



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO
ARQUITECTURA Y ARTE

REDISEÑO

DE CUATRO

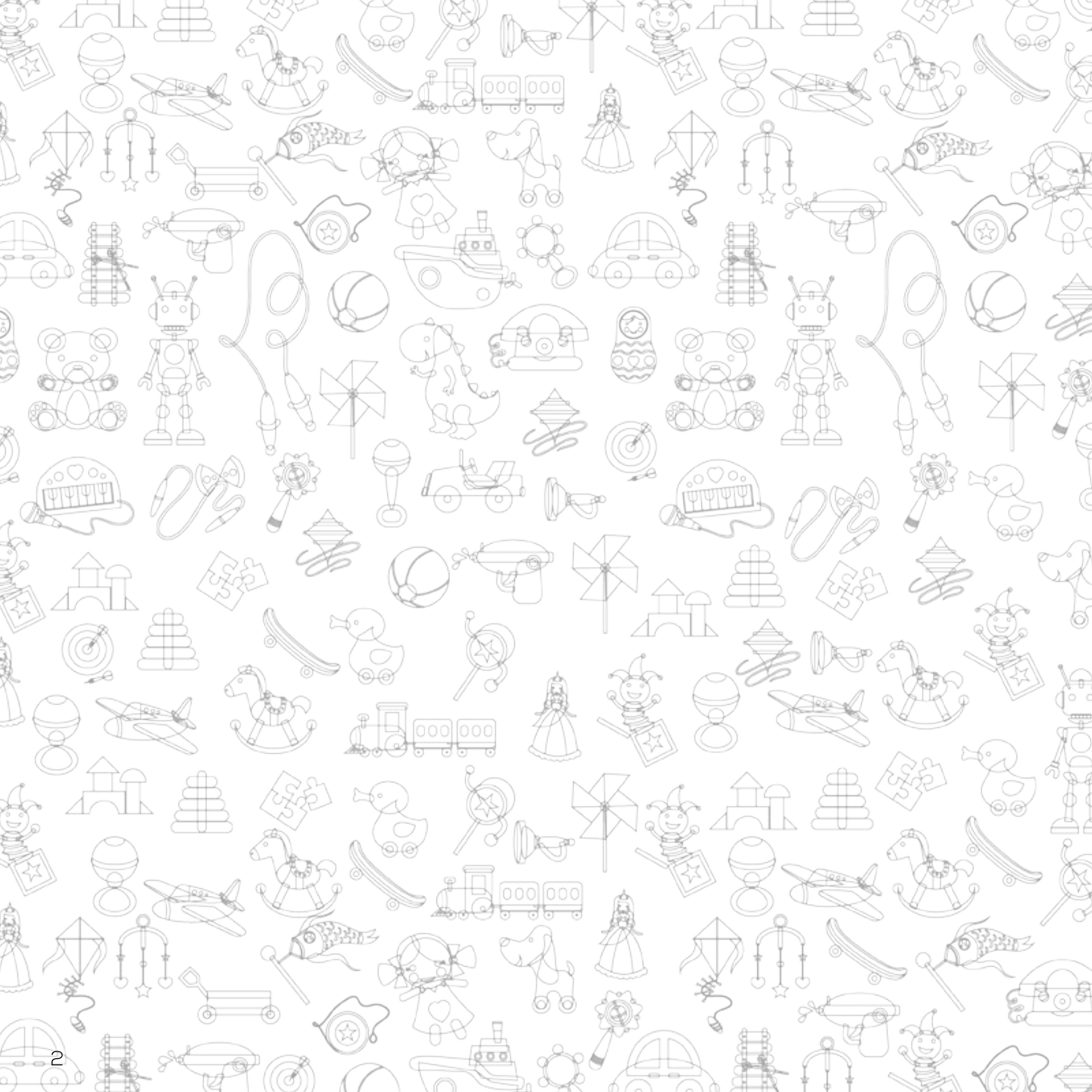
JUGUETES

POPULARES

DEL ECUADOR

TRABAJO DE GRADUACIÓN PREVIO
A LA OBTENCIÓN DE TÍTULO DE
DISEÑADORA DE OBJETOS

AUTOR: SAMANTHA CORDERO A.
TUTOR: DIS ROBERTO LANDIVAR
CUENCA - ECUADOR 2017



AGRADECIMIENTO

Tengo el agrado de contar con muchas personas que siempre estuvieron apoyándome y haciendo de esta etapa de mi vida universitaria más fácil gracias a sus consejos, ayuda y apoyo.

Agradezco infinitamente a mis padres que son los pilares que contribuyeron para que pueda culminar esta etapa de mi vida, quienes muchas veces me han sacado de apuros y me han enseñado que no existen barreras para cumplir nuestros objetivos; y a de más quienes cada día me hacen feliz.

Agradezco también a mis profesores que fueron los que en estos años han aportado con sus conocimientos y experiencia; y de manera especial agradezco a mi tutor Roberto Landívar Feicán por el compromiso, dedicación y apoyo que me brindo en este gran reto hasta culminar la etapa.

Y por último mil gracias Pedro Ochoa Alvarez por tu dedicación, tu apoyo y sobretodo tu paciencia, pues sin tu ayuda no hubiera sido posible lograr mi objetivo.

Abstract

"Redesign of four traditional Ecuadorian toys"

Traditional toys in Ecuador have had a significant transcendence. However, faced with the influence of globalization and technology, children have lost certain values, abilities, skills and behaviors that are key to their growing process. Thus, it was decided that an intervention through design was needed to reinterpret ludic objects based on traditional Ecuadorian pastimes. The objects intended to promote children's development and more importantly, contribute in the identification and rediscovery of cultural values that support their identity.

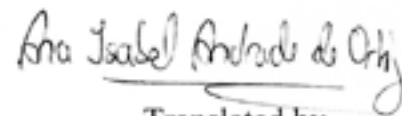
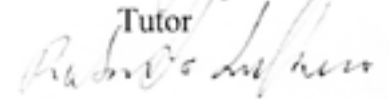
KEYWORDS: Transcendence, design, reinterpret, ludic, user, culture identity.



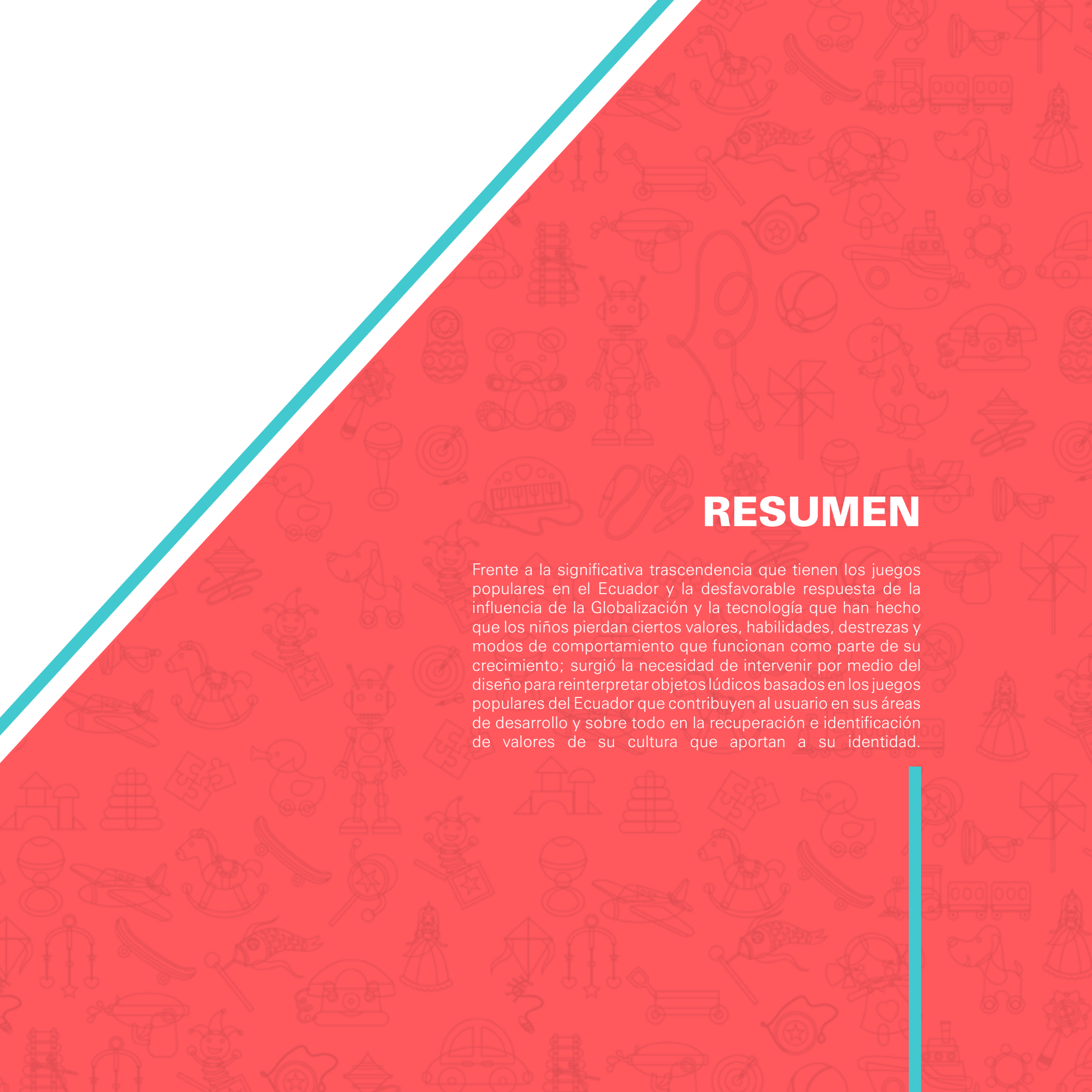
Samantha Cristina Cordero Abril
Student
Code 60904



Tutor



Translated by,
Ana Isabel Andrade

The background of the entire page is a repeating pattern of various toys and games, including rocking horses, trains, fish, robots, teddy bears, and other children's items. The pattern is rendered in a light red color on a darker red background. A diagonal teal line runs from the top left corner towards the center, and a vertical teal line runs along the right edge of the page.

RESUMEN

Frente a la significativa trascendencia que tienen los juegos populares en el Ecuador y la desfavorable respuesta de la influencia de la Globalización y la tecnología que han hecho que los niños pierdan ciertos valores, habilidades, destrezas y modos de comportamiento que funcionan como parte de su crecimiento; surgió la necesidad de intervenir por medio del diseño para reinterpretar objetos lúdicos basados en los juegos populares del Ecuador que contribuyen al usuario en sus áreas de desarrollo y sobre todo en la recuperación e identificación de valores de su cultura que aportan a su identidad.



CONTENIDO

AGRADECIMIENTO	07
RESUMEN	08
INTRODUCCIÓN	12
OBJETIVOS	15

CAPÍTULO 1 CONTEXTUALIZACIÓN

1. PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA	19
2. MARCO TEÓRICO	20
2.1 EL JUEGO	20
2.1.1 CONTEXTUALIZACIÓN	20
2.1.2 EL VALOR DEL JUEGO	21
2.1.3 RESPONSABLES EN EL PROCESO DEL JUEGO	22
2.1.4 CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO	23
2.1.5 LOS JUEGOS POPULARES	24
2.1.6 CONTEXTO	25
2.2 EL JUGUETE	26
2.2.1 CONCEPTUALIZACIÓN	26
2.2.2 CLASIFICACIÓN	27
2.2.3 HISTORIA DEL JUGUETE	28
2.2.4 PROYECCIÓN ACTUAL DEL JUGUETE	30
2.2.5 LOS JUGUETES POPULARES	30
2.2.6 CLASIFICACIÓN DE JUGUETES POPULARES	31
2.3 ESTADO DEL ARTE	32
2.3.1 HOMÓLOGOS	35

CAPITULO 2: PLANIFICACIÓN

1.USUARIO	40
1.1 ÁREAS DE DESARROLLO	40
1.2 CARACTERES Y TIPOS DE JUGUETES	42
2.CONDICIONES PREVIAS PARA EL PARTIDO DE DISEÑO	43
3.SELECCIÓN DE JUEGOS POPULARES	44
3.1 SELECCIÓN DE 4 JUGUETES POPULARES	45

CAPITULO 3: PARTIDOS DE DISEÑO

1. PARTIDO CONCEPTUAL	54
2. PARTIDO FUNCIONAL	54
3. PARTIDO TECNOLÓGICO	56
4. PARTIDO FORMAL	56

CAPITULO 4: PROCESO DE DISEÑO

1. IDEACIÓN	61
2. BOCETACIÓN	62
3. CONCEPTUALIZACIÓN DE LA FORMA	64
4. PROPUESTAS FINALES	65
5. PLANOS TÉCNICOS	74

CONCLUSIONES	82
ENTREVISTAS	86
BIBLIOGRAFÍA	90
ÍNDICE DE IMÁGENES	94

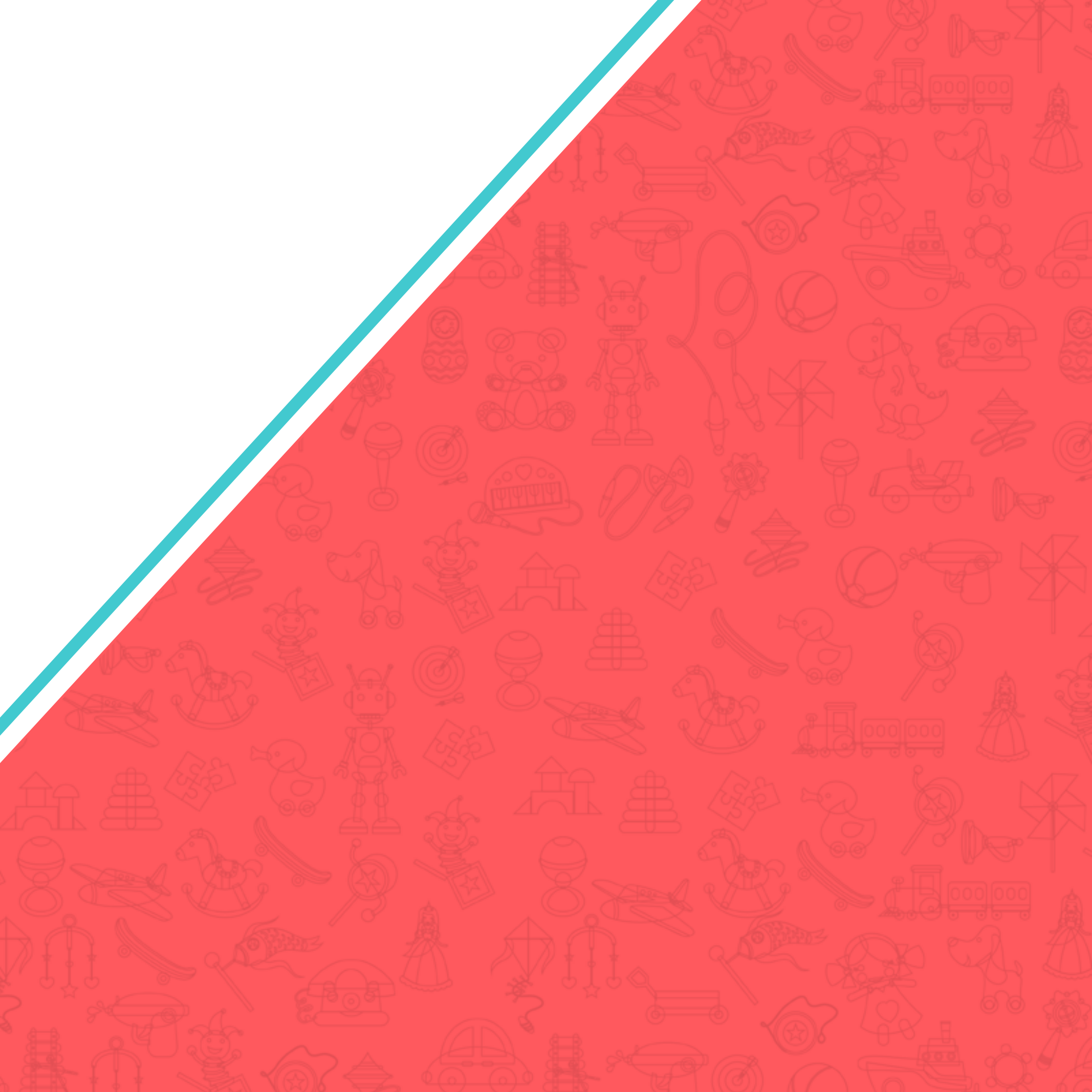


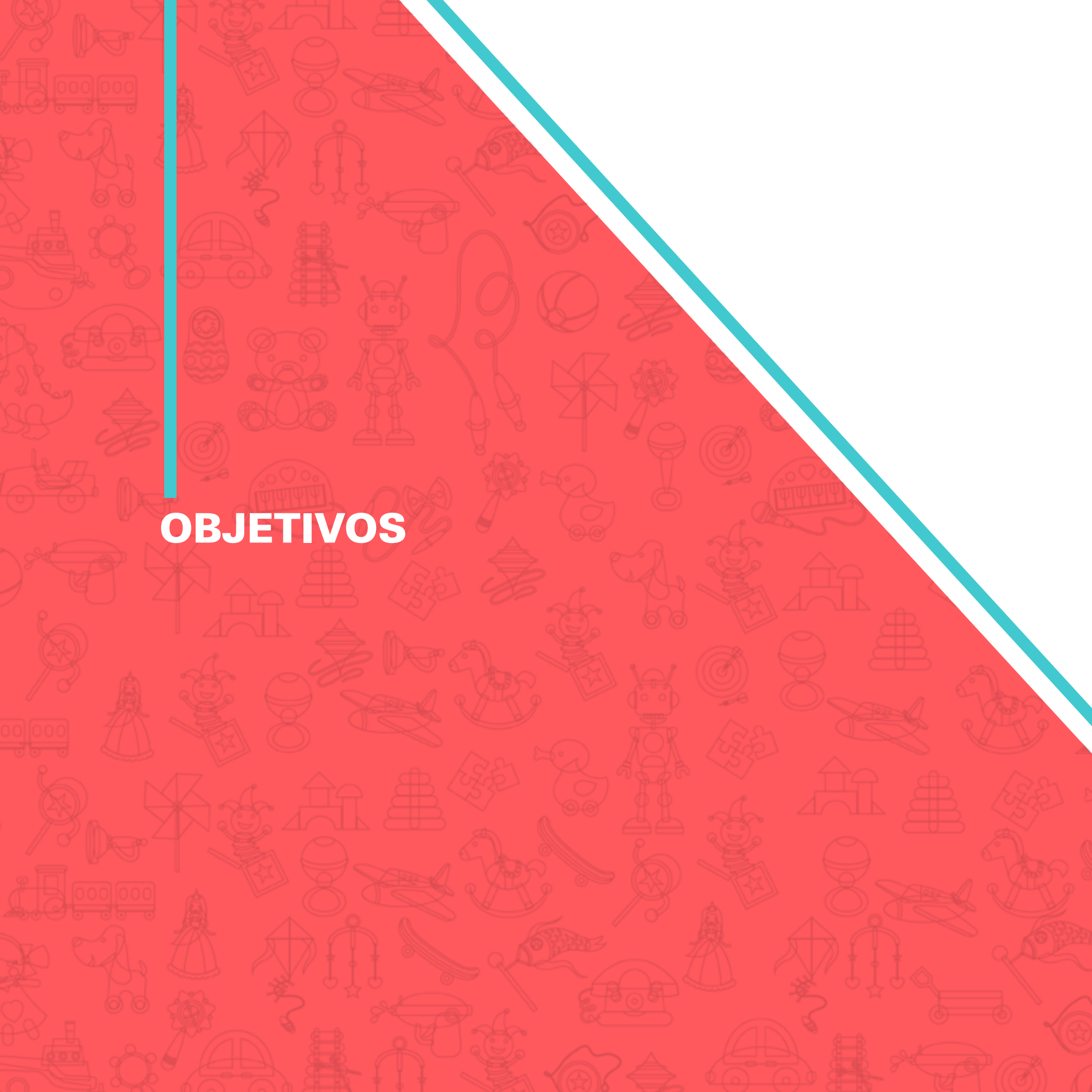
INTRODUCCIÓN

Los juegos populares son de gran ayuda en el desarrollo integral de los niños, porque lo examina como una parte primordial que interviene y provoca el progreso social cuando forma parte de nuevos grupos; también, interviene en la parte axiológica fortaleciendo las emociones y la identidad cultural lo que direcciona a que los niños aprendan sobre sus raíces.

