



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO**

**DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS LÚDICOS PARA MEJORAR
LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ESPARCIMIENTO EN LA
VISITA AL MUSEO PUMAPUNGO**

**PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL
TÍTULO DE: DISEÑADORES GRÁFICOS**

AUTORES: JORGE AVILA S. / PAOLA ESPINOZA M.

DIRECTORA: DIS. TOA TRIPALDI



CUENCA-ECUADOR-2018

AUTORES: JORGE AVILA
PAOLA ESPINOZA

DIRECTORA: DIS. TOA TRIPALDI

FOTOGRAFÍA E ILUSTRACIÓN:

TODAS LAS IMÁGENES HAN SIDO REALIZADAS POR LOS AUTORES, EXCEPTO AQUELLAS QUE SE ENCUENTRAN CON SU CRÉDITO RESPECTIVO.

DISEÑO Y DIAGRAMACIÓN: AUTORES

CUENCA - ECUADOR
2018

DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS LÚDICOS PARA MEJORAR LO PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ESPARCIMIENTO EN LA VISITA AL MUSEO PUMAPUNGO

EL DISEÑO LÚDICO EN LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE DENTRO DE LOS MUSEOS

DEDICATORIA

Esta tesis va dedicada con todo cariño a toda mi familia que es mi inspiración y la razón por la que este sueño fue posible.

A mi madre Ana Sanmartín, a mi padre Ángel Avila por ser un ejemplo de lucha, que me enseñaron que con esfuerzo todo es posible, por sus consejos que me mantuvieron en pie, por su bendición y oraciones.

A mis hermanos por el apoyo incondicional que me dieron durante todo este tiempo, por creer en mi capacidad, por el aliento que me ofrecieron en los momentos difíciles.

A mi hermano Numan, Richard y sus familias una especial dedicación por que su apoyo fue fundamental para que esta meta se realizara, por ser los amigos con quienes he contado siempre, por que sé el esfuerzo que realizaron para que yo pudiera realizar este sueño.

Jorge Avila S.

El apoyo incondicional que me han brindado, su amor y sus consejos han sido la fuerza y el pilar más grande que he tenido. Por eso y mucho más quiero dedicar esta tesis a las personas más importantes de mi vida.

A mi madre Doris y a mi padre Leonardo por su motivación y perseverancia, por estar presentes en los momentos más difíciles y no dejarme caer, su apoyo ha sido, es y será parte fundamental para alcanzar mis metas.

A mis queridos abuelos Rafael y Celia, por ayudarme a dar los primeros pasos enseñándome lo grandiosa que es la vida, sus valores, consejos y oraciones son el motor que me impulsa cada día a salir adelante.

A mi tía Diana, por muchas veces hacer el papel de madre, hermana y amiga tu apoyo a sido muy importante a lo largo de toda mi carrera.

Paola Espinoza M.

AGRADECIMIENTO

Estoy agradecido con la vida por haberme dado el regalo más grande que una persona puede recibir: el amor y el apoyo de una familia maravillosa, es por eso que quiere brindarles en estas líneas un sincero agradecimiento a todos.

Primeramente agradezco a toda mi familia por haber sido parte tan importante de este logro, por ser el motor que me impulsa a ser cada día una persona mejor, a todos mis hermanos por estar siempre pendientes de mi, a mis sobrinos por sus locuras que siempre me sacan un momento de alegría. De todo corazón un millón de gracias.

Quiero agradecer a todos los profesores por estar siempre dispuestos a compartir sus conocimientos, por sus consejos y su exigencia que seguro estoy han sido un gran apoyo para mi formación académica.

Agradezco a mis compañeros de clases por su amistad y los buenos momento compartidos que hicieron que esta experiencia fuera mucho más agradable.

A Paola Espinoza mi compañera de tesis por el esfuerzo y dedicación que demostró para que este proyecto de tesis pudiera salir de la mejor manera posible.

Jorge Avila S.

La lucha y la constancia por alcanzar mis sueños son el resultando del esfuerzo, apoyo, amor y confianza que han depositado en mi cada una de de las personas que amo. Gracias a Dios por concederme la fortaleza para despertar cada día a seguir luchando por mi sueños, por permitirme alcanzar con éxito cada unos de mis propósitos, por ser mi guía y protección. De igual manera mi más sincero agradecimiento a toda mi familia que de una u otra manera estuvieron presentes, desde el incio han sido la principal motivación para continuar y culminar con éxito una etapa más de mi vida. Especialmente agradezco a mis padres, por todo el sacrificio y entrega que han tenido conmigo, muchas veces las cosas se tornaron difíciles pero siempre estuvieron para recordandome por que empece, junto a ustedes he aprendido muchas cosas que hoy me hacen mejor persona. Los amo infinitamente.

Agradezco a mis hermanos por la paciencia, por su compañía y por regalarme magníficos momentos. Son parte esencial de mi vida David, Francisco y Camila.

A mis estimados amigos Jess, Pao, Majo, Ami, Juan, Gabi y Magu por el apoyo incondicional, por sus consejos, por estar presentes en cada instante disfrutando y compartiendo todo momento, por impulsarme a seguir y ser mejor persona.

De igual manera extendo mis sinceros agradecimientos a todos los profesores que formaron parte de mi vida universitaria.

A la persona con la que comparti el desarrollo de este proyecto Jorge Avila, agradezco tu dedicación, esfuerzo y compromiso.

Paola Espinoza M.

INDICE

MUSEO	19	LLUVIA DE IDEAS	49
MUSEO PUMAPUNGO	20	TRES IDEAS SELECCIONADAS	51
MUSEO ETNOGRÁFICO	21	IDEA FINAL	52
MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA	25	CREACIÓN DE LA MARCA	56
APRENDIZAJE EN LOS MUSEOS	26	MANUAL DE MARCA	59
DISEÑO EDITORIAL	28	CREACIÓN DE PERSONAJES	61
DISEÑO LÚDICO	30	SISTEMA GRÁFICO	62
ILUSTRACIÓN	32	BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN	64
INTERACTIVIDAD	32	VALIDACIÓN	116
CONCLUSIONES	40	CONCLUSIÓN	124
SEGMENTACIÓN	42	RECOMENDACIONES	125
		BIBLIOGRAFÍA	127
PERSONA DESING	43		
PARTIDAS DE DISEÑO	44		
PLAN DE NEGOCIOS	46		

INDICE DE IMAGENES

IMG 01: https://bit.ly/2K4sR5q	19
IMG 02: https://bit.ly/2GJjNgl	21
IMG 03: https://bit.ly/2kg49Az	23
IMG 04: https://bit.ly/2lFiAwE	25
IMG 05: https://bit.ly/2GF0Hlz	27
IMG 06: https://bit.ly/2JdEDtW	29
IMG 07: https://bit.ly/2x28NeH	31
IMG 08: https://bit.ly/2J5mMVZ	32
IMG 09: https://bit.ly/2Jaj8tW	34
IMG 10: https://bit.ly/2x0L1jb	37
IMG 11: https://bit.ly/2Lnxrt5	37
IMG 13: https://bit.ly/2KNVhNR	39
IMG 12: https://bit.ly/2J17uRQ	39
IMG 14: https://bit.ly/2LdArrU	43

RESUMEN

DISEÑO DE ELEMENTOS GRÁFICOS LÚDICOS PARA MEJORAR LOS PROCESOS DE APRENDIZAJE Y ESPARCIMIENTO EN LA VISITA AL MUSEO PUMAPUNGO.

En los museos de la Ciudad de Cuenca es evidente la falta de elementos que aportan a la educación y a la buena experiencia de los niños durante el recorrido en estos espacios culturales.

Ante esta problemática, y para el desarrollo del presente proyecto, se recopiló información relevante sobre la Sala Etnográfica del Museo Pumapungo y se aplicaron conceptos de diseño gráfico como el diseño editorial, la ilustración, el diseño lúdico, entre otros, para el desarrollo de productos lúdicos que interactúen con los niños durante la visita al museo, aportando de esta manera a la adquisición de nuevos conocimientos.

Palabras clave: Museística, cultura, aprendizaje, aprendizaje informal, diseño lúdico

ABSTRACT

DESIGN OF LUDIC GRAPHIC ELEMENTS TO IMPROVE LEARNING AND RECREATIONAL PROCESSES IN THE VISIT TO THE PUMAPUNGO MUSEUM

In Cuenca, there is a clear absence of features that could contribute to the education and to the good experience of children during their visit to museums and cultural spaces. Because of this problem, relevant information regarding the Ethnographic Room of the Pumapungo Museum was collected to develop a project in which concepts of graphic design, such as editorial design, illustration, ludic design, among others, were applied to create playful products for children to interact with during their visit, contributing in this way to the acquisition of new knowledge.

Key words: museum, culture, learning, informal learning, ludic design.

OBJETIVOS

OBJETIVO GENERAL

Aportar a mejorar la visita, experiencia y el aprendizaje de los niños en el museo, mediante la elaboración de elementos gráficos lúdicos basados en la reserva etnológica del Museo Pumapungo

OBJETIVO ESPECIFICO

Desarrollar un sistema de elementos gráficos lúdicos alusivos a las etnias ecuatorianas, que interactúen con los niños al momento de la visita la Museo Pumapungo

ALCANCES

Se elaborará a nivel de prototipo o producto elementos gráficos lúdicos y un producto editorial interactivo que fomenten el aprendizaje de los niños mediante la interacción de estos objetos, dentro del Museo Pumapungo

INTRODUCCIÓN

Los museos en nuestro país, Ecuador, son espacios donde prevalece la calma y el silencio. Los visitantes realizan su recorrido leyendo información y observando exhibiciones con la ayuda de un guía. Generalmente tocar y manipular objetos suele estar prohibido, lo que limita a las personas a tener una experiencia satisfactoria. Si nos referimos a los niños produce frustración y en muchos casos pérdida de interés pues, por su edad y naturaleza tienden a manipular cualquier objeto que este a su alcance.

Hoy en día en la ciudad de Cuenca, el Museo Pumapungo, no cuenta con una museografía pensada en el público de niños, no existe información que llame su atención y aporte a su aprendizaje, la mayoría de vitrinas y módulos no están adaptados a su altura lo que les impide observar con facilidad.

Este proyecto tiene la finalidad de mejorar los procesos de aprendizaje y esparcimiento en el museo mediante la creación de un sistema gráfico lúdico que permita a los niños desarrollar un aprendizaje basado en la diversión.

El desarrollo de este proyecto se ve segmentado por etapas:

En el primer capítulo de contextualización, se realizó una investigación en cuanto a teorías para resolver la problemática y teorías para resolver el diseño; se realizaron entrevistas a expertos con la finalidad de aclarar algunos puntos de importancia para el desarrollo de nuestra tesis; se analizaron homólogos.

En el segundo capítulo de planificación, se hizo una investigación acerca de los usuarios a los que va dirigido nuestro proyecto, se analizaron gustos e intereses que sirvieron como fundamento y base para realizar el producto final, de igual manera se realizaron las partidas de diseño y el plan de negocios.

En el tercer y último capítulo de Diseño, nos enfocamos directamente a la creación de nuestro producto, empezando por una lluvia de ideas, luego la bocetación y digitalización para finalizar con la validación de nuestro proyecto.



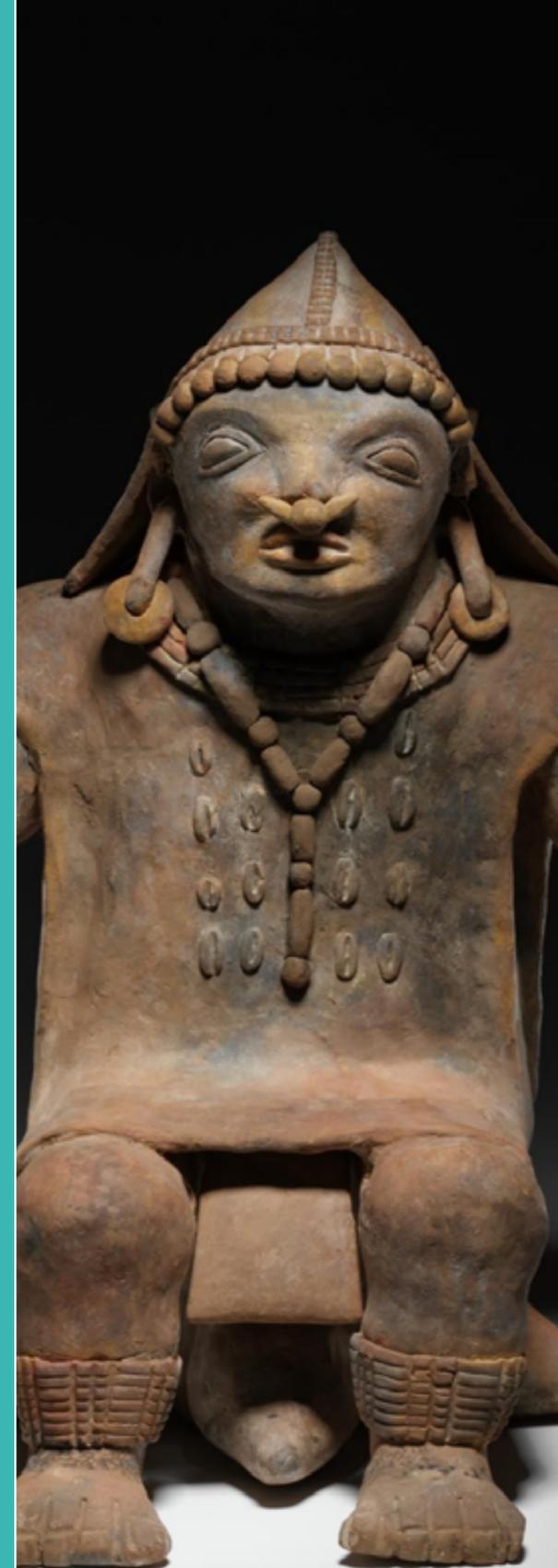
CAPITULO 1

CONTEXTUALIZACIÓN

Marco teórico
Investigación de campo
Homólogos

MARCO TEORICO

Se investigaron sobre teorías que nos ayudaron a resolver temas en cuanto a la problemática y diseño, es importante decir que nos sirvieron como bases conceptuales para el desarrollo del presente proyecto.



MUSEO

El museo es una institución donde usualmente encontramos objetos de valor que documentan características de una sociedad o cultura existentes desde la antigüedad, así mismo se encarga de guardar y exponer colecciones que reflejan rasgos de la vida del hombre ya sean estos culturales, científicos, históricos o técnicos. Cumple con dos objetivos principales que son: preservar la integridad de los elementos y contribuir a la evolución de nuestra sociedad mediante la educación y difusión del patrimonio. Hoy en día los museos son espacios que se encuentran en constante cambio, con el fin de mejorar sus exposiciones y convertirse en un lugar más dinámico y creativo, adquiere nuevas tecnologías que apoyen a enriquecer los conocimientos del público. Se debe principalmente a la sociedad, encaminada a mejorar su desarrollo mediante el conocimiento. La ICOM consejo internacional de museos en el artículo 3, apartado 1 del estatuto lo define así:

“ Un museo es una institución permanente sin fines de lucro al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, transmite y expone el patrimonio tangible e intangible de la humanidad y de su entorno para la educación, el estudio y el deleite.”

MUSEÍSTICA

La museística, es la disciplina que estudia todo lo relativo a los museos que tiene dos grandes ramas: la museología y la museografía. La primera rama, denominada “museología”, se ocupa de reflexionar sobre los museos de una forma global. En este sentido, el concepto de museología es inclusivo, ya que acoge toda reflexión sobre el museo, la sociedad, su interacción e incluso su gestión y funcionamiento. Por el contrario, el concepto de museografía es mucho más concreto, puesto que se refiere a la actividad, disciplina o ciencia, según se considere, que tiene como objeto principal las exposiciones, su diseño y ejecución, así como la adecuación e intervención de espacios patrimoniales con la finalidad de facilitar su presentación y su comprensión. (Santacana, 2006,p.11)

Mientras la museología se adentra en lo filosófico y se encarga de conservar y organizar sus colecciones, la museografía comprende un conjunto de estrategias para el acondicionamiento del museo, está destinada a la actividad técnica y práctica para concretar las ideas que dan forma a los “productos” accesibles para la gran variedad de públicos.

MUSEO PUMAPUNGO

En nuestro país, Ecuador, El Museo Pumapungo que forma parte del patrimonio de la ciudad de Cuenca es considerado uno de los más importantes de acuerdo a los criterios y opiniones expuestos por los visitantes a través de la plataforma de TripAdvisor.

El museo Pumapungo o “Puertas del Puma”, da a conocer la historia y desarrollo de la cultura Cañari Inca, preserva objetos etnográficos relativos a la forma de vida, costumbres, tipo de vivienda, festividades que tenían estos habitantes y también promueve la gran diversidad con la que cuenta el Ecuador. En el siguiente artículo podemos encontrar algunos datos importantes:

El origen del Museo de Pumapungo se remonta al año de 1978, con la creación del Centro de Investigación y Cultura del Banco Central del Ecuador en la ciudad de Cuenca, y la adquisición y recepción de las primeras colecciones culturales: Las bibliotecas de Víctor Manuel Albornoz y Alfonso Andrade Chiriboga, las donaciones arqueológicas del Sr. Guillermo Vásquez Astudillo, la Colección del Padre Crespi, la colección etnográfica de Luis Moscoso Vega, entre otras.

Como consecuencia del alto número de bienes culturales adquiridos por el Banco Central en Cuenca, pronto se vio la necesidad de un local más amplio y apropiado para la conservación y puesta en valor de los mismos.

El Banco Central adquiere en el año de 1980 los terrenos del colegio Borja de la comunidad Jesuita. El 30 de Julio de 1992 se inaugura el nuevo Museo de Pumapungo, el más grande y completo museo de la región sur del país en los nuevos e imponentes edificios de estilo arquitectónico “brutalista” del Banco Central del Ecuador. (Museums of the worlds, 2014).

El complejo de Pumapungo, ubicado en la parroquia San Blas, cuenta con una gran colección de objetos, que son expuestos en diferentes áreas del edificio. El museo este compuesto por salas permanentes entre ellas, la sala nacional de etnografía, arqueología y arte y salas temporales donde se realizan diferentes exposiciones locales, nacionales e internacionales. Además, cuenta con el archivo histórico, biblioteca y el parque ancestral.



IMG.02

MUSEO ETNOGRÁFICO

Está enfocado en la investigación, preservación y difusión del patrimonio histórico, arqueológico y cultural de una sociedad. En la ciudad de Cuenca contamos con EL Museo Etnográfico Nacional del Museo Pumapungo que cuenta con alrededor de 9500 objetos etnográficos que dan testimonio de un Ecuador multiétnico y pluricultural, cabe mencionar que también cuenta con un pequeño porcentaje de objetos de otras etnias del mundo donados a la institución.

En sus diferentes salas alberga un conjunto de bienes que cuentan la historia de nuestros antepasados, su forma de vida, creencias, festividades, arquitectura y demás. En esta ocasión nos enfocaremos en la sala nacional de etnografía, pero antes consideremos algunos términos:

CULTURA

Hace referencia a toda información, conducta, hábito o comportamiento que posee una persona, incluye las formas de percibir las cosas y su relación con los demás.

Clyde Kluckhohn define la cultura como: “el modo total de vida de un pueblo, una manera de pensar, sentir y crear, una serie de técnicas para adaptarse, tanto al ambiente exterior como a los otros hombres” (Geertz, 1973, p.20).

Comprende factores como música, danza, religión, costumbre o tradición que se transmite de una generación a otra. Parte de la riqueza de cada cultura esta en los mitos, leyendas y ritos de cada comunidad.

PLURICULTURA

“Desde el punto de vista sociológico el término pluralidad designa la presencia de diversas tendencias ideológicas y grupos sociales coordinados en una unidad estatal. Así pues, la Pluriculturalidad puede ser entendida como la presencia simultánea de dos o más culturas en un territorio y su posible interrelación.” (Bernabé, 2012, p.69).

En nuestro país existen muchas culturas que, debido a nuestra geografía tan variada, permanecieron separados y con poca comunicación. Estos grupos sociales han desarrollado diferentes costumbres y creencias. A pesar de sus diferencias han sabido convivir en paz.

Abad, A (2013) aclara:

La Constitución del Ecuador, aprobada en el año 2008, se refiere en varias partes del texto sobre la política cultural El artículo primero explicita la diversidad de la nación: El Ecuador es un Estado constitucional de derechos y justicia, social, democrática, soberano, independiente, unitario, intercultural, plurinacional y laico (Constitución de la República del Ecuador, 2008).

Aquí se evidencia la característica de la diversidad cultural y de la valoración de la memoria histórica del país, donde la plurinacionalidad implica

el sentido de apropiación real y simbólica de lo territorial. Con esta lógica, lo plurinacional está en ciernes, y el trayecto desde comunidades imaginadas hacia naciones con tierra tendrá que madurar como un proceso de democrático y de inclusión.

ETNOGRAFÍA

La etnografía permite el registro del modo de vida de los pueblos y describe las costumbres, tradiciones, prácticas, creencias y mitos de una cultura mediante la observación o entrevistas para entender su comportamiento social. "La etnografía es el conjunto de actividades que se suele designar como "trabajo de campo", y cuyo resultado se emplea como evidencia para la descripción. (Guber,2001,p.16).

La etnografía no consiste en registrar estados de cultura que no hayan sido influenciadas por la globalización, al contrario, la etnografía registra como las culturas evolucionan con el contacto con otras culturas en el momento del estudio.

ETNIA

Diversas definiciones coinciden en que la etnia es un conjunto de personas "pueblo" que comparten y tienen en común rasgos culturales. A lo largo del tiempo distintos aspectos de la cultura tales como: vestimenta, festividades, tradiciones, valores e historia se han convertido en un símbolo de identidad, que se trasmite de generación a generación. "Colectividad humana no muy numerosa, unida por estrechos vínculos de parentesco" (Banco Central del Ecuador,1995, p.11).

