

1.5.1 Teoría del juego

El juego está ligado al entretenimiento y la recreación. Por definición, los juegos son ejercicios recreativos o de competencia que están sometidos a un conjunto de reglas que derivan en ganar o perder el mismo. Según Sailema y Sailema (2018), el juego es una serie de actividades interactivas en las que se reflejan las experiencias, conocimientos y vivencias individuales de cada persona, fomentando la creatividad, la recreación y la imaginación, elementos que aportan al desarrollo integral del ser humano.

García (2013) tiene una visión del juego como una actividad de necesitad vital, la cual apoya al equilibrio humano, pero también es una actividad formadora de experiencias, ya que, de ella nacen aventuras donde se incita la exploración y el descubrimiento. Por otro lado, para Márquez (2014), el juego es una forma de comunicación y liberación que, al ser una actividad permitida, actúa como un proceso educativo integral, esencial para el desarrollo físico, intelectual y social de niños y niñas.

Como lo mencionó García (2013), el juego es una actividad vital de beneficio para el equilibrio humano. En este sentido Mejía & Grisales (2013) están de acuerdo, declarando al juego como la respuesta de una necesidad educativa en la que se desarrollan las habilidades motrices y actividad física para el adecuado desarrollo. A través del juego, se reconoce el espacio y el tiempo, se fortalecen las actitudes, se descubren ritmos de vida, se fomenta la responsabilidad, se comprenden los límites, se respetan normas y se facilita la integración social con una actitud propositiva.

De esta manera concluimos que el juego es una actividad multifacética que, aunque comúnmente asociada al entretenimiento, cumple un rol fundamental en el desarrollo integral de las personas, principalmente niños. Más allá de su aspecto recreativo y competitivo, el juego fomenta la creatividad, la interacción social y el aprendizaje de normas, ayudando a desarrollar tanto el cuerpo como la mente. Además, al integrar elementos de exploración y descubrimiento, el juego se convierte en un medio formativo que potencia el equilibrio emocional, la responsabilidad y el sentido de pertenencia en un grupo, lo que es esencial para el crecimiento personal y social desde edades tempranas.

1.5.2 El patrimonio cultural

De acuerdo con la definición de la Unesco, cultura es el conjunto de características únicas, tanto espirituales como materiales y emocionales, que definen a una sociedad o grupo social. Incluye, además de las artes y la literatura, los estilos de vida, los derechos esenciales del ser humano, incluido los sistemas de valores, creencias y tradiciones.
Por otro lado, Verhulst (1994) plantea que la cultura es algo “vivo”, además está formada tanto por elementos heredados del pasado como también por influencias externas y creaciones de cada localidad. La cultura, asimismo, cumple con distintas funciones

sociales como la de proporcionar valoraciones propias, lo cual es un aspecto esencial para el desarrollo, no solo personal, sino también colectivo.

Definiciones de cultura hay muchas, sin embargo, todas ellas tienen en común que la cultura es lo que le da sentido de vida a la humanidad, ya que, esta es la que contiene sus tradiciones, costumbres, fiestas, conocimiento, creencias, moral. De hecho, podría decirse que la cultura posee varias dimensiones y funciones sociales las cuales pueden producir equilibrio territorial, cohesión social, empleos e ingresos, nuevas maneras de vivir (Molano, 2007).

Por otro lado, la Unesco declara que el patrimonio es el legado que, precedido del pasado, forma parte de nuestra sociedad actual y que, a su vez, dejaremos a las generaciones futuras. El patrimonio, tanto cultural como natural, conforma una fuente invaluable de vida e inspiración para una nación. Sin embargo, Molano (2007) considera que el patrimonio no es sinónimo de objetos materiales como monumentos, arquitectónicos, artísticos o de museo. Por el contrario, el patrimonio representa la identidad cultural de una comunidad y constituye los elementos claves para el desarrollo de una nación, lo que favorece el equilibrio y la cohesión social.

1.5.3 El patrimonio inmaterial

El patrimonio cultural inmaterial está definido por la UNESCO (2003) como "*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 reconocen como parte integrante de su patrimonio cultural*" (Artículo 2). Además, se manifiesta en diversos ámbitos, tales como:

a) Tradiciones y expresiones orales, incluido el idioma como medio de transmisión del patrimonio inmaterial.
b) Artes escénicas.
c) Costumbres sociales, rituales y festividades.
d) Conocimientos y prácticas relacionadas con la naturaleza y el universo.
e) Técnicas artesanales tradicionales.

En las últimas décadas, el concepto de patrimonio cultural ha evolucionado, distinguiéndose entre patrimonio material, que abarca bienes tangibles de valor cultural y natural, y patrimonio inmaterial, compuestos por conocimientos, prácticas y valores transmitidos a través de generaciones (Olivera, 2011).

Cevallos (2005) sostiene que el patrimonio inmaterial puede materializarse en el momento en que se documenta, protege y conserva. En este contexto, las políticas de preservación cultural recurren a diversos medios físicos y tangibles, como la fotografía, la filmación, la grabación sonora y los soportes digitales. De este modo, el patrimonio inmaterial puede ser preservado y difundido mediante herramientas concretas que aseguran su permanencia y transmisión a futuras generaciones.

1.5.4 Pérdida de los juegos tradicionales en Ecuador

El juego no es una actividad exclusiva de la infancia, sino una manifestación cultural de gran valor que ha sido transmitida de generación en generación. Como parte del patrimonio inmaterial, los juegos tradicionales representan un legado sociocultural que refleja la identidad y las dinámicas de las comunidades a lo largo del tiempo.

Según Sailema y Sailema (2018), la mayoría de los juegos tradicionales tienen su origen en su contexto geográfico específico, aunque algunos han sido adoptados de otras regiones debido a su atractivo lúdico. Estos juegos, al integrarse en diversas sociedades, han perdurado y evolucionado con el tiempo. Su desarrollo está estrechamente ligado a la creatividad y participación de quienes los practican.

Vásquez y Janjaque (2014) señalan que los juegos tradicionales, heredados de generaciones anteriores, han estado profundamente vinculados al estilo de vida de sociedades pasadas. Aunque su práctica ha disminuido en la actualidad, siguen siendo recordados con aprecio y, en algunos casos, revividos en festividades y eventos cívicos dentro del país.

En este sentido, los juegos tradicionales son expresión de conocimientos, valores y costumbres que reflejan las interacciones humanas en una comunidad. Linaza (2013) refuerza esta idea al afirmar que "*el juego deja de ser una manifestación más de la cultura*

para convertirse, en sí mismo, en una manifestación cultural" (p. 104). Por ello, la pérdida de estos juegos representa no solo la desaparición de una actividad lúdica, sino también una fractura en la transmisión de la herencia cultural a las nuevas generaciones, lo que podría derivar en la paulatina extinción de un aspecto fundamental de la identidad ecuatoriana.

1.5.5 Ilustración en literatura ecuatoriana.

La ilustración es una forma de expresión artística que tiene como fin transmitir información mediante el uso de imágenes, comunicando visualmente, así lo declara Mensa, Sierra y Sánchez (2016). Además, su propósito es el de apoyar, aclarar, decorar o expresar gráficamente el contenido de un texto. Según el ilustrador Steven Heller (2007), la ilustración aporta una dimensión visual que el texto por sí mismo no puede alcanzar (p.64).

Dentro de la literatura infantil y juvenil, la ilustración ocupa un lugar fundamental. En los últimos años, su importancia ha sido ampliamente reconocida por su valor comunicativo en la narrativa escrita. Cabrera (2020) afirma que "*las ilustraciones permiten una complementariedad del texto"*, ya que no solo lo acompañan, sino que también lo enriquecen y contribuyen a la construcción del relato.

Además de su papel narrativo, la ilustración ha impulsado el desarrollo de la industria editorial ecuatoriana. Según Cabrera (2020), la creciente especialización en esta disciplina ha permitido que numerosos ilustradores ecuatorianos se formen y profesionalicen tanto a nivel nacional como internacional, fortaleciendo el sector y elevando la calidad de la producción editorial en el país.

1.5.6 Juegos como herramientas pedagógicas

Freud, Piaget o Vigostky son solo algunos grandes psicólogos que han denotado la relevancia del juego en el desarrollo humano. Para ellos jugar es algo imprescindible para el correcto funcionamiento psicológico. Linaza (2013) declara que existen estructuras universales en el desarrollo humano; esto se da independientemente del contexto histórico o cultural. Las interacciones sociales son un mecanismo clave para el desarrollo social y moral que también es universal.

Para entender el papel de la autonomía moral y la interacción entre iguales en los juegos se puede tomar como ejemplo las reglas en los juegos, las cuales tienen un papel central en el desarrollo infantil. Juegos como el fútbol contienen un número de reglas y son jugados tanto en niños como en adultos, de acuerdo a un estudio realizado por Linaza y Maldonado (1987) se demostró que los conflictos y negociaciones entre niños conducen a la comprensión y legitimación de reglas. Sin embargo, los adultos son más sensibles a regulaciones y reglas por el contrario de los niños.