Cada día son menos los niños, que adquieren estos juegos, por lo que se considera que el rescate de estos ayudan a resolver en gran medida las necesidades del empleo del tiempo libre, con actividades que se apoyan en la necesidad del movimiento del cuerpo, al mismo tiempo transmitir a los niños valores, tradiciones y formas de vida.

Este proyecto se basa para lograr un vínculo en el diseño, la cultura y la actividad lúdica; recolectando toda la información necesaria con el fin de poder materializar esos conocimientos en productos que puedan satisfacer las necesidades del usuario de manera positiva, cumpliendo así el objetivo que lleva a los diseñadores a crear productos.





OBJETIVOS

GENERAL

Diseñar objetos recreativos basados en los juegos tradicionales y populares del Ecuador.

ESPECÍFICOS

- Investigar y clasificar los principales juguetes populares del Ecuador para definir pautas, procesos y medios que permitan reinterpretar y diseñar objetos lúdicos.
- Analizar el uso, las morfologías y tecnologías que poseen los juguetes y juegos populares del Ecuador, para con ello mejorar la propuesta de diseño.
- Permitir al usuario interactuar con la proyección funcional, material y formal de los objetos a diseñar.



CONTEXTUALIZACIÓN DIAGNÓSTICO

CAPITULO 1

1. PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA
2. MARCO TEÓRICO
3. ESTADO DEL ARTE
4. ANEXOS



PLANTEAMIENTO DE LA PROBLEMÁTICA

En el Ecuador los juegos populares sin duda alguna, constituyen un pilar importante a través de la historia.

En los últimos años estos han ido perdiendo su aplicación en los niños y niñas de nuestras generaciones, debido a que vivimos en una época en donde la influencia de una sociedad globalizada ha dado paso a la incrementación de la tecnología que en muchos casos es sub-utilizada.

En la actualidad estamos rodeados de diversos juegos electrónicos y consolas de videojuegos que hacen que el niño/a pierda ciertos valores, habilidades, destrezas, movimientos de fuerza y modos de comportamiento que funcionan como elementos

importantes en el desarrollo motor y en el ámbito social. Estos juegos han generado la pérdida de los juegos populares y con ellos la pérdida de nuestra identidad.

El Instituto Nacional de Estadísticas y Censos (INEC) en el año 2015 presentó datos oficiales sobre la situación de los niños y niñas en Ecuador respecto al uso de tecnologías.

La entidad desveló que en Ecuador hay 3'929.239 niños y niñas. De ellos el 3,7 usan celular, el 28,1% internet y el 43,9% computadora.

El director de INEC señaló que la edad en la que más niños utilizan es de 10 años.

¹ <http://www.andes.info.ec/es/actualidad/2822.html>



MARCO TEÓRICO

EL JUEGO

Desde todo punto de vista el juego es la actividad más importante de los niños/as, ellos lo realizan no solamente para divertirse o distraerse, sino algo fundamental, para aprender y socializar con lo que les rodea.

CONCEPTUALIZACIÓN

El juego se encuentra en todas las sociedades con el mismo significado y es la forma en la que todo el individuo inicia la relación con su entorno y el resto de personas.

La definición etimológicamente de la palabra "juego" se deriva del Latín *locum* y *ludus-ludere* ambos hacen referencia a gracia, chiste, pasatiempo y diversión.

En el libro *Creatividad en los juegos y juguetes* de Mauro Rodríguez

y Marte Ketchum define al juego como "cualquier ejercicio creativo, actividad física o mental al que recurre el niño o el adulto sin más objetivos que encontrar entretenimiento y solaz".²

El juego está en todas las etapas de la vida, es congénito del hombre y forma parte de él, es una acción que se encuentra dentro de las actividades serias de un niño, él se muestra responsable para conseguir la diversión.

² RODRIGUEZ Mauro, KETCHUM Marta. *"Creatividad en los juegos y juguetes"*. Editorial Pax México, DF.1995. Segunda edición, pág. 9

EL VALOR DEL JUEGO

La participación en el juego, más allá de la diversión, agrado, satisfacción; conlleva un aspecto importante, la gran variedad de experiencias, las cuales constituyen la esencia primordial del placer de jugar.

“El juego no es una simple expresión que se encuentra en la naturaleza, ésta tiene un gran valor en el sentido psicológico, tanto en la niñez, juventud y para la edad madura”³

Los niños a más de jugar de entretenerse perfeccionan las coordinaciones neuromusculares, los movimientos de manos y la vista. El juego también influye y estimula en el desarrollo social, porque el niño interactúa con el medio y con los que le rodean.

Para mayor comprensión, tomaré el ejemplo del Juego Popular “las escondidas”, el mismo que se juega en zonas con potenciales puntos para ocultarse. El juego consiste en que todos los jugadores menos uno se esconden, el restante comienza a contar (1 al 10) cuando acaba de contar va a buscarlos, cuando el jugador que atrapa los ve, corre al lugar donde inicio la cuenta y dice sus nombres.

- Desarrollo motor: Cuando el niño corre para esconderse o para buscar a los demás niños; es aquí donde el juego interviene en el desarrollo del cuerpo y los sentidos; potenciando funciones psicomotrices en el desarrollo de sus motricidades,

precisión de movimientos, fuerza muscular, resistencia y percepción de los sentidos.

- Desarrollo cognitivo: Mediante la experiencia del juego, el niño crea aprendizajes al tener la oportunidad de fallar e intentar de nuevo, aplicando sus conocimientos para resolver distintas situaciones desarrollando su pensamiento y creatividad.

- Desarrollo afectivo/social: El juego crea un contexto en el que el niño se relaciona con los demás y en este aprende normas de convivencia, respeto y descubrimiento de sí mismo. Desarrolla la comunicación.

³ E.SCHAEFER Charles. “Fundamentos de terapia del juego”. Editorial El manual moderno. México. 2012. Segunda edición, pág. 55

03

04

04

04



ACTORES RESPONSABLES EN EL PROCESO DEL JUEGO

“Desde el juego, los padres motivan a sus hijos a vivir en sociedad, a desarrollar diferentes capacidades, destrezas y habilidades”⁴

Lo fundamental en la vida del juego del niño es la familia, es el mejor espacio de formación; los adultos son responsables de su desarrollo y aprendizaje; expresando emociones de manera que fomenten el respeto y la confianza de padres a hijos.

⁴ GUTIERREZ Raúl. *“El juego de grupo como elemento educativo”*. Editorial CCS. 1997. Pág. 156

CARACTERÍSTICAS DEL JUEGO

Lo primordial al diseñar juguetes es entender la importancia de las características que posee el juego para regirse a ellas.

Johan Huizinga en su libro "Homo Ludens" (Hombre que juega), define al juego como:

"Una acción y ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene un fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría de la conciencia de ser de otro modo que en la vida corriente"

Huizinga percibe al juego como una actividad que se desarrolla en un espacio y tiempo particular y definido. Al hablar de una "ocupación libre" y de tener un conciencia de ser "de otro modo" que en la vida corriente, hace referencia a un espacio que se aleje de la cotidianidad.

Además en su libro señala sus ideologías sobre las características del juego.⁵

- Todo juego es antes que nada una actividad libre. Se puede dejar en cualquier momento, nunca se convierte en una tarea y menos en una rutina.

- El juego es una actividad que transcurre dentro de sí misma y se practica por la satisfacción que produce su misma práctica.

- Se juega dentro de determinados límites de tiempo y espacio.

- Todo juego tiene siempre cierta emoción y tensión, es decir incertidumbre, azar.

- Cada juego tiene sus propias reglas, obligatorias y aceptadas por todos los jugadores que participan en él.

- El equipo de jugadores propende a perdurar aún después de terminado el juego.

⁵ HUZINGA Johan. "Homo Ludens". Editorial Routledge. Gran Bretaña. 1949. Primera edición.



07



08

LOS JUEGOS POPULARES

“El juego popular no tiene partida de nacimiento precisa; su autoría corresponde a la impronta del pasado, donde de generación en generación, se construyó en la mente del pueblo, solazando el espíritu, recreando la vida con la insospechable dimensión del humor, movimiento y alegría”.⁶

En la entrevista realizada al Dr. Claudio Malo González, menciona que existen los juegos populares a través de un contexto cultural; es decir que en cada cultura existe una serie de manifestaciones racionales y comportamientos sociales que están compuestos por el conjunto de juegos, juguetes y tradiciones que surgen de la realidad de las culturas.

Los juegos populares son actividades lúdicas surgidas de la vivencia tradicional y condicionada por la situación social, económica, cultura, histórica y geográfica; hacen parte de una realidad específica y concreta, correspondiente a un momento histórico determinado.

Se puede diferenciar tres categorías generales de los juegos populares dentro del Ecuador.

1) Juegos y pasatiempos infantiles: adivinanzas, rondas, escondidas, salto a la soga, elástico, calienta manitos, lirón-lirón, las quemaditas, etc.

2) Juegos y pasatiempos deportivos: Indoor-fútbol, baloncesto, volley ball; se juegan muy seguidamente en campeonatos o en fiestas de pueblos por afición deportiva.

3) Juegos tradicionales de adultos: pelea de gallos, corrida de toros, gallo pitina, huayro, etc.

De esta clasificación, trataré más a fondo los juegos y pasatiempos infantiles. Tomaré de referencia el libro de María Elena Bedoya “Espacios lúdicos y objetos culturales de la infancia en el Ecuador” donde realiza una investigación sobre la niñez desde diferentes perspectivas. Además toma de referencia los diferentes espacios lúdicos y objetos culturales en un contexto liberal de las ciudades del Ecuador entre los años 1890 a 1940.

⁶ SEGOVIA BAUS Fausto. “Juegos populares del Ecuador”. Imprenta del Colegio Técnico Don Bosco. Quito. 1980. Pág. 7





CONTEXTO

Para realizar un producto además de cumplir satisfactoriamente su uso, función, adaptabilidad, ergonomía, durabilidad, etc; debe estar integrado a un sistema social respondiendo sus exigencias y expectativas para llegar a poseer un valor cultural.

En la entrevista al Dr. Claudio Malo González, definió el término cultura como un conjunto organizado y sistematizado de ideas, creencias, pautas de conducta, formas de comportamiento, etc.

El término cultura proviene del latín "cultus" hace referencia al cultivo del espíritu humano y de las facultades intelectuales del hombre. Es una especie de tejido social que abarca las distintas formas y expresiones de una sociedad determinada.

Según Claudio Malo, el término cultura tiene una doble interpretación. Antes se entendía como el desarrollo

que cada persona había hecho para incorporar conocimientos en determinada áreas, eso daban lugar a que sea legítimo hablar de gente culta e inculta. Ahora existe el concepto antropológico que no cabe hablar de gente inculta porque todo ser humano por el hecho de tener esta condición, forma parte de una cultura.

Al existir una doble visión de término, se incorpora el término cultura popular como contrapuesto a cultura elitista porque si hablamos de la cultura como algo que la persona ha desarrollado por el cultivo existiría gente inculta porque no se cultivó.

"La cultura popular hace referencia a las actitudes, ideas, creencias que se han dado no mediante un aprendizaje formal, sino mediante un aprendizaje espontáneo que la gente tiene por el hecho de formar parte de un grupo humano" (Malo, 2017) ⁷

⁷ Entrevista: CLAUDIO MALO



014



015



016

EL JUGUETE

“El juguete es un instrumento que permite desarrollar el derecho al juego en la infancia, porque el juego necesita juguetes, ya que la imaginación inherente al juego, tiene que expresarse materialmente” ⁸

El juguete tiene la función de mediador, en la medida de que puede o no puede ser el agente para que el juego se realice.

CONCEPTUALIZACIÓN

El juguete como concepto puede abarcar desde ideas generales hasta complejos sistemas creados a partir de la tendencia y necesidades actuales.

“El mejor juguete es aquel que permita generar el despliegue de fantasía e imaginación que se requiere para entrar y sostener el juego”. ⁹

⁸ JUEGO, JUGUETE Y SALUD. *“Carta de imagen del juguete”*. Madrid, 2016. Pág. 18

⁹ MORENO Inés. *“El juego y los juegos”*. Editorial Lumen. Buenos Aires. 2005. Primera edición. Pág. 31

CLASIFICACIÓN

“Cualquier objeto mediante la imaginación puede ser transformado en juguete por los niños” ¹⁰

Existen juguetes creados por los niños/as a partir de elementos sencillos donde el verdadero juego y aprendizaje se encuentra en la realización del juguete más que en su posterior uso. Y existen juguetes industriales, representan el mundo tecnológico que absorbe a los infantes; estos les permiten integrarse a la época y remplazar los juguetes tradicionales.

En el libro “En torno a la condición humana”, Claudio Malo clasifica a los juguetes en dos categorías: ¹¹

En la primera. Hay juguetes que reproducen objetos reales que existen en los conglomerados humanos; muñecas desde las elementales de trapo hasta las sofisticadas “barbies” al igual que los aviones y vehículos.

En la segunda. Existen juguetes cuyo único propósito es, mediante algún tipo de funcionamiento sencillo, facilitar la actividad lúdica. Los trompos y perinolas que giran con el auxilio de una cuerda, o un movimiento de los dedos.

¹⁰ MALO Claudio. “En torno a la condición humana”. Imprenta Grafisum. Cuenca.2015. Pág. 83-84

¹¹ MALO Claudio. “En torno a la condición humana”. Imprenta Grafisum. Cuenca.2015

017



018



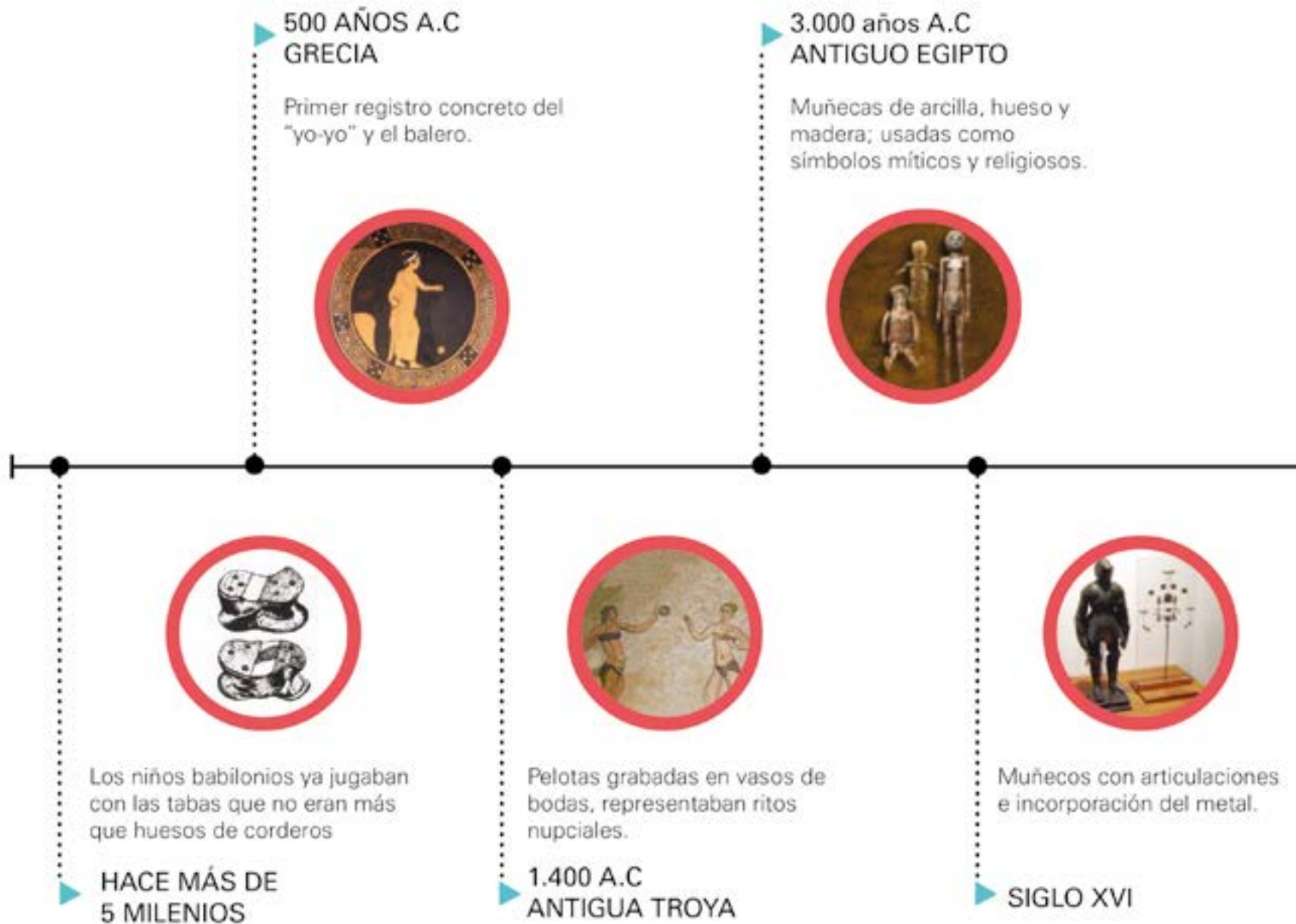
019



020



LINEA DE TIEMPO



▶ SIGLO XVII

Títeres de barro y madera; reflejaba la vida de personajes populares del teatro.



026

▶ SIGLO XX

Incorporación de la electricidad a los juguetes. Lionel Cowen creo un tren eléctrico como reclamo de escaparate de su juguetería.



028

▶ SIGLO XXI

Las tecnologías bombardean a las jugueterías.



030

▶ SIGLO XVIII

Periodo de entreguerras, afición por los soldados de plomo.



027

▶ AÑO 50'S

Llegaron los videojuegos cuando Willy Higgimbothan proyectó en una pantalla una pelota pasando de un lado a otro.



029



031



032

PROYECCIÓN ACTUAL DEL JUGUETE AL NIÑO

En entrevistas realizadas a diseñadores de objetos, los docentes, Viviana Guillen, Lorena Abad y Juan Pablo Ordoñez coincidieron en que los niños buscan que los juguetes tengan un valor agregado, es decir que hagan sonidos, se muevan, no buscan objetos simples para jugar sino ven más allá gracias al uso de la tecnología.

Sin embargo los padres esperan que el juguete a más de desarrollar creatividad les ayude a los niños a desarrollar diferentes destrezas.

En la actualidad los niños/as prefieren jugar con barbies, autos, motos, cocinas, celulares, computadoras, etc. Tratan de imitar a la perfección, el modo de vida y los objetos que más interesan a los adultos.

LOS JUGUETES POPULARES

“Se considera juguete popular, a todos aquellos que son elaborados por adultos pertenecientes a las clases populares para entretener a los niños”¹²

¹² BONILLA Patricia. *“El juguete Popular”*. Editorial C.I.A.A.P. Cuenca. 1987. Edición 12. Pág. 3

CLASIFICACIÓN DE JUGUETES POPULARES

Existe una variedad muy grande de juguetes populares:

Juguetes de arcilla: jarritas, cántaros, ollitas, juegos de té, pitos con formas de animales.

Juguetes de madera y balsa: trompo, perinola, yo-yo, pallca, caballos de palo, carros, planchas, utensilios de cocina, etc.

Juguetes de hojalata: tijeras, tenacillas, ollas, jarras, baldes, cucharones, etc

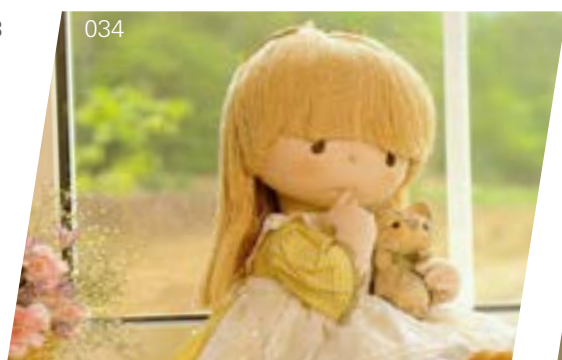
Juguetes en cestería: aventadores, canastas, carretillas.

Juguetes de tela: muñecas.

⁵ HUZINGA Johan. *"Homo Ludens"*. Editorial Routledge. Gran Bretaña. 1949. Primera edición.