Objeto Etnográfico

Objeto estudiado por los antropólogos sociales que forman parte de un momento o lugar específico de cualquier cultura. El objeto etnográfico al estar presente en el ámbito de todo grupo étnico, responde a diferentes necesidades: son utilitarios, decorativos, ceremoniales, etc. Nos permite conocer y reflejan los modos de vida y comportamiento del hombre. " El objeto cumple una función, soluciona una necesidad, establece relaciones con los hombres, es parte fundamental de su vida en comunidad" (p.11).



SALA NACIONAL DE ETNOGRAFÍA

Este espacio situado en la segunda planta del Museo Pumapungo tiene como objetivo principal concientizar a los visitantes sobre la importancia de valorar y respetar la diversidad cultural.

El recorrido empieza por el área de introducción donde se da la bienvenida al visitante, se cuenta a nivel general sobre los pueblos y culturas existentes en el Ecuador y se explica sobre los términos anteriormente analizados.

A continuación, se encuentran la representación de las regiones geográficas del país Costa, Sierra, Amazonia donde se evidencia las necesidades de los seres humanos, en cuanto a corporales la vestimenta, bisutería, elementos decorativos; espirituales hace referencia a la religión; y sociales que son conductas, comportamientos, hábitos, organización, entre otras.

Posterior a esto se encuentra la sala dedicada a las Tzantzas o cabezas reducidas, que es una práctica ancestral realizada por los Shuar. Al salir de la sala Tzantza se encuentran objetos de cerámica, objetos textiles, artesanías de la costa, sierra y amazonia con lo que culmina el recorrido.

Es importante mencionar que por la falta de espacio en la sala etnográfica no se encuentran representados todos los grupos étnicos, ni algunas de las festividades más representativas. Si bien, no está representado el Ecuador en su totalidad, el recorrido por este lugar cultural permite que el visitante conozca sobre la amplia diversidad de nuestro país.

REGIÓN COSTA

Región dedicada a la actividad agrícola, ubicada al oeste del Ecuador, la conforma 6 provincias en donde encontramos varias culturas entre ellas: Los Montubios, Los Cholos pescadores, Los Afroecuatorianos, Los Tsáchilas y Chachis.

Tradiciones y costumbres: Entre sus principales tradiciones están el rodeo montubio, el rodeo de salitre y los amorfinos.

Agricultura: Entre los principales productos que se obtienen en la región litoral están el cacao, banano, arroz, algodón, yuca y frutas tropicales.

Vestimenta: Generalmente se hace uso de vestidos llamativos y ligeros aptos para el clima de la región, en los hombres destaca el color blanco y el uso de machete, mientras que la mujer utiliza vestidos largos de tela estampada, combina sus trajes con el uso de collares, manillas y aretes. Tanto hombres como mujeres utilizan un sombrero y pañuelo.

REGIÓN SIERRA

Región interandina que se caracteriza por sus volcanes y nevados, comprendida por 10 provincias donde encontramos culturas como: Otavalos, Salasacas, Coltas, Los Cañaris, La Chola Cuencana y los Saraguros

Tradiciones y costumbres: Sus principales festividades son: la fiesta de la mama negra (Latacunga), El carnaval de Guaranda, El pase del niño viajero (Cuenca) y la Fiesta del Inti Raymi.

Agricultura: Entre los principales productos de la región interandina se encuentran: papas, maíz, cebada, trigo, hortalizas y frutas de clima templado.

Vestimenta: Se compone de trajes muy populares diferentes en cada pueblo. Por el clima de la zona es evidente el uso de ponchos y ropa abrigada. Los hombres utilizan pantalones a media pierna y camisa de color blanco, mientras que las mujeres utilizan “anaco” que son grandes faldas elaboradas con lana de colores muy llamativos, blusas bordadas, chal de lana y el uso de collares. Tanto hombres como mujeres utilizan sombrero y alpargatas.

REGIÓN AMAZÓNICA

Región rica en flora y fauna, consta de 7 provincias donde encontramos culturas como: Los Cofán, Los Siona, Los Secoya, Los Huaorani, Los Shuar, Los Achuar y Los Quichua de la región.

Tradiciones y costumbres: Entre sus principales tradiciones destaca La Fiesta de la Chonta donde se agradece a la naturaleza por cosecha.

Agricultura: Los principales productos que se obtienen de la Amazonía son: cacao, yuca, palmito, naranjilla, plátano y plantas medicinales

Vestimenta: La vestimenta de la mujer consistía en un vestido de una sola pieza “cushma” elaborada a base de algodón. El hombre por su parte utiliza una falda “itip” que va sujeta a la cintura con una faja, adicional a esto hacen el uso de coronas elaboradas con plumas. Tanto hombres como mujeres utilizan collares y pulseras elaboradas con semillas, plumas y huesecillos de mamíferos.



MUSEOGRAFÍA DIDÁCTICA

“El objeto de la museografía didáctica es mostrar, dar a conocer, comunicar diferentes objetos de estudio —históricos, geográficos, artísticos, patrimoniales, tecno-científicos, biológicos, etc.— a un determinado horizonte destinatario” (Santacana, 2006, p.12)

Es imposible museizar un objeto o tema si no se lo conoce de una forma consiente, pues solamente así se puede encontrar la forma correcta de mostrarlo al público en función de sus necesidades. De lo anterior podemos decir que la museografía didáctica se encarga principalmente del diseño de las exposiciones en función del público y de los principios didácticos.

LA DIDÁCTICA

Quiere decir literalmente enseñanza-aprendizaje y se refiere a la interacción de sus principales actores: docente y estudiante. Esta relación de enseñanza-aprendizaje es estudiada por la pedagogía, una disciplina que evoluciona todo el tiempo.

La Pedagogía es la teoría y disciplina que comprende, busca la explicación y la mejora permanente de la educación y de los hechos educativos, implicada en la transformación ética y axiológica de las instituciones formativas y de la realización integral de todas las personas.

La didáctica es una disciplina de naturaleza-pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje. (Medina, A y Salvador, F. 2009, p. 7)

La didáctica es entonces un conjunto de estrategias o técnicas utilizadas para facilitar la enseñanza y la adquisición de conocimientos por parte del alumno.

APRENDIZAJE EN LOS MUSEOS

Los museos son instituciones que tienen un papel protagónico en la difusión de información y conocimiento de los objetos que allí habitan o la temática que manejan. Aunque los museos no pretenden competir y mucho menos reemplazar a los centros educativos, los museos se han preocupado por desarrollar métodos de enseñanza que se adecuen a los diferentes tipos de público entre los cuales se encuentran los niños de instituciones educativas en los que ponen especial énfasis.

Es interesante la inclusión de un nuevo factor, de gran importancia para el análisis del valor del patrimonio cultural en la educación, ya que se le contempla como una potencial fuente de información sobre la historia de nuestros antepasados y recurso idóneo para el desarrollo de la tolerancia hacia las diversas formas de vida. (Domínguez, Estepa, Cuenca, 1999 p 25)

El museo debe ser capaz de reconocer la diversidad étnica y cultural de los diferentes grupos sociales que existen y coexisten en los establecimientos, desarrollar la creatividad en el desarrollo de problemas incorporando recursos disponibles que benefician el aprendizaje.

APRENDIZAJE LÚDICO

Cuando hablamos de lúdica nos referimos a toda actividad relacionada con el juego que nos produce diversión y disfrute, los juegos demandan de los participantes diferentes habilidades pudiendo ser físicas, intelectuales, creativas, equilibrio, reflejos, etc. Aunque también tenemos juegos que cuentan con una gran dosis de azar. Jugar tiene muchos beneficios sobre todo en la salud tanto mental como física.

Sin duda los juegos son importantes y mucho más si el juego “lúdico” se utiliza como una herramienta de enseñanza aprendizaje, planteado como una estrategia que permita al niño comprender la información y al mismo tiempo desarrollar sus destrezas y habilidades. Sánchez (2008) lo explica así:

El componente lúdico puede aprovecharse como fuente de recursos estratégicos en cuanto que ofrece numerosas ventajas en el proceso de enseñanza-aprendizaje, puede servirnos de estrategia afectiva puesto que desinhibe, relaja, motiva; de estrategia comunicativa, ya que permite una comunicación real dentro del aula; de estrategia cognitiva porque en el juego habrá que deducir, inferir, formular hipótesis; y de estrategia de memorización cuando el juego consista en repetir una estructura o en sistemas mnemotécnicos para aprender vocabulario, por mencionar algunos ejemplos.(p.3)

El aprendizaje lúdico tiene gran potencial que se desarrolla a la par de las nuevas tecnologías y en colaboración con ellas. No basta con buscar demasiado para encontrarnos con gran cantidad de ofertas de juegos en la web para todo tipo de público, tanto digital como analógicas.



APRENDIZAJE INFORMAL

Últimamente ha crecido el interés por el aprendizaje informal pues ha tomado mucha fuerza debido a la aparición de nuevos canales en los que se puede encontrar y compartir información con facilidad, concretamente la web 2.0 es hoy el modelo ideal en el que los individuos deseosos de aprender crean sus propios modelos de estudios. A esta tendencia que toma fuerza se han sumado prestigiosas instituciones que difunden contenido de libre acceso.

Para no menospreciar los conocimientos que se adquieren utilizando el Aprendizaje informal Walton sugiere no referir lo informal o lo formal al aprendizaje sino a las situaciones o escenarios en que ocurre el aprendizaje. (Mejía 2005).

Sangrà, A., & Wheeler (2013) concluyen que:

Los recursos educativos abiertos (OER) han sido el detonante para un cambio muy importante, que podría incluso considerarse la formalización del aprendizaje informal.

Como dice Friesen (2009), ahora se da por sentado que cada institución de enseñanza superior tendrá un conjunto de OER y proporcionará acceso libre para cualquiera que quiera utilizarlos, de modo que puedan descubrir algo más sobre la universidad, el conocimiento que produce y el modo en el que se imparte. (p. 4)

Sin embargo, el uso de OER no ha sido hasta ahora tan importante como se esperaba, quizás porque se han expresado algunas preocupaciones sobre la calidad de los modos de aprendizaje informales.

Todavía queda la pregunta de cómo evaluar el conocimiento de aquellas personas que toman la decisión de formarse de esta manera ya que no tenemos una evidencia real que demuestre que estas competencias que adquieren son realmente útiles, pues estas personas no pueden acceder a un certificado que los califique como profesionales.

En nuestro proyecto nos interesa el aprendizaje informal, pues también se puede dar fuera del aula en instituciones como museos y zoológicos, porque no son instituciones de educación propiamente dichas.

DISEÑO EDITORIAL

Esta rama del diseño gráfico comprende todo documento impreso que rodea nuestro entorno, libros, revistas, afiches entre otros, creados para difundir mensajes específicos dependiendo el tipo de público al que se pretenda llegar, el diseño editorial tiene la capacidad de comunicar, informar, captar la atención o conectarse directamente con el usuario mediante la composición y organización de textos e imágenes que generen gran impacto visual, cuidando la estética tanto en la parte externa como interna de los textos.

El buen manejo de recursos gráficos en productos editoriales permite atraer, entretener o persuadir a los lectores, por lo tanto, es importante establecer parámetros en cuanto refiere a elementos gráficos.

Venezky considera que: “El diseño editorial es el marco a través del que una historia dada se lee e interpreta. Consiste tanto en la arquitectura global de la publicación como en el tratamiento específico de la historia” (Zapatero, 2014, p.10)

ELEMENTOS DE DISEÑO

FORMATO

Es el tamaño del soporte donde se va a realizar una publicación, existe gran variedad de formatos y su elección va a depender de factores como: el tipo de publicación que se va a realizar, el público al que va dirigido dicho producto, su funcionalidad y contenido. Hay que mencionar, además, que la elección de un buen formato es importante para reducir los costos de producción y economizar material.

Bhaskaran (2006) afirma que el formato “Es la manera en la que se presenta la información al lector en libros, folletos, revistas entre otros, dentro de estos formatos se puede cambiar elementos específicos el tamaño, forma o grosor para dar al trabajo una dimensión añadida y personalizar el diseño” (p. 52)

JERARQUÍA Y MAQUETACIÓN

La maquetación hace referencia principalmente al contenido y la forma en la que se va a exponer los contenidos de una publicación, es decir, se encarga de la organización y ubicación de un conjunto de elementos gráficos (textos, imágenes, diagramas, etc.) en un espacio concreto con la finalidad de comunicar y facilitar al lector la recepción de información. La jerarquía es un recurso visual que guía al lector, organiza elementos e información de acuerdo a su grado de importancia con el propósito de transmitir al público un mensaje claro y eficiente. Bhaskaran (2006) afirma que “Es importante crear una jerarquía visual fuerte y coherente en la que los elementos más importantes destaquen y el contenido se organice de forma lógica y agradable” (p.60)



RETÍCULA

La retícula es una estructura que sirve como guía para ordenar, organizar y distribuir grandes cantidades de información en una página, asegurando una coherencia visual en la publicación. Las retículas pueden ayudar a definir parámetros, proporcionando flexibilidad en el diseño. (Bhaskaran, 2006).

Es una herramienta importante dentro del diseño editorial. “Aporta a la maquetación, diferenciación, precisión y facilidad en la comprensión de las páginas” (Zanón, 2007, p 24).

TIPOGRAFÍA

La elección de la tipografía es muy importante para la creación de un producto editorial, se debe tener en cuenta al público al que va dirigido, para adaptarla y transmitir mensajes claros, legibles y coherentes. Puede usarse para crear composiciones jerárquicas en los textos a partir de su tamaño, forma y grosor haciendo los textos más creativos.

“La tipografía es una manifestación visual del lenguaje, su papel es decisivo a la hora de convertir caracteres individuales en palabras y las palabras en mensajes” (Cheng, 2006, p.6). Hace referencia a la manera en que las ideas escritas reciben una forma visual, por lo tanto, es un excelente medio para comunicar expresiones y emociones.

COLOR

El color conlleva toda una serie de significados psicológicos y emocionales que varía dependiendo el país o grupo cultural, es una herramienta visual fundamental dentro del diseño editorial. Bhaskaran (2006) afirma que el color “permite llamar la atención del lector, destacar y organizar diferentes tipos de información o provocar una reacción emocional al receptor”. (p.80) Al igual que la tipografía se utiliza el color para crear una jerarquía visual en los textos a partir de sus diferentes tonos.

DISEÑO LÚDICO

Lo lúdico hace referencia al juego y al aprendizaje, es la necesidad del ser humano de sentir, expresar, comunicar y producir sensaciones, por lo tanto, se basa en la búsqueda de diversión, Villavicencio (2015) afirma que el diseño lúdico “reduce el estrés en los adultos y aumenta la seguridad y creatividad en los niños”(párr.3) se encuentra presente en nuestros hogares, lugar de trabajo, tiempo de ocio y en la educación

El diseño lúdico se considera un recurso importante con amplio contenido que facilita, estimula y promueve el proceso de enseñanza-aprendizaje, permitiendo que el discente adquiera conocimientos de manera más dinámica y fluida ya que se ve asociado directamente con el juego.

OBJETO LÚDICO

Son la mejor herramienta de aprendizaje en la infancia, aumenta la creatividad y el intelecto, creando una experiencia satisfactoria mediante la participación activa y afectiva de los niños.

Castillo (2009) afirma que los objetos lúdicos “Están destinados a la diversión, recreación y entretenimiento sin un fin específico, permiten el aprendizaje y desarrollo en diversos aspectos psicomotrices, cognitivos y socioemocionales” (p.29)

JUEGO

El juego es una actividad que surge de manera natural y proporciona placer, diversión o entretenimiento, independientemente de la edad que tenga una persona. En los niños, el juego es parte fundamental de su vida pues ayuda a su desarrollo cognitivo y social, a través de este los niños exploran y crean sus propias experiencias. Además, contribuye con el proceso de aprendizaje del infante.

López (2010) afirma: El juego es uno de los primeros lenguajes del niño, una de sus formas de expresión más natural. Está vinculado a la creatividad, la solución de problemas, al desarrollo del lenguaje o de papeles sociales. Tiene, entre otras, una clara función educativa, en cuanto que ayuda al niño a desarrollar sus capacidades motoras, mentales, sociales, afectivas y emocionales. (p.21)



TIPOS DE JUEGO

El juego es una actividad que nos permite desarrollar un sin número de habilidades, a más de ser un medio para divertirse es esencial para el aprendizaje y existen varios tipos:

JUEGO MOTOR:

Se ve asociado directamente con el movimiento corporal, permite mejorar la motricidad fina, mejora la atención, y ayuda a que el niño se relacione con su entorno.

JUEGO SIMBÓLICO:

Este juego surge de modo espontaneo en diversos lugares (casa, escuelas, parques), y está caracterizado principalmente por la imitación, este tipo de juego aporta al desarrollo de los niños, ya que por medio de la recreación de acontecimientos o representación de personajes se fomenta a la imaginación y creatividad, además al aprendizaje y a la adquisición de nuevo vocabulario.

JUEGO REGLADO:

Contienen reglas o normas que limitan una acción, el juego reglado significa diversión, desafío o competencia que son de alto interés para los niños, así mismo es importante mencionar que este juego produce un aprendizaje múltiple. (matemáticas, ciencia, historia)

ILUSTRACIÓN

La ilustración es una forma de expresión, mediante la que se transmite o comunica mensajes, ideas o sucesos, representados por una imagen. Cumple con la función de narrar historias o describir acciones, John Vernon-Lord, ilustrador y catedrático británico, considera que la ilustración puede reconstruir el pasado, reflejar el presente, imaginar el futuro o mostrar situaciones imposibles en un mundo real o irreal. (Durán, 2005, p.240)

La ilustración es un componente gráfico muy importante que acompaña o complementa la información de un texto, esta debe ser agradable y llamativa, ya que debe persuadir y captar la atención de los usuarios. Al ser una herramienta de comunicación e interpretación, la ilustración desde sus inicios ha sido utilizada con fines publicitarios en carteles, libros, cuentos infantiles, anuncios, etc.

ILUSTRACIÓN INFANTIL

La ilustración infantil es la encargada de contar historias, al ser un lenguaje que transmite, narra y recrea, la ilustración infantil se convierte en un instrumento de comunicación que desempeña un papel fundamental en el aprendizaje y desarrollo intelectual de los niños. A través de este tipo de ilustración el niño desarrolla su imaginación y comprende mejor los textos, por lo tanto, es importante tener en cuenta aspectos como color, forma y estilo dependiendo de la edad del niño.

Las ilustraciones educan a los niños para adquirir cultura visual y gusto por la belleza; también sirven para fijar conceptos en la memoria, para enriquecer la personalidad, su imaginación, la creatividad, la razón crítica y lo más importante, el amor por la lectura.(Bezares,2015)

INTERACTIVIDAD

La interactividad es un proceso comunicativo que busca nuevas formas de interacción que aporten a la creatividad y desarrollo cognitivo del usuario, además crea herramientas donde el usuario puede intervenir con el contenido, convirtiéndose en el actor de su propio proceso de aprendizaje. Como afirma Castillo (2010) “La interactividad determina la manera en la que la persona se relaciona con la máquina, cuyo principal propósito es responder a los deseos y necesidades del usuario y para ello debe ser capaz de interpretar al usuario” (p.4).

La interactividad ayuda a mejorar la experiencia de usuario, a través de elementos o productos, fáciles, efectivos y agradables de usar. Tomando el caso de los niños es importante resaltar que el producto o juguete interactivo debe proporcionar entretenimiento y diversión, por lo tanto, debe ser ergonómico, agradable y llamativo



INVESTIGACIÓN DE CAMPO

Se realizaron entrevistas a profesionales, con el objetivo de obtener información que nos ayude a resolver y a entender de mejor manera la problemática planteada

TAMARA LANDIVAR

ANTROPÓLOGA, INVESTIGADORA, GESTORA CULTURAL.



IMG.09

¿APRENDIZAJE EN LOS MUSEOS ?

El entorno de los museos es un tema global que va cambiando día a día por las formas de pensar y de actuar de las nuevas generaciones. El dinamismo del ser humano es constante y debe estar reflejado en los museos, este puede interactuar dentro del mundo contemporáneo, del mundo global, llegar a nuevos públicos, ser asequible y tener diálogos más frontales, pues somos un apoyo a la educación formal. Los museos estamos para reivindicar nuestra esencia, nuestra historia, nuestro presente, nuestro pasado por lo que siempre pensamos y buscamos nuevos mecanismos para la difusión de contenidos. Realizamos simposios, seminarios o diálogos buscando la manera de atraer nuevos públicos.

En cuanto a nuestro público infantil trabajamos conjuntamente con la malla curricular de las escuelas; como medio para que se expresen realizamos talleres educativos de cerámica de pucón, entre otros, rigiéndonos a la filosofía de "Aprender jugando o jugar aprendiendo"

JULIANA VEGA

COORDINADORA EDUCATIVA



¿IMPORTANCIA DE LO LÚDICO EN EL MUSEO ?

El público de niños es el que más visitas hace al museo y el que menos es atendido, por temas de diseño universal ningún mueble está hecho para la altura de un niño peor aún si el niño tiene una discapacidad, no se puede tocar, no se puede oler e incluso a veces hablar. La necesidad de lo lúdico es lo primero, es muy importante dentro del museo..

HOMÓLOGOS

Se analizaron homólogos en cuanto a su forma, función y tecnología.



TECNOPOLIS

DATOS GENERALES

Nombre: Tecnópolis (Argentina)
Autor: Gisela Metallo/ Dis. Industrial
Usuario: Público
Fecha: 2013

DESCRIPCIÓN

Este museo tiene varias salas lúdicas que consta de diferentes módulos interactivos, adaptados principalmente para los niños. A través de juegos fomentan el aprendizaje de diversos temas entre ellos ciencias, matemáticas e historia.