Bruner (1972) reflexiona sobre la construcción del conocimiento asociada a la educación infantil y declara que “La educación no es solo, ni debe dedicarse exclusivamente, a la transmisión del conocimiento establecido. Se debe dedicar también a cultivar la conciencia de la condición humana y a generar la habilidad de comprender la naturaleza y las fuentes del conocimiento”. Bruner afirma que los escolares deberían poseer sensibilidad epistemológica, deberían pensar en procesos más allá de productos finales. Pensar que los niños no son capaces de comprender procesos es absurdo cuando sus juegos están llenos de exploración, sobre lo que es posible, lo que podría serlo y lo que no. Bruner cree que para lograr cultivar en los niños estos conocimientos, resulta innovador emplear el juego como un campo de experimentación para esta labor.

Capítulo 2

2. Metodología

A continuación, se presenta las metodologías y técnicas de carácter exploratorio aplicadas en el proyecto, con el propósito de recopilar información fundamental para sustentar el marco teórico y guiar el diseño del manual ilustrado.

2.1 Metodologías de investigación en diseño

El estudio de los juegos tradicionales ecuatorianos requiere un enfoque exploratorio-interpretativo que permita comprender no solo sus reglas, sino también su historia, significado y valor cultural. Asimismo, es esencial analizar las preferencias y estilos de aprendizaje del público objetivo, así como su relación con los enfoques gráficos y de diseño. En este contexto, la investigación cualitativa resulta idónea para alcanzar los objetivos del proyecto.

Para la creación del manual ilustrado, es fundamental llevar a cabo una investigación preliminar que permita documentar los juegos tradicionales en Ecuador y comprender la percepción de la población sobre su experiencia, conocimiento y preferencias en relación con estos. Esta información no solo servirá como base para el contenido del manual, sino que también proporcionará datos relevantes sobre el impacto cultural de los juegos en distintas edades.

2.2 Encuesta

Se diseñará una encuesta dirigida tanto al público general como a expertos en juegos tradicionales ecuatorianos con el propósito de obtener información detallada sobre el conocimiento y la percepción de la población en relación con diversos juegos tradicionales del país. La encuesta abordará aspectos como la popularidad de los juegos según el rango de edades, su impacto cultural, las preferencias de los participantes y el nivel de riesgo de pérdida cultural asociado al desconocimiento de estos juegos. Los resultados obtenidos servirán para determinar qué juegos serán incluidos en el manual ilustrado, ya sea por su relevancia cultural o por su popularidad.

Según Fowler (2014), "*Las encuestas permiten obtener una gran cantidad de datos de manera eficiente, y son útiles para examinar las actitudes y opiniones de un grupo específico, lo que posibilita extrapolar los resultados a una población más amplia*" (p. 45).

2.3 Análisis Social-cultural

En esta fase, se realizará un análisis exhaustivo de los factores sociales que influyen en las tendencias actuales de la sociedad, tales como los gustos, modas y dinámicas del consumismo, entre otros. Dado que el manual ilustrado abordará temas profundamente arraigados a la cultura ecuatoriana, como los juegos tradicionales, es esencial comprender el contexto social y cultural en el que se desarrolla. Este análisis permitirá no solo identificar los juegos que forman parte de la memoria colectiva ecuatoriana, sino también evaluar su impacto social, el grado de transmisión de dichos juegos a las nuevas generaciones y la percepción que la sociedad tiene sobre ellos.

2.4 Investigación gráfica

En esta etapa, se llevará a cabo una investigación gráfica integral que utilizará herramientas visuales para el análisis y la recolección de datos relevantes al proyecto. Este enfoque permitirá orientar el diseño del manual ilustrado a través de referencias visuales adecuadas a la cultura ecuatoriana y las necesidades del público objetivo.

2.4.1 Moodboard

Siguiendo las recomendaciones de Valencia y Huamaní (2022), se utilizarán los moodboards como herramientas clave para organizar ideas y conceptos visuales durante el proceso de desarrollo creativo. Los moodboards facilitarán la conexión visual y emocional entre los elementos culturales ecuatorianos y la propuesta gráfica. Se creará un primer moodboard que recopilará imágenes relacionadas con tres temas centrales: arte popular, arquitectura e ilustración local. Además, se desarrollará un segundo moodboard enfocado en literatura e ilustración infantil, con el objetivo de recopilar tendencias gráficas que guían el diseño del manual ilustrado. Estos moodboards se organizarán en tres categorías visuales: color, tipografía e ilustración.

2.4.2 Referencias visuales culturales

Se llevará a cabo una recopilación y análisis de los estilos visuales tradicionales ecuatorianos presentes en diversos medios, cuentos como el arte popular, la ilustración local y la arquitectura. El propósito de este análisis será integrar estos elementos visuales dentro del diseño del manual, asegurando que el producto final refleje adecuadamente la riqueza cultural del país. Además, se investigarán referentes ecuatorianos en áreas clave como ilustración, tipografía, paletas de colores, personajes y escenarios, lo que garantizará la coherencia estética del manual con la tradición visual ecuatoriana.

2.4.3 Estudio de diseño infantil

Se estudiarán los distintos elementos del diseño editorial infantil, tales como la psicología del color, la tipografía, la estructura visual y otros factores esenciales para captar la atención del público infantil. Este análisis no solo permitirá atraer la atención del público objetivo, sino también garantizar que el manual sea comprensible, estimulante y efectivo en su propósito educativo. Al tratarse de una audiencia infantil con características cognitivas, emocionales y visuales específicas, el diseño del manual se ajustará a sus necesidades para fomentar el aprendizaje, el entretenimiento y la creatividad.

2.5 Prototipado y mockups

En esta fase, se desarrollarán prototipos del manual, que serán diseñados en formato horizontal. Estos prototipos incluyen ilustraciones de los juegos tradicionales más relevantes para la población ecuatoriana, seleccionados a partir de los resultados obtenidos en la encuesta. Además, el manual incluye información sobre las reglas de los juegos, su historia y datos curiosos. El objetivo de esta etapa será obtener retroalimentación clara y constructiva sobre los prototipos, tanto de expertos en educación como de niños entre 6 y 11 años. Los prototipos y maquetas serán evaluados de manera rigurosa para garantizar que el diseño final sea adecuado para su público objetivo y cumpla con los objetivos pedagógicos y culturales establecidos.

Capítulo 3

DESARROLLO DE PROYECTO

En esta sección se presentarán los resultados obtenidos a lo largo del proceso de investigación gráfica, tal como se detalla en la metodología previamente expuesta. Asimismo, se abordarán los aspectos conceptuales y estéticos del proyecto, mostrando cómo estos elementos se integraron de manera coherente para dar forma al manual ilustrado.

3. Análisis de resultados

3.1 Encuesta y Resultados

Se diseñó una encuesta en línea compuesta por cuatro preguntas, con el objetivo de obtener datos tanto cuantitativos como cualitativos sobre el conocimiento y la percepción de la población respecto a los juegos tradicionales ecuatorianos. Esta encuesta fue dirigida al público general, segmentado por rangos de edad, así como a expertos en la temática. Los aspectos abordados en la encuesta incluyen la popularidad de los juegos según rangos de edad, su impacto cultural, las preferencias de los participantes y el riesgo de pérdida cultural debido al desconocimiento de estos juegos.

Los juegos incluidos en la encuesta fueron los siguientes: Ensacados, Las ollitas, Los países, Carrera de tres piernas, El gato y el ratón, Policías y ladrones, La guaraca, Carrera de carretillas, La gallinita ciega, El puente se ha caído, Escondidas, El baile del periódico, Las cuartas o la recta, La cebolla, Las bolichas, Las atrapadas.

El análisis de los resultados obtenidos permitió seleccionar los juegos que serán incluidos en el manual ilustrado, calculando en su relevancia cultural y popularidad.

A continuación, se presentan las preguntas planteadas en la encuesta, junto con sus opciones de respuesta:

- ¿En qué rango se encuentra tu edad?

  12 - 17

  18 - 25

  26 - 39

  40 - 59

  60+

- En tu infancia ¿jugaste alguno de estos juegos?

Ensacados	La gallinita ciega
Las ollitas	El puente se ha caído
Los países	Las cuatro esquinas
Carrera de tres piernas	Escondidas (50 al palo)
El gato y el ratón	El baile del periódico
Policías y ladrones	El gatito ciego
La guaraca	Las cuartas o la recta
El florón	La cebolla
Carrera de carretillas	Las bolichas
Estatuas	Las atrapadas

2 ¿Hay algún juego que no se encuentre en la lista? Escribe su nombre o una breve explicación del mismo.

3 Si se hiciera un manual que recopilara varios juegos tradicionales ecuatorianos. ¿Cuál o cuáles juegos te gustaría que fueran incluidos en él?

3.1.1 Insights de la encuesta

Las personas que realizaron la encuesta se encuentran, en su mayoría con 51,9%, en un rango de edad 18 a 25 años. Le siguen las personas con rango de edad de 26 a 39 años con 29,6%. El 11.1% de los encuestados fue de 60 años de edad o mayor. Solo el 3,7 se encontraron entre los rangos de edades de 12 a 17 y 40 a 59 años de edad.