033



034



035



036

ESTADO DEL ARTE

AUTORA

DANIELA PAOLA BORJA KAISIN

TÍTULO

“PROPUESTA DE UN LIBRO DIRIGIDO A ADULTOS Y JUEGOS WEB PARA NIÑOS/AS DE 6 A 10 AÑOS PARA EL RESCATE DE LA MEMORIA HISTÓRICA DE LOS JUEGOS TRADICIONALES DE QUITO. ”

RESÚMEN

Propone la generación de un libro de anécdotas, historia y fotografías dirigido a público adulto, como también propone juegos tradicionales y populares digitales en línea para niños de 6 a 10 años de Quito.

COMENTARIO

Las nuevas generaciones sobre todo las que tienen más acceso a juegos sofisticados y al Internet conocen y juegan poco los juegos tradicionales de la ciudad en donde viven.

Escogí esta tesis porque al proponer un libro web con diferentes juegos populares es ya una puerta para que los niños de esta generación sientan atracción y conozcan más sobre nuestra cultura.

Ésta tesis esta fusionada con la tecnología y el diseño gráfico al crear una nueva visión o un nuevo método de entretenimiento para que los niños se diviertan mediante los juegos en web.

REFERENCIA

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/1996>

AÑO

2012



AUTOR

GABRIEL BALSECA

TÍTULO

“MATERIAL DIDÁCTICO COMO PARTE DEL PROYECTO DE LOS JUEGOS AUTÓCTONOS Y TRADICIONALES DE LOS PUEBLOS Y NACIONALIDADES INDIGENAS DEL ECUADOR.”

RESÚMEN

Está tesis busca resaltar los distintos tipos de juegos populares para conservar los avalores tradicionales a través de una propuesta de diseño gráfico e industrial en la que se emplea las metodologías de diseño de Burdek y Munari.

COMENTARIO

Esta tesis realiza un análisis amplio de los interés que tienen los niños de 7mo de básica al jugar; por lo cual rediseña diferentes juguetes populares; no cambia la morfología sino la tecnología dándole un valor agregado. Fabrica piezas de corte a laser para que el niño/a se sienta interesado en armarlos y jugar con ellos.

REFERENCIA

<http://dspace.udla.edu.ec/handle/33000/2023>

AÑO

2014



AUTORA

MARCELA SAMANIEGO

TÍTULO

“INTERVENCIÓN EN EL DESARROLLO DE LAS INTELIGENCIAS MÚLTIPLES EN NIÑOS A TRAVÉS DEL DISEÑO DE JUGUETES”

RESÚMEN

Esta tesis plantea que mediante el diseño de una línea de juguetes, atribuyan a los niños en el desarrollo de las inteligencias múltiples y también la recuperación e identificación de valores de nuestra cultura; en donde a más de reinterpretar y revalorizar los juegos tradicionales también cuiden la calidad del medio ambiente.

COMENTARIO

Esta tesis es una de las pocas que estudian los juegos populares del Ecuador y en la cual la autora rediseña varios juguetes populares con el fin de que el usuario se sienta atraídos a ellos.

REFERENCIA

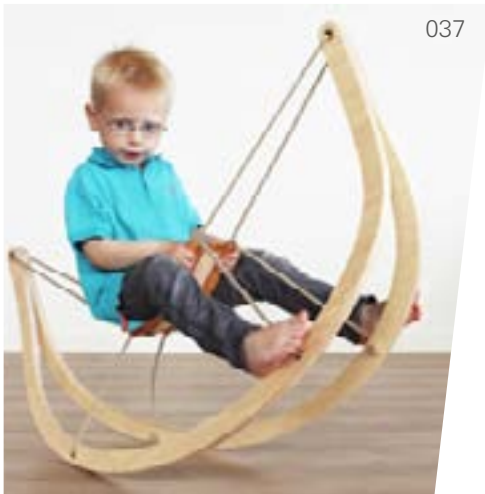
<http://dspace.uazuay.edu.ec/handle/datos/2636>

AÑO

2013



HÓMOLOGOS



037



038



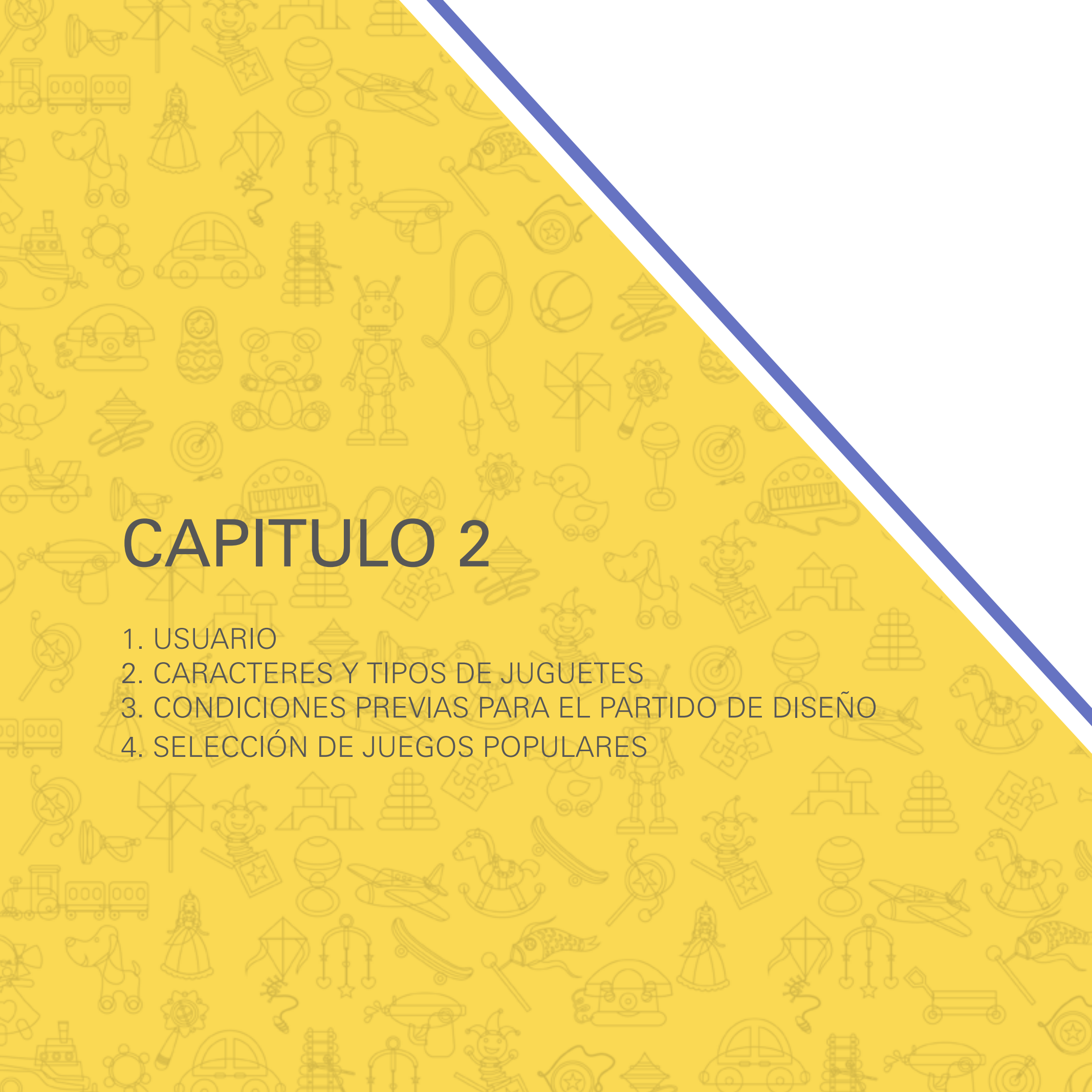
039



040

PLANIFICACIÓN





CAPITULO 2

1. USUARIO
2. CARACTERES Y TIPOS DE JUGUETES
3. CONDICIONES PREVIAS PARA EL PARTIDO DE DISEÑO
4. SELECCIÓN DE JUEGOS POPULARES

“El objetivo de un proyecto de diseño consiste en configurar un producto como portador de mensajes y significados soportados en una estructura de principios físicos y materiales, organizados en función de un uso, pensando como un escenario de acciones, designado un usuario, auto designándose como morfología volumétrica y con la pretensión de ser elemento e reconocimiento y expresión de la identidad socio cultural en un contexto”.
Mauricio Sánchez Valencia, 2005

USUARIO

El usuario juega un papel importante al momento de diseñar, es el eje de mayor importancia ya que es la razón de ser de cada producto, por ello es importante realizar un estudio de los niños centrándonos en las edades a las que están dirigidos los productos a diseñar para establecer la relación e interacción objeto-usuario.

NICHO

Infancia intermedia comprendida entre 7 a 11 años de edad. Según la teoría de Jean Piaget, corresponde al periodo de las operaciones concretas, los niños se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo, en donde empiezan a usar la lógica para llegar a conclusiones válidas¹.

ÁREAS DE DESARROLLO

De acuerdo con la Psicóloga Alejandra Guerrero Teare, existe una estrecha relación entre los aspectos intelectuales, afectivos, motores y social-morales.²

- **DESARROLLO PSICOMOTOR**

A estas edades se vuelven más fuertes, más rápidos, hay un continuo perfeccionamiento de coordinación, muestran placer en ejercitar su cuerpo, aprender nuevas destrezas. Su motricidad fina y gruesa en esta edad muestra todas las habilidades posibles, algunas aún con un poco de dificultad.

¹ FERREIRO EMILIA. *"VIGENCIA DE JEAN PIAGET"*. Editor Siglo XXI. México. 2005

² GUERRERO TEARE Alejandra. *"Desarrollo del niño durante el periodo escolar"*.





044



045



046

• DESARROLLLO COGNITIVO

A estas edades los niños pueden:

- Clasificar objetos en categorías de color, forma y textura.
- Ordenar series de acuerdos a una dimensión particular (longitud, peso).
- Trabajar con números.
- Comprender conceptos de tiempo y espacio.
- Distinguir entre realidad y fantasía.

• DESARROLLLO COMUNICACIONAL

La etapa escolar se caracteriza en lo afectivo por ser un periodo de cierta calma. La mayor parte de su energía está enfocada en el mejoramiento de sí mismo.

Hay una búsqueda constante entre nuevos conocimientos.

El mayor riesgo en esta etapa es que el niño se perciba como incapaz o que experimente el fracaso con aparición de sentimientos de inferioridad, los cuales van consolidándose como eje central de su personalidad.

• DESARROLLLO SOCIAL

En este periodo existe un gran aumento de las relaciones interpersonales del niño. Los grupos de amistad se caracterizan por ser del mismo sexo. Entre los pequeños (6 a 8 años) hay mayor énfasis en la cooperación mutua. En los mayores (8 a 11 años) la amistad se caracteriza por relaciones más íntimas, mutuamente compartidas en las que hay relación de compromiso.

• DESARROLLLO ÉTICO

En esta etapa comienza la aparición de la moral vinculada a la consideración del bienestar del otro. Esto implica que el niño puede imaginar cómo piensa y siente la otra persona.

CARACTERES Y TIPOS DE JUGUETES

En la tesis de Verónica Vorher y Mónica Reyes, explican los diferentes rasgos de caracteres, intereses y juguetes que tienen los niños de 7 a 11 años de edad³.

EDAD	CARACTERISTICAS DE DESARROLLO	TIPO DE JUGUETES
7 AÑOS	- Aumenta La Curiosidad. - Actividades Grupales. - Conocer la Mecánica de las cosas; la construcción de las mismas.	- Pelotas - Lupas - Microscopios - Complementos deportivos - Manualidades - Rompecabezas - Juguetes para armar - Juguetes electrónicos
8 AÑOS	- Individualismo. - Juegos al aire libre. - Les atraen nuevas tecnologías. - Actividades complejas.	
9 AÑOS	- Ponen a prueba sus habilidades. - Sienten orgullosos de sí mismos. - Actividades grupales.	Colecciones Aviones Carros de madera Billares, etc.
10 - 11 AÑOS	- Vida grupal. - El deporte y la competencia. - Descubrimiento del mundo adulto.	Patines Colecciones Maquetas, etc.

³ VIDAL Mónica, VORHER Verónica. *“Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiario en radio para niños y bases para su producción”*. Universidad de las Américas Puebla. Mayo, 2003. Capítulo 1

CONDICIONES PREVIAS PARA EL PARTIDO DE DISEÑO

DETERMINANTES DE DISEÑO

- El juego abarca tiempo, espacio y reglas que son para los jugadores.
- El juguete mientras sea complejo, más posibilidades tiene de ser usado ya que despertará su interés.
- El juguete no estimula las psicomotricidades, el juego sí. Estimula los procesos de las actividades psíquicas, en sentido de que el juguete no solo sirve para el juego y sus objetivos; más bien amplía el campo de las actividades de los niños.

CONDICIONANTES DE DISEÑO

Las condiciones de diseño se basan según los requerimientos de los niños en cuanto a sus edades. Por una parte se tomará en cuenta el juguete y por otra parte los juegos populares; los mismos que se elegirán mediante un esquema de selección.

SELECCIÓN DE JUEGOS POPULARES

Los juguetes populares serán elegidos según dos parámetros: la incidencia de las áreas de desarrollo de los niños con las actividades que efectúan los juegos dentro de cada área.

- PSICOMOTRICIDAD: Movimientos motrices
- COMUNICACIÓN: Habilidades, construye historias.
- SOCIAL: Compañerismo.
- COGNITIVO: Noción de tiempo – espacio, simbólico, concentración.

ÁREAS DE DESARROLLO	JUEGOS Y JUGUETES POPULARES												
	CABALLO DE PALO	CARRO DE MADERA	MUÑECA DE TRAPO	TROMPO	RAYUELA	BASTÓN POR ARO	SILUETA	CUERDA	ZUMBABIMCOS	CÁNICA	YOYO	RESORTERA	BALERO
PSICO-MOTOR	X	X		X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
COGNITIVO	X		X	X	X	X	X	X	X	X		X	X
COMUNICACIÓN	X		X	X	X			X					
SOCIAL		X	X	X	X	X		X		X			

ÁREAS DE DESARROLLO	JUEGOS Y JUGUETES POPULARES												
	ZAN-COS	TRES EN RAYA	ELÁSTICO	COMETA	CABALLO DE MADERA	CHAUPI	TITERES / MARIONETA	EL ARO	PATA PATA	TEJIDAS	HULA HULA	VAIVÉN	PERINOLA
PSICO-MOTOR	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X	X
COGNITIVO	X	X	X	X		X	X		X	X	X	X	X
COMUNICACIÓN						X	X		X			X	
SOCIAL	X	X	X			X			X	X		X	

-  CUMPLE LAS 4 ÁREAS DE DESARROLLO
-  CUMPLE LAS 3 ÁREAS DE DESARROLLO
-  CUMPLE LAS 2 ÁREAS DE DESARROLLO
-  CUMPLE LAS 1 ÁREAS DE DESARROLLO

SELECCIÓN DE 4 JUGUETES POPULARES

Se eligió mediante las características más importantes en el desarrollo que poseen los niños de 7 a 11 años de edad.

CARACTERISTICAS DE DESARROLLO	JUEGOS Y JUGUETES POPULARES					
	TROMPO	RAYUELA	CUERDA	CHAUPI	PATA PATA	VAIVÉN
AUMENTA LA CURIOSIDAD	X			X	X	X
INTERÉS EN LA MECANICA DE LAS COSAS	X				X	X
ACTIVIDADES COMPLEJAS	X	X		X		X
PONEN A PRUEBA SUS HABILIDADES	X	X	X	X	X	

 JUGUETES SELECCIONADOS

³ VIDAL Mónica, VORHER Verónica. *“Fundamentos conceptuales para el diseño de un noticiero en radio para niños y bases para su producción”*. Universidad de las Américas Puebla. Mayo, 2003. Capítulo 1

TROMPO

Es un juguete consistente en una peonza (cuerpo que gira sobre una punta) acompañada de una cuerda. Ésta se enrolla alrededor del trompo. Antes de lanzar se sujeta el cuerpo del trompo en la mano y se toma la punta del cordón entre los dedos con fuerza para que no se escape. Tirando violentamente de uno de sus extremos se lanza el conjunto contra el suelo, dejando el cordón atrás. Se consigue que el trompo rote sobre una punta, manteniéndose erguido y girando en el suelo.



MATERIALIDAD:

Tradicionalmente los trompos fueron hechos por artesanos y contruidos con maderas duras, con el fin de que fueran muy resistentes para soportar los golpes que recibieran de sus usuarios. Hoy se ha masificado su producción con diferentes tipos de madera e incluso materiales sintéticos como el plástico, fibra de carbono y otros polímeros.

CONTEXTO:

Los niños practicaban el juego del baile del trompo con el único objetivo: diversión, compartir y socializar con sus amigos; mostrando sus habilidades.

CHAUPI

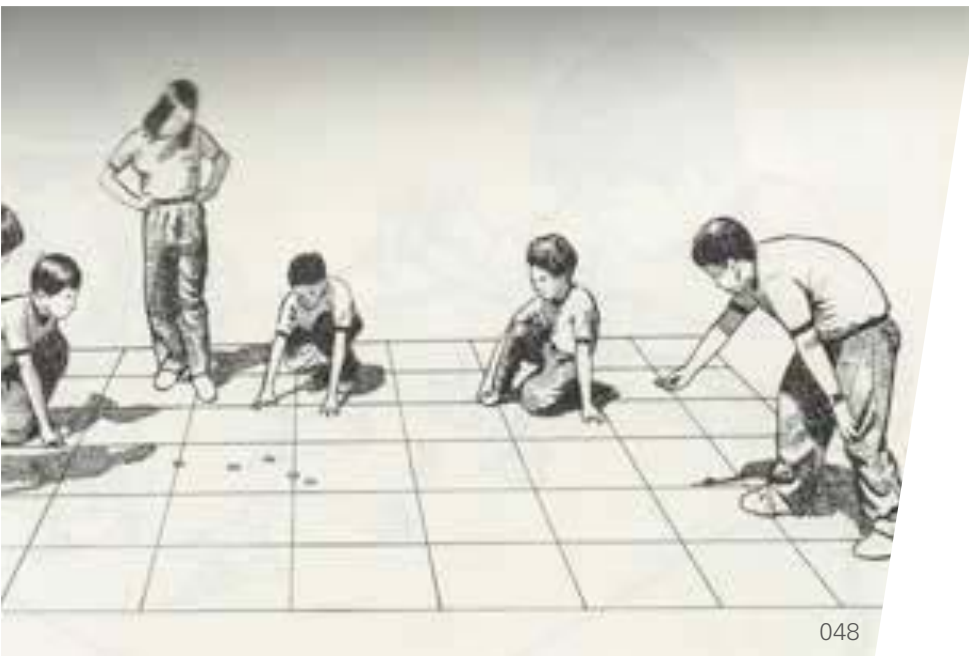
El juego consiste en que el niño se coloque a centímetros distantes del tablero, el niño lanza una moneda de 5 centavos y si cae en el centro del cuadro gana 5 centavos más. Si ésta cae en línea o fuera pierde.

MATERIALIDAD:

Tradicionalmente para la elaboración del juego bastaba una tiza, carbón para dibujar un tablero de cuadrados en el suelo. Actualmente podemos apreciarlo como un tablero cubierto de vidrio o plástico.

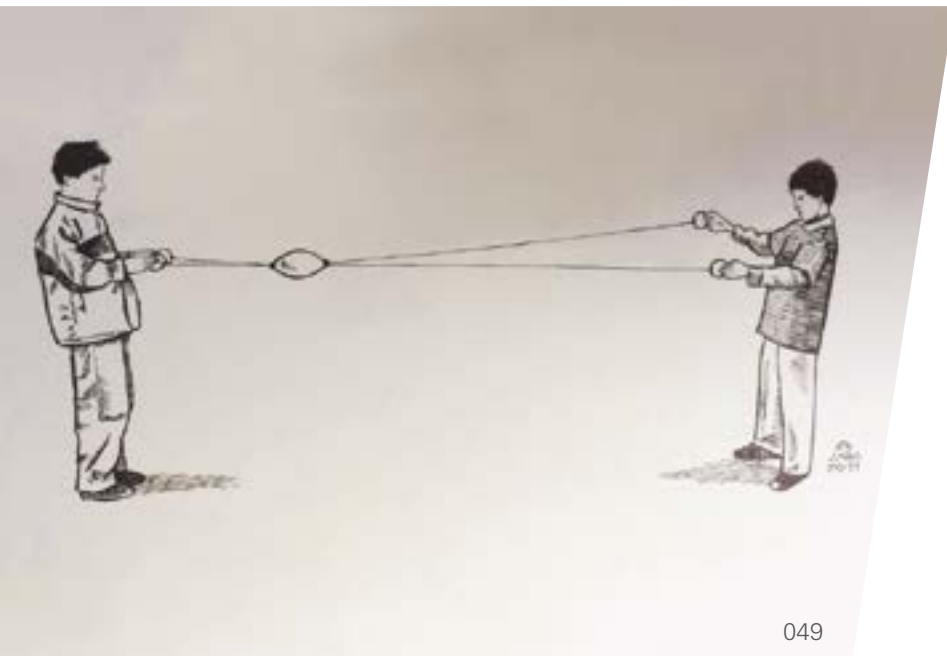
CONTEXTO:

Anteriormente se practicaba este juego como una actividad lúdica; para socializar entre amigos.