PARTIDAS DE DISEÑO

Forma: Predomina el uso de colores pastel, maneja una gráfica geométrica donde se refleja el uso de elementos de diseño. (Línea, plano, volumen)
Función: Esta sala permite una interacción directa sobre los objetos, los módulos interactivos son ergonómicos y de fácil uso.
Tecnología: Instalaciones que permiten el buen manejo de los recursos lúdicos y cuenta con alto grado de interactividad.
Principios: Diseño lúdico / Interactividad / Aprendizaje

ENTRA EN JOC

DATOS GENERALES

Nombre: Entra en JOC (Día internacional de los museos)

Autor: Laura Inat / Melani Lleonart / Dis. Gráfico

Usuario: Niños

Fecha: 17-19 d mayo del 2013

DESCRIPCIÓN

Es un proyecto que se realizó para el día internacional de los museos y consta de un mural donde los niños pueden crear historias mediante el uso de pegatinas ilustradas. Las ilustraciones reflejan como fue la ciudad de Valencia durante los años de la revolución industrial.

PARTIDAS DE DISEÑO

Forma: Las ilustraciones describen un entorno urbano, de arquitectura colonial simplificada. Ilustraciones 2D donde predomina el uso de los colores pastel.

Función: Los niños interactúan de manera fácil, imaginan y crean la ciudad de Valencia con la ayuda de pegatinas que resultan bastante estimulantes y divertidas. Esto permite

que los niños conozcan sobre aspectos y cambios que ha tenido el entorno en el que viven.

Principios: Diseño lúdico / Interactividad / Ilustración



JAMES RIVER WATER PLAY

DATOS GENERALES

Nombre: James River Water Play / (Museo de Niños de Richmond) Autor:

Usuario: Niños

Fecha: octubre 2005

DESCRIPCIÓN

Es una exhibición compuesta por tres acuíferos. Dos mesas están dedicadas al juego acuático, mientras que la mesa característica es un modelo interactivo largo del río James y la tierra que lo rodea. Los niños de todas las edades pueden jugar en el río realista y aprender al respecto.

PARTIDAS DE DISEÑO

Función: Los niños interactúan de manera directa con los objetos, los mobiliarios están hechos a su altura, lo que permite manipular y ver los objetos que contiene cada nivel, cada módulo tiene diferentes juegos y permite al niño experimentar y aprender de cada uno.

Tecnología: Instalaciones interactivas.

Principios: Interactividad

CONCLUSIONES

Las teorías estudiadas servirán como base en la cual se sustentarán nuestras posibles soluciones a la problemática planteada en nuestro proyecto de tesis.

Así las investigaciones que hemos realizado nos han ayudado a comprender mejor las teorías y conceptos, analizándolos desde los diferentes puntos de vista de los autores para luego llegar a conclusiones propias.

Las entrevistas nos sirvieron para aclarar dudas que teníamos en muchas cuestiones relacionadas con el museo y la enseñanza, pero también nos han aportado con el conocimiento de nuevos temas que desconocíamos y que por su puesto ahora se los incluyo en nuestro marco teórico como un aporte importante para sacar adelante nuestro proyecto.

En conclusión, pudimos conocer a fondo los esfuerzos que se están realizando en el museo, los proyectos que se han realizado y los que se están planteando para mejorar la experiencia de los estudiantes escolares en el entorno del Museo Pumapungo. El museo nos ha facilitado todo lo que ha estado en su alcance para poder facilitar nuestro trabajo como, documentos, personal, las instalaciones entre otros y se han puesto a nuestra disposición cuando lo hemos necesitado.

Las investigaciones realizadas sirven a nuestro proyecto para cimentar y validar nuestras propuestas y tener un sustento valido con el que llevaremos a cabo nuestro proyecto. Es la guía que nos permitirá realizar nuestro trabajo de una manera más efectiva.



CAPITULO 2 PLANIFICACIÓN

Segmentación
Persona Desing
Partidas de diseño
Plan de negocios

SEGMENTACIÓN

GEOGRÁFICAS

País	Ecuador
Ciudad	Cuenca
Región del País	Sierra
Zona	Urbana
Clima	Frío

DEMOGRÁFICAS

Edad	9 – 11 años
Género	Femenino y Masculino
Ingreso	Dependen de sus padres.
Ocupación	Estudiante
Escolaridad	Básica media (5°, 6°, 7°)

PSICOGRÁFICAS

Clase social	Media alta y baja
Estilo de vida	Hijo, estudiantes, deportista,
Personalidad	Extrovertidos/ Expresivos /Entusiastas

CONDUCTUALES

Miran series animadas (Youtube, Tv cable), están pendientes de las tendencias en las redes sociales, les gusta la tecnología tanto para realizar sus tareas escolares como para sus momentos de ocio.

Tienen mucho interés en los amigos, les resulta fácil relacionarse con los personas de su misma edad.

Les gusta experimentar y aprender nuevas habilidades.

Su tiempo libre lo dedican a ver programas en la televisión (Nickelodeon, Cartoon network), tecnología, jugar video juegos, jugar con sus amigos, practicar algún deporte.

PERSONA DESING



Sebastián, nació el 12 de enero del 2008 en la ciudad de Cuenca. Vive en la parroquia el Batán junto con sus padres y hermanos.

Todas las mañanas asiste a la escuela Hernán Malo donde actualmente está cursando el sexto año de educación básica. Es un niño aplicado y responsable, le gusta aprender sobre nuevos temas, experimentar nuevas cosas y compartir tiempo con sus amigos.

En la tarde al llegar a casa realiza sus tareas escolares, para posteriormente asistir a sus entrenamientos de fútbol. Su tiempo libre lo dedica a ver programas en la televisión, jugar en la computadora o salir al parque a jugar con sus amigos que viven cerca

PARTIDAS DE DISEÑO

FORMA

TIPOGRAFÍA

Se usará tipografías sanserif que faciliten la lectura de los niños, pues es la tipografía por excelencia para la lectura por sus características de legibilidad y limpieza.

CROMÁTICA

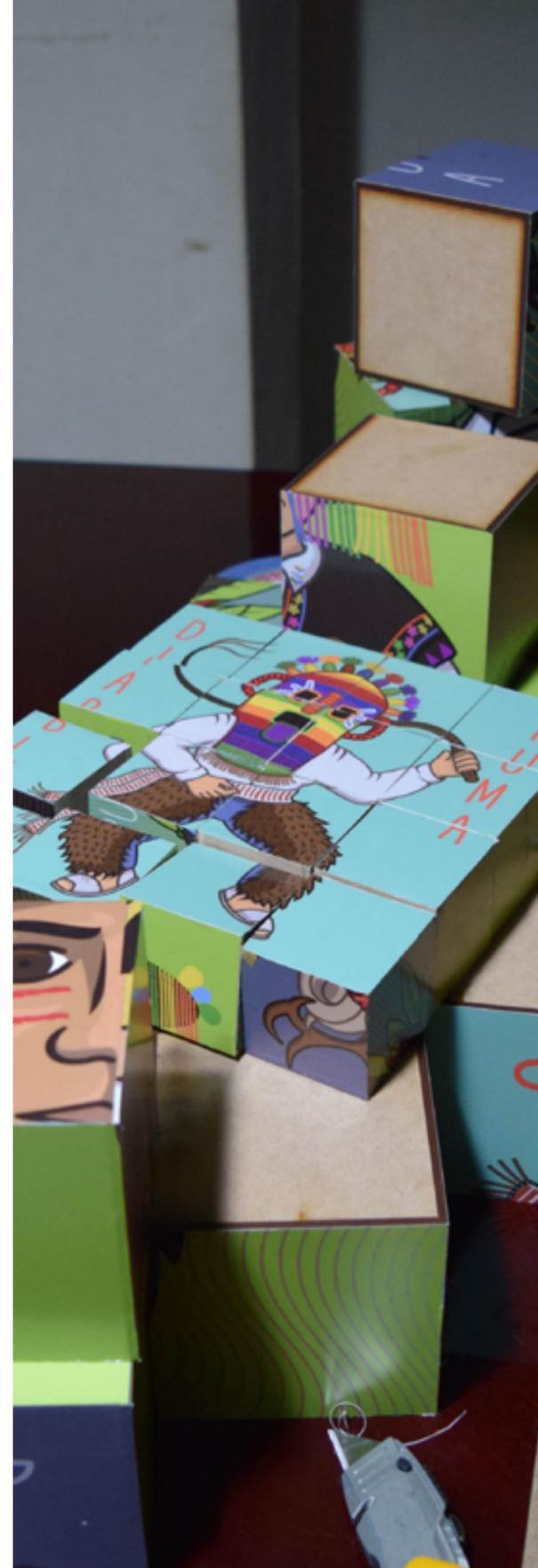
La elección del color es importante, ya que mediante este elemento se puede persuadir la mente del usuario, generar emociones y sensaciones. De acuerdo a nuestro público objetivo (niños y niñas de 9 a 11 años) Se utilizarán colores vivos que llamen la atención de los niños, estos colores están basados en sus series favoritas, sin olvidarnos claro la cromática de los elementos culturales que vamos a representar en las ilustraciones.

ILUSTRACIÓN

Las ilustraciones se realizaran de forma digital. Se utilizará contornos que den un contraste definido a cada objeto o personaje ilustrado. Nos basaremos en las series más populares de productoras como Nickelodeon y Cartoon Network, que utiliza gráfica simplificada sin demasiados detalles, esto ayuda a que el mensaje se universalice y sea fácil de reconocer evitando cualquier ambigüedad.

RETÍCULA

Se utilizarán reticular para dar un aspecto ordenado tanto del texto como de las imágenes, esto ayudara a que la lectura se dé de una forma fluida, al mismo tiempo que mejora la comprensión.



FUNCIÓN

Nuestro productos serán capaz de facilitar el aprendizaje de los niños mediante el uso de los sistemas de elementos gráficos lúdicos que servirán como una guía de una actividad diseñada implícitamente para que los estudiantes puedan usar sus destrezas mentales resolviendo y conociendo aspectos importantes sobre la cultura ecuatoriana, integrando el juego con el aprendizaje.

Los productos serán elementos que permanecerán dentro del Museo Pumapungo, sin embargo, también se facilitará material informativo para que los niños se puedan llevar, y reforzar su aprendizaje en sus casas o escuelas.

TECNOLOGÍA

Impresión: Las impresiones serán offset, por su calidad y su precio si tomamos en cuenta que es más económico en tirajes de gran numero. Además se pueden realizar impresiones en formatos de gran tamaño como el que tenemos pensado realizar

Materiales: El papel más apropiado nos parece el papel estucado mate de bajo gramaje, según lo que investigamos es el más adecuado para la impresión offset, aunque esto lo decidiremos luego de hacer las pruebas respectivas.

Teniendo en cuenta que los productos van a ser manipulados por los niños, los materiales que se usarán serán resistentes, durables y seguros. Se cuidará aspectos en cuanto a acabado de los productos, pues hay que cuidar la integridad de los niños.

PLAN DE NEGOCIOS

PRODUCTO

Sistema gráfico lúdico y producto editorial que fomenten el aprendizaje de los niños dentro de los museos, mediante la manipulación e interacción directa con los elementos.

1.Sistema gráfico lúdico: Ilustraciones, que destaquen aspectos únicos de las culturas ecuatorianas como: costumbres, vestimenta, alimentación, ubicación, etc. Estas ilustraciones serán el complemento de un juego lúdico diseñado para los niños, con el objeto de transmitirles conocimientos.

2.Producto editorial: se realizará un producto editorial interactivo donde los protagonistas serán personajes representativos de las diferentes culturas, se reforzará las ilustraciones con información relevante del contexto en que estos existen como la fecha, la localización, nombre de la festividad, etc.

PRECIO

Se definirá de acuerdo a la calidad de los materiales y los costos de producción del mismo. Este costo será asumido por el museo, sin embargo es un producto que permanecerá de forma fija en el museo, con excepción del material informativo que se repartirá a sus visitantes. El costo de estos queda a consideración del museo y sus posibilidades.

PLAZA

Museo Pumapungo, Museos etnográficos del Ecuador

PROMOCIÓN Creación de contenidos que ayudara en la difusión de nuestro producto,(Afiches, Fotografías, Video demostraciones, marketing guerrilla) principalmente por redes sociales. Socialización con los usuarios.

PROMOCIÓN

Creación de contenidos que ayudara en la difusión de nuestro producto,(Afiches, Fotografías, Video demostraciones, marketing guerrilla) principalmente por redes sociales. Socialización con los usuarios.



CAPITULO 3 DISEÑO

- Ideación
- Proceso Creativo
- Creación de marca
- Creación de personajes
- Concreción de juegos
- Validación de productos
- Aplicaciones
- Conclusiones
- Recomendaciones
- Bibliografía
- Anexos

IDEACIÓN

En esta fase se generaron 10 ideas, de las cuales se escogieron 3 que fueron analizadas en cuanto a forma, función y tecnología para obtener la idea final



LLUVIA DE IDEAS

1. JUEGO DE ENIGMAS

Consiste en crear iconos a partir de objetos etnográficos que representen a cada letra del abecedario, a partir de estos iconos se crearan códigos que el niño deberá descifrar mientras realiza el recorrido en el museo.

Ventaja para los niños: Interacción con el entorno de manera entretenida. Promueve el trabajo en equipo, la capacidad para solucionar problemas, los niños desarrollan la imaginación, la creatividad, mejoran la atención y concentración.

2. JUEGO CON COMANDOS INTERACTIVOS

Los niños navegan mediante botones analógicos que activan una pantalla en la cual se explica las cualidades de cada cultura o personaje mediante una serie de motion graphics.

Ventaja para los niños: Con este juegos los niños crean ideas conceptuales y estimulan las funciones lógicas mediante una interacción directa.

3. ROMPECABEZAS EN CUBOS

Se pueden conseguir como resultado 6 ilustraciones mientras se giran cada cubo, cada pieza tiene imanes para mejorar la manipulación y organización del rompecabezas.

Ventaja para los niños: Mediante este juego los niños estimulan las funciones lógicas. Es llamativo, despierta la curiosidad, entretenido y permite una interacción directa con el objeto.

4. TABLEROS INTERACTIVOS

Son tableros con personajes que caracterizan las festividades de distintas regiones del Ecuador. Estos tableros llevan un código QR que nos lleva la página del museo donde puedes subir la fotografía.

Ventaja para los niños: Los niños se integran y pasan de ser observadores a formar parte de la exposición.

5. POP UP

Pop Up que represente personajes festivos tradicionales de las diferentes culturas. Complementando con información.

Ventaja para los niños: Llamativo, despierta la curiosidad. Entretenido, fomenta la lectura, interacción directa.

6. JUEGO DE REGLAS

Juego de mesa de avance con preguntas y respuestas. El juego permite avanzar con el lanzamiento del dado o algún método de azar, respondiendo las preguntas correctamente. Los módulos que contienen las preguntas son individuales se pueden armar de distintas formas.

Ventaja para los niños: Aprenden a clasificar, seriar, ordenar, por lo que se adquieren nociones del tiempo y del espacio. Estimula la socialización



7. ÁLBUM INTERACTIVO (CONTIENE STICKERS)

Consiste en un serie de escenarios ilustrados donde encontramos espacios vacíos que los estudiantes tienen que completar con los respectivos stickers.

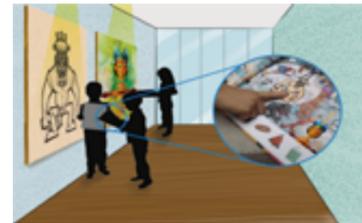
Ventaja para los niños: Estimula las habilidades cognitivas y las funciones lógicas.



8. JUEGO DE BÚSQUEDA Y DESCUBRIMIENTO

Juego de investigación donde los estudiantes van encontrando objetos o personajes en una serie de ilustraciones complejas implementadas en una cartilla, estos objetos ilustrados se encontrarán dispuestos en las paredes a lo largo del recorrido.

Ventaja para los niños: Potencia la construcción de estrategias mentales el razonamiento, la atención y la reflexión. Estimula el trabajo en grupo.



9. INTERACTIVIDAD DIGITAL

Juego digital donde los niños interactúan mediante una pantalla táctil, que tiene instrucciones cortas que en general lo hacen intuitivo.

Ventaja para los niños: Este tipo de juegos estimula la visión, el oído, mejora la atención, la comprensión, desarrollan capacidades y habilidades cognitivas. Motiva el aprendizaje de forma divertida.



10. JUEGO DE INVESTIGACIÓN

Creación de un personaje que guíe a los niños mediante una infografía implementada en la pared. Esta infografía será un complemento para un juego analógico.

Ventaja para los niños: Potencia la construcción de estrategias mentales el razonamiento, la atención y la reflexión. Estimula el trabajo en grupo.



TRES IDEAS SELECCIONADAS

Después de haber realizado la lluvia de ideas donde se analizó ventajas hacia los niños a continuación hemos seleccionado las tres ideas que se adaptaron mejor a nuestros objetivos y las hemos analizado en cuanto a producción.

1. JUEGO DE ENIGMAS



Ventajas de producción:

Precio, fácil producción, fácil implementación, disponibilidad de materiales, tiempo de producción.

Desventajas de producción:

Puede tomar mucho tiempo en resolver el juego.

3. ROMPECABEZAS EN CUBOS



Ventajas de producción:

Durabilidad, materiales reciclados fáciles de conseguir, costo.

Desventajas de producción:

Tiempo de fabricación, las piezas pueden perderse o ser extraídas.

8. JUEGO DE BÚSQUEDA



Ventajas de producción:

Precio, tiempo de entrega, materiales disponibles, no requiere de mucho espacio.

Desventajas de producción:

Aumenta el tiempo en el recorrido por el museo.

IDEA FINAL

Hemos unido las tres ideas anteriormente seleccionadas lo que nos ha dado como resultado dos juegos: un producto editorial interactivo y un rompecabezas adaptado en cubos.



DEFINICIÓN DE LA IDEA

Desarrollo de un sistema de juegos gráficos lúdicos que permitan que los niños recorran las instalaciones del museo de una forma entretenida y divertida, cumpliendo con los objetivos propuestos, nuestra idea final permite mejorar la visita, experiencia y aprendizaje en el Museo Pumapungo.

DECISIONES DE DISEÑO

MAPA DE DESCUBRIMIENTO



85 x 130m

AFICHES INFORMATIVOS



63 x 88m

FOLLETO DE ACTIVIDADES



A5= 14,8 x 15

ROMPECABEZAS



Tamaño de cada cubo 10 x 10. Tamaño en total 40 x 40 cm.

TIPOGRAFÍA

Uso de tipografía san serif, FUTURA, se aplicaron sus variantes, bold, condensed extrabold, condensen medium y medium en distintos tamaños y colores de acuerdo al contenido, esta tipografía facilita la lectura, es dinámica y su morfología se asemeja a la escritura de los niños

CROMÁTICA

Se utilizaron colores vivos con la finalidad de llamar la atención de los niños. El uso de colores denotativos fue fundamental para la creación de los personajes, pues permitieron representar la realidad y el simbolismo de cada cultura.

ILUSTRACIÓN

Tipo de ilustración: Infantil

Ilustración digital, se aplicaron contornos con tonos más oscuros al color base de cada personaje y elemento del sistema de juego.

CONCRECIÓN DEL JUEGO

Creación de la marca y slogan para nuestro sistema de juegos.

Marca: Wawa pumapungo

Slogan: Lo divertido se aprende mejor

Región y cultura a representar en el juego:

Región Amazónica: Cultura Shuar

MECÁNICA DEL JUEGO

Durante el recorrido que se realiza en la sala de etnografía del Museo Pumapungo los niños van a encontrar afiches con ilustraciones e información que identifican a cada cultura, al terminar el recorrido los niños se dirigen a la librería donde pueden realizar las actividades de refuerzo que se encuentran en el folleto de actividades. El niño deberá descifrar cierta información que estará escondida en códigos en el mapa de búsqueda y descubrimiento, de igual manera deberá resolver crucigramas, sopa de letras, laberintos entre otras actividades que están vinculados directamente con los afiches del recorrido y el mapa. Por su parte el rompecabezas funciona como refuerzo ya que contiene ilustraciones alusivas a la mitología de cada región.

REFERENTES



¡ Hey Arnold !



Los padrinos mágicos.



Los padrinos mágicos.

PROCESO CREATIVO

Desarrollo de la idea final, bocetación, digitalización y diseño

CREACIÓN DE LA MARCA

BRIEF

CLIENTE: Museo Pumapungo

PUBLICO OBJETIVO: Niños escolares de Cuenca-Ecuador, de sexo masculino y femenino,, comprenden edades entre 9 y 11 años que dependen economicamente de sus padres.

PRODUCTO: Sistema de juegos lúdicos basados en la sala etnográfica del Museo Pumapungo.

MISIÓN: Incentivar el conocimiento de las culturas ecuatorianas en los niños de una forma entretenida y divertida, mediante el uso de juegos lúdicos que mejoren la experiencia del niño al momento de su visita al Museo Pumapungo.

VISIÓN: Convertirnos en una herramienta esencial para la difusión de la cultura ecuatoriana, sobre todo para los niños, de este modo inculcar el valor de lo nuestro.

VALORES: Valoramos y respetamos las creencias y costumbres de las diversas culturas que existen y coexisten en el Ecuador. Cuidamos que la información o representación que contienen nuestros juegos sea la correcta.