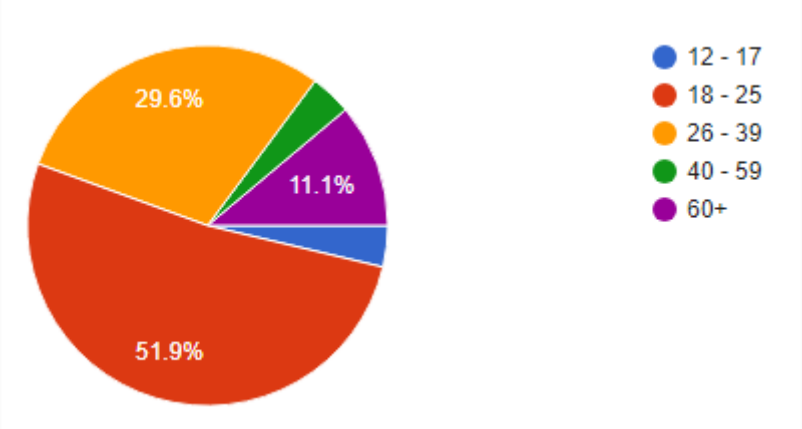


Figura 1. Gráfico del rango de edades, Ronny Velasco 2024

Juegos como ensacados, la gallinita ciega, el puente se ha caído, escondidas y las atrapadas fueron los más populares entre los encuestados durante sus infancias. Por otro lado, juegos como la guaraca, las bolichas, las cuartas o rectas y la cebolla fueron los menos mencionados, siendo la guaraca el menos jugado de todos. Esto evidencia que estos juegos tienen un alto riesgo de desaparecer culturalmente y, por lo tanto, deberían ser incluidos en el manual para contribuir a su preservación.

Figura 2. Conocimiento de juegos, Ronny Velasco 2024

La tercera pregunta de la encuesta decía: '¿Hay algún juego que no se encuentre en la lista? Escribe su nombre o una breve explicación del mismo.' Su propósito era ampliar el repertorio de juegos y considerar para inclusión en el manual aquellos que se repitieran con mayor frecuencia. Las respuestas fueron diversas, pero hubo algunas coincidencias destacadas. Finalmente, los juegos más mencionados fueron 'La Rayuela', en primer lugar, con 36,84%, y 'El Trompo', con 31,58%."

Figura 3. Juegos más votados, Ronny Velasco 2024

Por último, la cuarta pregunta fue *"Si se hiciera un manual que recopilara varios juegos tradicionales ecuatorianos. ¿Cuál o cuáles juegos te gustaría que fueran incluidos en él?"* Dicha pregunta indagaba sobre los juegos tradicionales ecuatorianos que los encuestados desearían ver incluidos en un manual. Los dos juegos más nombrados en los resultados fueron "La Rayuela" en primer lugar con 16% y "El Trompo" con 12%. En conjunto con los resultados de la pregunta anterior Estos datos demuestran el interés del público por preservar y difundir estos juegos. Por lo tanto, se ha decidido incluir tanto la rayuela como el trompo en el manual ilustrado, atendiendo al deseo expresado por los encuestados.

Figura 4. Opinión del público, Ronny Velasco 2024

Al final la lista final de los juegos tradicionales que serán incluidos en el manual ilustrado será: (La Rayuela, Bolichas, 50 al palo (escondidas), Ensacados, La Cebolla, Atrapadas, Gallinita Ciega, El Puente se ha Quebrado, El Trompo, La Huaraca).

3.2 Análisis social-cultural

La mayor parte del conocimiento sobre estos juegos es fruto del traspaso cultural entre generaciones. Los resultados del rango de edades de la encuesta lo evidencian habiendo personas de todas las edades, incluyendo mayores de 60 años, quienes representaron un porcentaje significativo.

Estos juegos siguen ocupando un lugar importante en la memoria de muchos ecuatorianos. Para varios, tienen un valor sentimental, ya que formaron parte fundamental de sus infancias y, en algunos casos, incluso de su vida actual. Esto se reflejó claramente en la encuesta, especialmente con juegos como "La Rayuela" y "El Trompo". Aunque inicialmente no estaban incluidos en la lista de juegos, la emoción manifestada por los encuestados hacia ellos llevó a su incorporación.

En contraste, juegos como "La Huaraca" no fueron reconocidos por ninguno de los encuestados, esto revela un vacío en la memoria colectiva. Dicho vacío demuestra no solo

la drástica disminución en la práctica de esta actividad cultural, sino también la pérdida gradual de un patrimonio lúdico que alguna vez se transmitió de generación en generación.

3.3 Aspectos conceptuales

El moodboard de estilos visuales ecuatorianos recopiló diversas expresiones artísticas representativas de Ecuador, cuentos como el arte popular, la arquitectura tradicional y las ilustraciones locales. El objetivo principal fue identificar los elementos culturales que componen la esencia de la identidad ecuatoriana. Este enfoque permitió integrar símbolos y estilos visuales profundamente arraigados en las tradiciones del país, con el fin de evocar un sentido de pertenencia. Los diseños resultantes no solo celebran estas tradiciones, sino que también las hacen accesibles y atractivas para las nuevas generaciones, en particular los niños.

En este contexto, se utiliza la arquitectura tradicional de América Latina como fuente de inspiración para los paisajes en las ilustraciones, con un enfoque especial en los entornos ecuatorianos. Esto buscó involucrar a los niños locales, fomentando una conexión emocional y cultural con su entorno cercano. Tal enfoque permitió fortalecer el sentido de identidad cultural desde una edad temprana.

Asimismo, se emplearon ideas conceptuales basadas en la arquitectura nacional para crear escenarios únicos en cada ilustración de los juegos tradicionales, destacando las particularidades de cada uno. A su vez, se incorporó el arte popular callejero ecuatoriano en el diseño, integrando elementos como la falta de simetría y el uso de colores vibrantes. Este enfoque contribuyó a que las ilustraciones capturaran la esencia visual y emocional del arte popular ecuatoriano, logrando una representación auténtica de la cultura visual del país.

Figura 5. Moodboard, Ronny Velasco 2024

3.4 Aspectos técnicos

La investigación técnica realizada estuvo enfocada en el diseño editorial para el público infantil, considerando aspectos fundamentales que facilitaran la accesibilidad y comprensión del contenido del manual. Las paletas de colores utilizadas fueron cuidadosamente seleccionadas para asegurar una cromática vibrante y atractiva. Se emplearon tonos cálidos (naranjas, amarillos, rojos) y fríos (verdes, azules, celestes), que evocan dinamismo, frescura y accesibilidad, características clave para captar la atención de los niños. Finalmente, el proyecto se ensambla con una versión digital interactiva en formato PDF, brindando acceso fácil y accesible para su consulta en línea.

3.4.1 Tipografía

En cuanto a las tipografías, se optó por una variedad dentro de la familia Sans Serif, debido a su claridad y simplicidad. Estas tipografías prescinden de los adornos tradicionales de las fuentes Serif, lo que contribuye a una lectura más fluida y amigable para los niños. La tipografía Poppins fue seleccionada para los bloques de texto,

destacándose por su claridad y diseño redondeado, lo que facilita la lectura. Para los subtítulos, se utilizó Futura Bold por su legibilidad y sencillez, mientras que para los títulos, se eligió DOCK11, cuya mayor densidad visual destaca y equilibra la composición del diseño, en especial cuando no se utilizan fuentes gruesas.

El proceso de maquetación se llevó a cabo en Adobe Illustrator, utilizando mesas de trabajo con las mismas dimensiones que los lienzos de las ilustraciones creadas en Adobe Photoshop. Las ilustraciones fueron realizadas en un lienzo de 30 cm de ancho por 20 cm de alto, con una resolución de 300 dpi, lo que garantizó la calidad visual tanto en formato digital como impreso. A nivel de impresión, se considerarán aspectos clave para su producción física: el manual fue impreso en papel couché tamaño A4 (21 x 29,7 cm), con un gramaje de 125g para las páginas interiores y de 250g para la portada y contraportada. La impresión se realizó a doble cara, asegurando una presentación profesional y adecuada.