VAIVÉN

El juego consiste en que dos niños agarran las manijas de la cuerda, distantes el uno de otro. El niño al realizar el movimiento de abrir de brazos, el objeto cruza al otro lado del compañero. El objetivo del juego es pasar el balón de un lado al otro, midiendo la fuerza de cada jugador.



MATERIALIDAD:

El material del juguete solía ser de trapo o tela. En la actualidad el mercado ofrece en materiales de plástico.

CONTEXTO:

Este juego se practica con el único objetivo, divertirse y socializar.

PATA PATA

El sistema de este juego consiste en una cuerda atada a un tobillo mediante un aro, del otro extremo tiene una bola. Con el tobillo se hace girar la cuerda en círculos y el objetivo consiste en saltar con la otra pierna esquivando la bola unida a la soga.

MATERIALIDAD:

Antiguamente el aro era de madera, la cuerda una soga y el peso una pelota de plástico. Actualmente son remplazados con telas, plásticos, cauchos, etc.

CONTEXTO:

Este juego se practicaba con el único objetivo, divertirse y socializar.





051

PARTIDOS DE DISEÑO

The background of the slide features a repeating pattern of various toys, including teddy bears, robots, airplanes, cars, and other children's items, rendered in a light blue line-art style. A prominent diagonal stripe, composed of a red line and a white line, runs from the top right corner towards the bottom left, bisecting the entire slide.

CAPITULO 3

PARTIDO CONCEPTUAL
PARTIDO FUNCIONAL
PARTIDO TECNOLÓGICO
PARTIDO FORMAL

PARTIDOS DE DISEÑO

El diseño está formado por cuatro elementos importantes: concepto, forma, función y tecnología; estos elementos están relacionados con el propósito de lograr un buen diseño; es decir tiene buena forma, cumple bien con su función, está producido con la tecnología adecuada; y además está insertado en las circunstancias culturales que lo rodean.¹

¹ http://www.rodrico.com.ar/forma_funcion_tecnologia.htm



052



053

PARTIDO CONCEPTUAL: “El Revival”.

En el artículo “Persistencia del pasado a través de los objetos del presente”, Yissel Hernández analiza las diferentes manifestaciones del pasado con relación a la cultura material, la construcción de significados y su persistencia en el presente a través de los objetos antiguos.²

La importancia de los juegos y juguetes populares, no solamente se ubica en su utilidad como

actividad lúdica, educativa y con valores que aportan a los niños; sino se convierte en un producto y una actividad apreciable, donde estos juegos recrean momentos de gran significancia aportando positivamente al potencial usuario como también al comprador que serían en este caso los padres, quienes consideran a estos objetos imprescindibles en el desarrollo de su generación y por lo tanto necesarios de compartir con sus hijos.

PARTIDO FUNCIONAL:

La función de los juguetes a rediseñar se basa en los siguientes aspectos concretos:

- Estimular las áreas de desarrollo de los niños de 7 a 11 años de edad.
- Lograr que el niño sea protagonista de su juego, que sociabilice con los demás.
- Favorecer a los niños los valores culturales identitarios por medio de juguetes que revivan, revitalicen y revaloricen los juegos populares.
- Aportar positivamente al usuario.
- Lograr un diseño ergonómico.

² HERNÁNDEZ Yissel. “*Persistencia del pasado a través de los objetos del presente*”. Revista Sociedad y Economía. Colombia 2012. Núm. 23

PARTIDO FUNCIONAL:

La ergonomía es otro aspecto fundamental al momento de hablar de la funcionalidad, ya que brindará al usuario una satisfacción al momento de usarla. Para esto se tomara en cuenta los siguientes condicionamientos genéricos:

SEGURIDAD

- En los juguetes no existirá la presencia de ningún elemento que atente a la seguridad del niño, tales como: aristas vivas o elementos que impidan el libre movimiento.
- La seguridad también se considera respecto al medio ambiente y su cuidado.

PRACTICIDAD

- Se requiere que los juguetes sean de fácil entendimiento, es decir que los niños puedan interpretar el modo de usarlos y controlar la manipulación del juguete en su totalidad.
- Debe ser de fácil almacenamiento.

ADAPTABILIDAD

- Para que los productos sean aptos para el consumidor, deben poder adecuarse a las medidas antropométricas basadas en el rango de edades de nuestros usuarios; para brindarles una mayor satisfacción al momento de usar el producto.
- Las tablas de medidas antropométricas están adjuntadas en anexos.

SOLIDEZ

- Se pretende usar un material apto para el uso brusco por parte del usuario garantizando así la seguridad del usuario al momento de usar el producto.

PARTIDO TECNOLÓGICO:

Las especificaciones de los materiales se explicarán dentro de cada propuesta ya que varían entre ellos.

PARTIDO FORMAL

En este partido interviene el desarrollo de dos temas fundamentales: la estética que se relaciona con la cromática que se empleará en los juguetes, y la morfología que es el estudio de la forma y la aplicación en ellos.

ESTÉTICA:

La estética en el objeto lúdico es el estudio del fenómeno creativo que se encuentra enriquecido con la aplicación de un lenguaje formal; es decir para que los juguetes sean divertidos y atractivos visualmente.

CROMÁTICA

“El color tiene un gran valor expresivo por lo cual va a representar un medio de expresión y por lo tanto un medio conductor de sensaciones, emociones, sentimientos y deseos; es un elemento que interviene en la calidad y cualidad del ambiente de vida humana, sea aplicado a los productos y la vida cotidiana”³.

⁴ BEDOLLA D. “*Diseño sensorial*”. Universidad Politécnica de Catalunya. 2002



055



054



056



057



La paleta que se empleará en los productos son los colores primarios y secundarios ya que al ser colores brillantes, en los niños producen diferentes sensaciones al verlos. Así llamando la atención y no dejando desapercibidos a los juguetes.

Los niños perciben los colores fuertes y contrastantes como felicidad, actividad y juego; ya que están acostumbrados a que todos los juguetes empleen esta cromática, de manera que ésta percepción se ha vuelto parte de su imaginario.

Otro aspecto cromático a emplear es el color propio de los materiales.



MORFOLOGÍA:

Es el estudio de las formas a aplicarse en los objetos. El trabajo formal se realiza en volúmenes, planos o líneas, mientras que el trabajo morfológico es el manejo de estos tres elementos.

Para este proyecto se manejará planos y volúmenes.



PROCESO DE DISEÑO



CAPITULO 4

IDEACIÓN
BOCETACIÓN
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA FORMA
PLANOS TECNICOS

IDEACIÓN



BOCETOS

TROMPO

061

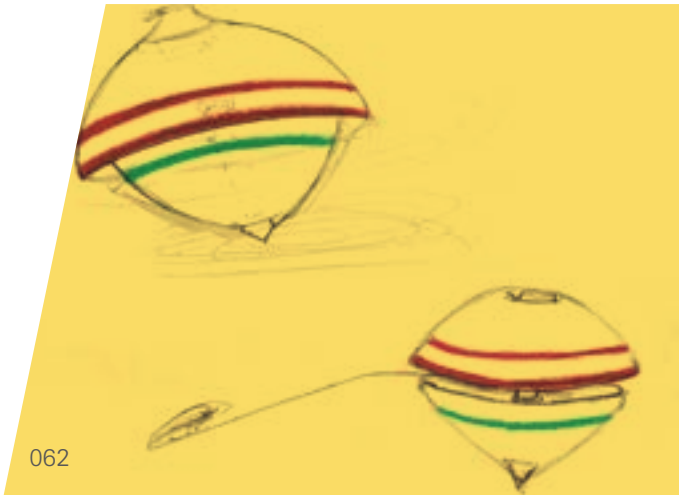


IDEA 7
Incorporar motivos
de Cuenca

IDEA 6
Híbrido con otros
juguetes

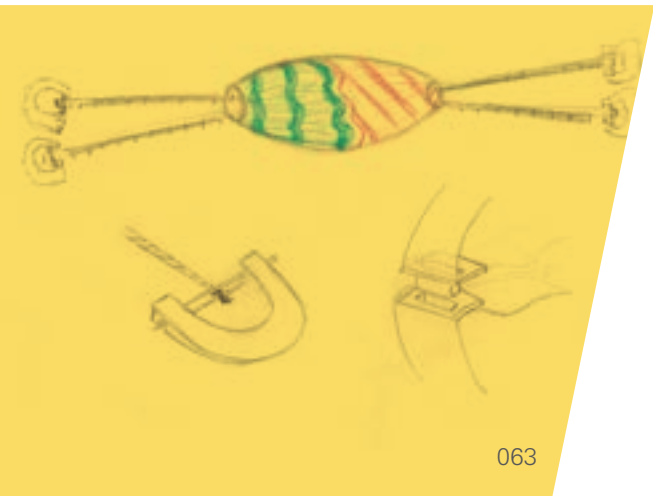
TROMPO

062



VAIVÉN

063

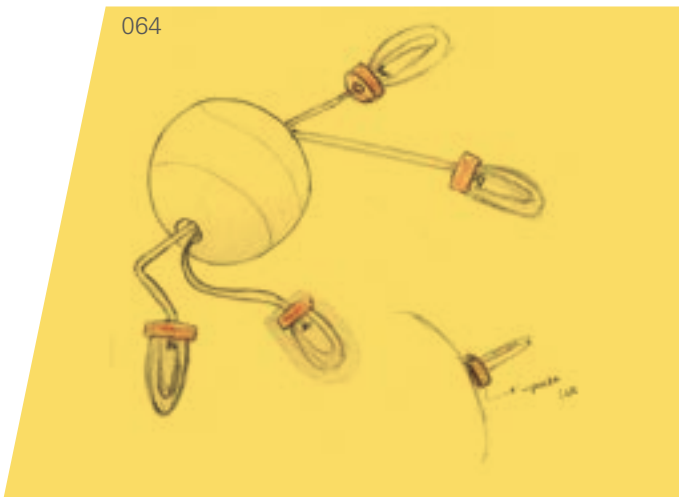


IDEA 3
Fusionar tejidos o
texturas del entorno

IDEA 9
Incorporar luz LED

VAIVÉN

064



PATA PATA



IDEA 9
Incorporar luz LED

IDEA 9
Incorporar luz LED

PATA PATA

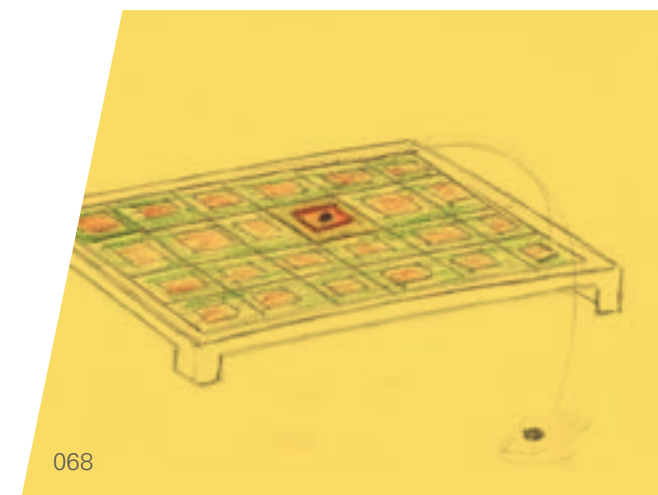


CHAUPI



IDEA 6
Híbrido con otros
juguetes

IDEA 6
Híbrido con otros
juguetes



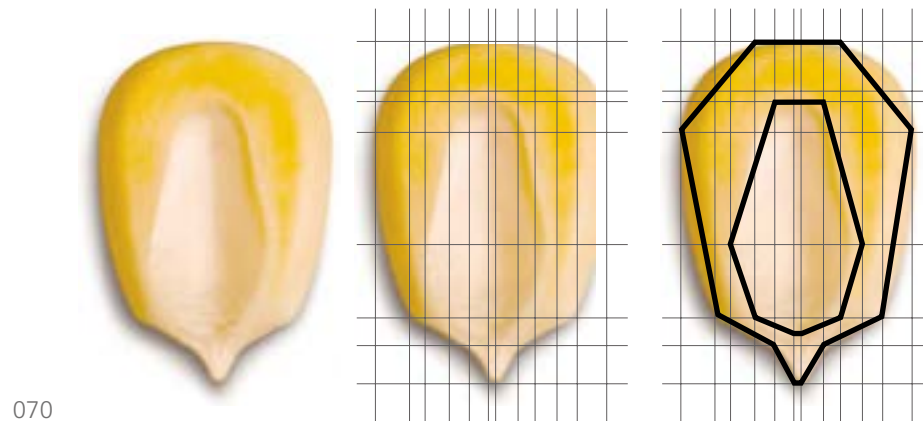
CONCEPTUALIZACIÓN DE LA FORMA

Maíz proviene de un vocablo caribeño, concretamente del taíno “mahis”, que literalmente significa “lo que sustenta la vida”. Como parte de la concreción formal se ha escogido al maíz como ícono gestor por su gran carga significativa, porque es un rico y nutritivo alimento con el cual se preparan muchas recetas y sobre todo porque para la población cuencana es un símbolo de tradición y progreso, es cultura, es identidad.

Mediante el motivo gestor seleccionado se realizara en cada propuesta un proceso de geometrización de la forma, para generar rasgos geométricos que permitan un mayor valor estético y un tratamiento morfológico.



069

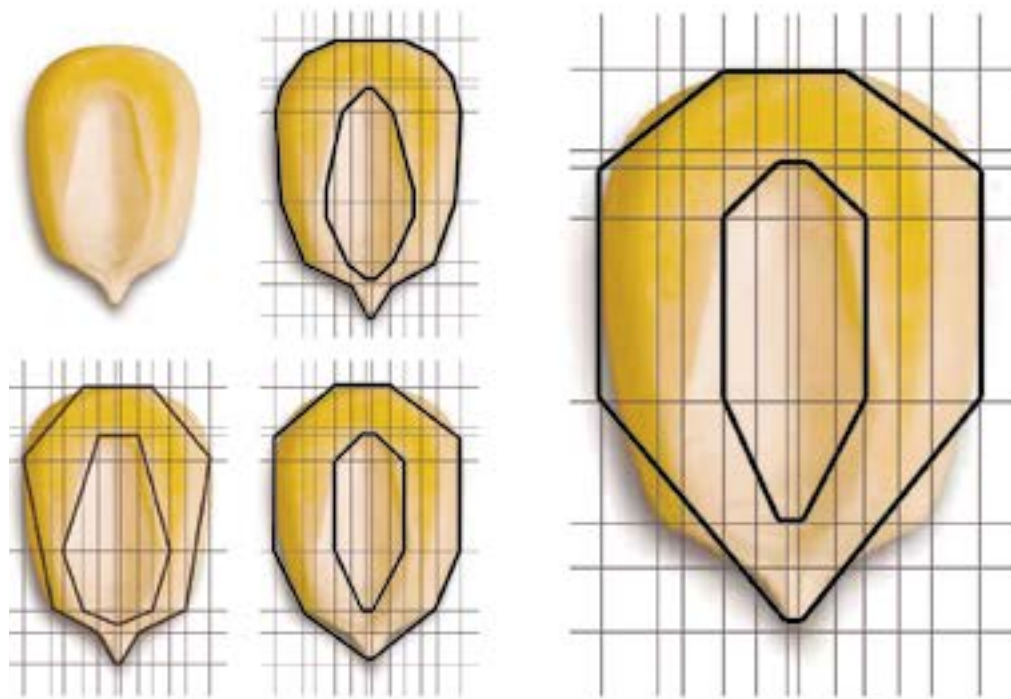


070

PROPUESTAS FINALES

TROMPO

FORMALIDAD





072

TECNOLOGÍA

LA MADERA

PESO Y PRESENCIA:

No tiene ligereza por lo que el trompo se apreciará con mayor presencia. Los niños tienen que sujetarlo con firmeza estimulando a su vez la motricidad de las manos.

ESTIMULA EL TACTO:

La madera al ser un elemento natural, posee vida, se agrieta, algunas partes están más pulidas que otras. Tiene un olor peculiar. Los niños van registrando irregularidades de sensaciones.

INTERGENERACIONAL:

Pueden pasar de generación en generación porque el juguete sigue siendo funcional.

RESISTENCIA:

Tendrá un tiempo de vida mayor, en caso de que se rompa se puede arreglar con mayor facilidad.

EL ACERO

Se utiliza como sistema de movimiento giratorio para coincidir y unir una pieza con otra.



073

FUNCIONALIDAD DEL TROMPO

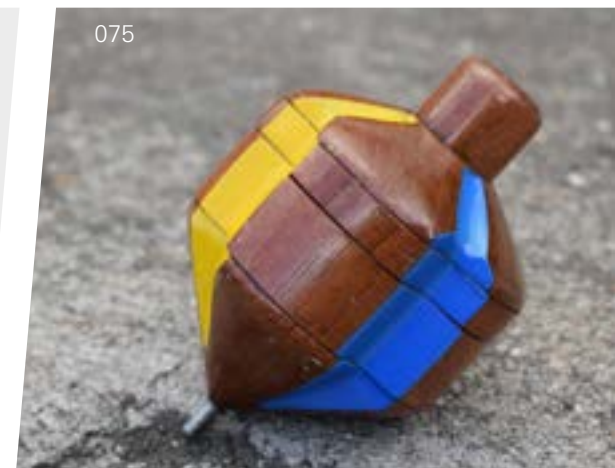
El niño interviene en el armado del juguete, por medio de un tornillo que se encuentra incrustado en la pieza principal. Se pretende que cada pieza se sobreponga una encima de otra según corresponda la forma del trompo, basándose en las ranuras de colores. Girarlo hasta apretarlo y listo para jugar.

PASOS PARA BAILAR EL TROMPO:

1. Enrollamos una piola comenzando desde la punta y subiendo hacia la parte más ancha. Hasta que se termina de enrollar el cordel.
2. Agarramos el extremo de lo que queda de la cuerda sobre los dedos índice y medio.
3. Se lanza contra el suelo con la punta hacia arriba, jalando bruscamente la cuerda, para darle mucha fuerza al giro del trompo.