Para la propuesta del nombre pensamos en varias opciones éstas estuvieron basadas en los siguientes aspectos:

Represente a los niños	Que llame su atención
Original	Que represente lo nuestro
Que se escuche como nuestro	Que suene amigable.
Que se ligue al Museo Pumapungo	Que sea amigable

POSIBLES NOMBRES:

Wawa Pukllay= niño que juega	Yachasun Pukllay
Aventuras en el museo	Museo divertido
Descubramos lo nuestro	Culturas divertidas
Pumapungo Go	Viaje cultural
Culturitas Ecuatorianas	Culturas para los peques
Tesoro cultural	Lúdico es mejor
Juguemos, aprendamos	Aprender divirtiéndose
Wawa Pumapungo= niño pumapungo (museo)	

La opción que mejor se adaptó a nuestros parámetros fue “Wawa” que en kichwa significa niño, además es una palabra que la mayoría de los ecuatorianos la entiende y es muy utilizada en castellano en su contexto correcto. El kichwa es la segunda lengua más hablada en el Ecuador, así en la constitución del año 2008 lo ratifica en el Art. 2 “... El castellano, el kichwa y el shuar son idiomas oficiales de relación intercultural. Los demás idiomas ancestrales son de uso oficial para los pueblos indígenas en las zonas donde habitan...”

MARCA

Wawa Pumapungo es una marca creada para un sistema de juegos que serán implementados en el Museo Pumapungo, esta dirigida a los niños que visitan este lugar. Pretende dar a conocer las culturas ecuatorianas de una forma entretenida y divertida en el momento de la visita al museo.

VALORES DE LA MARCA

Amigable, confiable, divertida, dinámica.

Elegimos representar la marca con un logotipo, esto quiere decir que esta representado con texto, que nos ayuda a que el mensaje llegue de manera directa. El logotipo nos asegura legibilidad a diferentes escalas, y nos permite recordarlo fácilmente.

1. Para reflejar los valores de la marca hemos escogido la tipografía “Im Wonderland” que es una tipografía palo seco que transmite confianza pero al mismo tiempo posee líneas orgánicas que la hacen ver amigable y dinámica.

2. Para la aplicación de color en la tipografía decidimos utilizar colores vivos con diferentes tonos que representen la variedad cultural del Ecuador, sus costumbres y festividades. Por otro lado aprovechamos esos colores para que la marca se vea llamativa y amigable así llegar de forma eficaz a nuestro público objetivo.

3. Finalmente para complementar la marca pensamos en un slogan que ratifique los valores de la marca. Y decidimos que la frase apropiada sería

“Lo divertido se aprende mejor”

Tipografía aplicada en el slogan “Acumin Variable Concept”

ANÁLISIS DE LA COMPETENCIA



Wawa pumapungo

1. Tipografía "Im Wunderland"

Wawa Pumapungo®

2. Aplicación de color

Wawa Pumapungo®

Lo divertido se aprende mejor.

3. Marca y slogan.

MANUAL DE MARCA

LOGOTIPO: 115 pts

FORMATO: A4

CREAR CONTORNOS

VALOR DE X: 10 mm

SLOGAN: 50 pt

X X
X Wawa Pumapungo
Lo divertido se aprende mejor

CREACIÓN DE PERSONAJES

Para la creación de personajes desarrollamos un sistema basado en una esfera que representa la cabeza del personaje y tomamos esta como referencia del resto del cuerpo.

La estética que manejamos se acerca al estilo Super Deformed "SD", estilo japonés que se caracteriza por exagerar el tamaño de la cabeza y reducir el del cuerpo. Esta forma de estilo nos ayuda a que no se pierdan las características de los personajes al momento de escalar a medidas pequeñas.

POSITIVO

Wawa Pumapungo®
Lo divertido se aprende mejor.

NEGATIVO

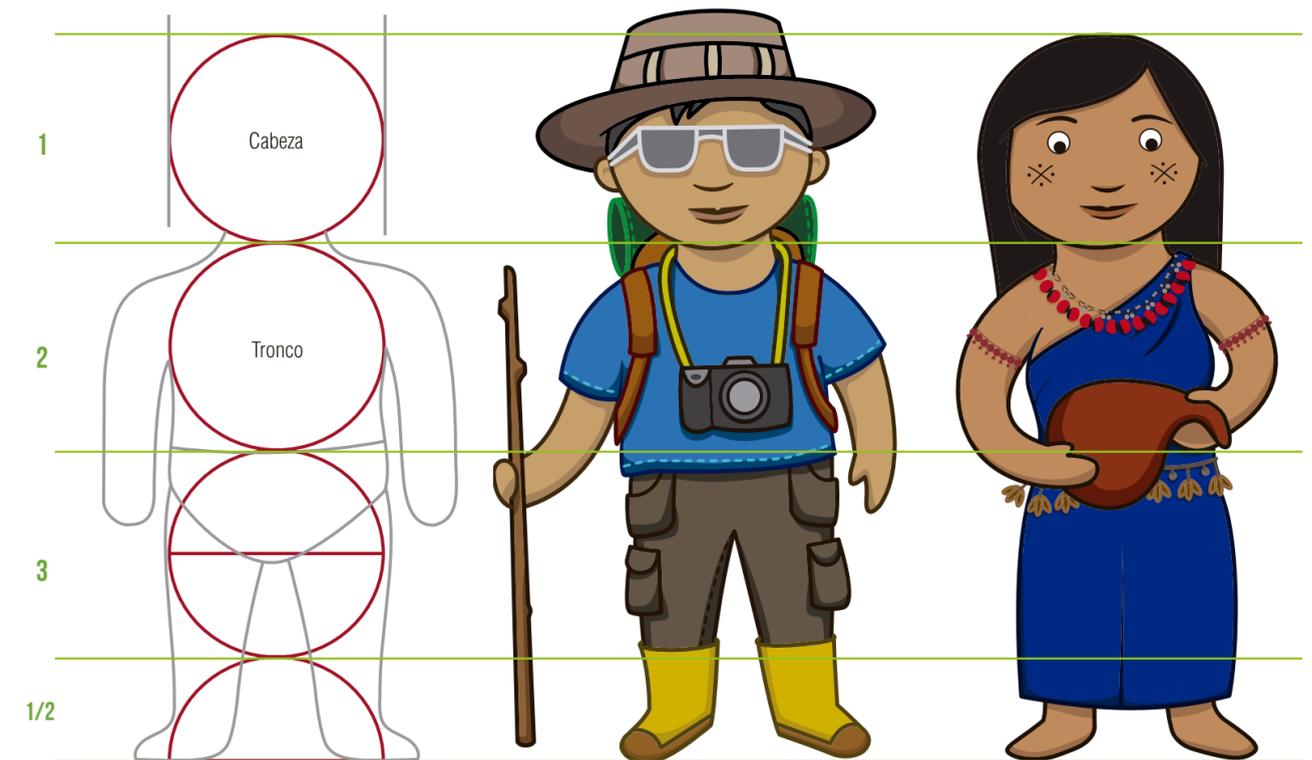
Wawa Pumapungo®
Lo divertido se aprende mejor.

FONDO CLARO

Wawa Pumapungo®
Lo divertido se aprende mejor.

FONDO OSCURO

Wawa Pumapungo®
Lo divertido se aprende mejor.



Tres cabezas y media determinan la altura de cada personaje.

SISTEMA GRÁFICO

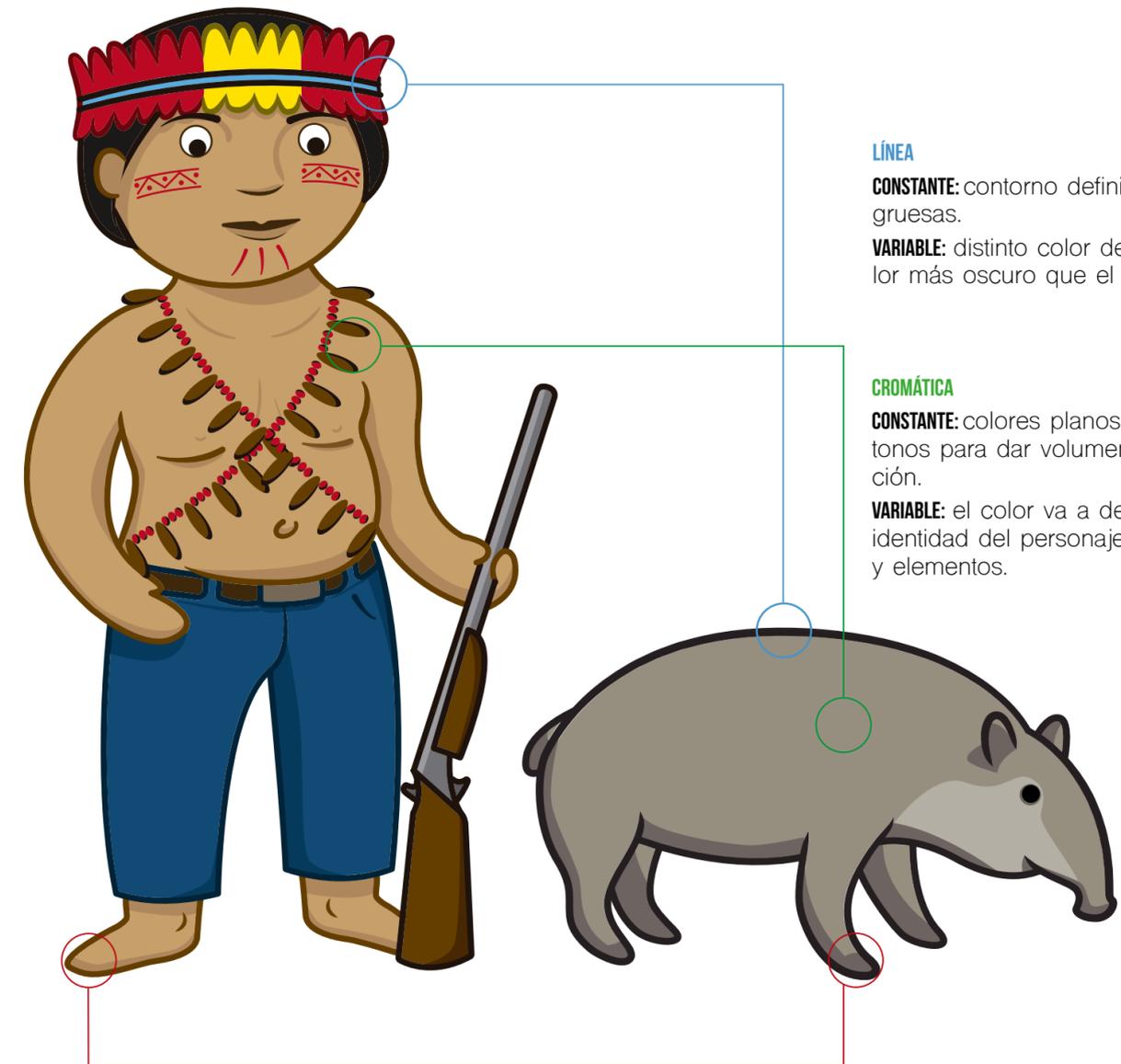
Se analizaron constantes y variables para poder generar un sistema donde los personajes formen parte de un mismo conjunto.



Entorno compuesto por:

Personas
Animales
Vegetación
Transporte
Vivienda

CONSTANTES Y VARIABLES



LÍNEA

CONSTANTE: contorno definido con líneas gruesas.

VARIABLE: distinto color de contorno. Color más oscuro que el color plano.

CROMÁTICA

CONSTANTE: colores planos con diferentes tonos para dar volumen a la ilustración.

VARIABLE: el color va a depender de la identidad del personaje, su vestimenta y elementos.

MORFOLOGÍA

CONSTANTE: estilo de extremidades, proporciones del cuerpo.

VARIABLE: tamaño, forma y rasgos de identidad de cada personaje.

BOCETACIÓN Y DIGITALIZACIÓN

A continuación se expondran los bocetos y digitalización segmentada por juegos, iniciaremos con los personajes creados para el juego de búsqueda y descubrimiento, seguido de los personajes mitológicos e iconos creados para el juego de enigmas.

BOCETACIÓN

Los personajes realizados están basados en fotografías con el fin de dar a conocer las características de las culturas ecuatorianas de manera amplia y eficaz , usando la simplificación de forma pero teniendo en cuenta los detalles que más resaltan de cada grupo étnico.

DIGITALIZACIÓN

Para el proceso de digitalización se escanearon los bocetos para ser redibujados en adobe illustrator, se aplico color y sombras a cada personaje.



BOCETO



REDIBUJO



COLOR



Región Amazónica: Shuar



Región Costa: Tsachila



Región Sierra: Saraguro

JUEGO DE BUSQUEDA Y DESCUBRIMIENTO

Mapa ilustrado de las regiones de la región amazónica del Ecuador, para aportar a mejorar el aprendizaje de los niños en el Museo Pumapungo.

CONTENIDO DEL JUEGO

Ilustraciones alusivas a la cultura shuar, se complementa el juego con ilustraciones que representan a la Región Costa y Región Sierra.

Ilustraciones :

Personas, animales, transporte, vegetación, vivienda y entorno.

AMAZONÍA- SHUAR

PERSONAS BOCETOS

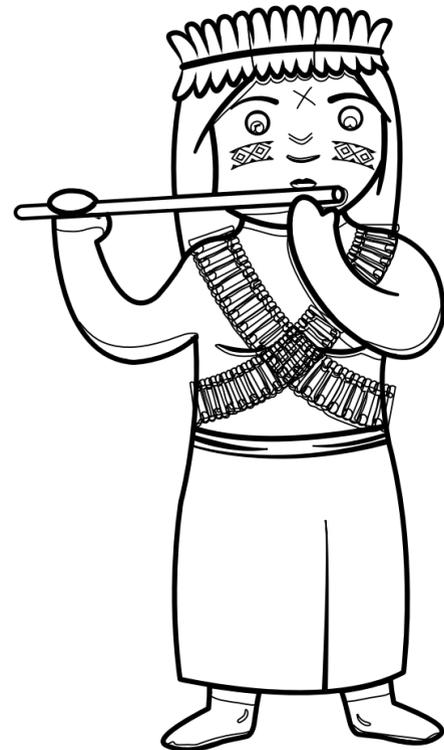
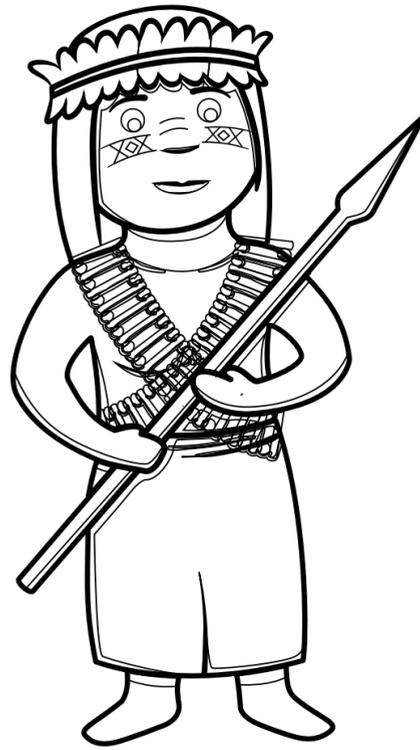
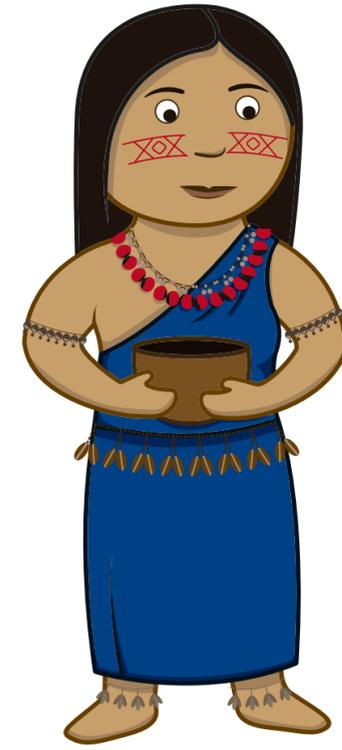


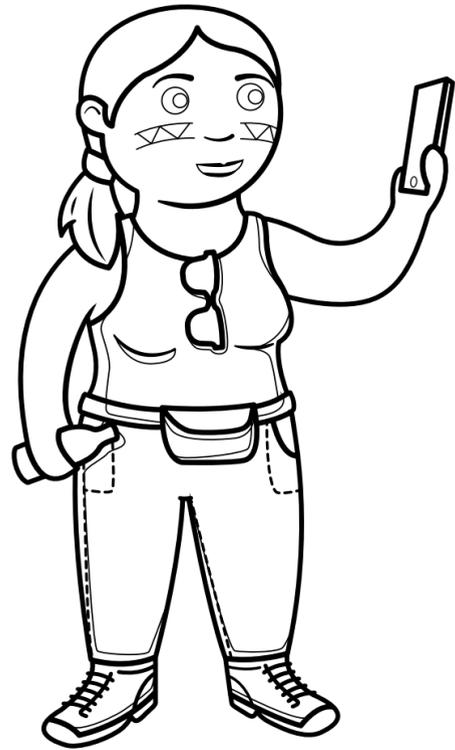
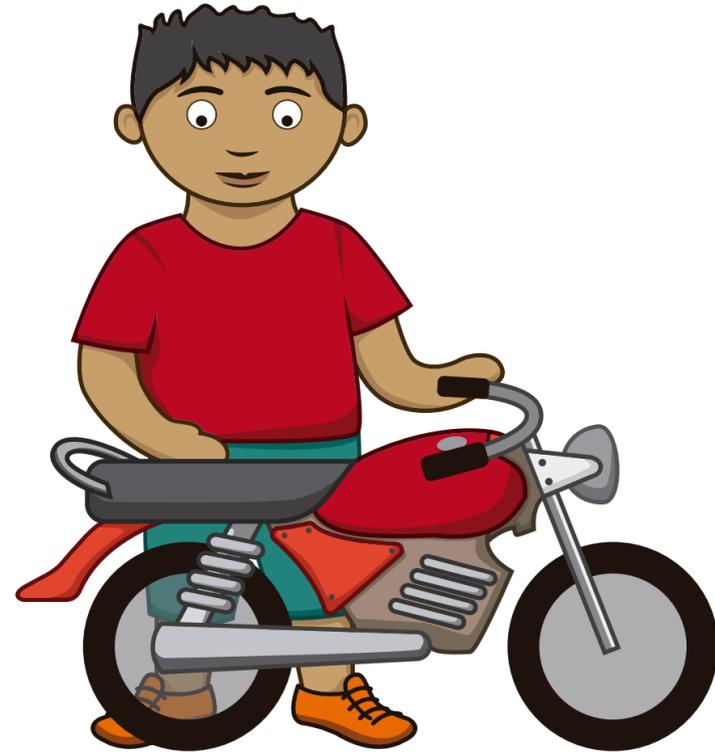
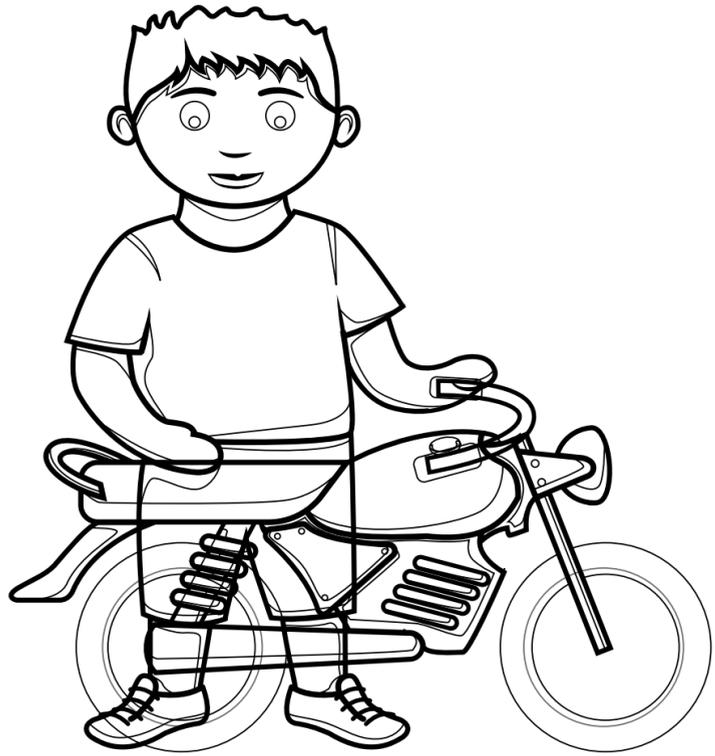
REDIBUJO