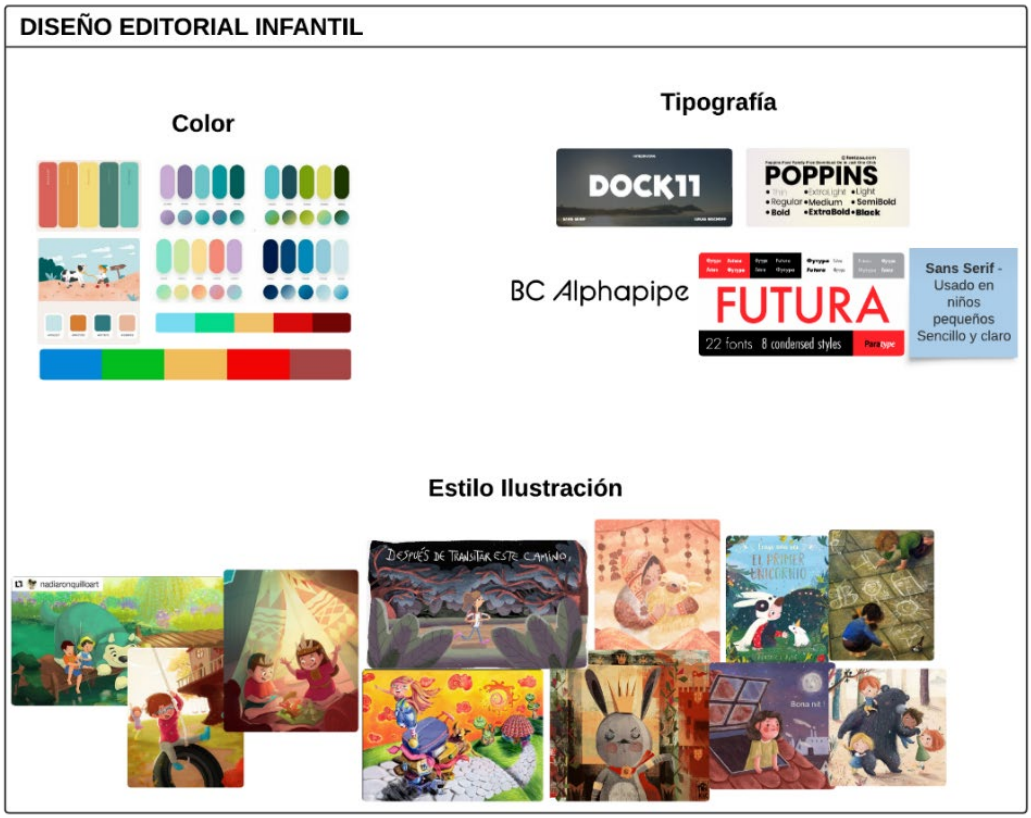


Figura 6. Moodboard 2, Ronny Velasco 2024

3.4.2 Color

El uso del color es un punto importante en todo producto infantil, pues el color tiene la capacidad de llamar la atención, influye en el rendimiento cognitivo y estado de ánimo de niños. Para las ilustraciones fue usado armonía de color triádico el cual utiliza tres colores distintos que se encuentran a la misma distancia dentro del círculo cromático, este tipo de armonía de color tiene la capacidad de crear combinaciones vibrantes y atractivas y complementaria dentro del círculo cromático. Los colores usados para las ilustraciones son a menudo colores con alto grado de saturación con el fin de que sea más atractivo para el público infantil.

Figura 7. Paleta de colores, Ronny Velasco 2024

3.4.3 Estilo gráfico

Se definió un estilo gráfico infantil y caricaturesco para los escenarios y personajes. Los escenarios están compuestos completamente por formas geométricas y planas, mientras que en los personajes estas formas se emplean parcialmente. Para lograr un aspecto limpio y amigable, las ilustraciones se diseñaron evitando la sobrecarga de detalles. Sin embargo, se añadieron texturas que aportan un toque artesanal, degradados sutiles que otorgan profundidad sin abandonar el minimalismo, y sombras que, además de influir en la cromática de los elementos, siguen una dirección definida por la perspectiva. Los personajes poseen una silueta blanca que será más prominente del lado que la luz provenga, el objetivo de esto es que los personajes puedan contrastar y no perderse entre el entorno.

3.4.4 Personajes

Se decidió que los modelos de los personajes, todos ellos niños, fueran variados. Es decir, cada personaje sería único y distinto. El objetivo de esta decisión fue ampliar la representación de la diversidad infantil en los juegos tradicionales. Otro motivo es destacar que cada juego se desarrolla en un lugar diferente. Esta idea se refuerza con la variedad de escenarios presentes en las ilustraciones. Los niños son representados constantemente en movimiento, con expresiones faciales y posturas dinámicas que

transmiten diversión. De esta manera, se busca conectar de manera más efectiva con el público infantil.

Figura 8. Niño de la Rayuela, Ronny Velasco 2024

Situado en las instrucciones de los juegos habrá unos íconos con personajes haciendo acciones que indique cada paso del instructivo. Estos personajes poseen una estética mucho más simplificada, con trazos descuidados y sencillos, sin color y siempre activos realizando acciones. El objetivo de estos íconos es dar un mayor entendimiento a los instructivos que son una de las partes más importantes del manual.

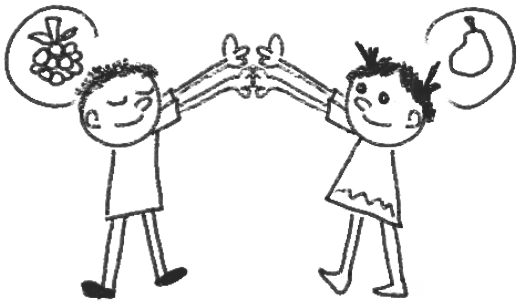


Figura 9. Ícono de niños, Ronny Velasco 2024

3.4.5 Escenarios

Como parte del proceso creativo, se utilizaron las ideas conceptuales extraídas de los moodboards, específicamente aquellas relacionadas con la arquitectura nacional, para el diseño de los escenarios que acompañan las ilustraciones de cada juego de manera individual. Además, se incorporan elementos característicos del estilo de ilustración infantil, cuentos como la asimetría y las texturas, con el objetivo de hacer que las ilustraciones sean más atractivas y aceptables para el público objetivo: niños de 6 a 11 años.

La implementación adecuada de los escenarios resultó ser un aspecto crucial, equivalente en importancia a la ilustración de los personajes. Los escenarios no solo complementan las ilustraciones, sino que también representan la cultura ecuatoriana y su vida cotidiana. Este enfoque contribuyó a dotar a las ilustraciones de un valor cultural significativo, enriqueciendo el contenido y asegurando que las representaciones visuales reflejaran de manera auténtica el contexto cultural de Ecuador.

Figura 10. Escenario de la Rayuela, Ronny Velasco 2024

3.4.6 Bocetos

Se definieron bocetos con el fin de poder definir el estilo de ilustración, posibles tamaños de los mismos, la composición, diagramación y el orden de los elementos como títulos o instructivos.