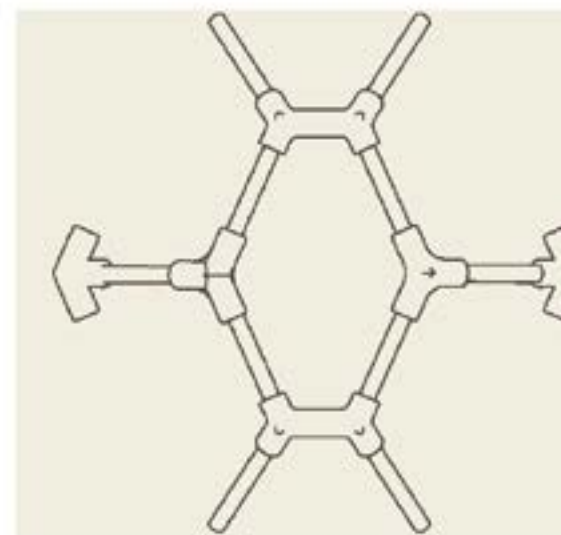
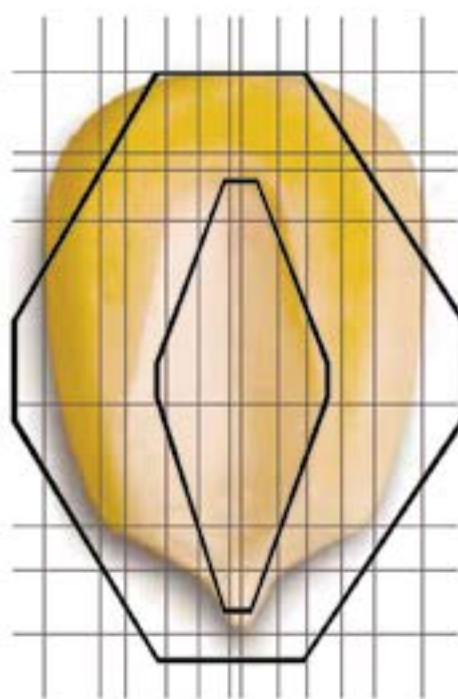
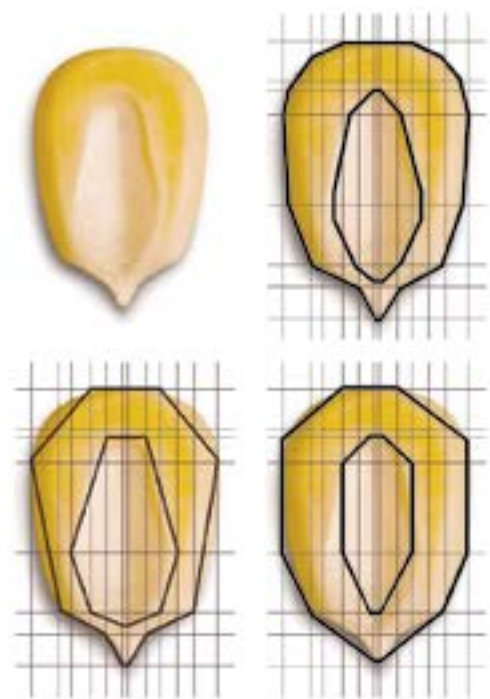
RECUERDA: Para hacer bailar el trompo se requiere de mucha práctica.

INTERACCIÓN CON EL USUARIO



PATA PATA

FORMALIDAD



078

TECNOLOGÍA

BANDA ELÁSTICA

También conocidas como gomas elásticas o bandas de resistencia, son utilizadas para tonificar los músculos; sin embargo lo usaremos en este juguete como sujetador del tobillo debido a su ligereza, resistencia, seguridad y su facilidad de uso.

FILAMENTO DE PLÁSTICO

Es un plástico muy resistente al impacto. Se puede pulir, lijar, limar, pintar; el acabado siempre será estéticamente bueno

FUNCIONALIDAD

En las imágenes podemos apreciar cómo se intercede el armado.

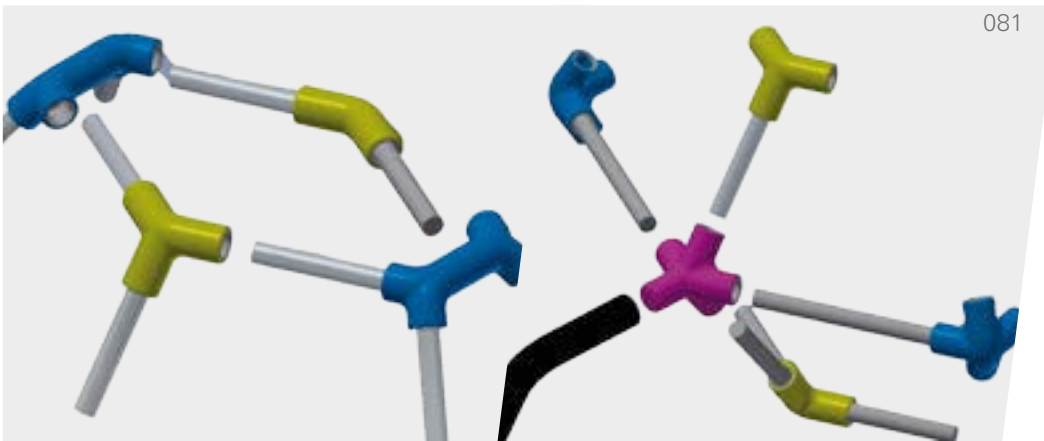
PASOS PARA JUGAR:

1. Se coloca la argolla de la cuerda en el tobillo.
2. Al tobillo le hacemos girar la cuerda en círculos, esquivando el peso unida a la cuerda.

081

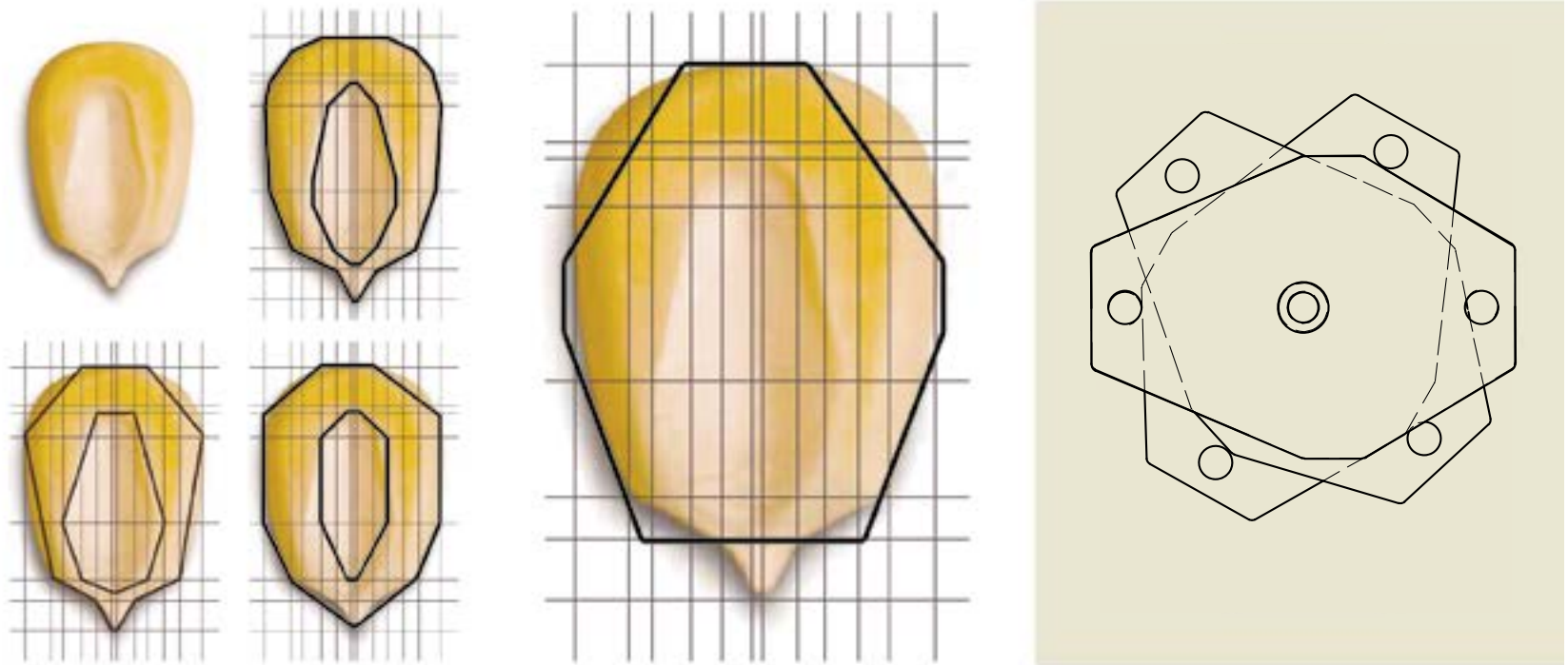
080

079



VAIVÉN

FORMALIDAD



082

TECNOLOGÍA:

FOAMY

Se llama Eva, por sus siglas en inglés "Ethylene Vinyl Acetate" o en español "Etileno Acetato de Vinil".

Es un polímero termoplástico; utilizado en manualidades didácticas y creativas gracias a su color ya que podemos encontrar variedades dentro de la cromática. Se utilizó este material pensando en un peso liviano, termoformable, no contiene bordes afilados y sobre todo porque se adhiere cualquier pintura.

TECNOLOGÍA:

PLÁSTICO

Es un material muy resistente al impacto. Se puede lijar, limar, pintar. El acabado siempre será estéticamente bueno.

FUNCIONALIDAD DEL VAIVÉN

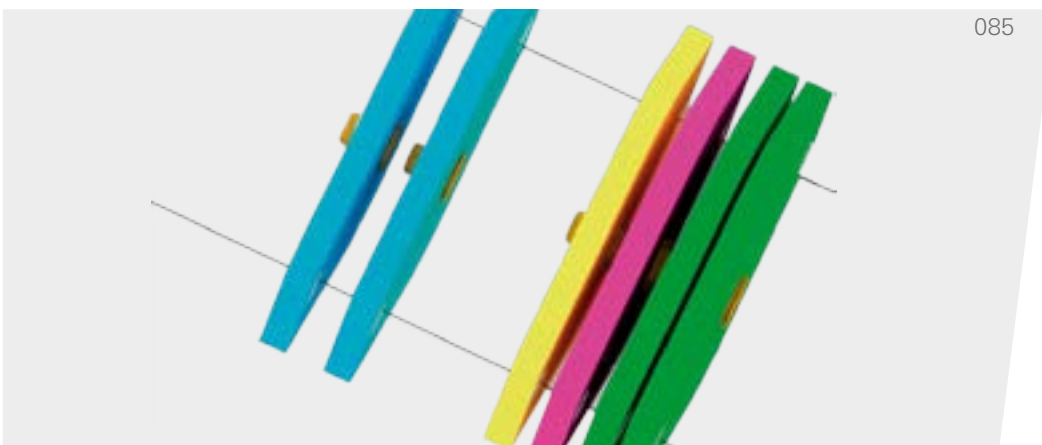
Cada pieza contiene una pieza central que sirve como ensamble de las mismas.

Se pretende que el niño arme de la manera que guste según los colores y la posición, permitiendo que los agujeros laterales queden libres, ya que deberá coincidir la cuerda cuando ésta ingrese en cada una.

PASOS PARA JUGAR:

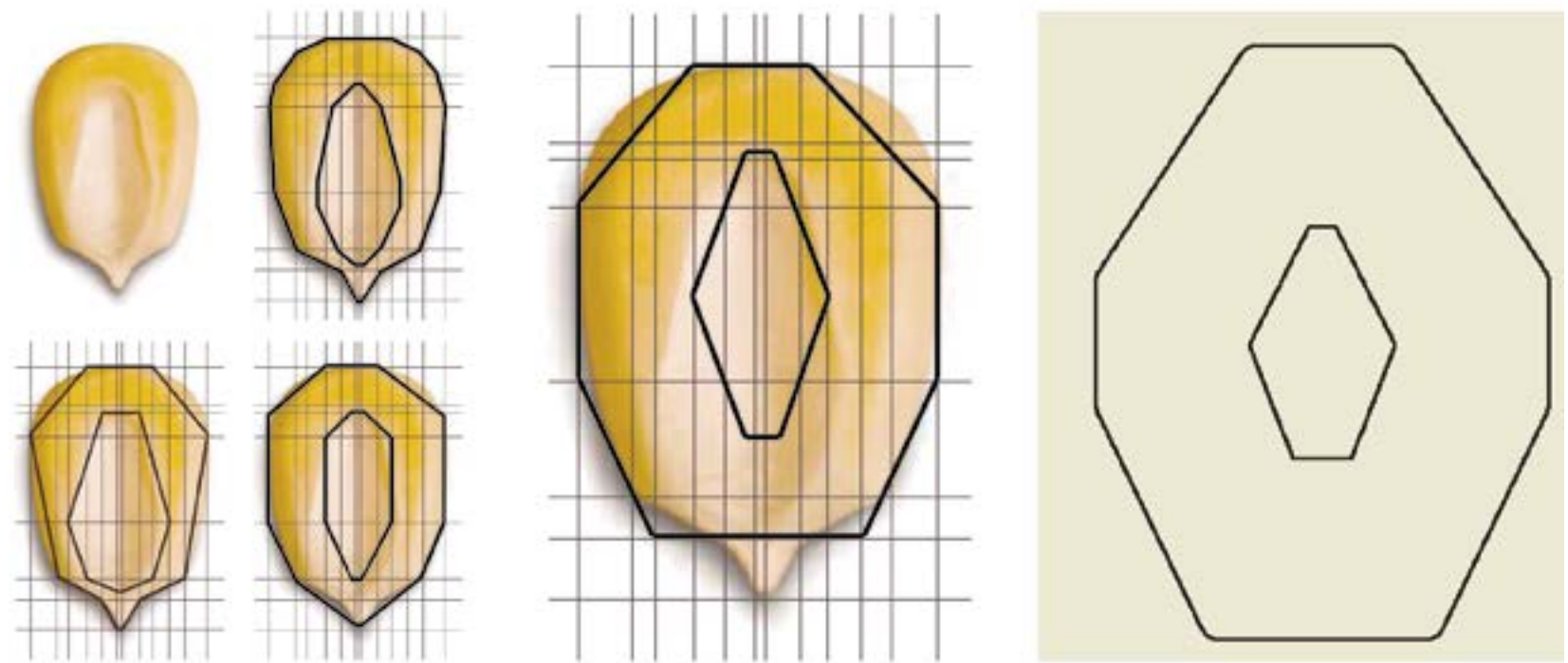
1. Se necesita máximo de dos niños.
2. Se coloca la cuerda en cada agujero permitiendo pasar por todas las piezas.
3. El objetivo del juego consiste en pasar el objeto armado de un lado al otro por medio de la cuerda.

INTERACCION CON EL USUARIO



CHAUPI

FORMALIDAD



088

TECNOLOGÍA:

MDF

Significa fibra de densidad media; está fabricado a partir de fibras de madera y resinas sintéticas comprimidas, lo que aporta una mayor densidad de la que presentan aglomerados tradicionales.

Se utilizará este material ya que no es un material ligero, es decir resiste a caídas o golpes y es ideal para la utilización de pinturas o barnices.

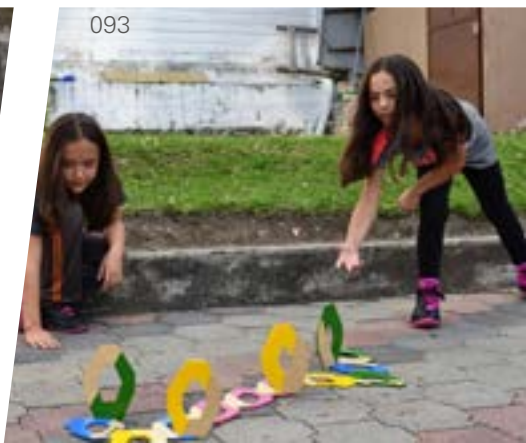
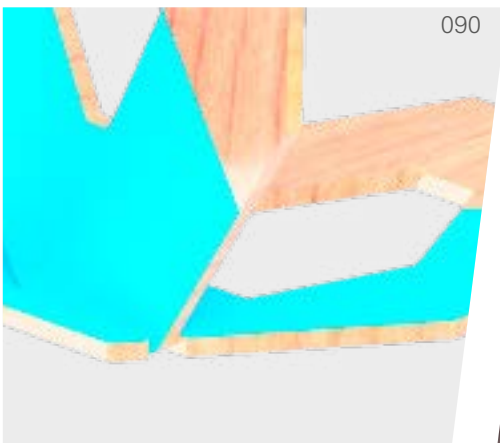
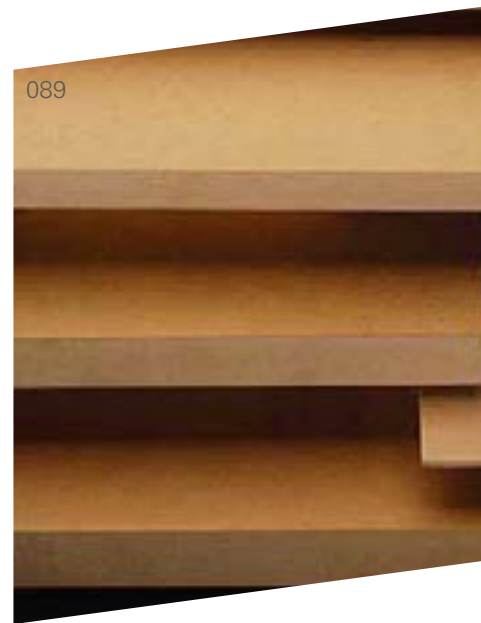
FUNCIONALIDAD CHAUPI

Cada pieza tiene un lado positivo y negativo para que los niños puedan armar de la manera que gusten según estos ensambles.

PASOS PARA JUGAR:

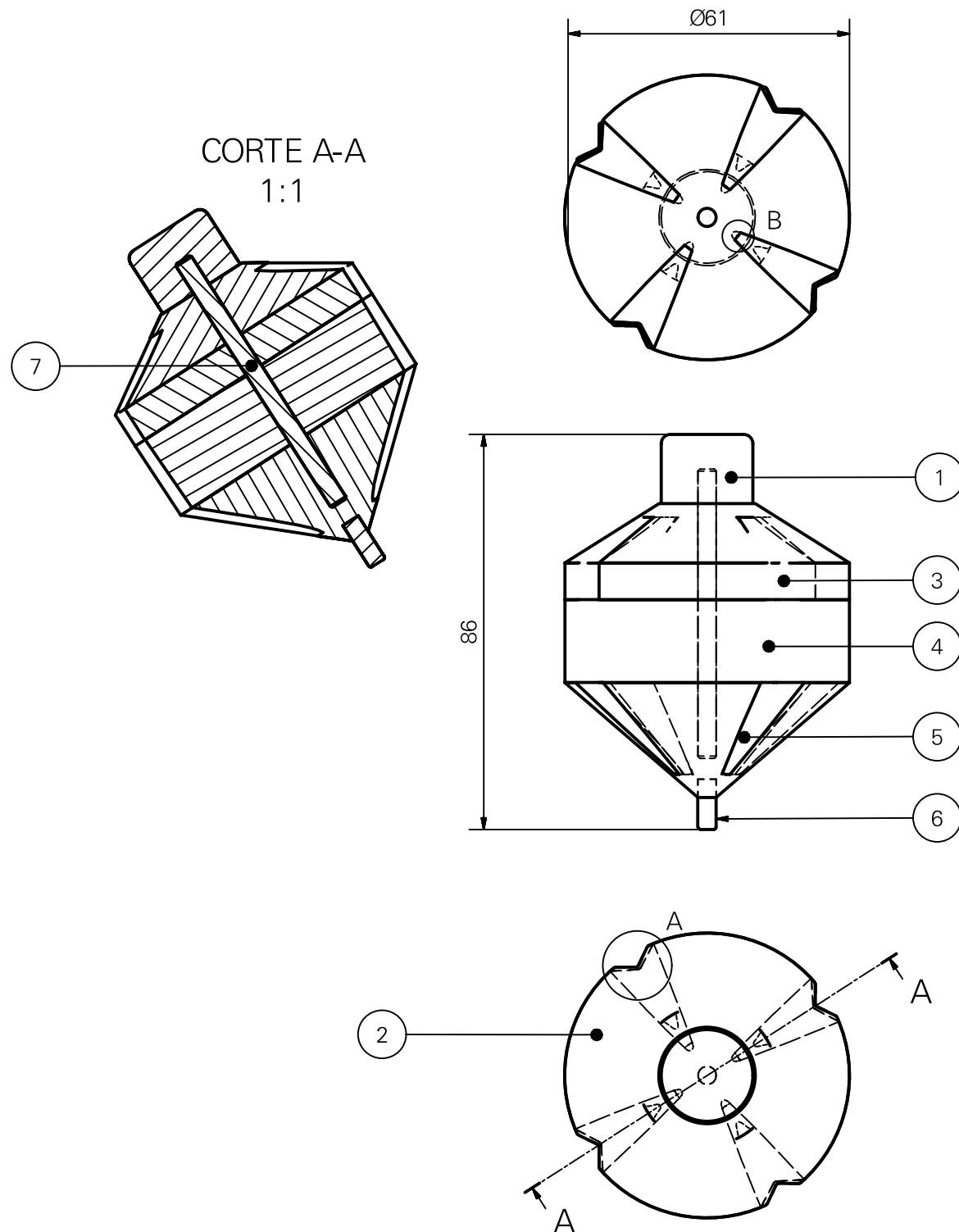
1. Se requiere de mínimo 2 niños para jugar.
2. Los usuarios se deben colocar a cierta distancia del armado, cada uno tendrán sus respectivas fichas.
3. El objetivo consiste en lanzar las fichas dentro del agujero de cada pieza.