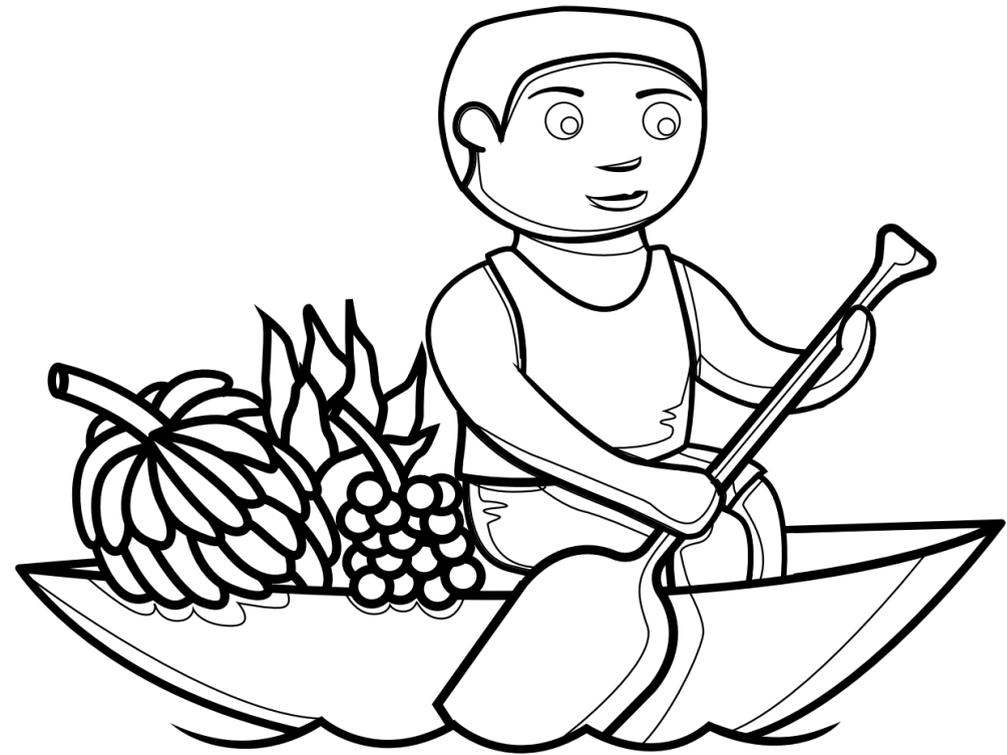
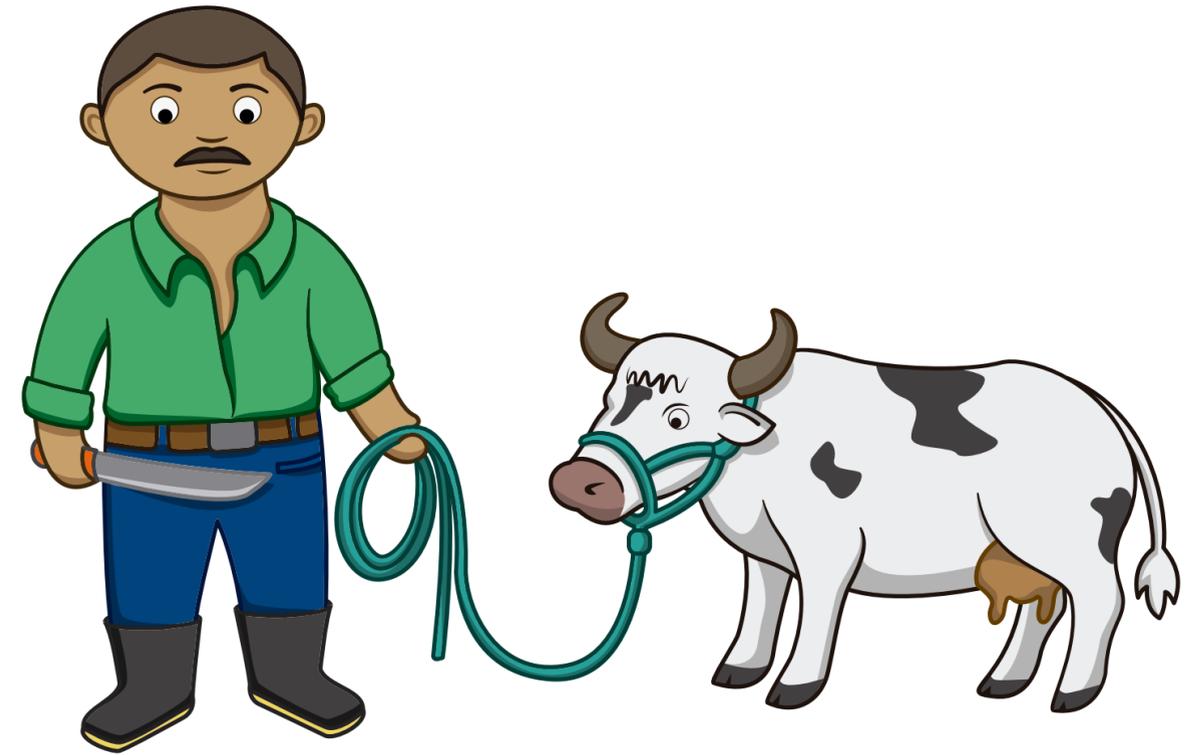
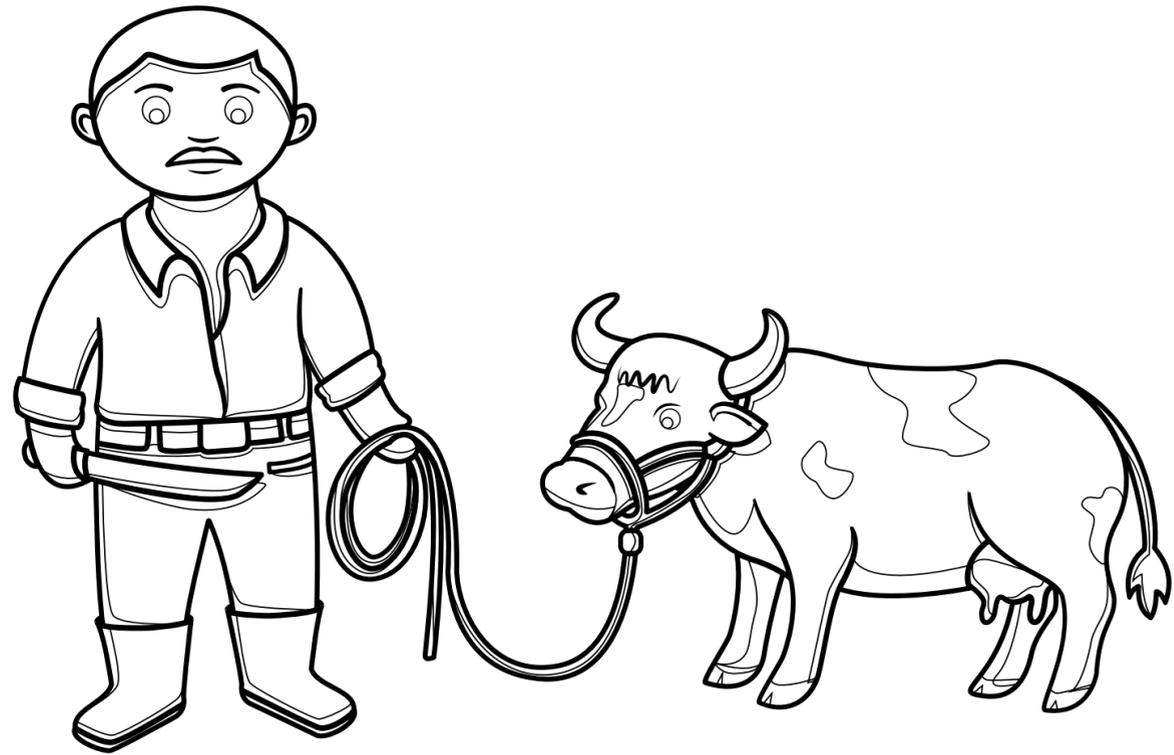


COLOR

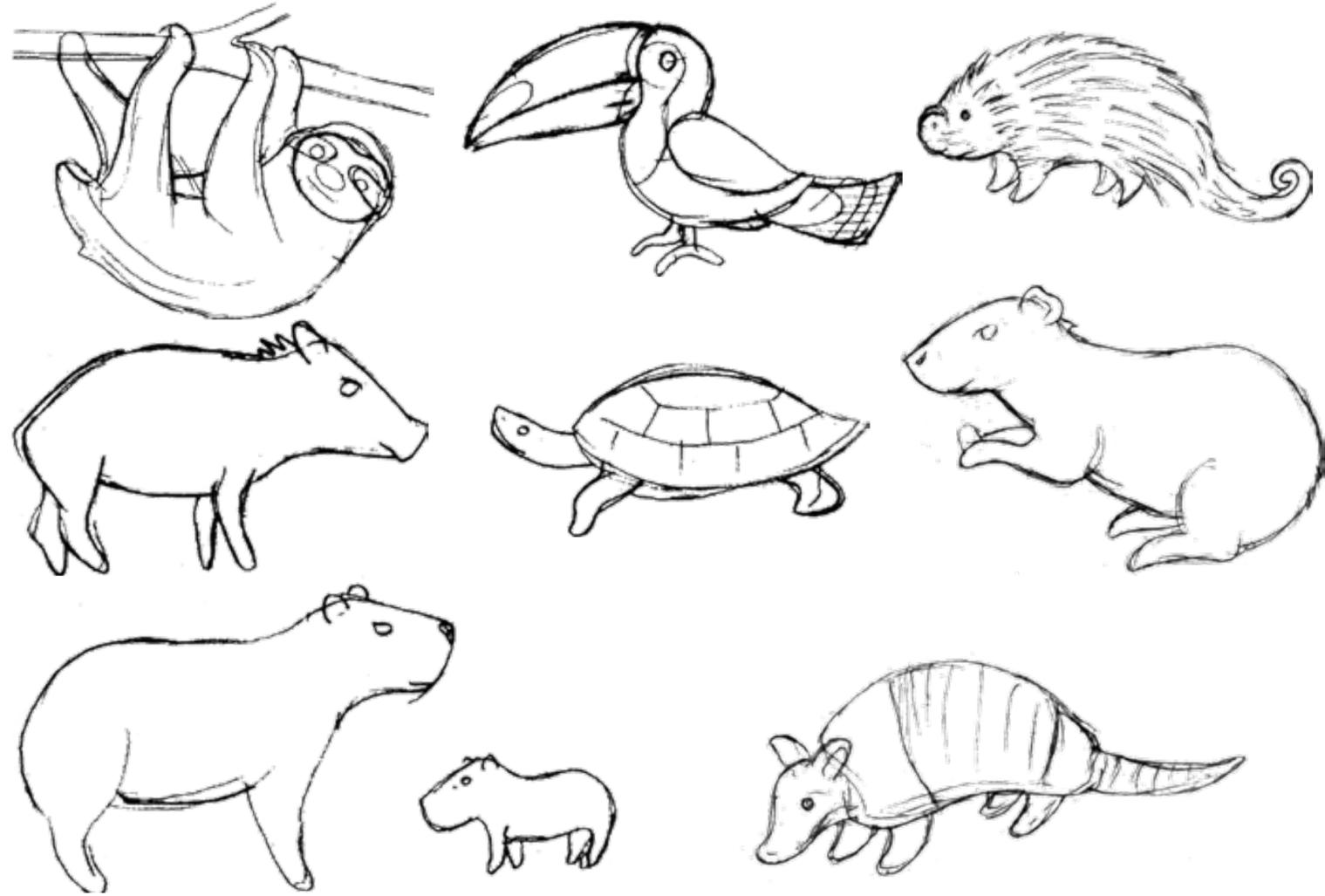




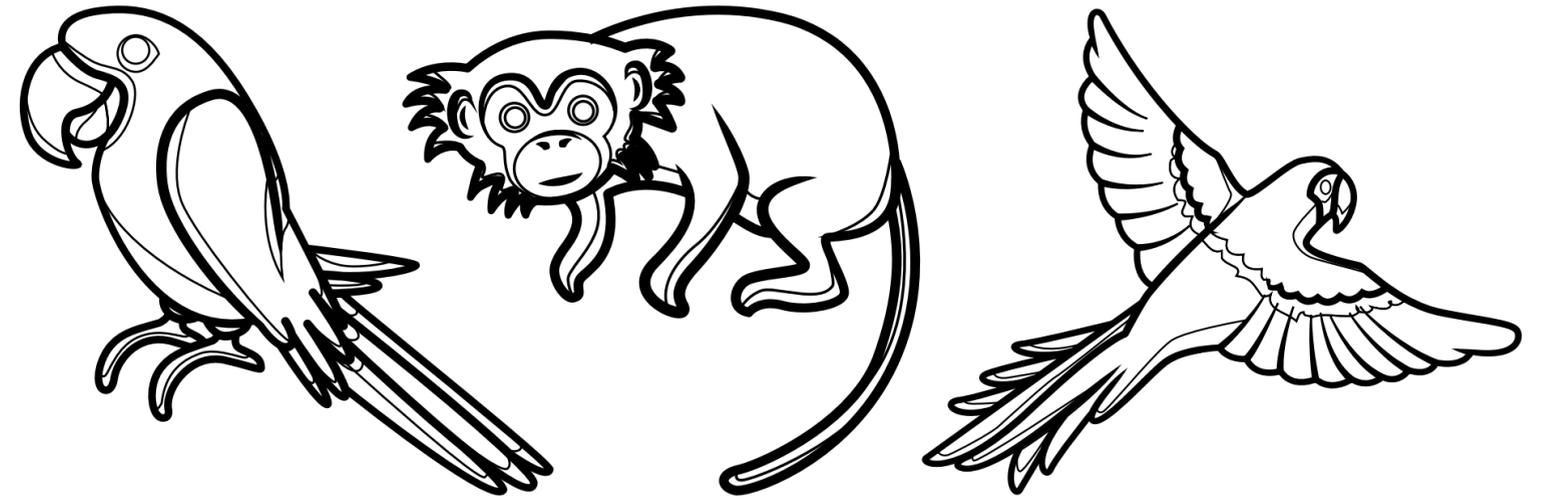




ANIMALES
BOCETOS

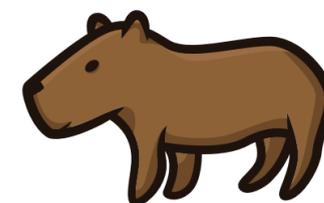
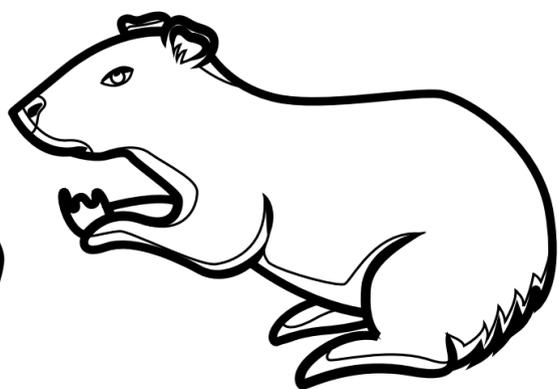
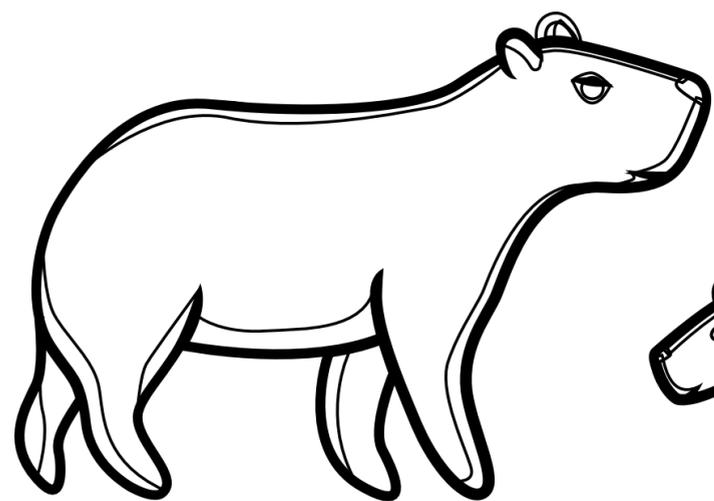
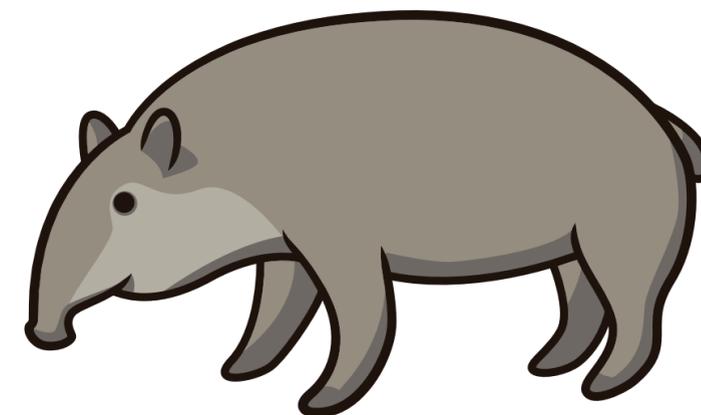
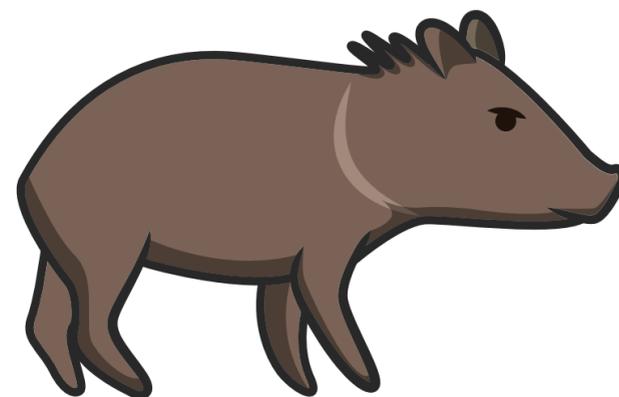
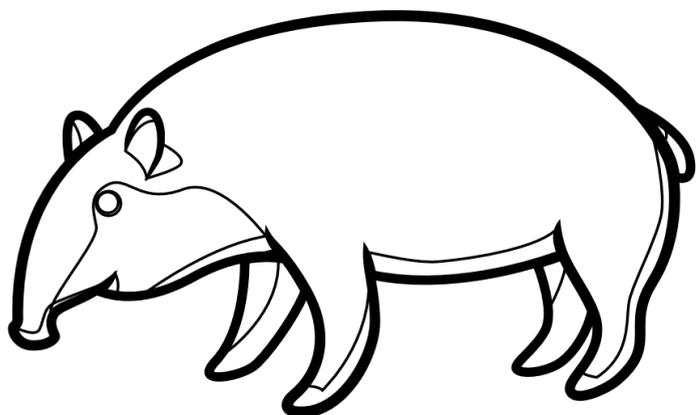
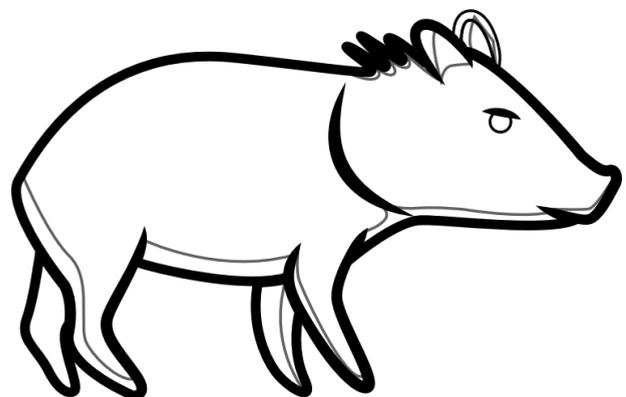
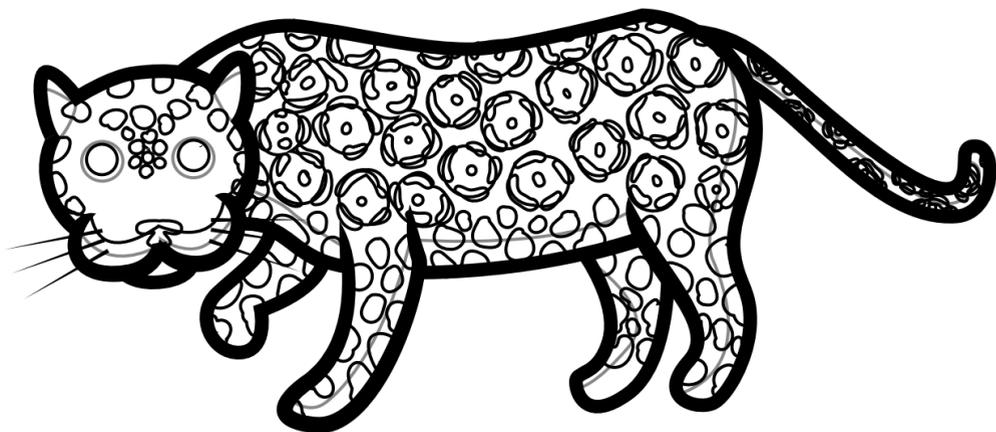
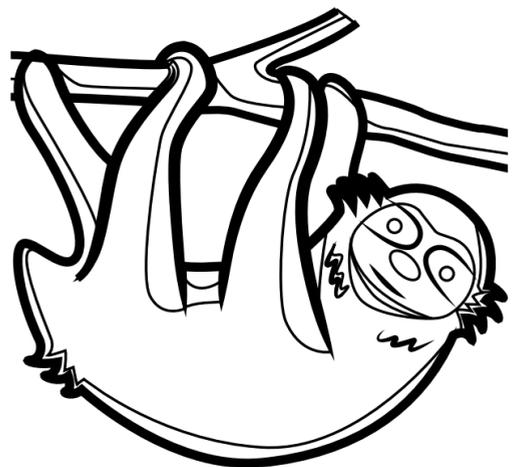