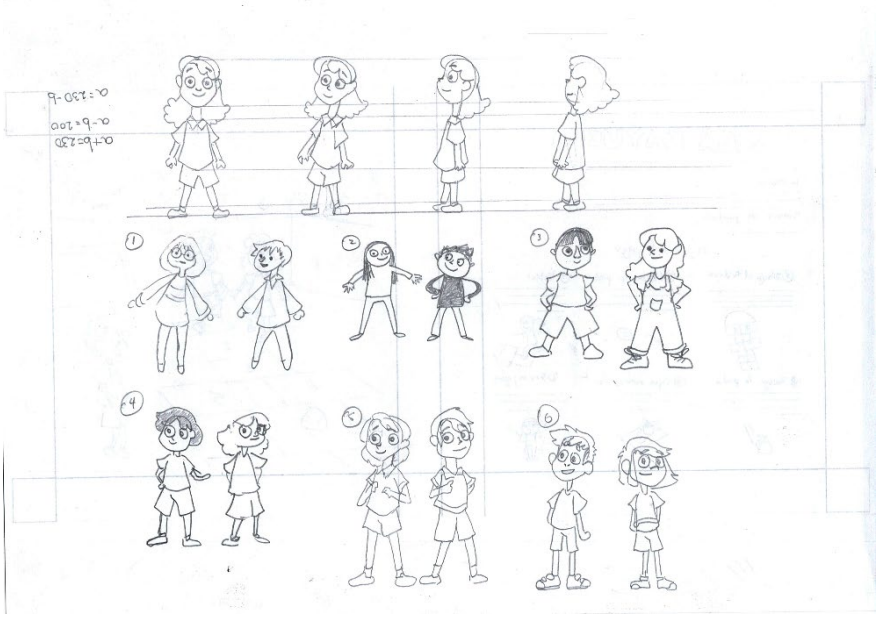


Figura 11. Boceto 1, Ronny Velasco 2024

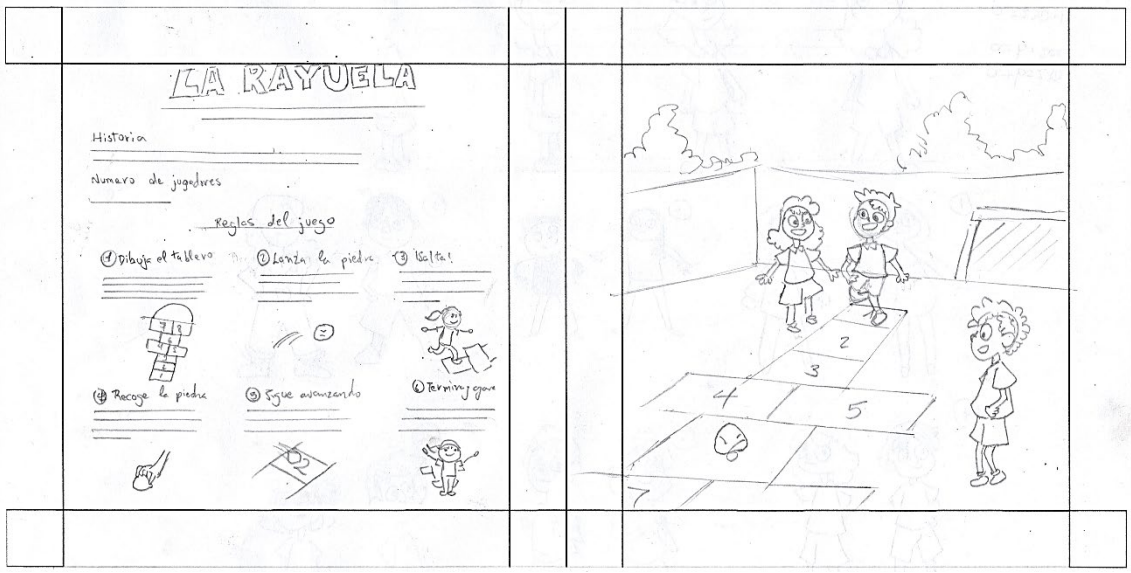


Figura 12. Boceto 2, Ronny Velasco 2024

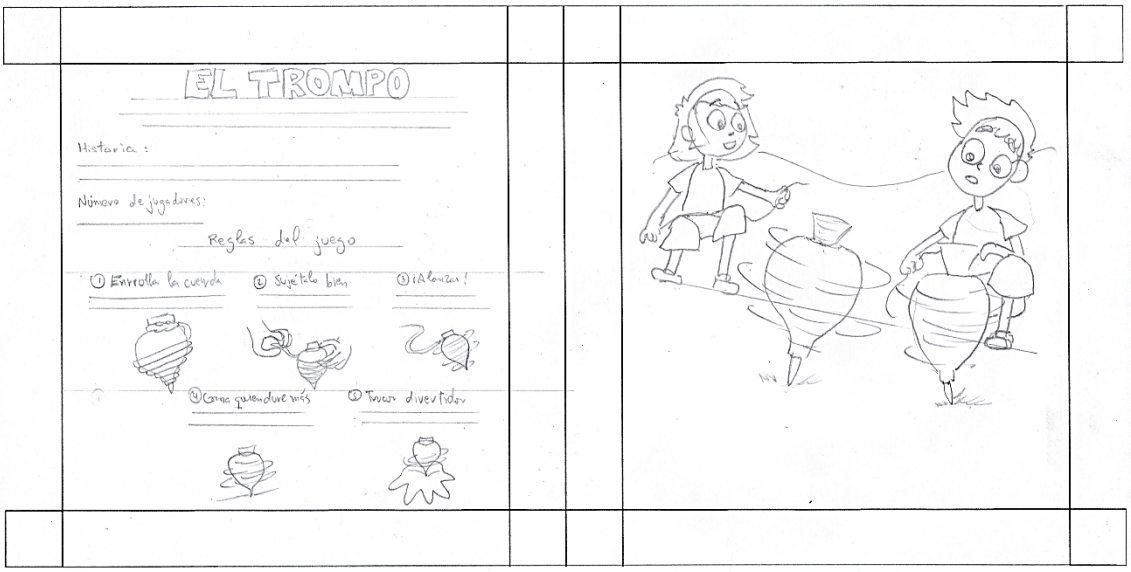


Figura 13. Boceto 3, Ronny Velasco 2024

3.4.7 Dirección de arte:

Se estableció que la composición de los elementos sea jerárquica, de modo que el lector oriente la mirada alrededor de las páginas, siendo que primero se fije en la ilustración de la derecha para luego posar su mirada en los textos de la izquierda. Este enfoque involucra la generación de elementos visuales ordenados por importancia para ser vistos en un orden predeterminado por un flujo dirigido.

La información sobre cada juego se encuentra en la página izquierda y consta del título, introducción, reglas de juego y sus respectivas iconografías. En el bloque izquierdo de color se encuentra información adicional como el número de jugadores, historia del juego y un dato curioso del mismo.

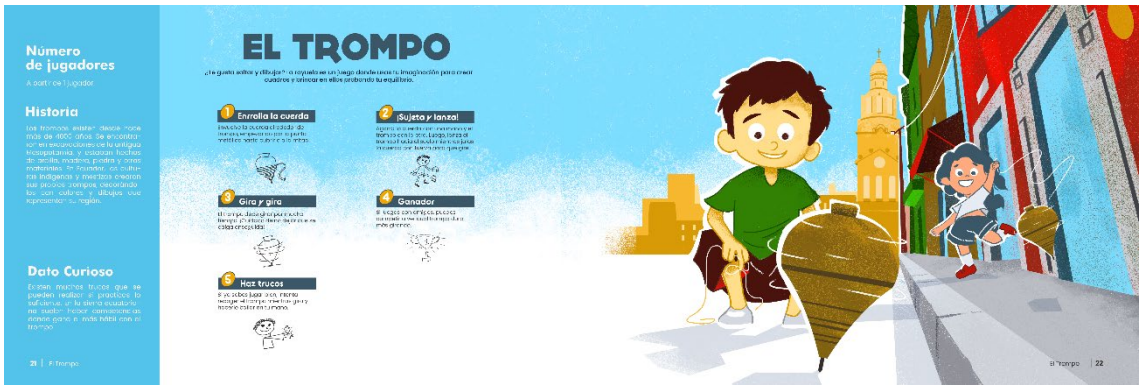


Figura 14. Página de "El Trompo", Ronny Velasco 2024

Las páginas fueron diagramadas en Adobe Illustrator. Se definieron los márgenes y columnas para la ubicación de los textos, además de la separación central entre las páginas. Para los bloques de texto en color, se utilizó una fuente tipográfica de 10 puntos, mientras que para los subtítulos se empleó una fuente de 20 puntos. En el caso del texto correspondiente a las reglas, se estableció un tamaño de 8 puntos, y para sus subtítulos, un tamaño de 13 puntos. En la zona destinada a las ilustraciones, se incluyeron márgenes para asegurar que las partes importantes del arte permanezcan dentro de los límites.

Figura 15. Diagramación de "El Trompo", Ronny Velasco 2024

3.4.8 Mockups:

Para poder obtener una fiel representación del producto final, fueron diseñados mockups de las páginas del manual para ser mostrados en sus diferentes soportes ya sea físico o digital.

Figura 16. Mockup de la portada, Ronny Velasco 2024

Figura 17. Mockup del soporte digital, Ronny Velasco 2024

Figura 18. Mockup del soporte físico, Ronny Velasco 2024

Figura 19. Mockup del soporte físico 2, Ronny Velasco 2024

Figura 20. Mockup del soporte físico 3, Ronny Velasco 2024

3.5 Presupuesto

A partir del Tarifario de Diseño de la CDPA (Colegio de Diseñadores Profesionales Autónomos del Ecuador), se procedió a establecer la cotización del presupuesto para el manual ilustrado. Se identificó el tipo de cliente correspondiente, clasificando en su mayoría a los destinatarios del proyecto, como padres de familia y docentes de estrato social medio-bajo, lo que definió el perfil de cliente tipo C. Seguidamente, se determina la categoría en la que encuadra el proyecto dentro del tarifario, siendo asignado a las áreas de ilustración y diseño editorial. Posteriormente, se segmentaron las diferentes fases del proyecto, desde la investigación inicial hasta la implementación, para ajustar los precios conforme a las tarifas estipuladas en el tarifario de diseño, garantizando la adecuación al presupuesto establecido.

DESCRIPCIÓN	COSTO
Investigación y levantamiento de datos	$ 150,00
Recopilación de información	
Referencias y desarrollo de ideas iniciales	
Conceptualización y desarrollo	$ 1.500,00
Elabración de ilustraciones	
Maquetación	
Diagramación	
Implementación	$ 60,00
Arte final digital	
Arte final físico	
Gastos Adicionales	$ 100,00
Licencias de softwares	
Herramientas	
Subtotal	$ 1.810,00
Imprevistos	$ 181,00
TOTAL	$ 1.991,00
IVA	$ 298,65
FINAL	$ 2.289,65

Figura 21. Cotización de presupuesto, Ronny Velasco 2024

3.6 Validación

Para la validación del manual ilustrado, se contó con la intervención de expertos especializados en el ámbito educativo, entre los cuales destacó la participación de la docente jubilada Anavelle Moreira. Con una trayectoria de 40 años en instituciones educativas fiscales y especialización en educación escolar, la Sra. Moreira se desempeña actualmente como directora de la escuela dominical en la iglesia "La Gloria del Eterno".