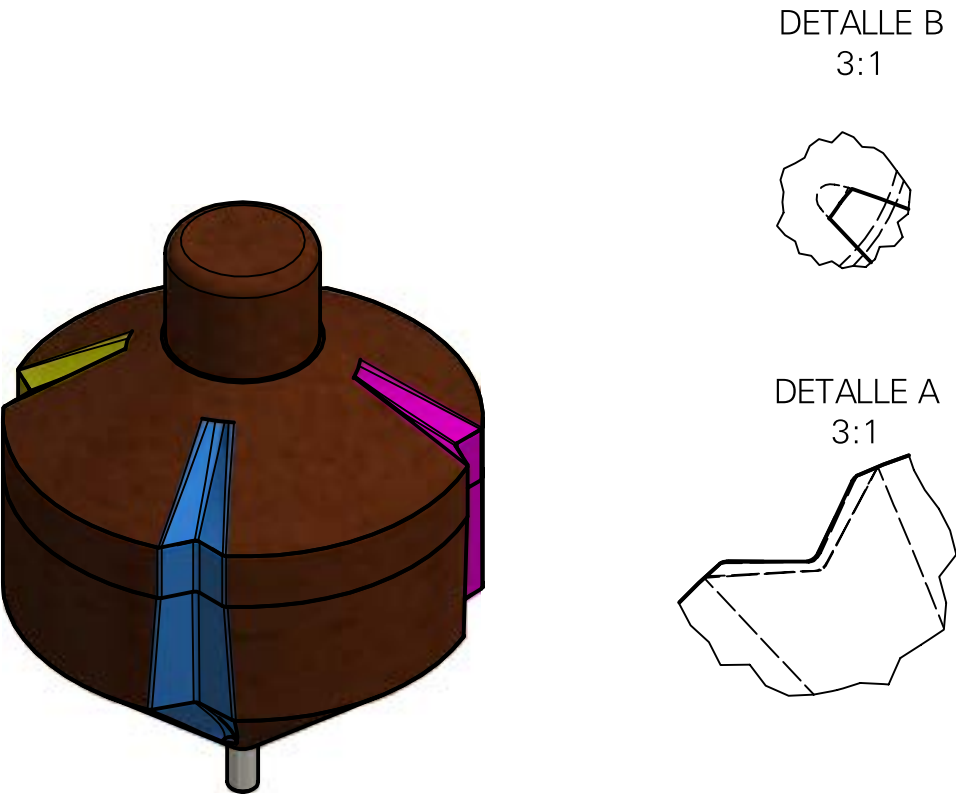
INTERACCION CON EL USUARIO



PLANOS TÉCNICOS

TROMPO



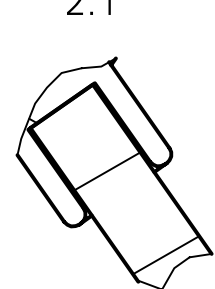


PARTS LIST					
ITEM	QTY	PART NUMBER		DESCRIPTION	
1	1	Pieza agarre		Madera	
2	1	Pieza segunda		Madera	
3	1	Pieza tercera		Madera	
4	1	Pieza cuarta		Madera	
5	1	Pieza quinta		Madera	
6	1	Punta		Acero	
7	1	Tornillo cortado		M4/ largo 63cm	
REALIZADO POR CORDERO.S		REVISADO POR CORDERO.S		APROBADO POR DIA ENTREGA 30/06/17	
				DIA CREACION 20/06/17	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			TROMPO		
			CONJUNTO GENERAL		ESCALA 1:1

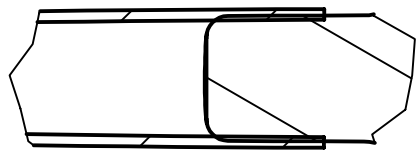
PLANOS TÉCNICOS

PATA PATA

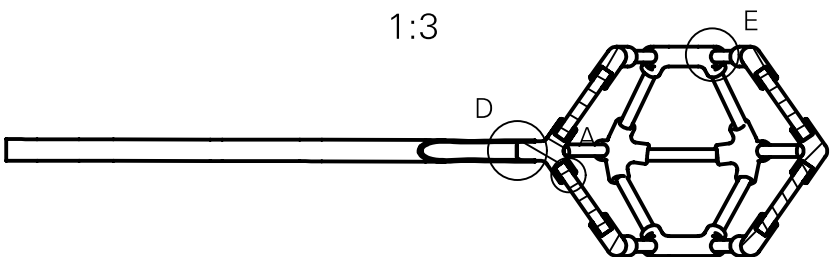
DETALLE A
2:1



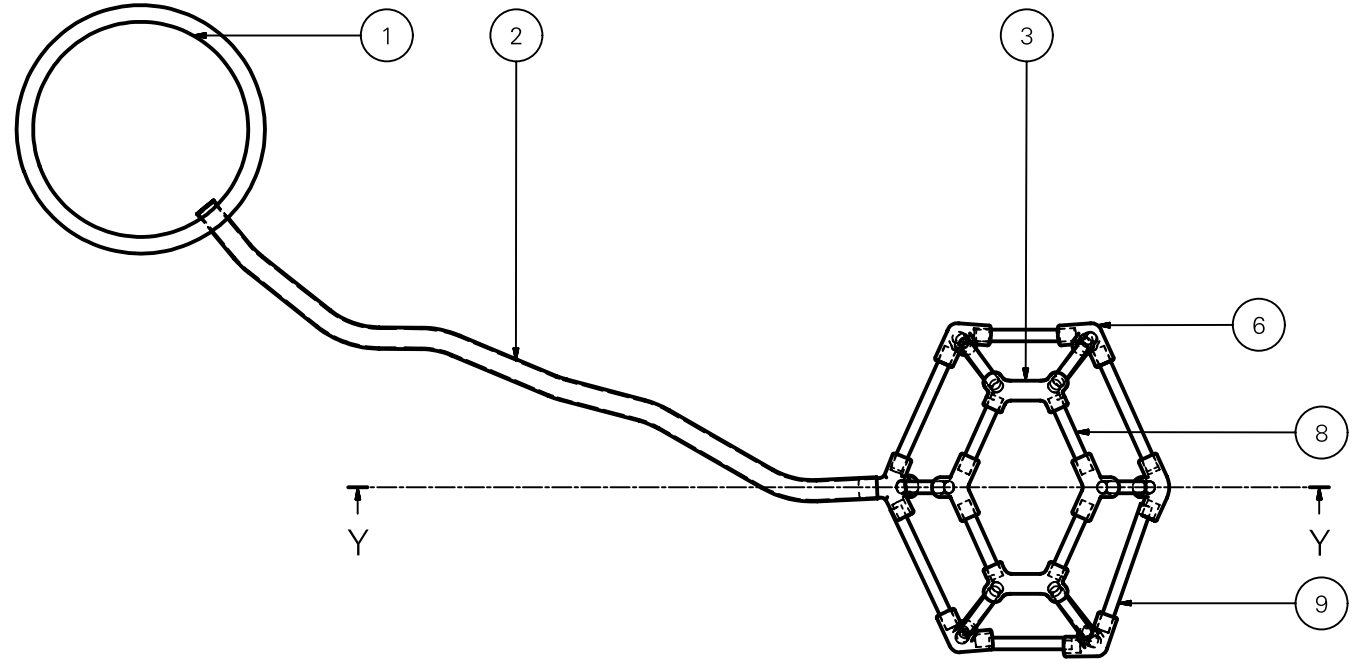
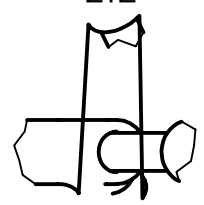
DETALLE D
2:1

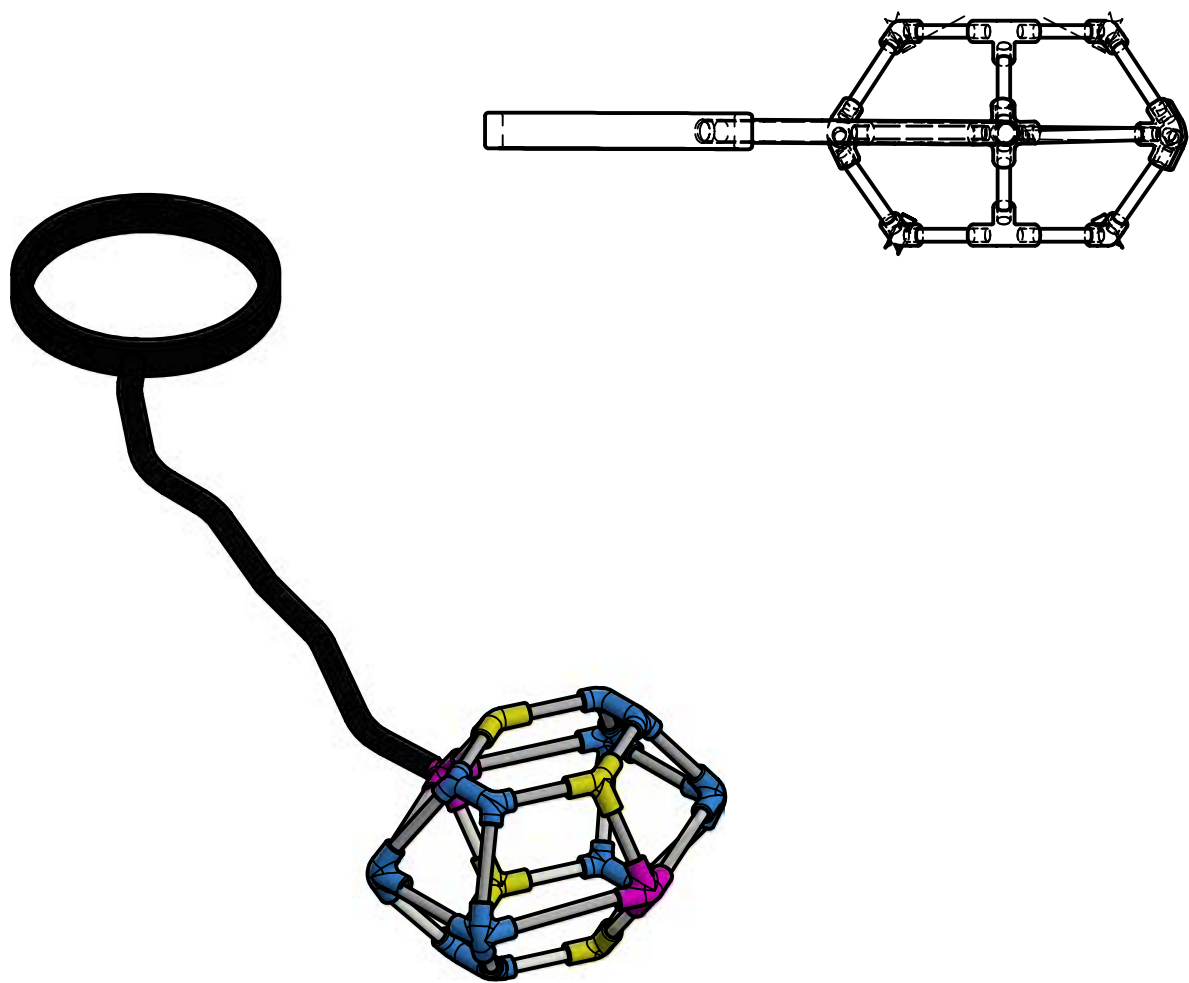


CORTE Y-Y
1:3



DETALLE E
2:2

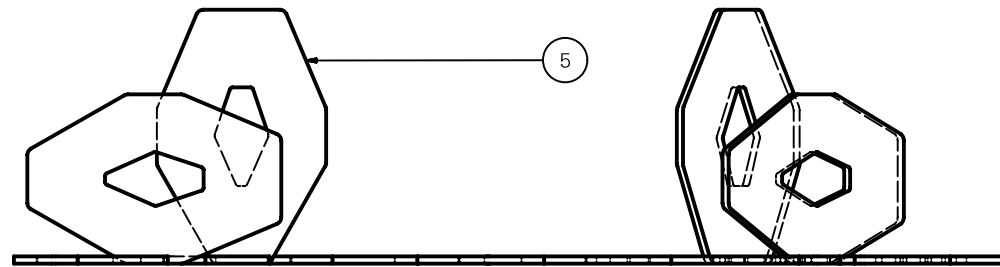




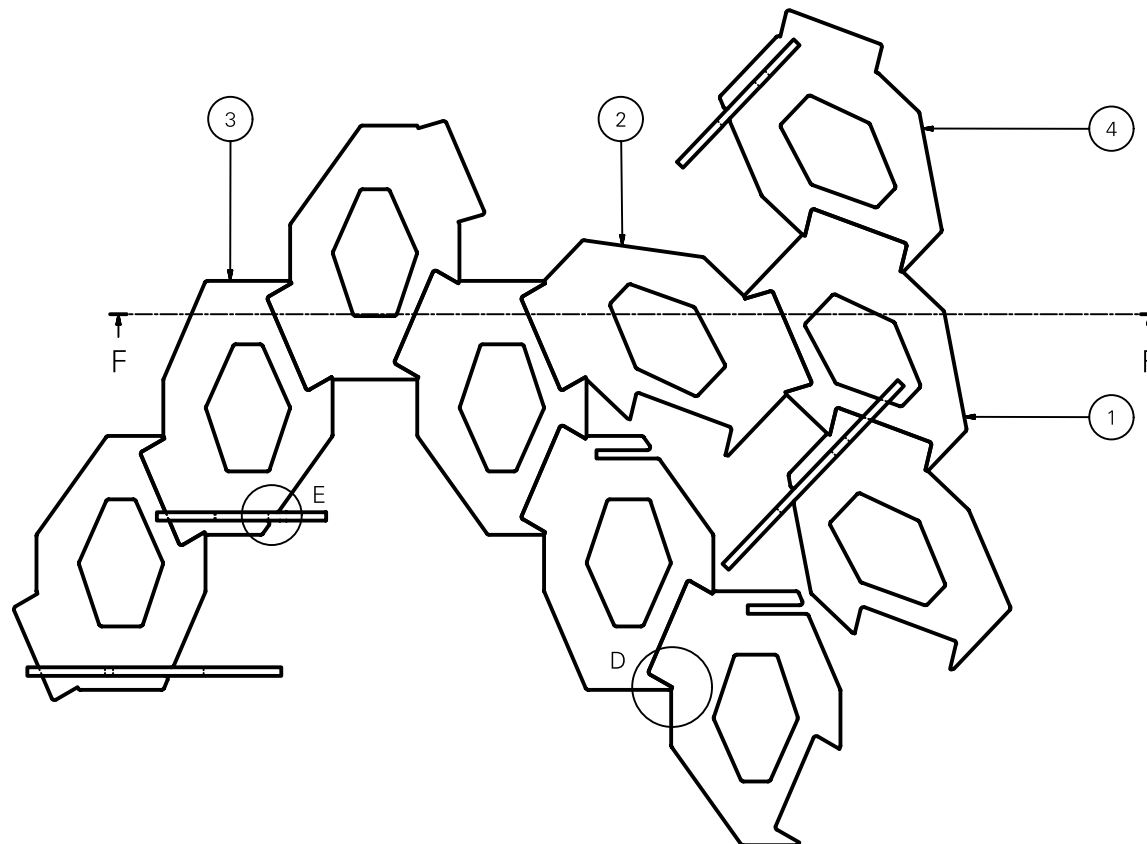
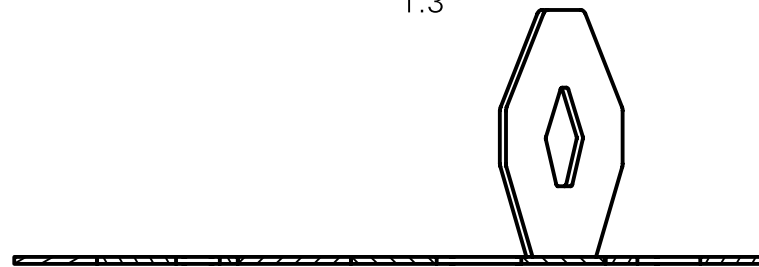
PARTS LIST					
ITEM	QTY	PART NUMBER		DESCRIPTION	
1	1	ARGOLLA		Latex	
2	1	CUERDA		Latex	
3	4	PIEZA DOBLE SUPERIOR		Filamento plástico	
4	4	PIEZA TRIPLE		Filamento plástico	
5	1	PIEZA LATERAL		Filamento plástico	
6	4	PIEZA EXTERNA		Filamento plástico	
7	1	PIEZA AGARRE		Filamento plástico	
8	12	PIEZA UNION 50mm		Silicón. Diám 7.1mm	
9	4	PIEZA UNION 80mm		Silicón. Diám 7.1mm	
REALIZADO POR CORDERO.S	REVISADO POR CORDERO.S	APROBADO POR DIA ENTREGA 30/06/17		DIA CREACION 20/06/17	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			PATA PATA		
			CONJUNTO GENERAL	ESCALA 1:5	HOJA 1/6