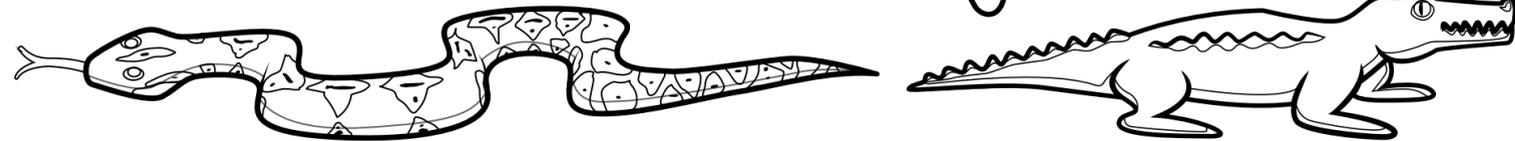
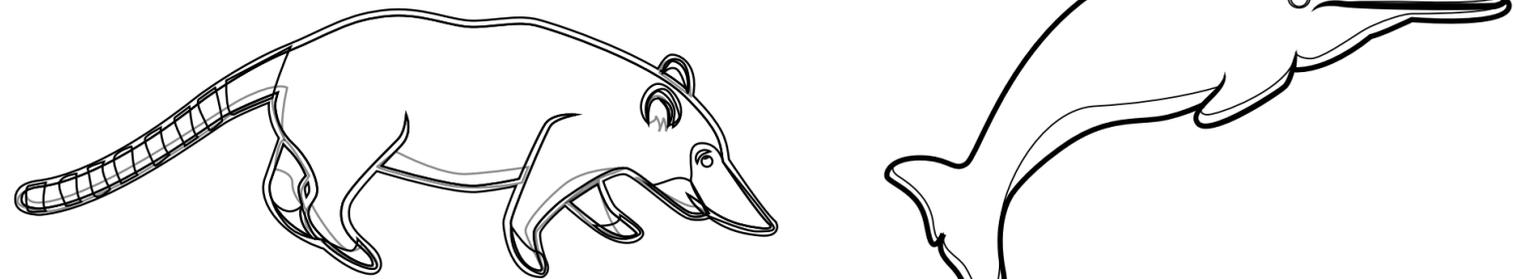
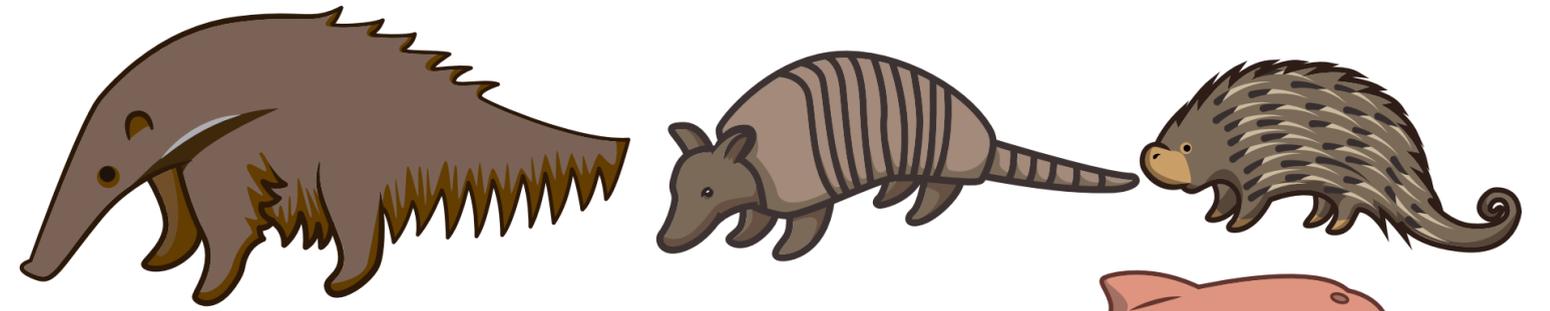
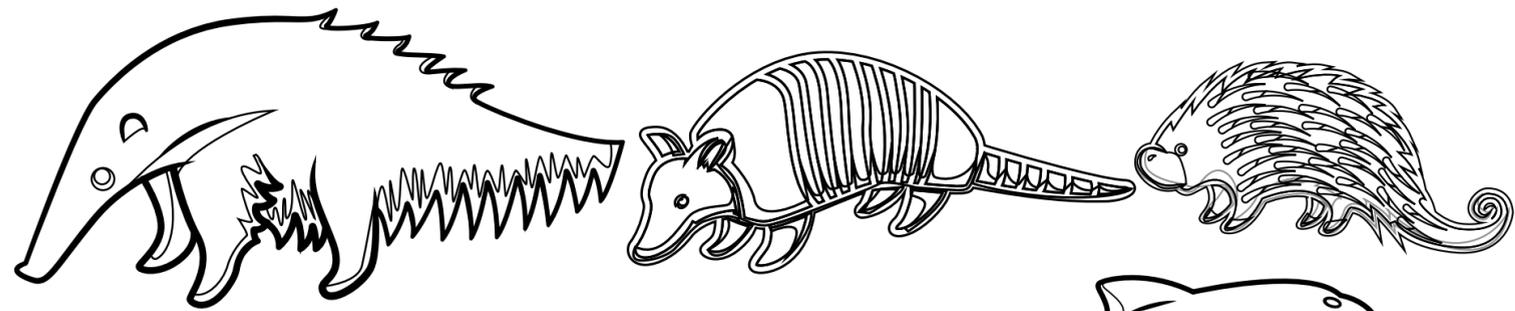
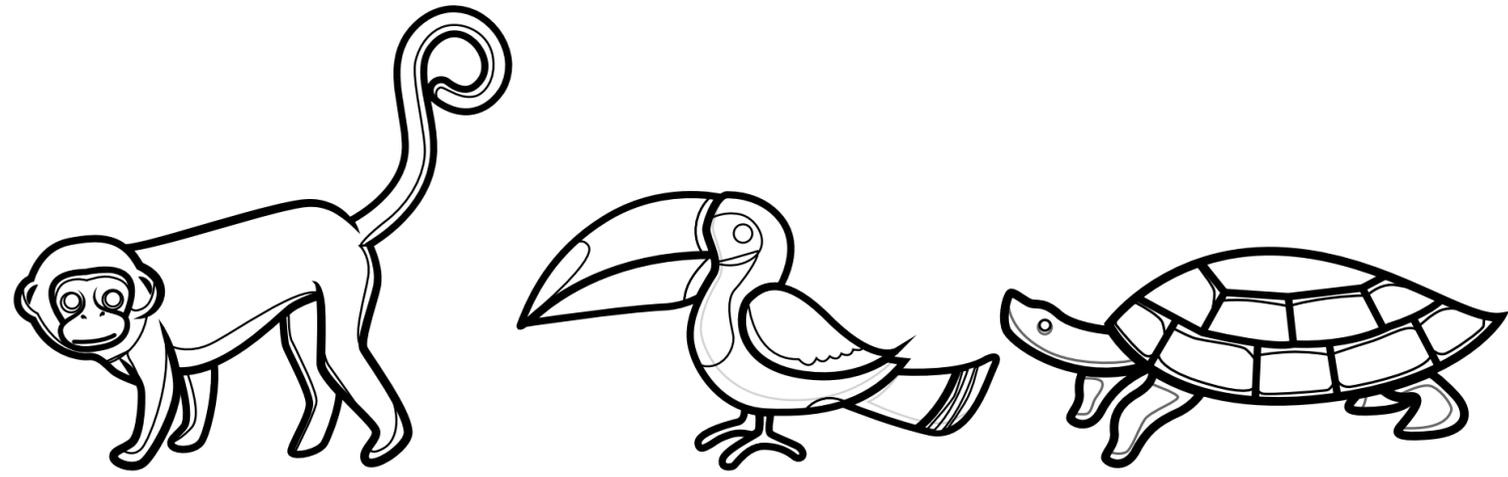
REDIBUJO



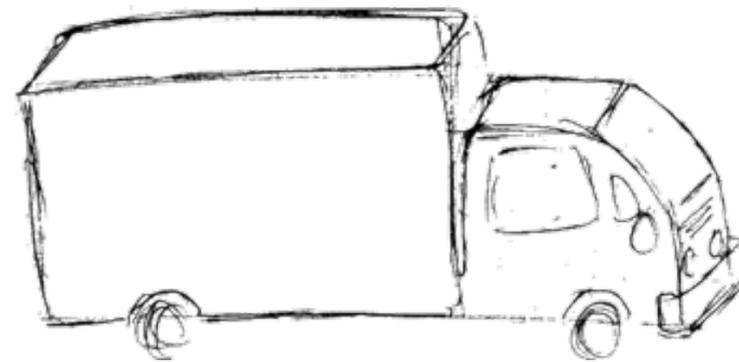
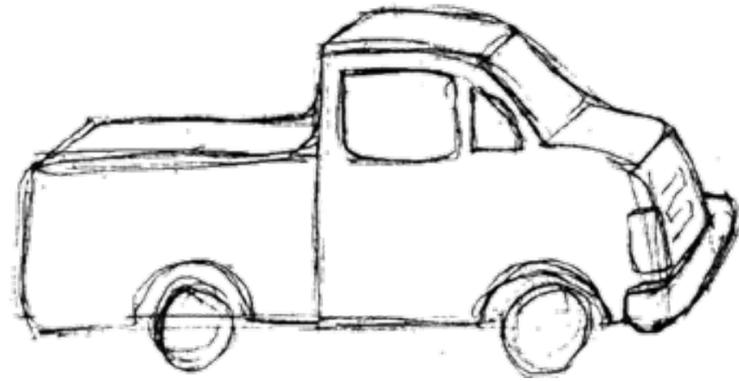
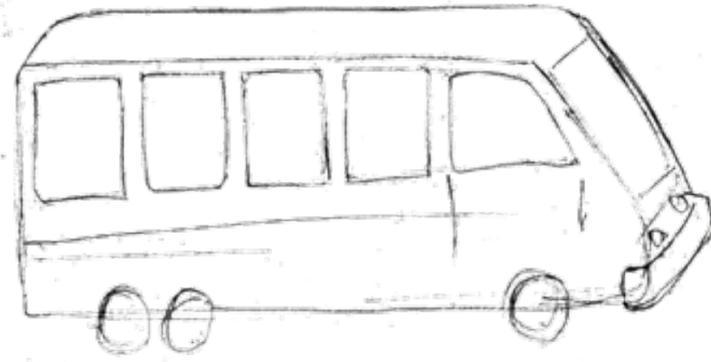
COLOR



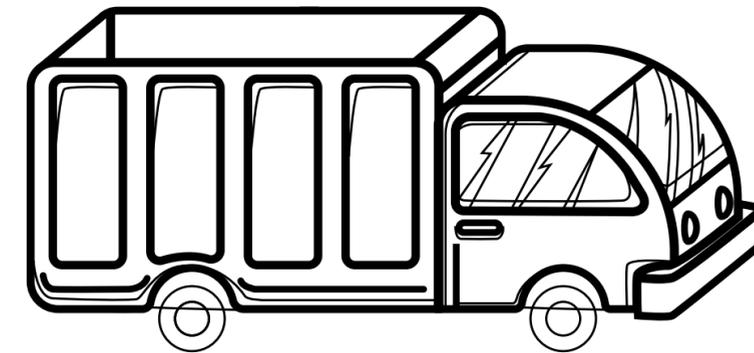
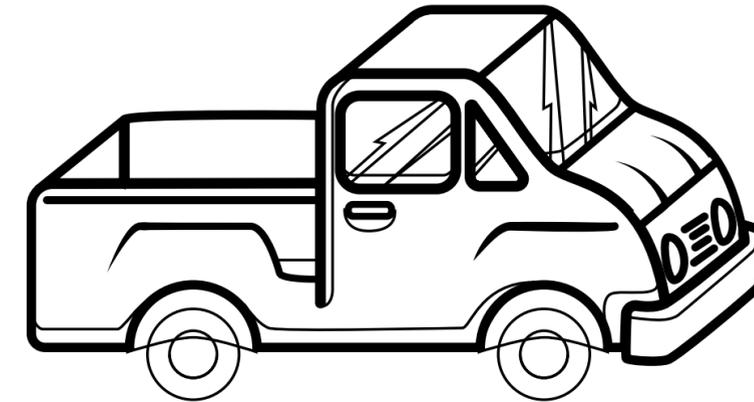
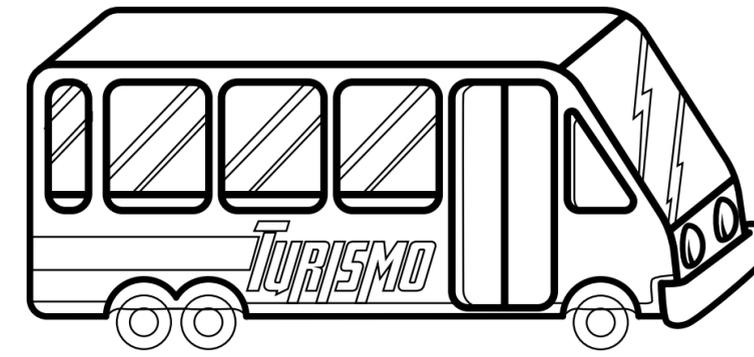




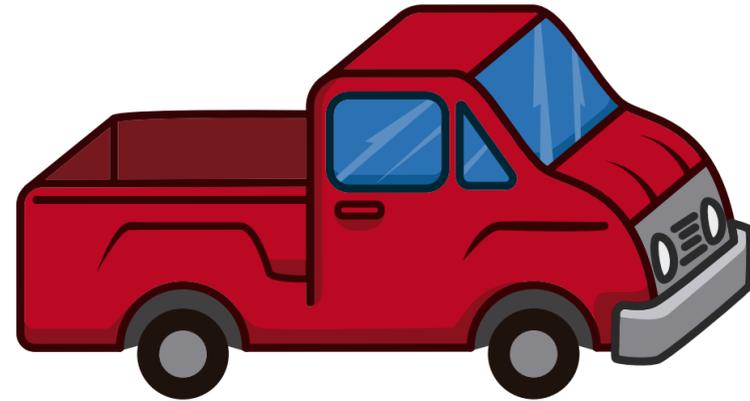
TRANSPORTE
BOCETOS



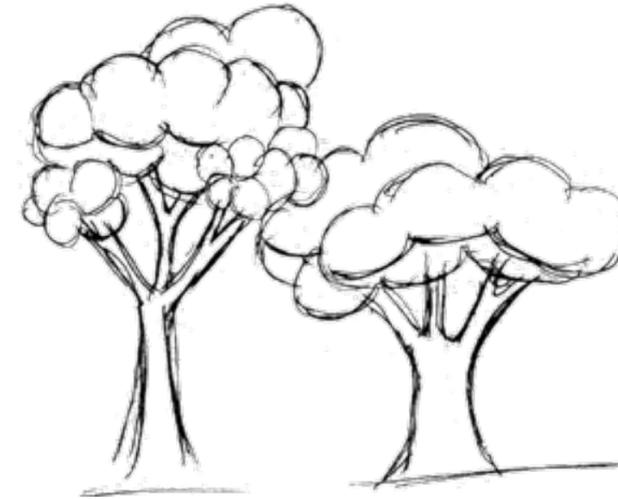
REDIBUJO



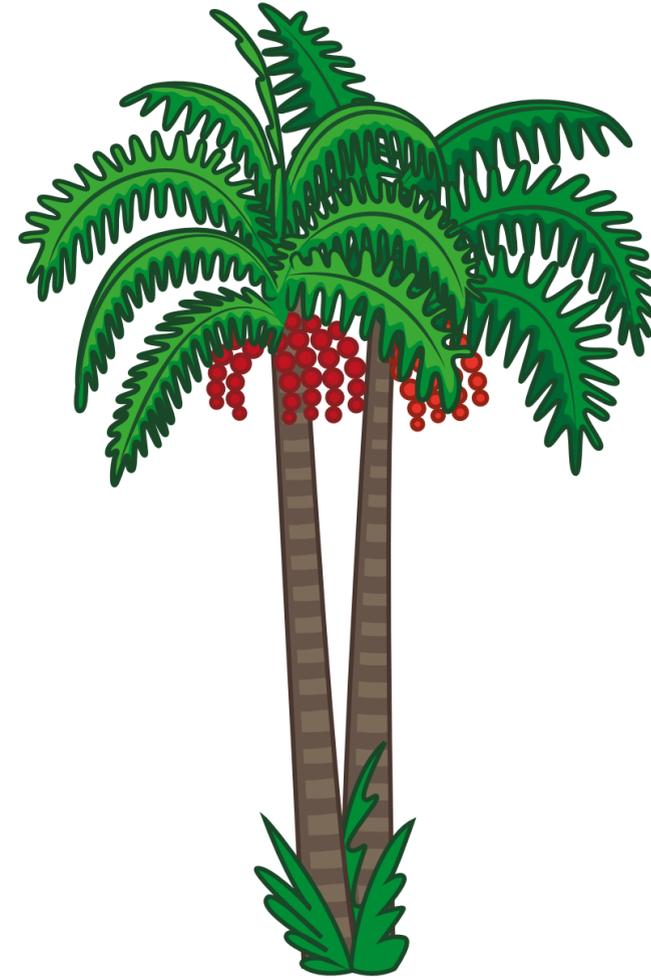
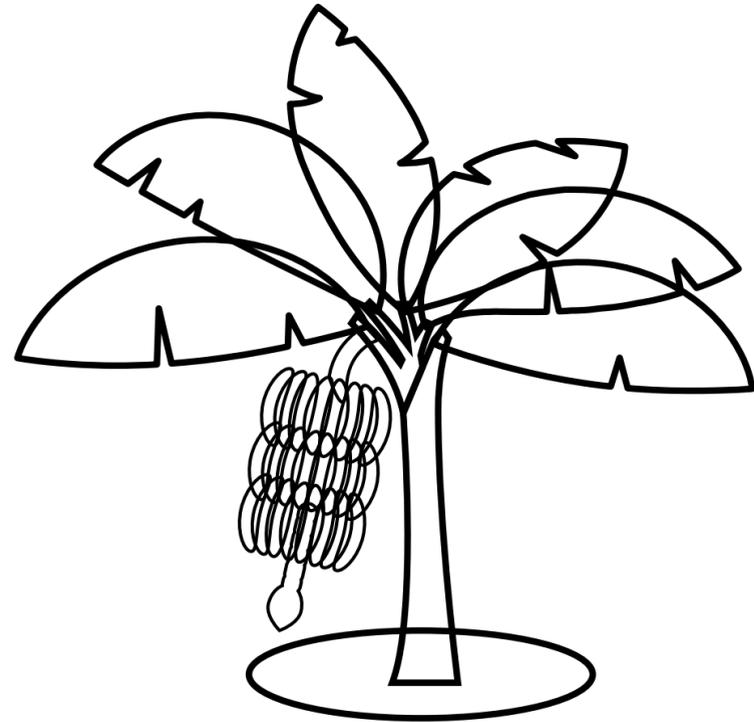
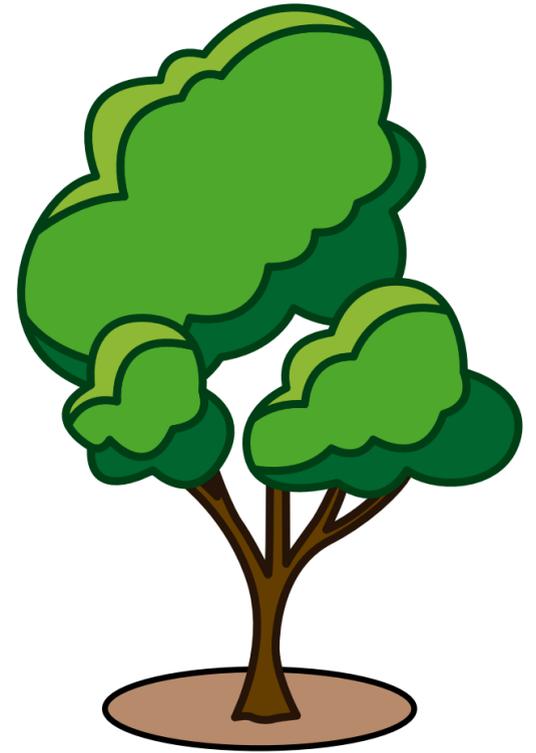
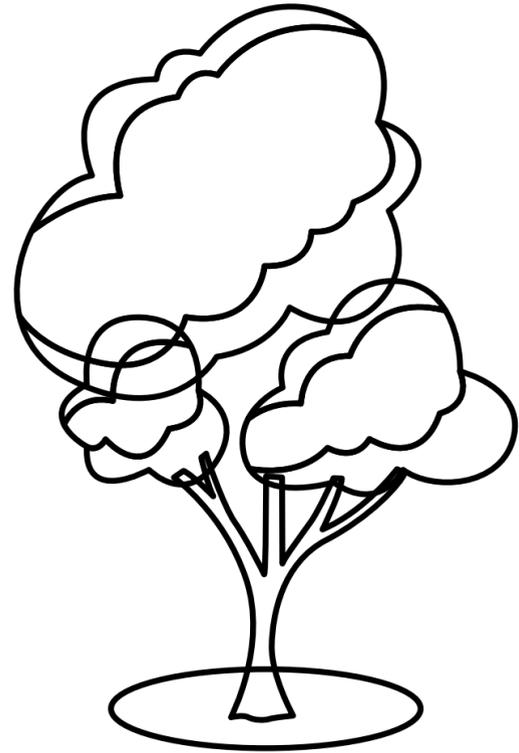
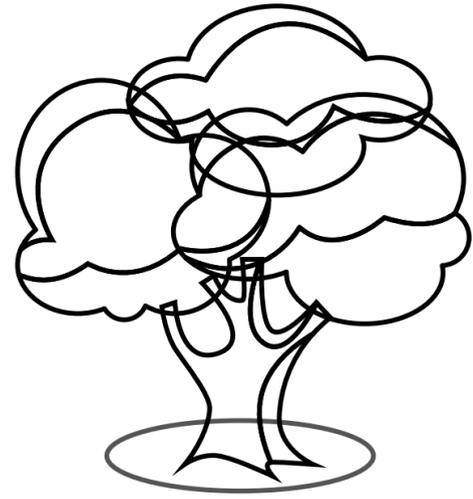
COLOR