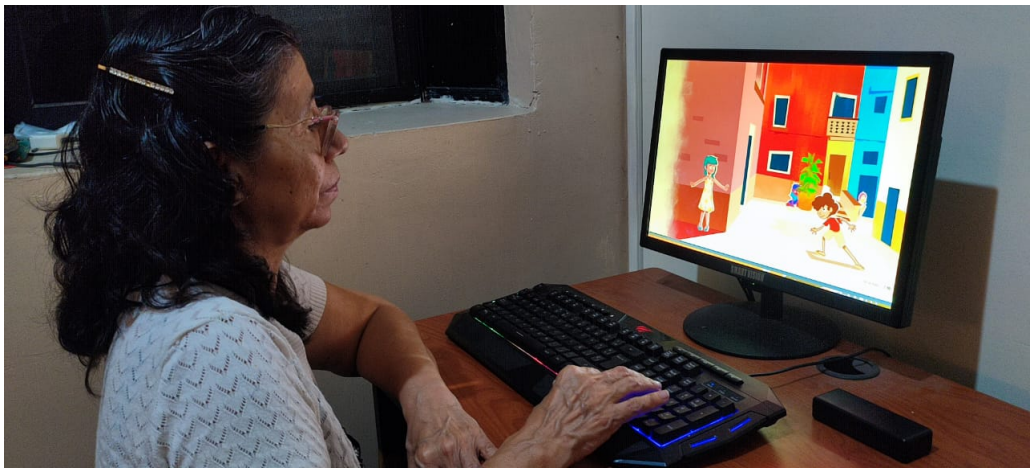


Figura 22. Validación por experto, Ronny Velasco 2024

La validación se centra en tres aspectos clave del manual: en primer lugar, la calidad del diseño visual, que incluye la evaluación de elementos como las ilustraciones, los colores y la composición; en segundo lugar, la facilidad de comprensión del contenido para niños; y, en tercer lugar, el potencial del manual como herramienta didáctica. La evaluación se realizó utilizando un sistema de puntuación basado en estrellas, siendo cinco el puntaje máximo.

Los expertos evalúan positivamente los elementos visuales del manual, destacando que las ilustraciones tienen las características propias de un material didáctico destinado a la educación primaria, lo que facilita su uso con niños. También se valoró favorablemente la combinación de colores, el diseño de las páginas y la coherencia general de las ilustraciones. En el aspecto estético, el manual obtuvo un promedio de 4,33 estrellas sobre 5.

En cuanto a la claridad del manual para el público infantil, los expertos concluyeron que los niños con un buen nivel de comprensión lectora pueden entender fácilmente los textos. Además, para aquellos con dificultades en la lectura, los íconos y gráficos fueron considerados elementos que hacen el contenido más visual e intuitivo, mejorando la experiencia de aprendizaje. En este aspecto, el manual alcanzó un promedio de 4,33 estrellas sobre 5.

Finalmente, en lo que respeta a la relevancia educativa, el manual fue calificado como altamente relevante como material didáctico para niños. Su contenido y diseño son

apropiados para el público objetivo de 6 a 11 años. Sin embargo, los expertos sugirieron que, si se quisiera adaptar el manual para su uso por docentes, sería necesario incluir información más detallada y contextualizada para un público adulto. A pesar de esta observación, el manual cumple con éxito su propósito principal, siendo accesible y útil para los niños. El promedio de estrellas en el aspecto educativo fue de 4 sobre 5.

Capítulo 4

4. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

4.1 Conclusiones

A través de la implementación de todas las fases del proyecto, se logró identificar y documentar una serie de juegos tradicionales significativos para niños entre 6 y 11 años, basados en las respuestas obtenidas a través de encuestas realizadas a la población ecuatoriana. Este proceso de recopilación no solo permitió identificar aquellos juegos más representativos del patrimonio cultural inmaterial, sino también aquellos que, por su relevancia en las comunidades o su riesgo de ser olvidados, requieren ser preservados.

Como ilustrador del proyecto, dedicó incontables horas a la creación de personajes, escenarios y el diseño visual en su totalidad. Cada trazo, cada color, cada composición fue cuidadosamente elaborada para no solo reflejar las tradiciones, sino para transmitirlas de una manera que cautivara y conectara con los niños. Este esfuerzo meticuloso fue validado positivamente por expertos en el campo, quienes resaltaron la estética, claridad y comprensión de las ilustraciones, calificando el enfoque visual como efectivo para facilitar el aprendizaje y la apreciación de las tradiciones ecuatorianas.

El manual ilustrado, diseñado en formato horizontal, resultó ser una herramienta valiosa tanto para su distribución física como digital, cumpliendo con las expectativas de accesibilidad y funcionalidad. Su diseño, contenido y estructura fueron aprobados por expertos y público infantil, lo que reafirma su efectividad como material educativo. Los objetivos planteados al inicio del proyecto se han logrado plenamente, contribuyendo al objetivo de preservar el patrimonio cultural ecuatoriano mientras se fomenta el desarrollo integral de los niños, en alineación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible.

Este manual no solo representa un esfuerzo personal y profesional significativo, sino también un homenaje a la riqueza cultural de Ecuador. La dedicación al detalle, la autenticidad de los personajes y escenarios, y la cuidadosa creación del contenido visual evidencian que, con pasión y compromiso, es posible revitalizar y transmitir las tradiciones de una manera que conecte con las nuevas generaciones. Mi deseo es que este manual no solo se convierta en una herramienta educativa accesible, sino en un modelo a

seguir para otros ilustradores y creadores, inspirándolos a contribuir con proyectos similares que cuiden y valoren la tradición oral e inmaterial de nuestro país.

4.2 Recomendaciones

A partir de las validaciones realizadas por los expertos, se plantearon las siguientes recomendaciones para mejorar aún más el manual:

- Elaborar diferentes artes para la contraportada, evitando la repetición de elementos.
- Incluir elementos en la portada que también hagan referencia a juegos tradicionales dirigidos a niñas, considerando que ciertos juegos como las bolichas y trompos están más asociados a un público masculino.
- Mejorar el contraste de los íconos utilizados en las instrucciones para hacerlos más visibles y comprensibles.

Desde la experiencia adquirida en la realización de este proyecto, también se sugieren las siguientes recomendaciones:

- Ampliar la encuesta con más preguntas de opinión para obtener una perspectiva más precisa sobre los juegos que deben ser incluidos en futuras ediciones del manual.
- Incluir información adicional sobre los juegos en un tono formal que permita que el manual también sea útil para educadores infantiles, aumentando su valor como material didáctico y ampliando su alcance a un público adulto.
- Este proyecto no solo ha sido una experiencia de creación y aprendizaje personal, sino una contribución significativa a la conservación de nuestra identidad cultural.

Referencias

Cátedra, M. (2012). Análisis DOFA y análisis PEST. *wordpress*. https://catedramacagnot3.wordpress.com/wp content/uploads/2012/03/anc3a1lisis-dofa-y-pest.pdf

Cervantes, E. (2020). *Elaboración de un cortometraje 3D y 2D que destaque la importancia de los juegos tradicionales del Ecuador* [Posgrado, Universidad de las Américas, Quito]. https://dspace.udla.edu.ec/bitstream/33000/12036/1/UDLA-EC-TMPA-2020-14.pdf

Campoverde-Ordoñez, B. L., & Espinoza-Freire, E. E. (2019, 8 noviembre). *Incidencia de la tecnología en la pérdida de los juegos tradicionales | Maestro y Sociedad*. https://maestroysociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/5079

García, M. (2012). El patrimonio cultural. Conceptos básicos. En *Google Books* (1.ª ed.). https://books.google.com.ec/books?id=N_wywcnJiPQC

Molano, O. L. (2007). *Identidad cultural un concepto que evoluciona.* Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4020258

Rubilar, L. (2000). Identidad latinoamericana: bases epistemológicas y proyecciones éticas. *Revista de Psicología*, *IX*. https://www.redalyc.org/pdf/264/26409111.pdf

Yaguana, D. R. C. (2021). ILUSTRACIÓN EN LA LITERATURA INFANTIL y JUVENIL EN ECUADOR: IMPORTANCIA y ACTUALIDAD. *Revista Inclusiones*. https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/1117

Sailema, Sailema, Á., Marcelo. (2018). JUEGOS TRADICIONALES y POPULARES DEL ECUADOR [Universidad Técnica de Ambato]. En *REDI*. https://redi.cedia.edu.ec/document/300958

Gili, M. L. (2010). *La historia oral y la memoria colectiva como herramientas para el registro del pasado*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5008055

Vados, A. E. M., Ballén, E. L. S., & Rodríguez, W. H. S. (2016). La ilustración: dilucidación y proceso creativo. *Kepes*, *13*(13), 265-296. https://doi.org/10.17151/kepes.2016.13.13.12

Erro, A. (2000). *«La ilustración en la literatura infantil»*. https://dadun.unav.edu/entities/publication/171a3a34-a48b-4e91-af26-4edc2b5fc584

Iván, G. G. F. (2021). Los juegos y deportes tradicionales declarados como patrimonio cultural inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador. *PODIUM*. http://scielo.sld.cu/pdf/rpp/v16n3/1996-2452-rpp-16-03-947.pdf

Bortolotto, C. (2014). *La problemática del patrimonio cultural inmaterial*. Dialnet. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5329926

Sahily, F. H. (2014). *Ilustración de un cuento infantil para rescatar los juegos tradicionales ecuatorianos*. http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1093

UNESCO. (s. f.). *El texto de la Convención para la Salvaguardia del Patrimonio Cultural Inmaterial*. https://ich.unesco.org/es/convención

Admin. (2024, 26 septiembre). Etapas Design Thinking - Design Thinking en Español. *Design Thinking en Español, la primera plataforma online en difundir contenido libre en español sobre el método Design Thinking e innovación.* https://designthinking.es/etapas-design-thinking/

Moran, M. (2024, 26 enero). *Ciudades - Desarrollo sostenible*. Naciones Unidas. https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/cities/

Iván, G. G. F., & Iván, G. G. F. (s. f.). *Los juegos y deportes tradicionales declarados como Patrimonio Cultural Inmaterial: alternativa legítima en el caso de los pueblos amazónicos del Ecuador*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1996-24522021000300947&script=sci_arttext

Jover, G., & Rico, A. P. (2013, 17 junio). *JUEGO, EDUCACIÓN y APRENDIZAJE. LA ACTIVIDAD LÚDICA EN LA PEDAGOGÍA INFANTIL*. https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/brp.2013.65100

Bruner, J. S. (1972a). Concepciones de la infancia: Freud, Piaget y Vygotsky. En J. Linaza (Comp.), *Acción, pensamiento y lenguaje: Escritos de J. S. Bruner* (pp. 31-44). Alianza Editorial.