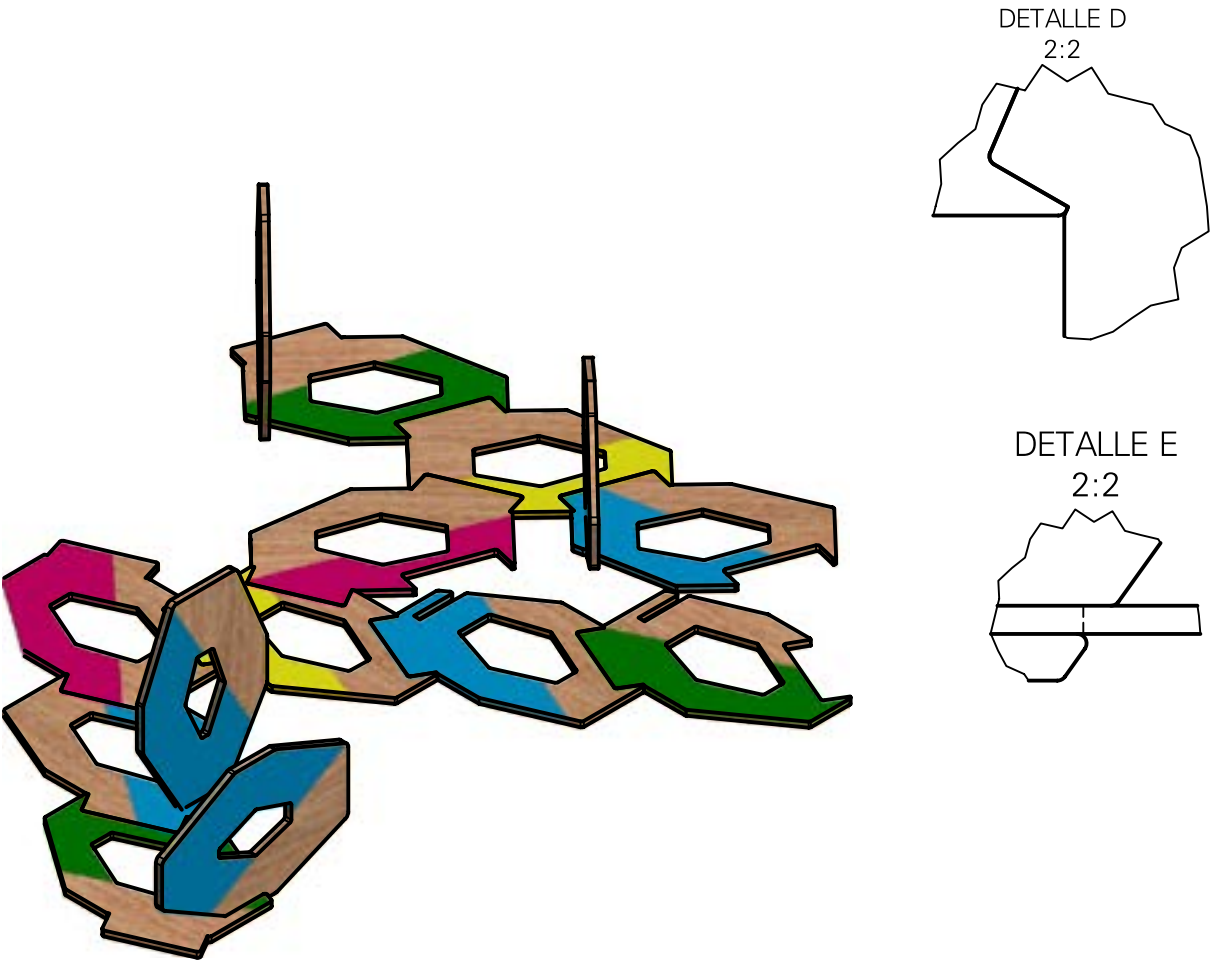
PLANOS TÉCNICOS

CHAUPI



CORTE F-F
1:3



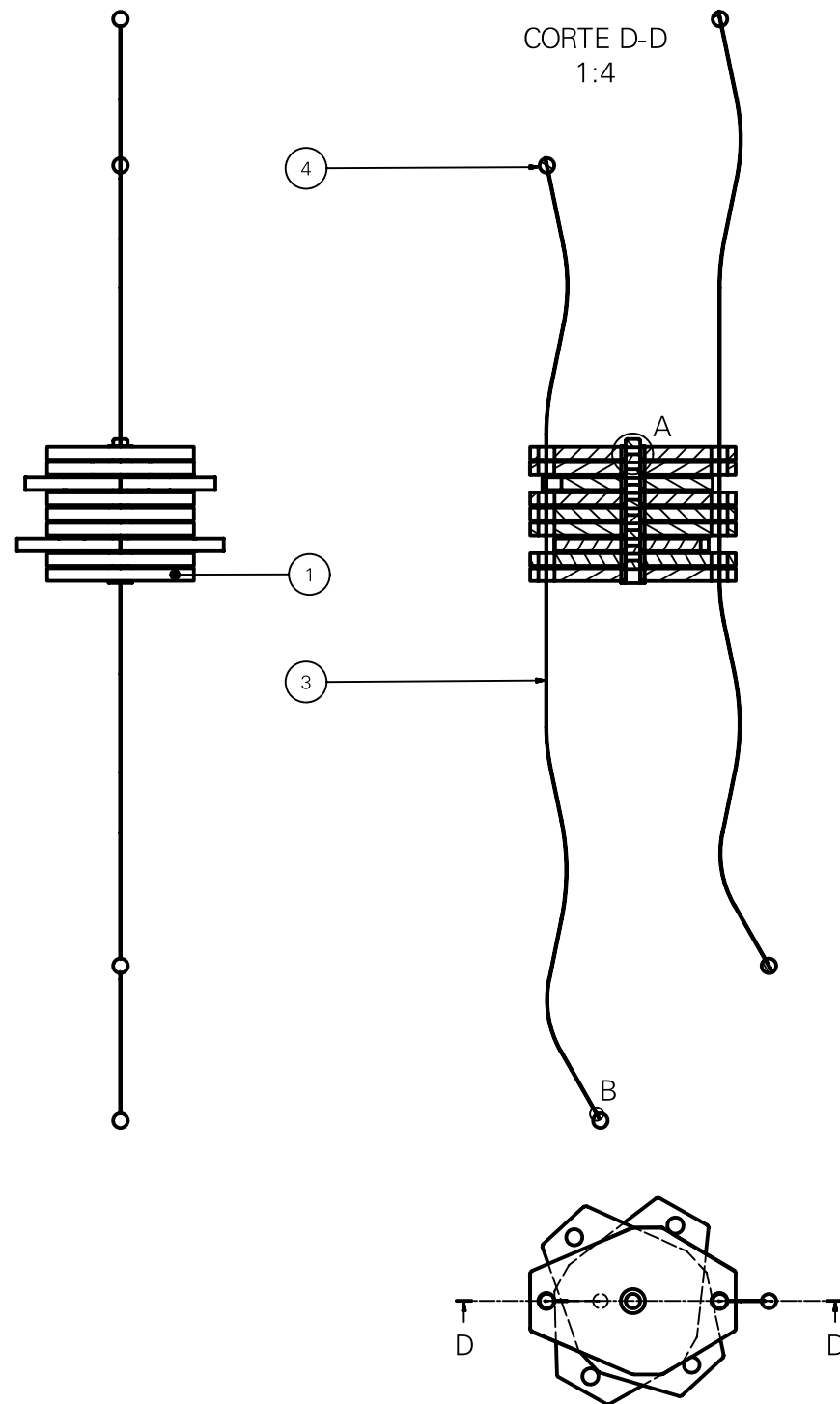


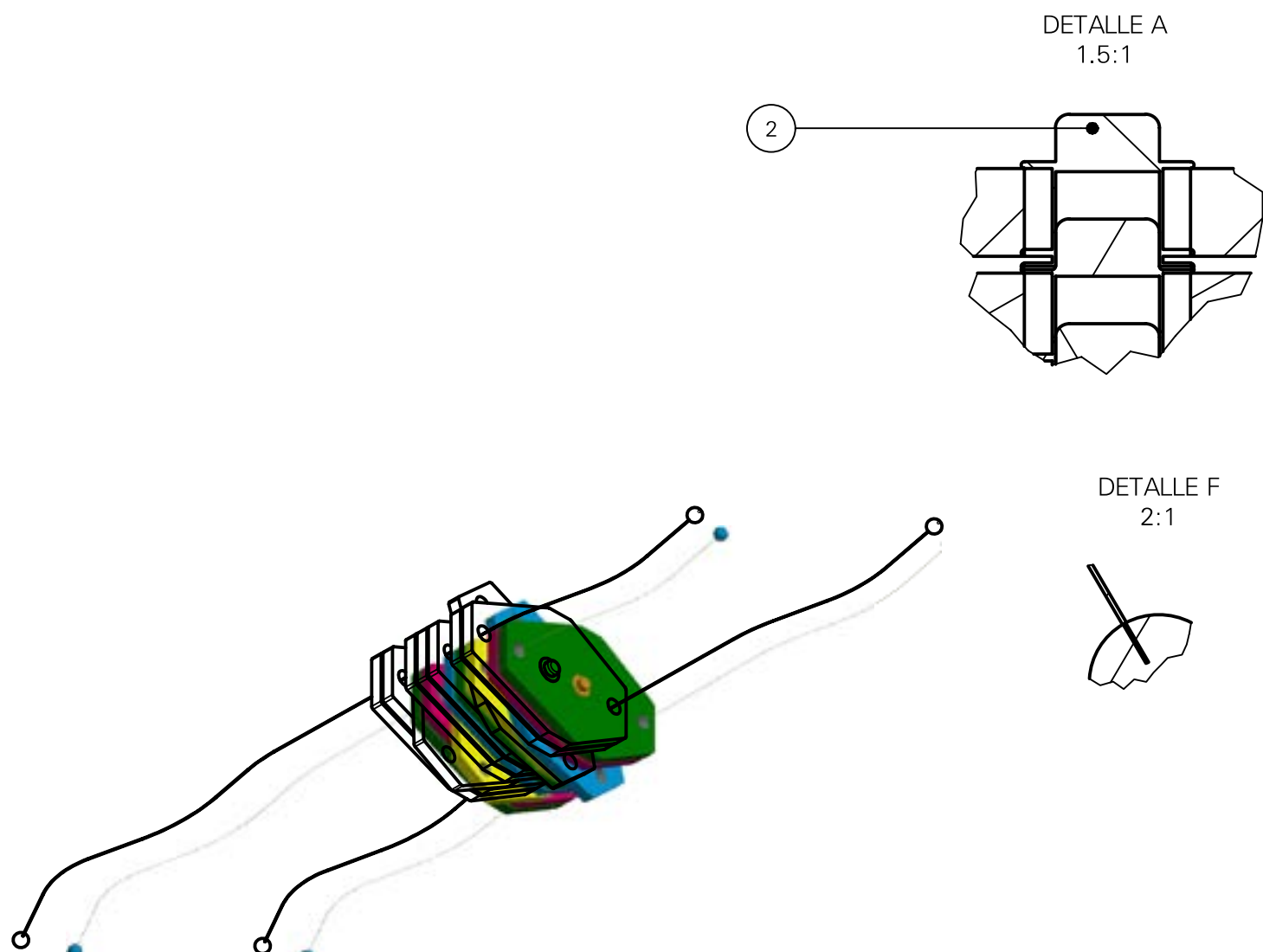
PARTS LIST			
ITEM	QTY	PART NUMBER	DESCRIPTION
1	2	PIEZA 1	MDF
2	2	PIEZA 2	MDF
3	3	PIEZA 3	MDF
4	3	PIEZA 4	MDF
5	4	PIEZAS PARADAS	MDF

REALIZADO POR CORDERO.S	REVISADO POR CORDERO.S	APROBADO POR DIA ENTREGA 30/06/17		DIA CREACION 20/06/17	
UNIVERSIDAD DEL AZUAY		CHAUPI			
		CONJUNTO GENERAL	ESCALA 1:3	HOJA 1/7	

PLANOS TÉCNICOS

VAIVÉN





PARTS LIST					
ITEM		QTY	PART NUMBER		DESCRIPTION
1		9	Piezas armar		Fomix.
2		9	Uniones		Plástico
3		2	Piola		
4		4	Esfera para piola		Plástico
REALIZADO POR CORDERO.S		REVISADO POR CORDERO.S	APROBADO POR DIA ENTREGA 30/06/17		DIA CREACION 20/06/17
UNIVERSIDAD DEL AZUAY			VA Y VÉN		
			CONJUNTO GENERAL		ESCALA 4:1
					HOJA 1/5



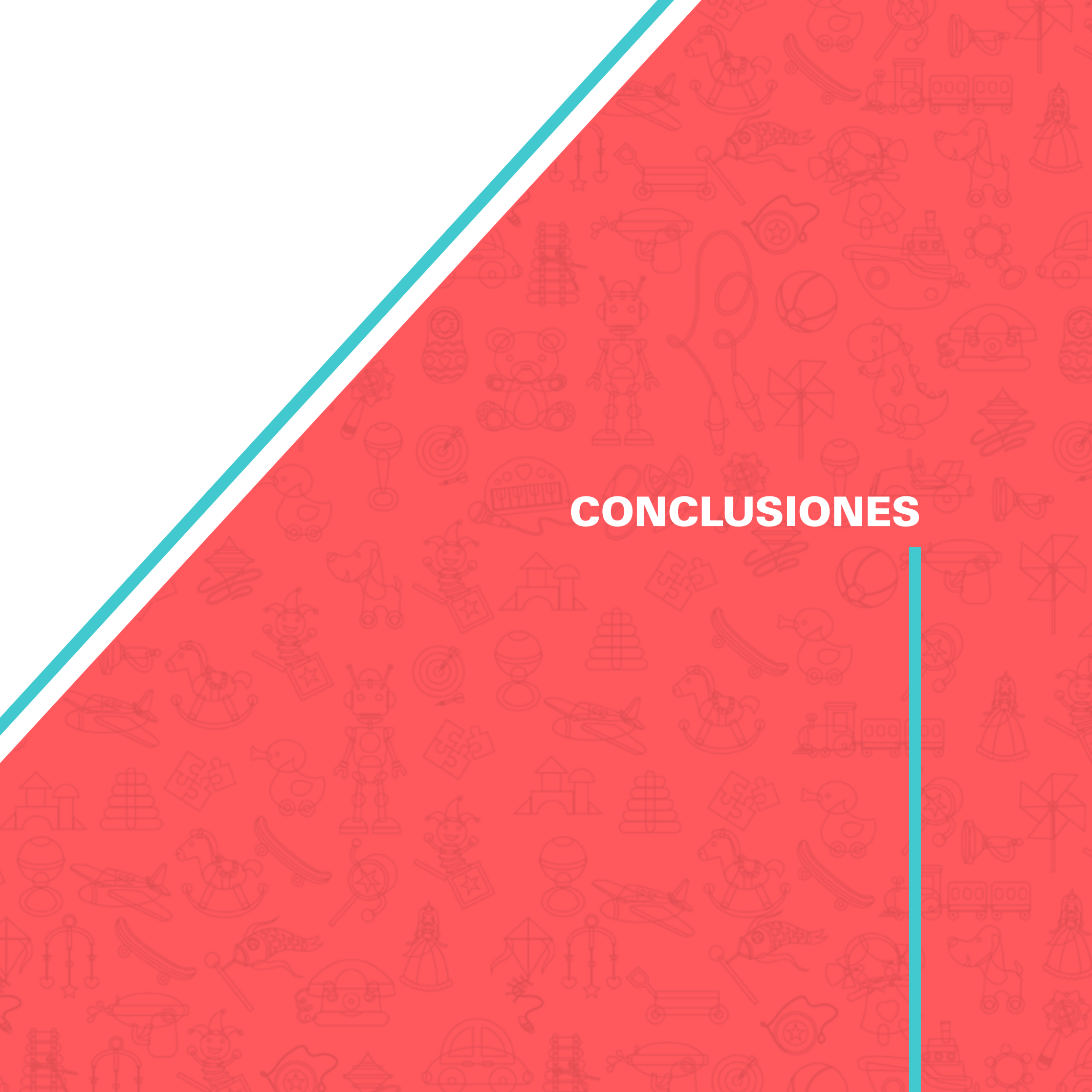
CONCLUSIONES

Para culminar con este proyecto es significativo señalar algunos aspectos importantes.

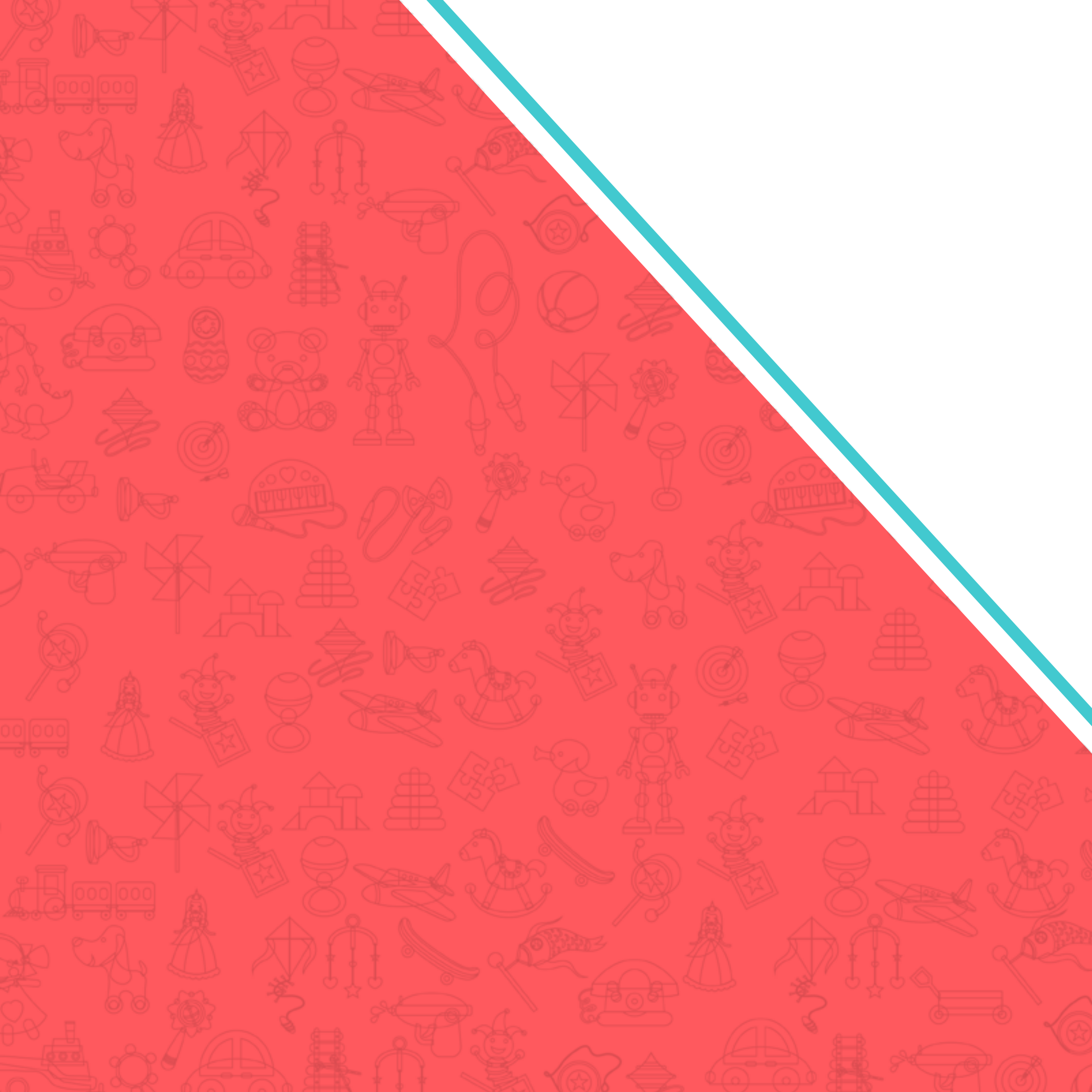
En un inicio el único objetivo que tuvo el proyecto fue diseñar objetivos recreativos basados en los juegos tradicionales y populares del Ecuador; sin embargo mientras avanzaba el proyecto pude darme cuenta que los niños buscan un plus en los juguetes que va más allá de jugar; es por esto que procedí a diseñar juguetes armables y didácticos.

En el momento de validar el proyecto y demostrar que funciona, tuve altibajo en diversos juguetes con relación a los niños debido a que la mayoría de ellos no conocían de estos. Es por esto que este proyecto a más de divertir aporta al conocimiento de la cultura, siendo el juego un elemento esencial en los valores identitarios.

En un inicio estos objetos lúdicos estaban dirigidos a un target específico, debido a que los niños de 7 a 11 años se encuentran en una etapa donde las áreas de desarrollo están florecientes; sin embargo pueden ser utilizados por distintas edades aportando un vínculo de entretenimiento y al mismo tiempo alegría de poder compartir juegos generacionales.

The background features a diagonal split between white and red. A teal line runs parallel to the split on the white side, and another teal line runs vertically on the red side. The red area is filled with a repeating pattern of various toys, including rocking horses, trains, robots, teddy bears, airplanes, and other children's items.

CONCLUSIONES



ANEXOS
ENTREVISTAS
BIBLIOGRAFÍA
ÍNDICE DE IMÁGENES

DR. CLAUDIO MALO GONZALEZ

EX DIRECTOR DEL CIDAP

ANTROPÓLOGO

1) ¿PORQUE SON LLAMADOS JUEGOS POPULARES?

Los seres humanos conforman culturas, es decir todo un conjunto organizado y sistematizado de ideas, creencias, pautas de conducta, formas de comportamiento, etc.

El termino cultura tiene una doble interpretación; antes se entendía como el desarrollo que cada persona había hecho para incorporar conocimientos en determinadas áreas, eso daba lugar a que sea legítimo hablar de cultura e incultura; de gente culta y gente inculta. Y ahora existe el concepto antropológico que no cabe hablar de gente inculta porque todo ser humano por el hecho de tener esta condición, forma parte de una cultura. Entonces al existir

esta doble visión del término cultura, se incorporó el término cultura popular como contrapuesto a cultura elitista porque si hablamos de la cultura como algo que la persona ha desarrollado por el cultivo y que hay gente culta y gente inculta entonces quedarían excluidos de ser cultos la gente que no se cultivó. Pero si el ser humano forma parte de una cultura, necesariamente todo el mundo es culto.

Dentro de este contexto se creó el término cultura popular para referirse a aquellas manifestaciones culturales de la gente que no había estudiado, que no se había cultivado.

2) ¿A QUÉ HACE REFERENCIA CULTURA POPULAR?

El termino cultura popular hace referencia a las actitudes, ideas, creencias que se han dado no mediante un aprendizaje formal, sino mediante aprendizaje espontaneo que la gente tiene por el hecho de formar parte de un grupo humano.

La cultura popular es aquella que se ha generado en las personas mediante este proceso espontaneo e incorporación de aquello que el ser humano creo como denominación de la cultura; no a lo que aprendió y se diferenció de los demás.

La cultura popular esta esencialmente fundamentada en lo tradicional, es decir porque la cultura popular se forma y se va desarrollando en el pasado. Y la legitimidad y el fundamento de la cultura popular no están en el presente sino esta en lo que ha ido acumulando la gente y que se transmite en generación tras generación.

De manera que lo tradicional es esencial a la cultura popular.

3) DIFERENCIAS DE CULTURA POPULAR CON CULTURA ELÍSTA

La cultura elísta apunta al futuro, yo cambio para ser mejor, en cambio la cultura popular es un volver al pasado, un sentirse satisfecho por ser parte de aquella serie de conformaciones que hicieron y que yo no lo ha inventado sino que yo

la recibo, la heredo en el sentido no biológico del término.