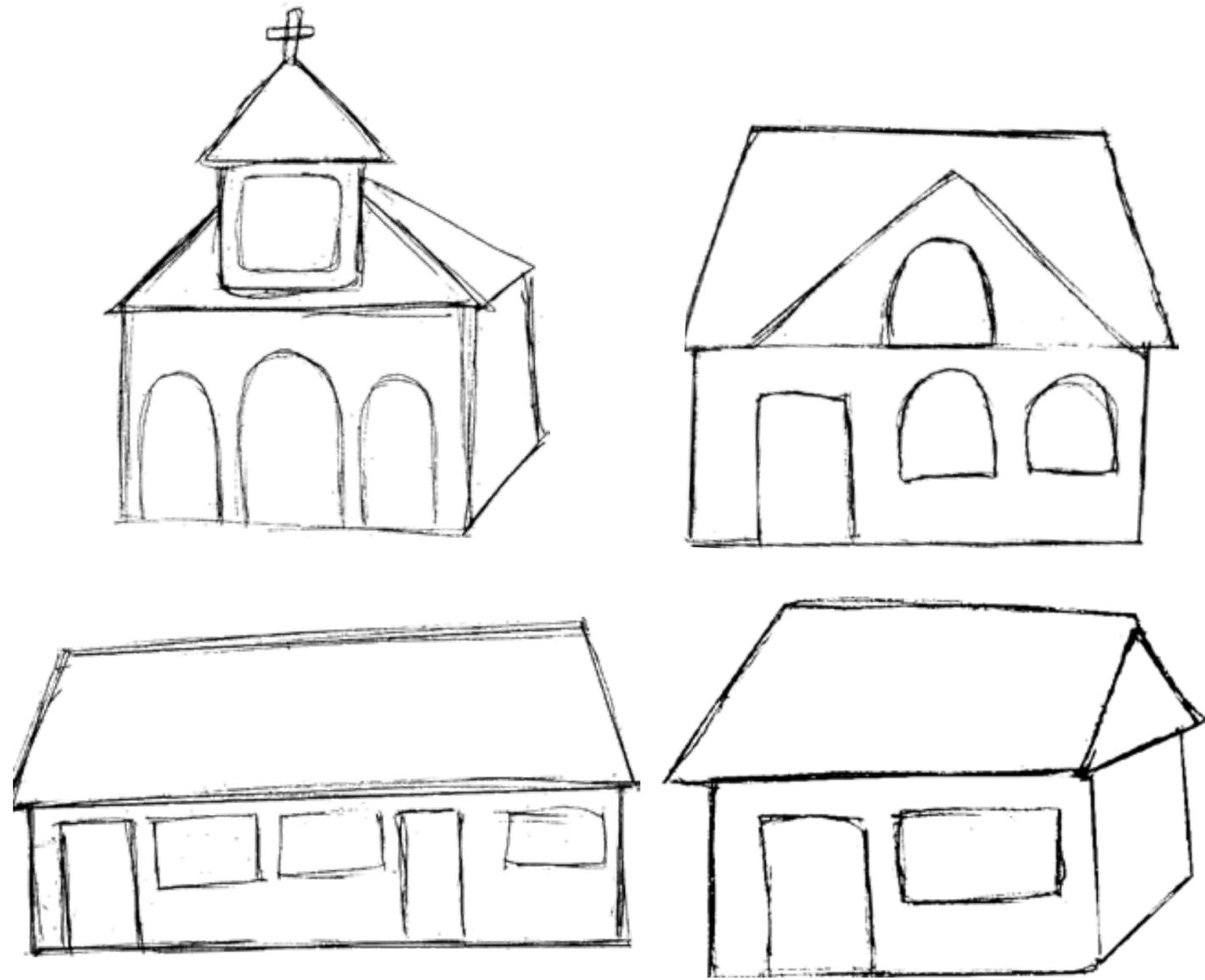
VEGETACIÓN
BOCETOS



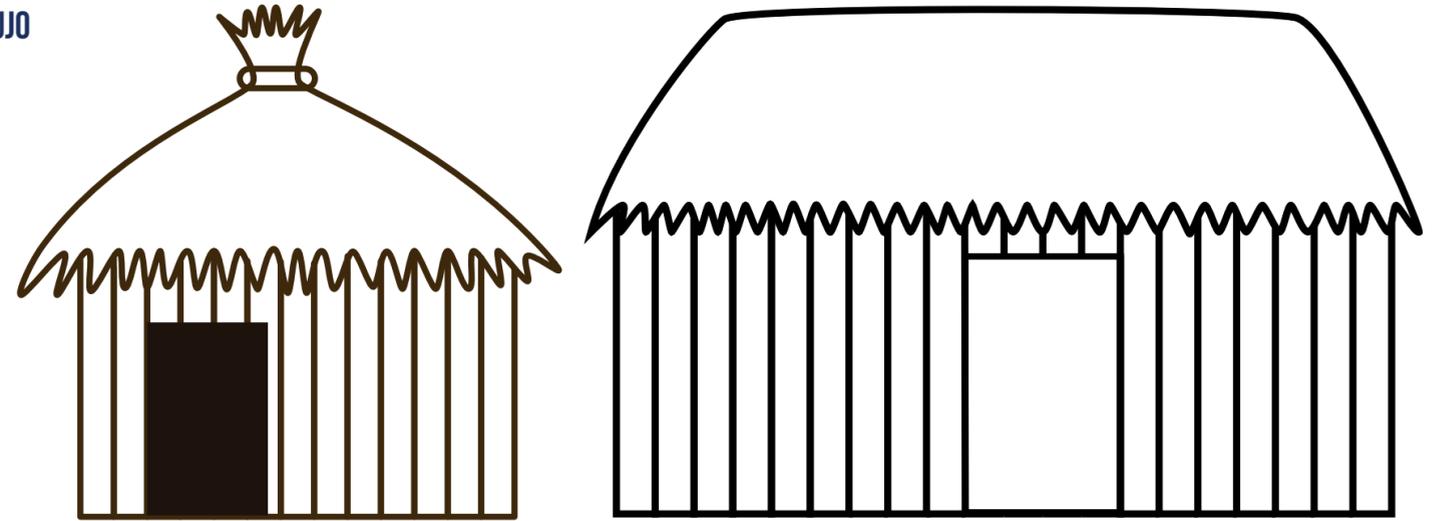
REDIBUJO



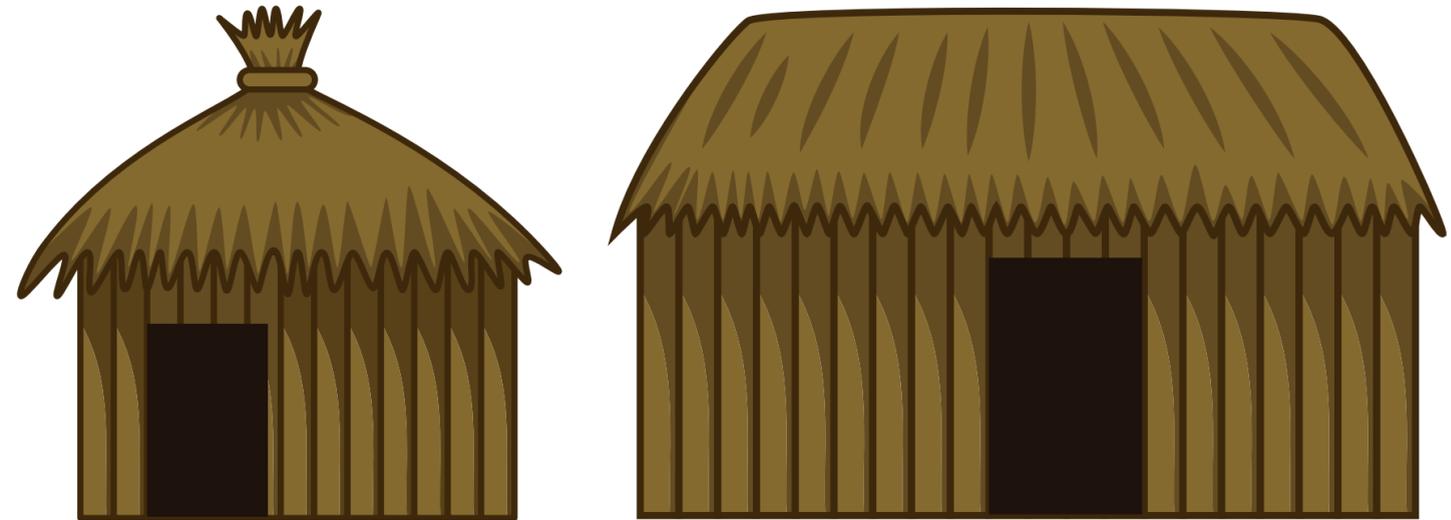
VIVIENDA
BOCETOS

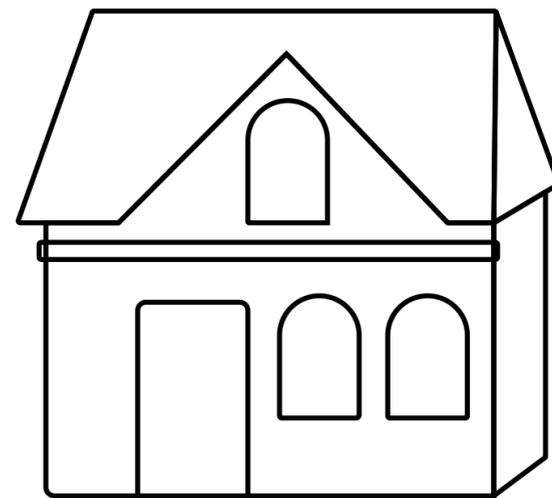
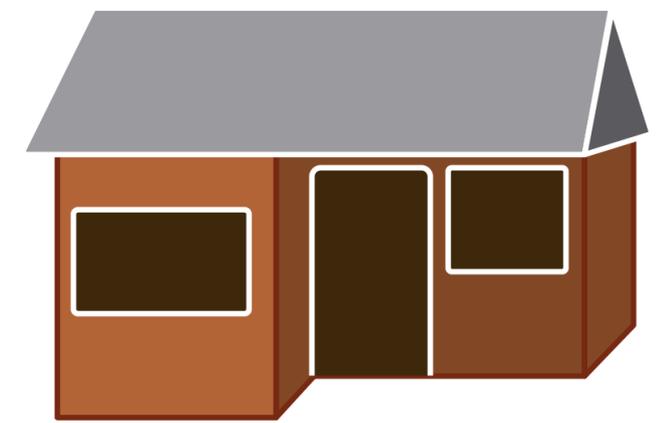
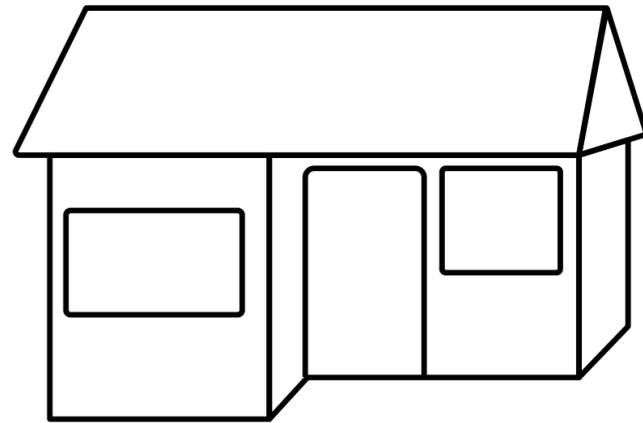
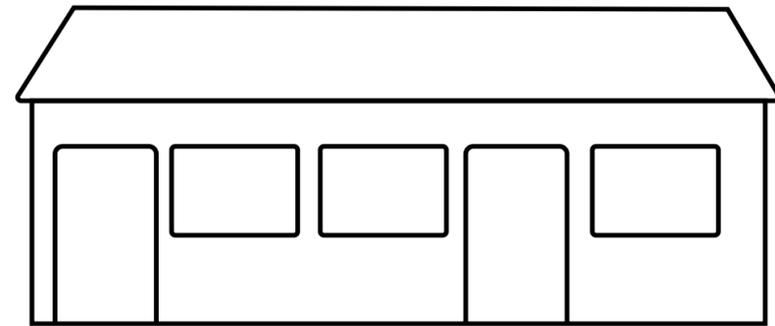
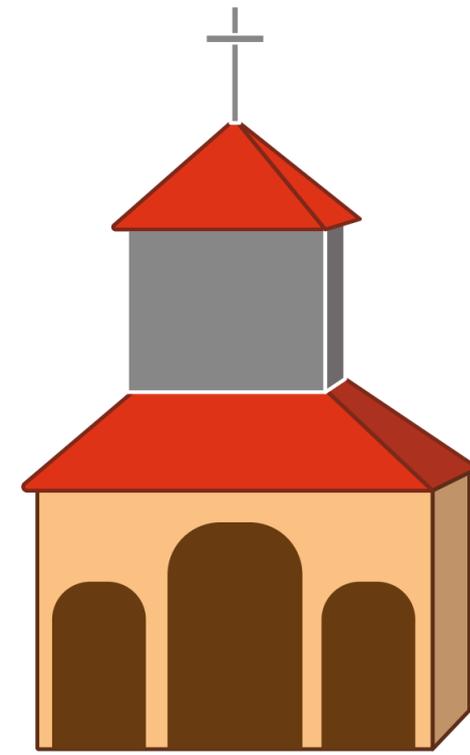
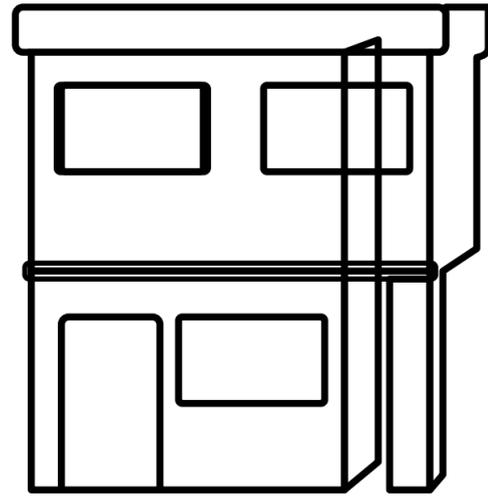
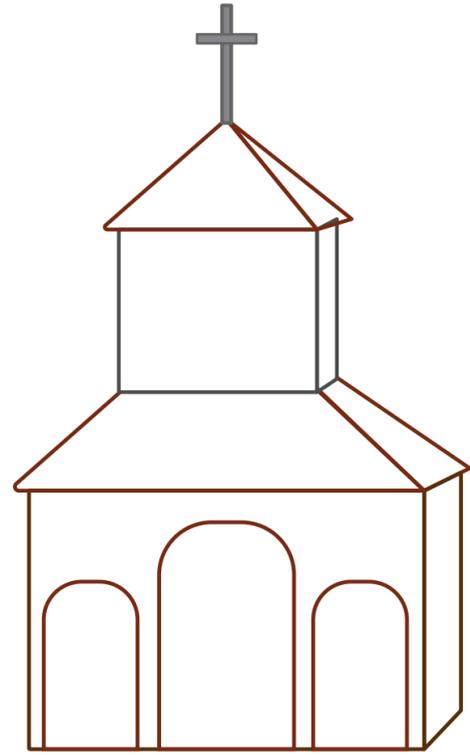