El Rescate de los Juegos Tradicionales en Base a la Aplicación Multimedia. (2010). Repositorio UTC. https://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/297a21e6-ee3e-4760-8d5d-fb2685f5f67a/contenthttps://repositorio.utc.edu.ec/server/api/core/bitstreams/297a21e6-ee3e-4760-8d5d-fb2685f5f67a/content

Raquel Angela Olmedo Falconí, Pilar Aide, S. A., Alegría Cumandá, N. L., & Mayra Alexandra, M. C. (2025). La rayuela. Efectos motivacionales en la enseñanza/aprendizaje y el rendimiento en salto con un pie en niñas. [Hopscotch: Motivational Effects on Teaching/Learning and Performance in One-Foot Jumping in Girls. Amarelinha. Efeitos motivacionais no ensino/aprendizagem e desempenho no salto unipodal em raparigas.] *Retos, 62*, 277-284. https://doi.org/10.47197/retos.v62.109541

Rodríguez Paolo. (2024, 6 marzo). *Juegos tradicionales del Ecuador*. Juegos Tradicionales del Ecuador. https://juegostradicionalesecuador.com/?utm_source=chatgpt.com

Agradecimientos

Quiero expresar mi más sincero agradecimiento a Dios, quien ha sido el motor de mi vida, a mi familia y a todas las personas que me acompañaron no solo en la elaboración de este proyecto, sino también a lo largo de mi carrera. A quienes me brindaron su apoyo, me impulsaron a avanzar y confiaron en mí, les doy las gracias de corazón. A pesar de sentirme agradecido, las palabras nunca serán suficientes, demostraré mi gratitud a través de mis acciones y mi carácter a lo largo de mi vida.

ANEXOS

Anexo A. Encuesta para validación

1 ¿Crees que el manual es apto como material didáctico para enseñar o niños?

2 ¿Lo usarías como material didáctico?

3 ¿crees que falta algún juego en el manual?

4 ¿Qué opinas de su estética?

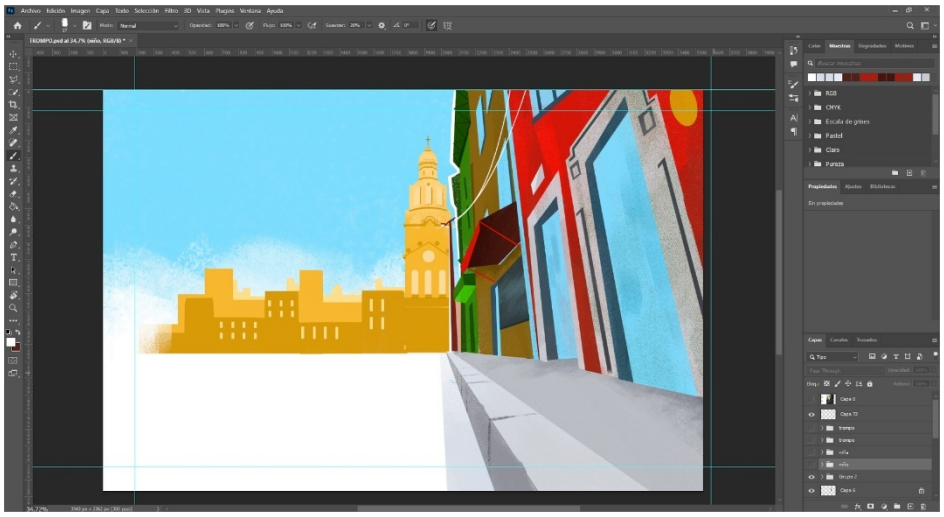
Califique por estrellas siendo 5 estrellas el máximo puntaje.

1. Diseño visual (la estética ya sea de las ilustraciones o en general)

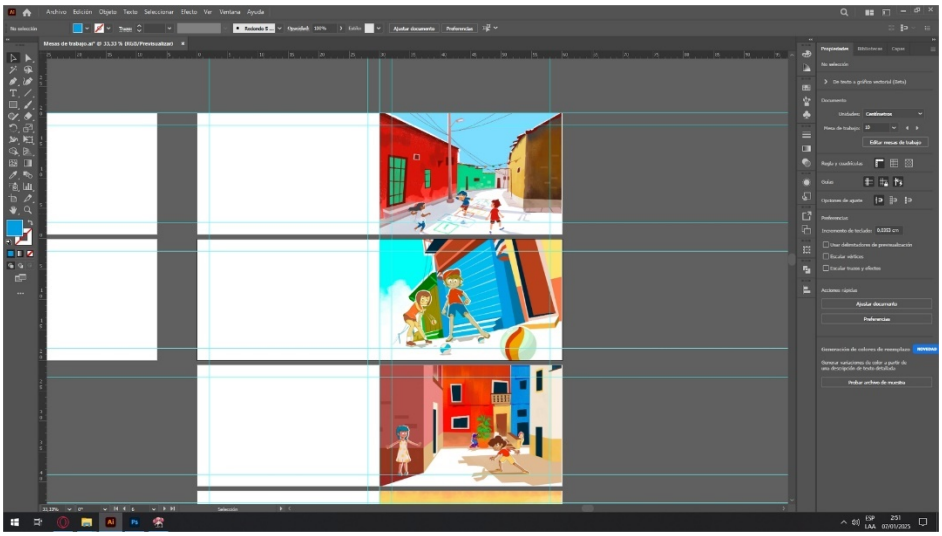
2. Comprensión infantil (es decir si crees que un niño podría entender el manual)