Sin que sea exactamente igual la cultura popular y la cultura tradicional para la cultura popular la legitimación del pasado es fundamental.

4) ¿QUE IMPLICAN LOS JUEGOS POPULARES?

El juego implica una forma de comportamiento recreativa en la gran mayoría de los casos. En las que la persona desarrolla su creatividad aunque sea imitando aquello que otros hacen dentro del entorno en el que vive. El juego no solamente se da en el ser humano, es el instinto lúdico,

se reconforma mediante la cultura de la que se forma parte o mediante una serie de manifestaciones racionales para estructurar la forma de comportamiento, de manera que los juegos populares, tradicionales y culturales han sido de una manera conformados por grupos humanos.

LORENA ABAD
DISEÑADORA DE OBJETOS
DUEÑA DE VOLVORETAS TALLER CREATIVO

1. ¿CÚAL ES LA PROYECCION ACTUAL DE LOS JUGUETES HACIA LOS NIÑOS?

Es súper importante pensar en tener una acogida porque cuando vamos al juguetería o al mall u a otras jugueterías vemos los mismos juguetes electrónicos, o vemos muñecas hermosas pero que no varían en los diseños. Ahora los niños no se preocupan en imitar una realidad o salir al patio a jugar con elementos básicos, ellos buscan ir más allá de los típicos juegos.

2) ¿CUALES SON LOS ASPECTOS FUNDAMENTALES PARA QUE EL NIÑO SE SIENTA ATRAIDO POR UN JUGUETE?

Los colores, el movimiento y más que nada la cuestión de que si le botas no importa porque no se va a romper.

Para los padres pienso que necesitan un juguete que a más de ser una herramienta de juego con el tiempo pueda servir como decoración; que no se pierda el valor.

3. ¿CUALES CREE QUE SON LAS TENDENCIAS JUGUETERAS HOY EN DIA?

Todo lo que le sirva al niño en el aprendizaje o como motricidad. Los padres inciden por juguetes que les ayuden a ser más creativos.

4. ¿COMO DISEÑADORA CUALES CREE QUE SON LOS ASPECTOS QUE SE DEBERIAN TOMAR EN CUENTA AL DISEÑAR UN JUGUETE?

Que tengan buen terminados, no tengan filos, que sean ergonómicos. Que se adapten a diferentes espacios.



JUAN PABLO ORDOÑEZ

DISEÑADOR DE OBJETOS

DUEÑO DE DERA

1. ¿CÚAL ES LA PROYECCION ACTUAL DE LOS JUGUETES HACIA LOS NIÑOS?

La proyección actual en los juguetes es el uso de la tecnología creando una nueva forma de juguete que crea una distracción virtual e intangible.

2) ¿CUALES SON LOS ASPECTOS FUNDAMENTALES PARA QUE EL NIÑO SE SIENTA ATRAIDO POR UN JUGUETE?

Depende del niño y del entorno donde se ha criado, la edad del mismo; tienen una inclinación muy fuerte hacia los juguetes electrónicos o de alta tecnología. Pero también influyen mucho los colores, sonidos, texturas. Otro factor es la moda, es decir los productos que son adquiridos por la mayoría de las personas.

3. ¿CUALES CREE QUE SON LAS TENDENCIAS JUGUETERAS HOY EN DIA?

La tendencia actualmente va de mano con la cultura verde, muchos juguetes se están elaborando en materiales biodegradables como madera en especial, pero siempre el material predominante seria el plástico debido a que con este material se pueden realizar productos a una escala súper grande que responde a las tendencias actuales como el uso de tecnología en cada producto moderno.

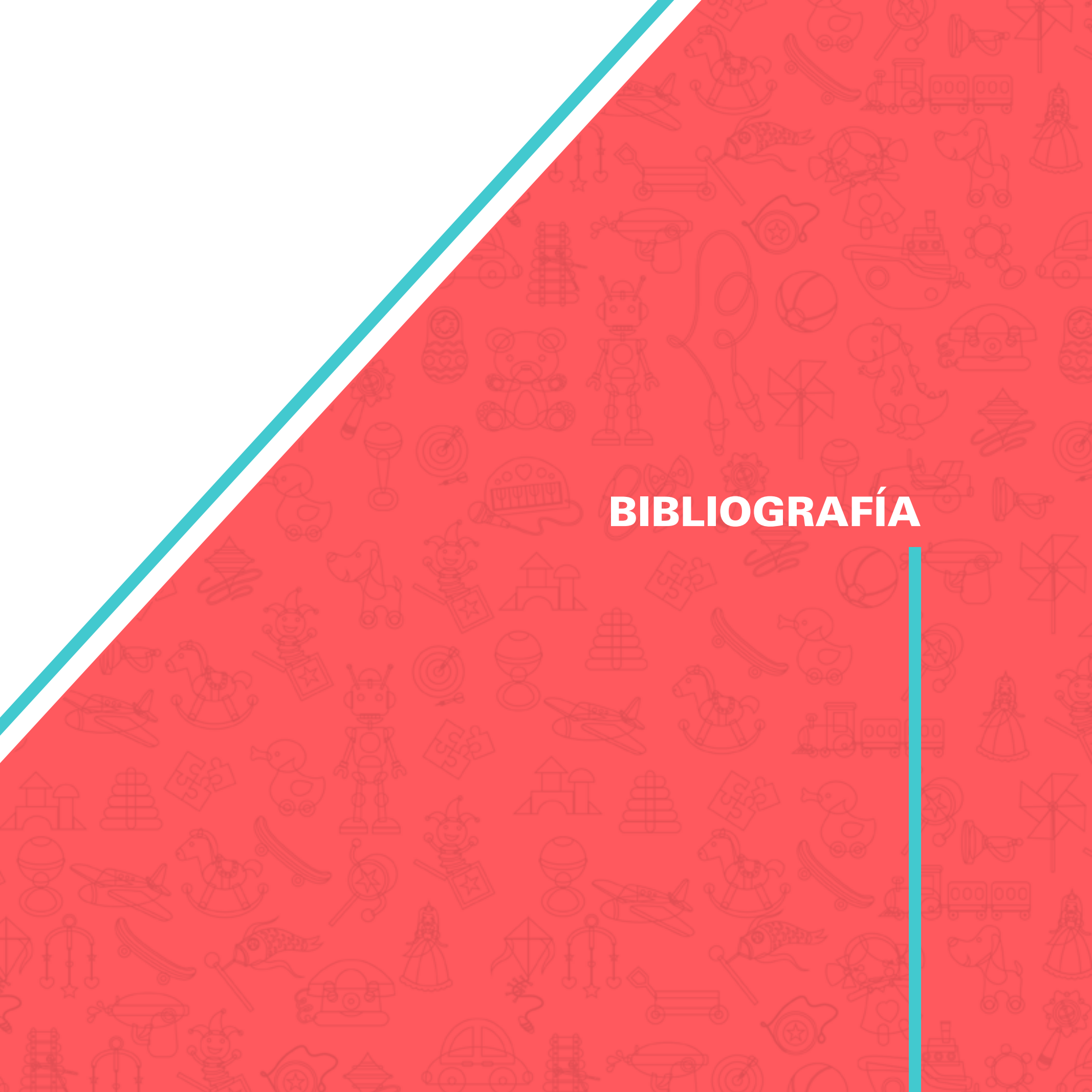
4. ¿COMO DISEÑADORA CUALES CREE QUE SON LOS ASPECTOS QUE SE DEBERIAN TOMAR EN CUENTA AL DISEÑAR UN JUGUETE?

Es un poco difícil porque depende de muchos factores como por ejemplo las actividades que estaría haciendo el niño en esa época pero un punto importante al momento de escoger unos juguetes seria el diseño y el uso de los colores.

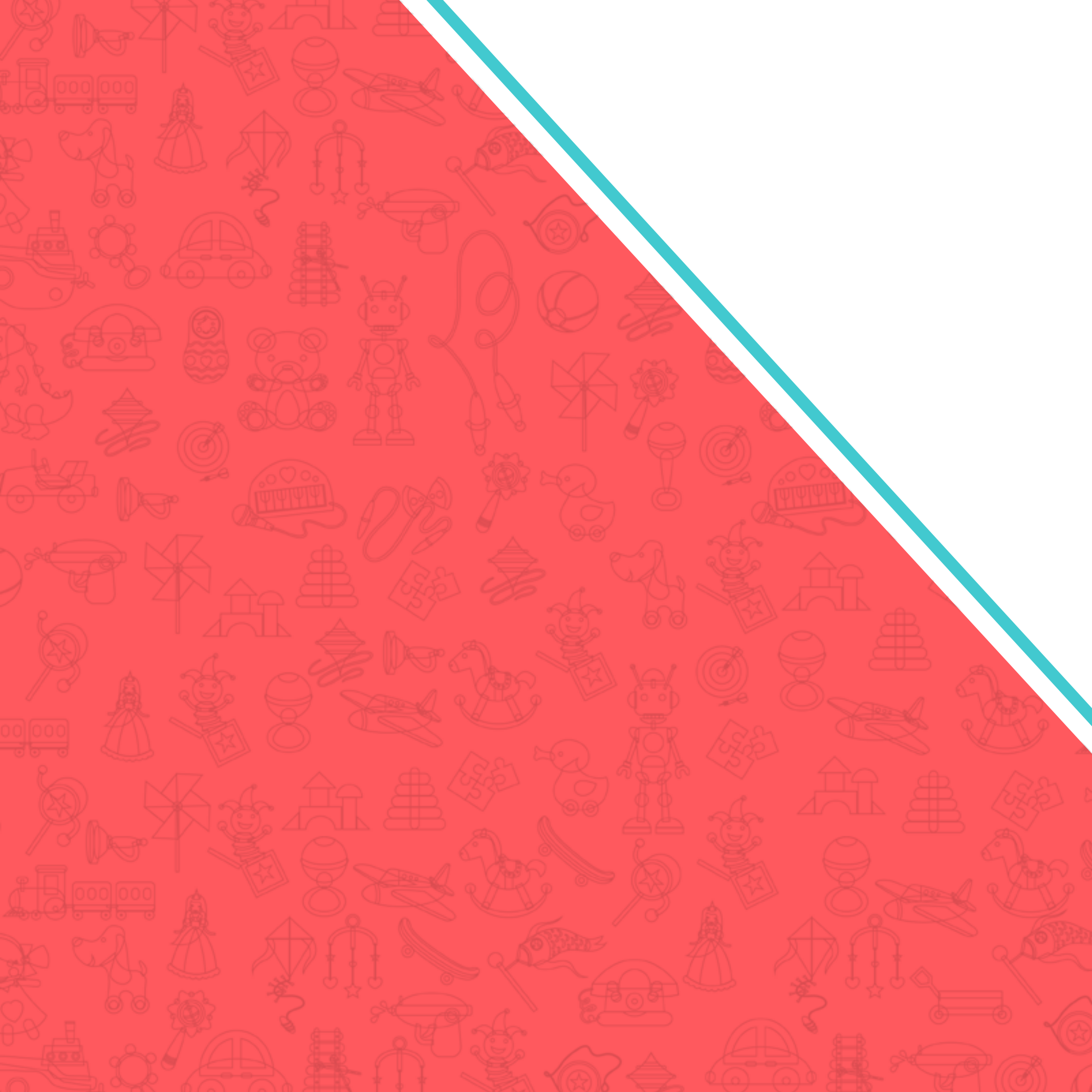


BIBLIOGRAFÍA

- Libro: Schaefer Charles. Fundamentos de terapia del juego. Editorial El manual moderno. México. 2012.
- Libro: Gutierrez Raúl. El juego de grupo como elemento educativo. Editorial CCS. 1997.
- Libro: Huzinga Johan. Homo Ludens. Editorial Routledge. Gran Bretaña. 1949.
- Libro: Segovia Baus Fausto. Juegos populares del Ecuador. Imprenta del Colegio Técnico Don Bosco. Quito. 1980.
- Libro: Moreno Inés. El juego y los juegos. Editorial Lumen. Buenos Aires. 2005.
- Libro: Malo Claudio. En torno a la condición humana. Imprenta Grafisum. Cuenca. 2015.
- Libro: Bonilla Patricia. El juguete Popular. Editorial C.I.A.A.P. Cuenca. 1987.
- Libro: Ferreiro Emilia. Vigencia de Jean Piaget. Editor Siglo XXI. México. 2005
- Artículo: JUEGO, JUGUETE Y SALUD. Carta de imagen del juguete. Madrid, 2016.
- Artículo: Guerrero Alejandra. "Desarrollo del niño durante el periodo escolar".
- Artículo: Hernandez Yissel. Persistencia del pasado a través de los objetos del presente. Colombia. 2012.



BIBLIOGRAFÍA



ANEXOS

ÍNDICE DE IMÁGENES

CAPITULO 1

01 <http://www.latam.discoverymujer.com/familia/pequenos-consumistas-como-encontrar-el-equilibrio-en-casa/>

Pág. 20

02 <http://sonriemama.com/juego-socio-dramatico-en-ninos/>

Pág. 21

03 <https://www.participaction.com/en-ca/peptalk/kids-parenting/35-family-friendly-activities-that-will-keep-your-kids-entertained-for-hours>

04 <http://www.vix.com/es/imj/familia/6238/por-que-los-ninos-no-deberian-jugar-a-las-escondidas>

Pág. 22

05 <http://www.mothercareclub.es/puede-un-padre-ser-el-mejor-amigo-de-su-hijo/>

06 <http://www.telemundo.com/mujer-de-hoy/2016/09/15/los-hijos-here-dan-la-inteligencia-de-la-madre-segun-varios-estudios>

Pág. 23

07 <https://letsfamily.es/content/seguridad-en-el-jard%C3%ADn>

08 <http://www.manualidadesinfantiles.org/jugar-volar-una-cometa>

Pág. 24

09 <http://www.gettyimages.es/álbum/what-did-kids-do-all-day-before-poke-mon-uk-childhood-fun-before>

010 <http://mujerypunto.com/21-gloriosas-fotos-antiguas-de-ninos-jugando-antes-de-internet/>

Pág. 25

011 <https://www.pinterest.com/yolyrodriguezdi/fotos-antiguas-de-ni%C3%B1os-jugando/>

012 <http://www.todocoleccion.net/postales-ninos/antigua-tarjeta-postal-ni-no-antiguo-triciclo-fotografia-artistica-san-juan-659-corrientes~x46098918>

013 <http://mujerypunto.com/21-gloriosas-fotos-antiguas-de-ninos-jugando-antes-de-internet/>

Pág. 26

014 <http://www.sracricket.com/producto/coche-carton-juguete/>

015 <https://lamenteesmaravillosa.com/futuro-los-ninos-siempre-hoy-mañana-tarde/>

016 <http://parafernaliablog.com/2013/03/juguetes-de-carton/>

Pág. 27

017 <https://es.dreamstime.com/fotos-de-archivo-caballo-de-madera-pintado-rojo-image9722193>

018 <https://disciplinapositivamx.wordpress.com/2014/10/24/por-que-a-los-ninos-les-gusta-disfrazarse/>

019 http://dllocerebral.blogspot.com/2016_02_01_archive.html

020 <http://educandoumh.blogspot.com/2014/02/aprendemos-informatica.html>

Pág. 28 - 29

021 <http://tierradegauchos.com/taaa/>

022 http://mosaicospertenos.blogspot.com/2013_11_01_archive.html

023 <http://entrenadordefutbol.blogia.com/2010/102701-cual-es-la-historia-y-evolucion-del-balon-de-futbol-.php>

024 http://www.nationalgeographic.com.es/historia/actualidad/juegos-y-juguetes-de-epocas-remotas_10015

025 - 026 - 027 <https://bigbenantiguedades.wordpress.com/2016/05/25/antiguas-marionetas-y-titeres/>

028 <http://jewishcurrents.org/old-site/tag/inventors/page/4/>

029 - 030 <http://www.neatorama.com/neatogeek/2013/10/21/The-Worlds-First-Video-Game/>

Pág. 30

031 <http://www.stereo-romance.com/tecnologia/2219-ni%C3%B1os-y-el-celular-cu%C3%A1ndo-es-el-momento-ideal-para-el-bautismo-digital.html>

032 <http://www.auto10.com/reportajes/coches-electricos-para-ninos/6717>

Pág. 31

033 https://es.123rf.com/photo_16882810_stock-photo.html

034 <https://regalador.com/es/9084/munecas-de-trapo-relajantes-y-termicas/>

035 <http://mexablog.com/2016/04/08/bailando-el-trompo-nivel-dios/>

036 <http://www.galerianavarro.com/toyses.html>

Pág. 35

037 <http://www.di-conexiones.com/gro-un-nuevo-caballito-de-madera/>

038 <https://es.pinterest.com/pin/616993217670947883/>

039 <http://tierradegauchos.com/taaa/>

040 <http://www.facilísimo.com/buscar/?et&q=como-hacer-rompecabezas-de-goma-eva>

CAPITULO 2

041 http://www.antena3.com/objetivo-bienestar-junior/noticias/cinco-juegos-infantiles-que-ninos-mantengan-forma_2015012600182.html

Pág. 40

042 <http://www.kebuena.com.mx/2017/disfruta-riendo-lo-mejor-chato-chato-75665.html>

043 http://www.antena3.com/objetivo-bienestar-junior/noticias/cinco-juegos-infantiles-que-ninos-mantengan-forma_2015012600182.html

Pág. 41

044 <https://sp.depositphotos.com/138061598/stock-photo-joyful-girls-playing-console-in.html>

045 <http://www.jugaryeducar.com/es/blog/padres-jugamos-tiempo-de-juego-compartido-en-familia-como-me-gusta-jugar>

046 <http://lolasabe.com/vas-a-tener-un-varon-esto-es-lo-que-debes-saber-que-nadie-te-dice/ninos-jugando-futbol/>

Pág. 46

047 <http://lasdoscastillas.net/author/danielhuerga/>

Pág. 47
048 Lara, Jaime. “Juegos de otros tiempos”. Impreso en Grafito Cia. Ltda. Cuenca, Primera edición, 2011.

Pág. 48
049 Lara, Jaime. “Juegos de otros tiempos”. Impreso en Grafito Cia. Ltda. Cuenca, Primera edición, 2011.

Pág. 49
050 <http://projectes.fundesplai.org/cochabambasantjoandespi/2015/10/02/pata-pata/>

CAPITULO 3

051 <https://madridmartinaandmyself.wordpress.com/tag/juguetes-de-madera/>

Pág. 54
052 <https://macroshots.wordpress.com/2007/12/21/trompo-chino/>
053 <https://abelgalois.wordpress.com/2008/11/16/la-peonza-antes-de-cris-to/>

Pág. 56
054 <https://madridmartinaandmyself.wordpress.com/tag/juguetes-de-madera/>
055 <http://rualonso.blogspot.com/2014/04/asi-se-fabrican-los-juguetes-le-go-video.html>
056 http://www.cordobagoma.com/ar/?page_id=2774
057 <https://www.want.nl/de-belofte-van-3d-printen-in-perspectief-deel-10/>

Pág. 57
058 <https://es.pinterest.com/pin/483996291188627741/>
059 <http://sddazamudiodi.blogspot.com/2010/>

CAPITULO 4

Pág. 59
060 Autor

Pág. 62 - 63
061 - 068 Autor

Pág. 64
069 <http://adnportal.mx/abriran-mercado-en-centroamerica-despresuriza-ria-la-comercializacion-maiz-de-sinaloa/>
070 Autor

Pág. 65
071 Autor

Pág. 66
072 <http://www.proecuador.gob.ec/exportadores/sectores/madera/>
073 <https://es.dreamstime.com/imagenes-de-archivo-tornillos-en-acero-ima>

ge12930174

Pág. 67
074 - 077 Autor

Pág. 68
078 Autor

Pág. 69
079 http://articulo.mercadolibre.cl/MLC-434732766-kit-profesional-100-li-bras-banda-elastica-resistencia-_JM
080 <http://formizable.com/guia-para-elegir-tu-impresora-3d/>
081 Autor

Pág. 70
082 Autor

Pág. 71
083 <http://plastic85.com/como-se-fabrican-las-piezas-de-plastico/>
084 <http://www.imagui.com/a/como-hacer-portafolio-en-goma-eva-cBXrBnoo4>
085 Autor
086 Autor
087 Autor

Pág. 72
088 Autor

Pág. 73
089 <http://www.masisa.com/ven/producto/mdf/>
090 Autor
091 Autor
092 Autor
093 Autor