3. Relevancia educativa (si el manual es apto para ser usado como material didáctico)

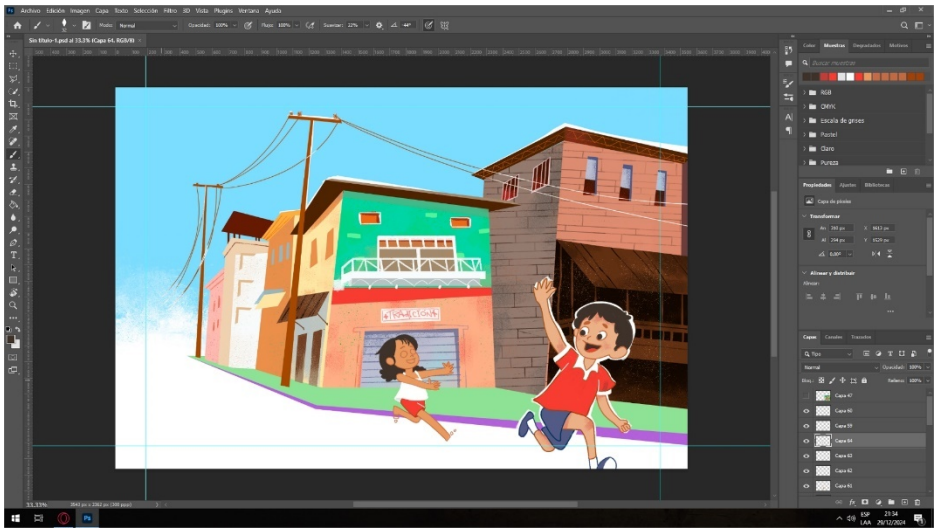
Anexo B. Desarrollo del manual



Anexo B1. Ilustración “EL TROMPO” en proceso, Ronny Velasco 2024

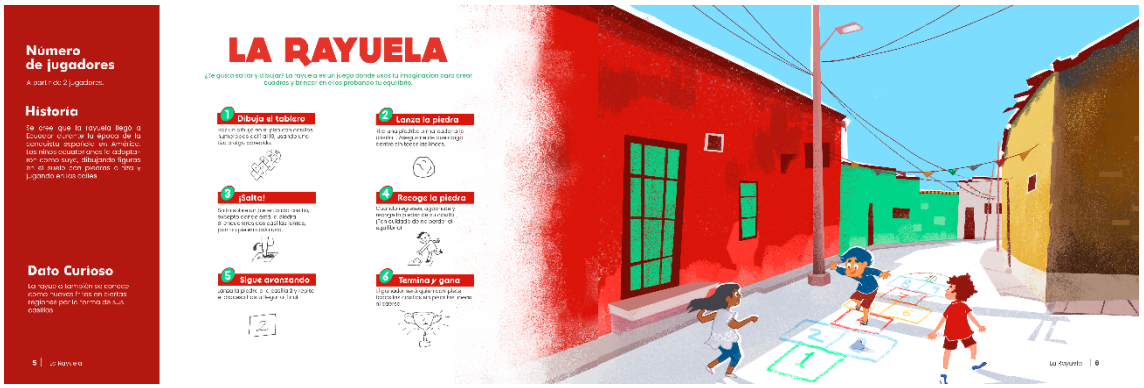


Anexo B2. Maquetación proceso, Ronny Velasco 2024



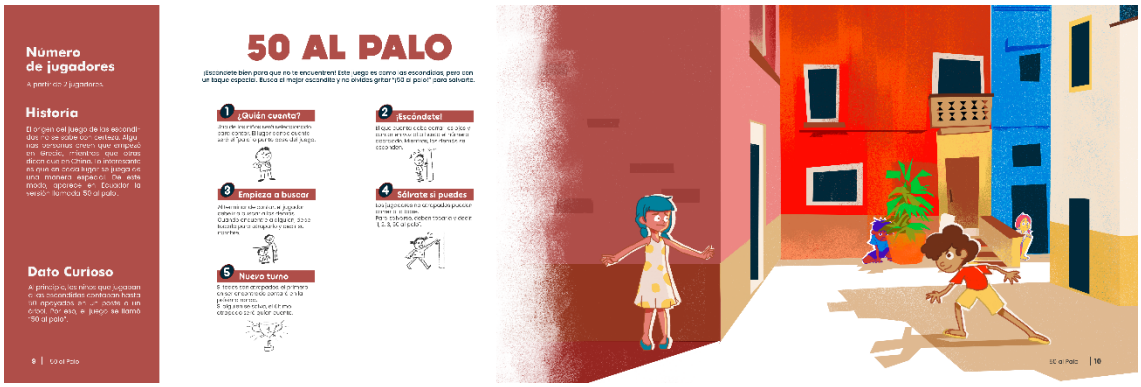
Anexo B3. Ilustración “LAS ATRAPADAS” en proceso, Ronny Velasco 2024

Anexo C. Páginas finales del manual ilustrado

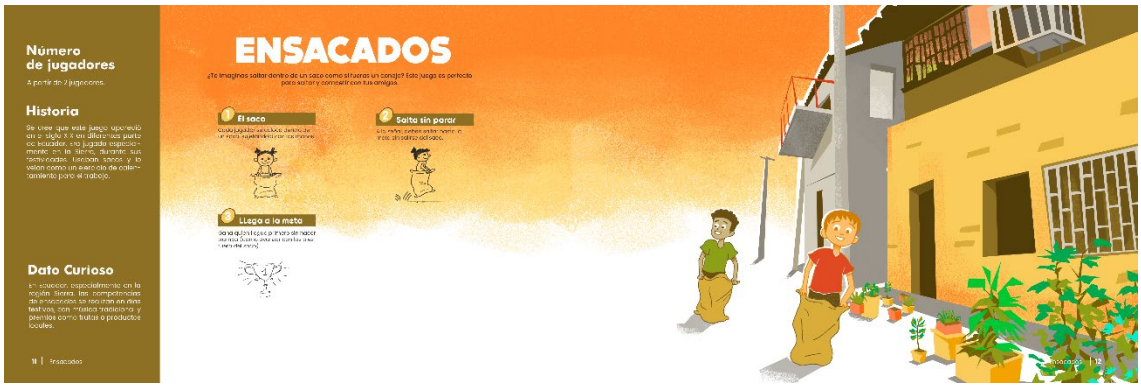


Anexo C1. Página “LA RAYUELA”, Ronny Velasco 2024

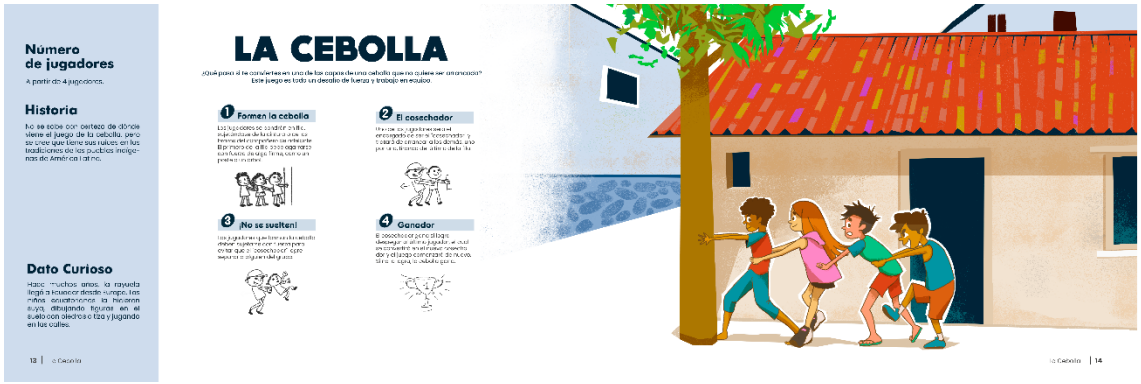
Anexo C2. Página “LA RAYUELA”, Ronny Velasco 2024



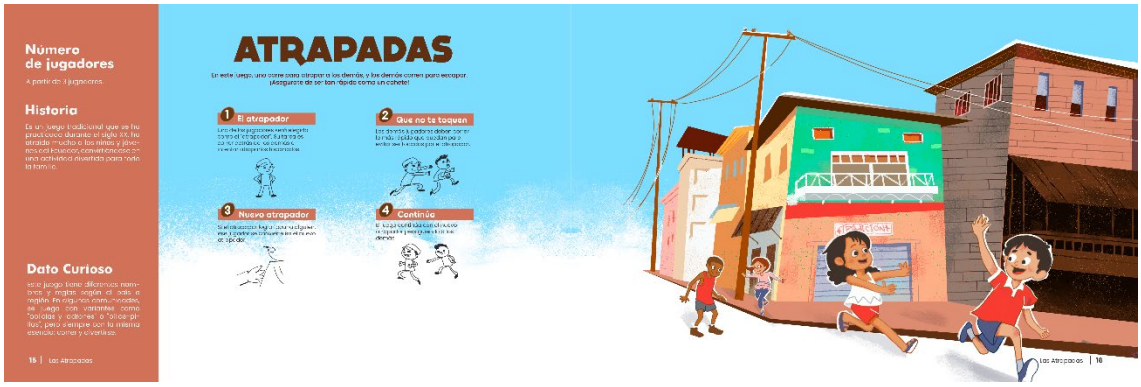
Anexo C3. Página “50 AL PALO”, Ronny Velasco 2024



Anexo C4. Página “ENSACADOS”, Ronny Velasco 2024

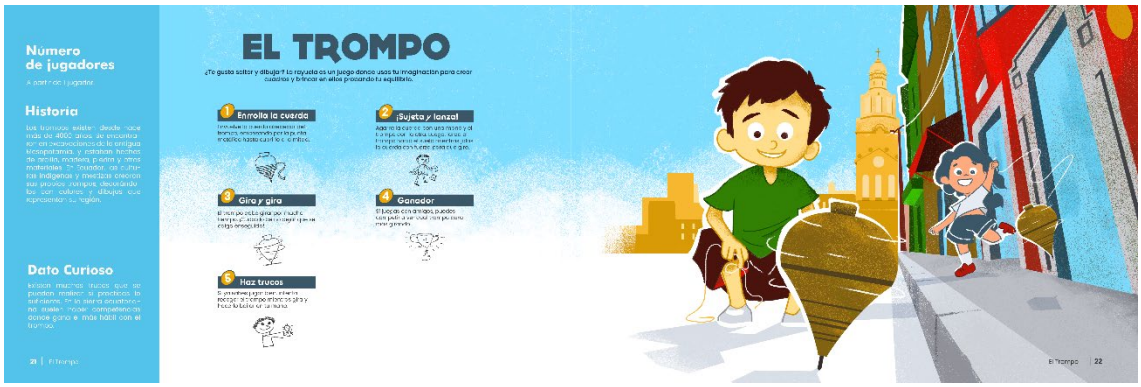


Anexo C5. Página “LA CEBOLLA”, Ronny Velasco 2024



Anexo C6. Página “ATRAPADAS”, Ronny Velasco 2024

Anexo C7. Página “GALLINITA CIEGA”, Ronny Velasco 2024



Anexo C8. Página “EL TROMPO”, Ronny Velasco 2024

Anexo C9. Página “EL PUENTE SE HA QUEBRADO”, Ronny Velasco 2024