REDIBUJO



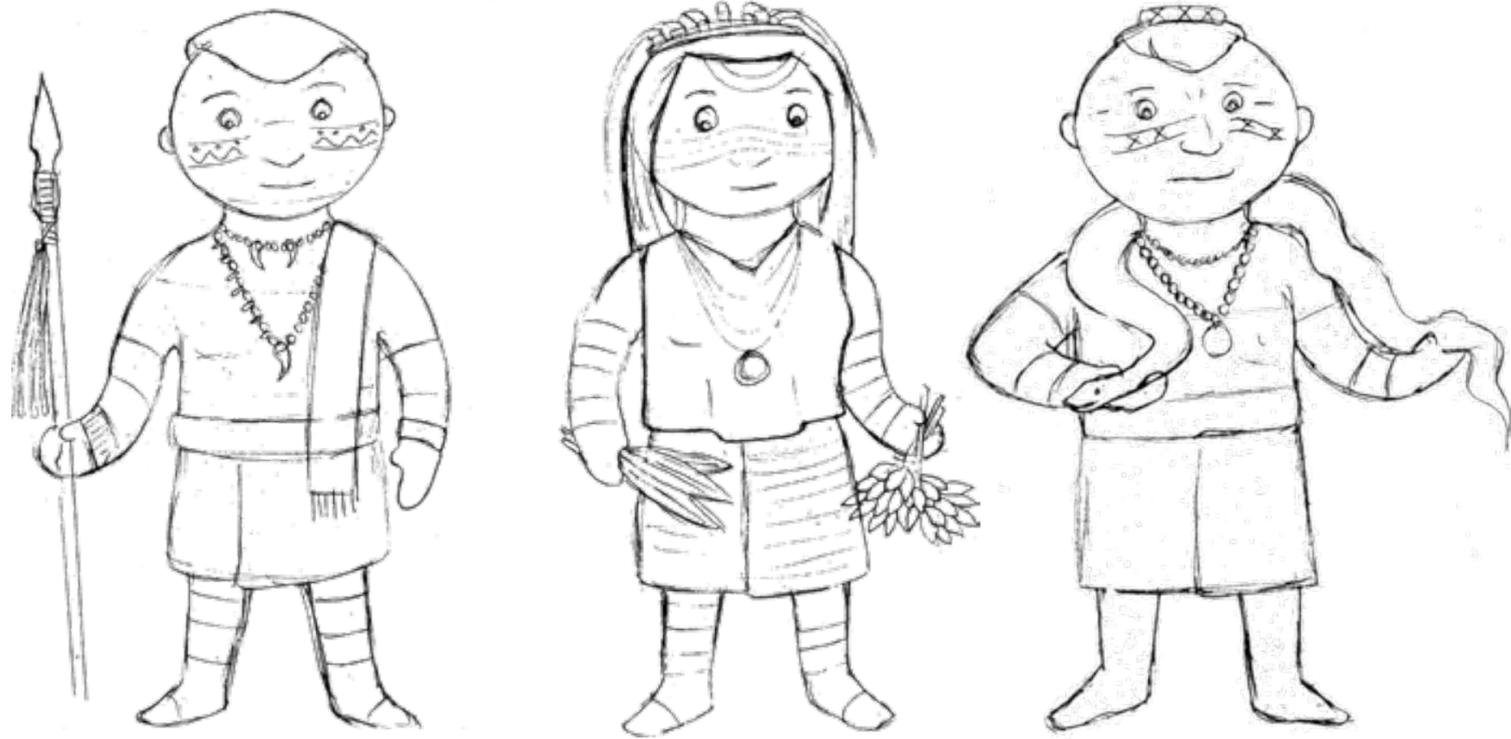
COLOR





COSTA- TSACHILA

PERSONAS
BOCETOS



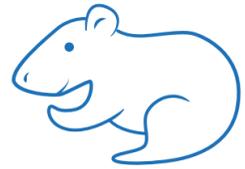


SIERRA- SARAGURO

PERSONAS
BOCETOS

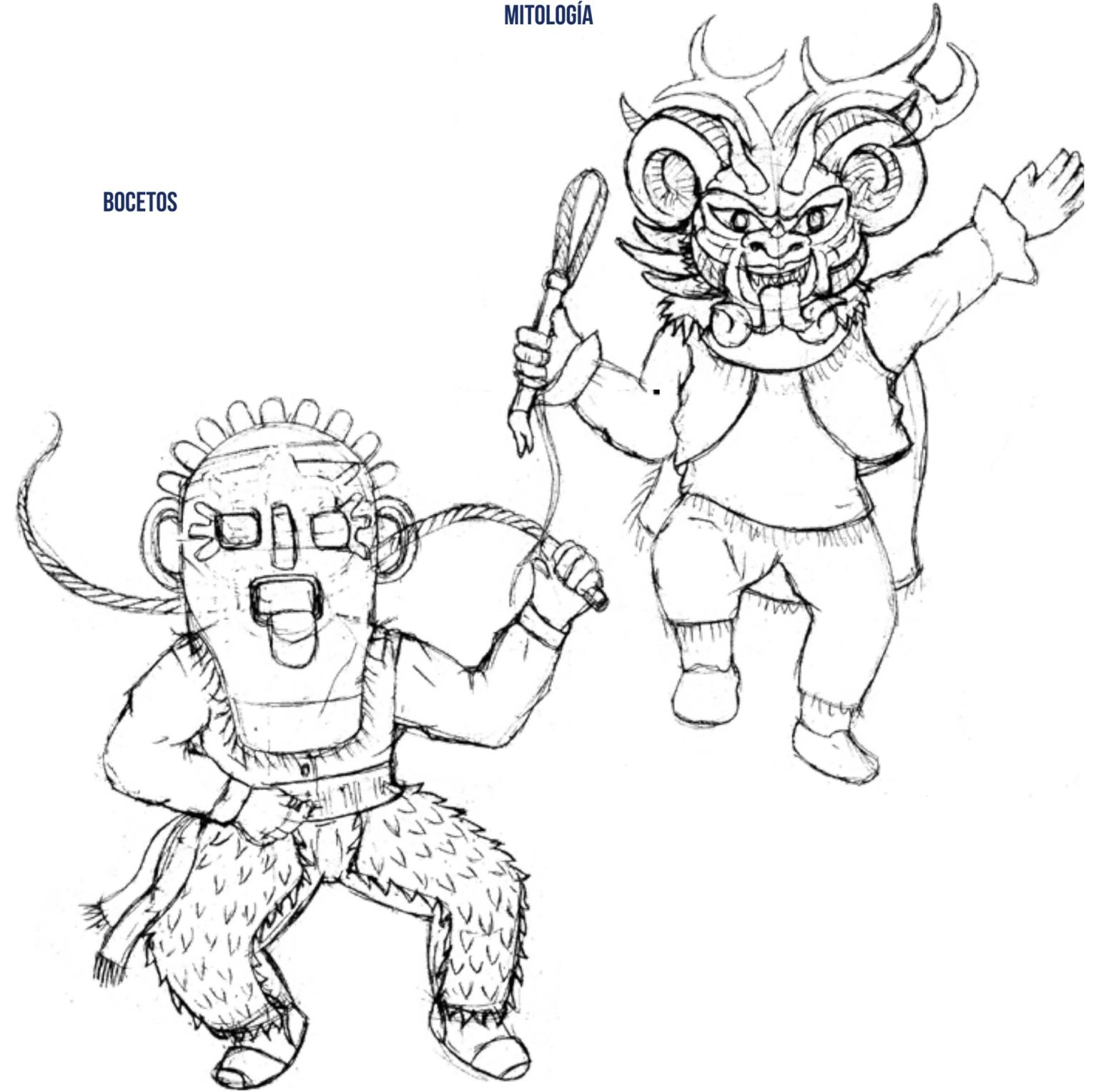




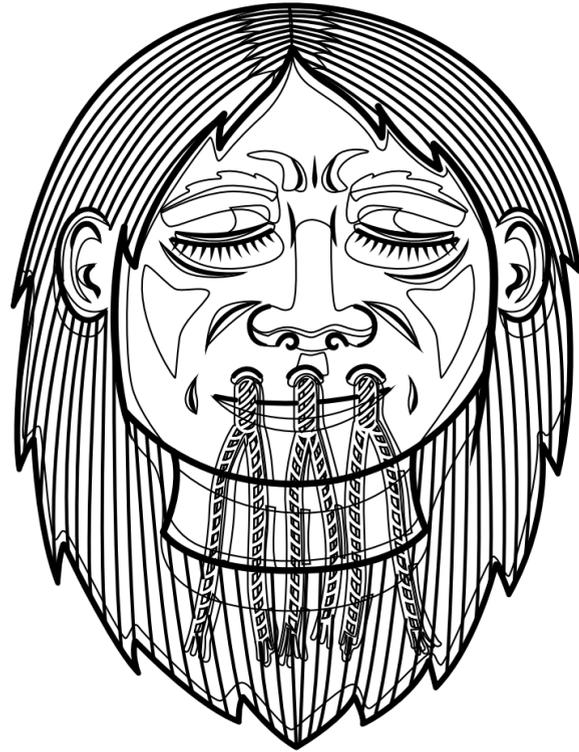


MITOLOGÍA

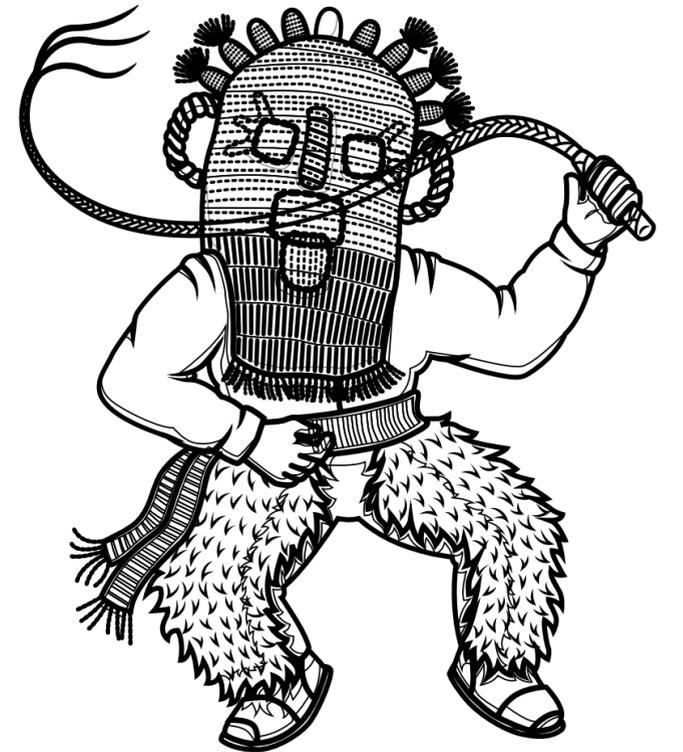
BOCETOS



REDIBUJO



COLOR

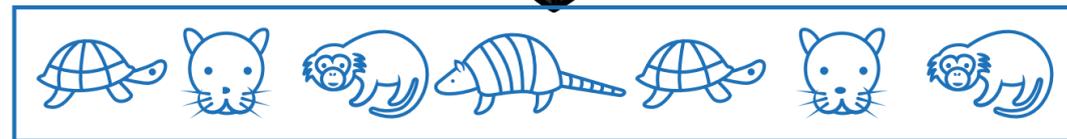




COMPOSICIÓN DEL JUEGO

Cada ilustración contará con códigos que los niños deben descifrar. Inicialmente los niños deben descifrar el abecedario que está oculto en el mapa para poder obtener la información correcta en el folleto de actividades.

EJEMPLO

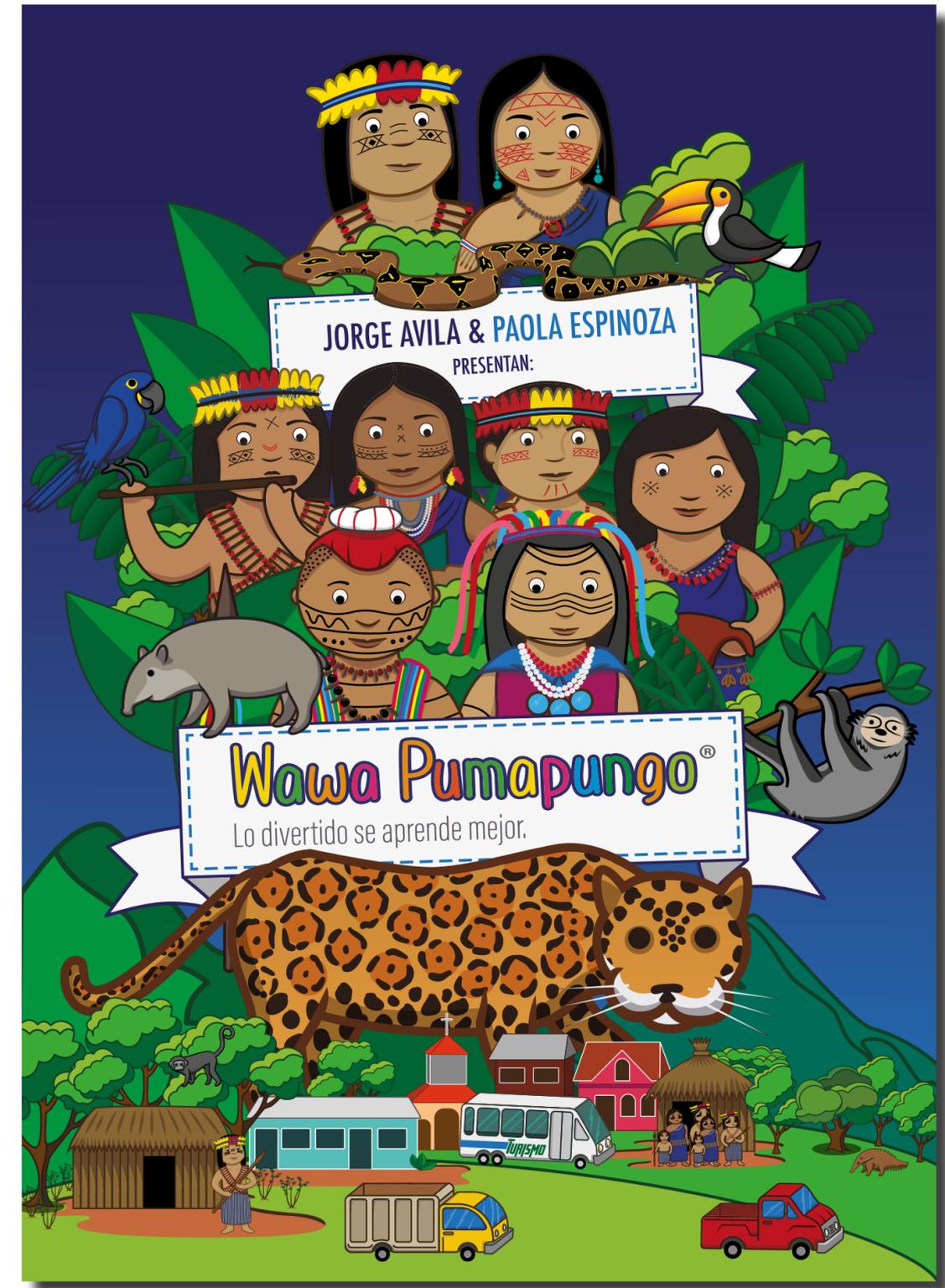


Wawa Pumapungo®

Lo divertido se aprende mejor.

Sistema de Juegos:

- Juego de búsqueda
- Folleto de actividades
- Juego de enigmas
- Rompecabezas

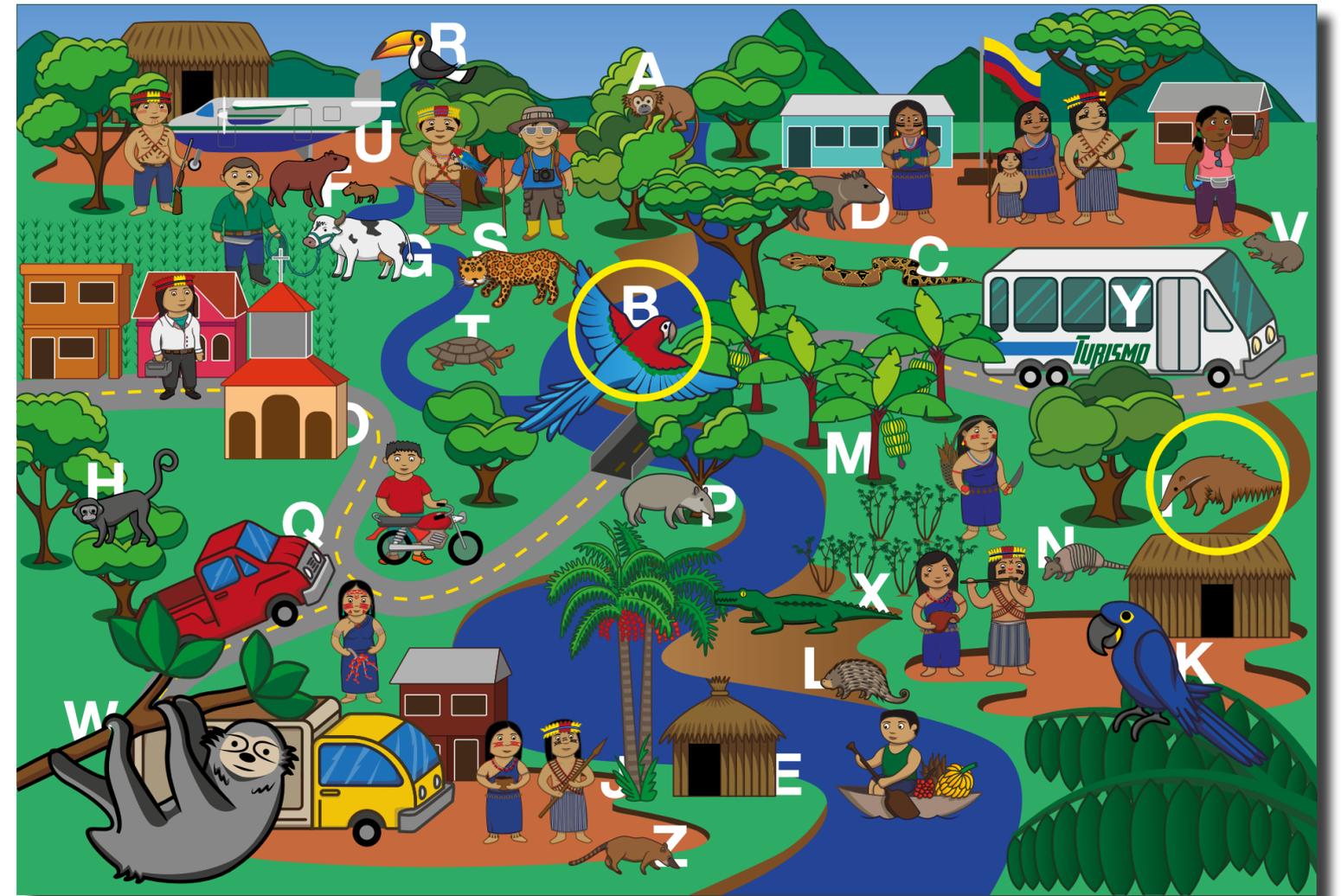


DESCIFRA EL ABECEDARIO

Descifra el **abecedario** busca las letras en el mapa.

<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> </table>	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	<table border="0" style="width: 100%;"> <tr> <td style="text-align: center;">=</td> <td style="text-align: center;">=</td> </tr> </table>	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=	=
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=	=																																				
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					
=	=																																					

Descifrar el mapa, asociando cada icono con el personaje.



AMAZONÍA

Usa los códigos para descubrir las palabras ocultas.











T s a n t s a

Reducción de cabezas que realizaban los **shuar**. Este ritual tiene varios pasos, las **mujeres** y **niños** shuar no pueden ser **nunca** una **Tsantsa**.

SHUAR










Vive en las **cascadas** y llega a los **Shuar** por medio de los **ríos**. Espíritu de la naturaleza transmite una fuerza especial a la comunidad.

SIERRA


















También conocido como "**cabeza del diablo**". Su energía gira al otro lado del reloj. Posee energía vital de la naturaleza.

TUNGURAHUA













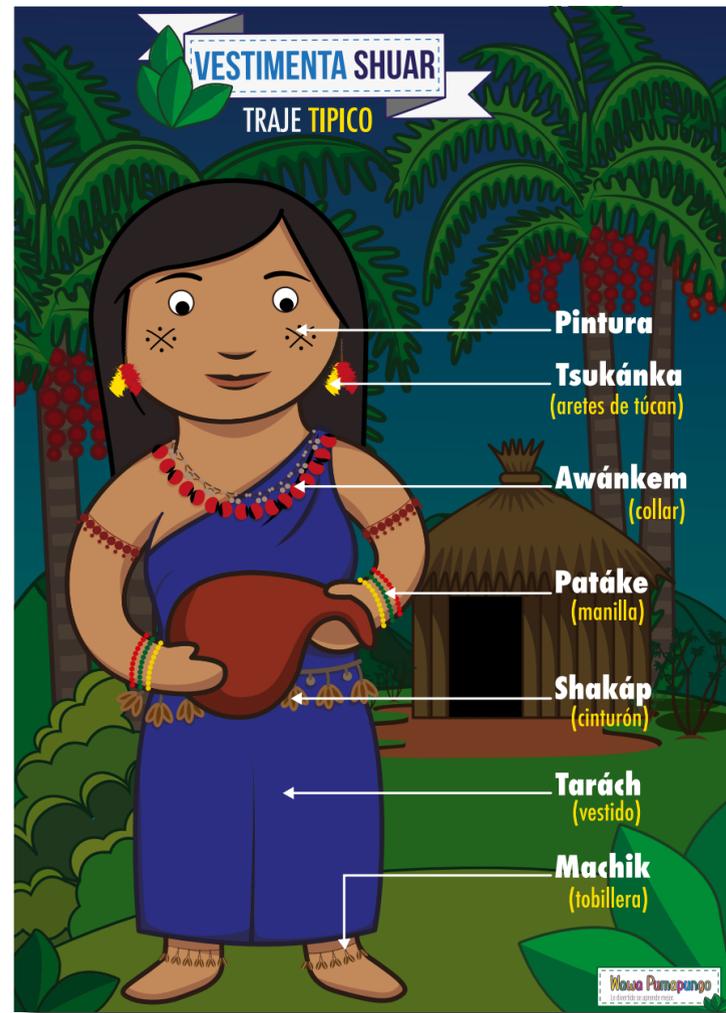
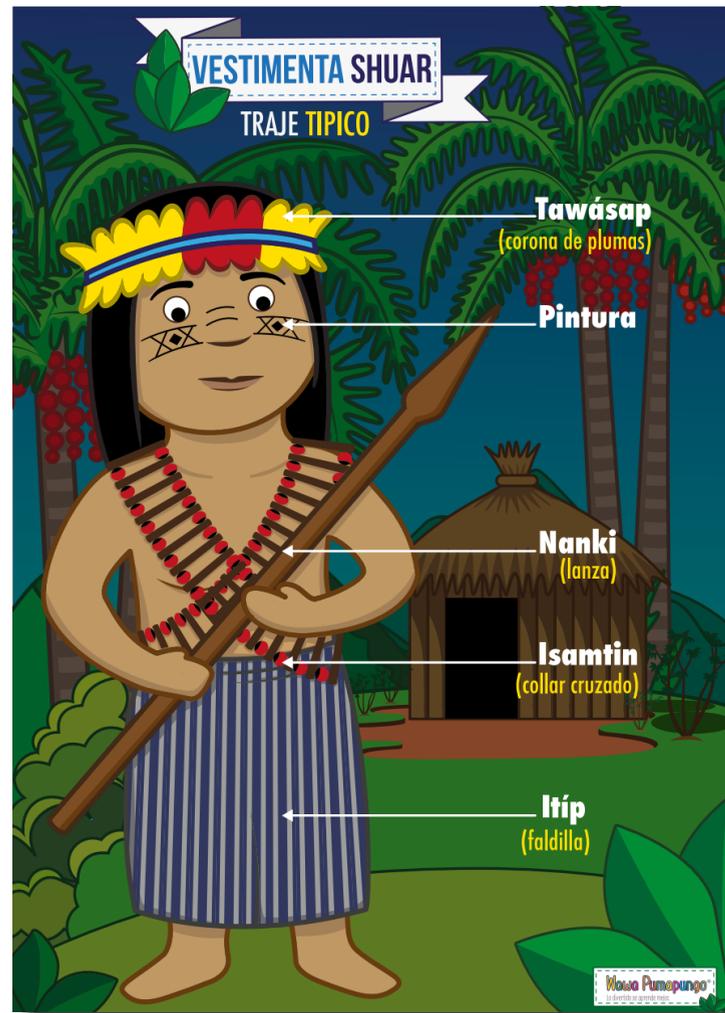





El primer día del año, el diablo toma el espíritu de los habitantes de Pillaro. Los pobladores se visten de color rojo que caracteriza a este personaje mitológico, se colocan máscaras con grandes cuernos y filudos colmillos.

Actividades de enigmas que el niño debe resolver con la ayuda del mapa.

AFICHES / FOLLETO DE ACTIVIDADES



Afiche informativo, funciona conjuntamente con el folleto de actividades.



AFICHES / FOLLETO DE ACTIVIDADES



Afiche informativo, funciona conjuntamente con el folleto de actividades.

Busca y encierra cada elemento de la vestimenta de los tsachilas. Marca la casilla cuando la encuentres.

V	P	T	E	B	W	T	W	A	S	A	P	V	L	V	Q	E	
N	S	P	I	N	T	U	R	A	G	T	A	M	L	L	Y	R	Z
C	P	A	A	D	W	O	X	S	N	N	I	V	B	H	E	Q	P
C	P	A	N	U	N	A	N	U	N	P	Q	V	V	L	Y	R	W
A	O	B	E	V	E	C	K	O	B	T	A	V	N	A	V	P	I
D	S	A	B	V	U	N	H	T	I	P	W	V	E	L	V	U	N
V	Q	G	H	V	W	S	E	N	D	O	R	I	A	V	Y	O	T
K	S	A	B	V	A	R	H	V	W	T	P	V	X	G	V	S	P
M	E	C	E	V	U	V	E	O	G	O	K	V	P	I	U	Q	O
U	D	I	A	D	E	M	A	D	E	C	I	N	T	A	S	A	R
I	X	B	N	V	I	P	B	A	N	X	Q	V	P	O	V	S	A
S	S	O	Y	V	P	V	O	F	T	D	V	E	S	V	Q	S	
H	P	S	B	L	W	G	C	O	N	S	A	V	A	X	V	F	Z
I	G	E	R	D	U	C	O	O	F	S	C	V	D	Z	Y	Q	V
L	L	M	U	V	W	T	U	N	A	N	I	T	I	P	L	A	Z
I	P	M	A	M	P	E	S	A	M	P	A	Y	E	Y	E	Z	
J	R	H	E	V	W	A	B	O	Y	H	A	V	P	Q	U	Q	Z
Y	S	A	T	R	E	J	Y	O	N	E	A	V	A	H	V	D	Z

SOPA DE LETRAS

- 1. Tunan (falda)
- 2. Pintura
- 3. Win (collar)
- 4. Diadema de cintas
- 5. Muishili (corona)
- 6. Panú Nanun (pañuelo)
- 7. Sendori (faja)
- 8. Mámpe sampa (faldilla)

ROMPECABEZAS



Consta de cinco ilustraciones que representan la mitología del Ecuador.

VALIDACIÓN

VALIDACIÓN

Nuestra validación tuvo lugar en la ciudad de Cuenca en el Museo Pumapungo con la participación de niños y niñas de la escuela “Doce de Abril” que comprenden edades entre 10 y 11 años. Se realizó un mapa ilustrado, afiches y folleto de actividades, para que los niños tengan conocimiento sobre las diferentes culturas existentes en nuestro país.

La validación estaba prevista realizarla en la sala etnográfica para colocar los afiches y en la sala lúdica para que los niños refuercen su aprendizaje realizando las actividades expuestas en el folleto, por temas de museografía no se pudo colocar los afiches en la sala etnográfica, sin embargo se implementaron los afiches y el mapa en la sala lúdica del Pumapungo.

Es importante recalcar que obtuvimos resultados favorables por parte de los niños a quienes va dirigido el proyecto y por parte de las autoridades y colaboradores del Museo Pumapungo.



ENCUESTA / RECORRIDO



Iniciamos la validación de los productos realizando una pequeña encuesta para saber el nivel de conocimiento que tenían los niños acerca de los temas expuestos en el Museo, posterior a esto se realizó el recorrido por la sala de etnografía dirigido por la Coordinadora educativa Juliana Vega.

MAPA / AFICHES



Actividades de crucigrama, sopa de letras y descifrar enigmas se ven vinculados con el mapa y los afiches, aquí se evidenció tanto el trabajo en grupo para resolver el abecedario, como el trabajo individual para buscar información en los afiches.

ACTIVIDADES / ROMPECABEZAS



Una vez terminado el recorrido nos dirigimos a la sala lúdica del museo donde hicimos prueba de nuestros prototipos. Al ingresar pudimos constatar que a los niños les llama mucho la atención el rompecabezas, se asociaron de inmediato con los colores y con la gráfica que este contenía. De igual manera sucedió con el folleto de actividades, sus contenidos aportaron al aprendizaje de los usuarios.

Las actividades fueron realizadas correctamente evidenciando la importancia de la información dirigida especialmente para niños.

Finalmente se realizó la misma encuesta que realizamos al inicio de la prueba, esta vez con resultados más favorables.

Si bien nos hemos enfocado en niños entre 9 y 11 años, Pudimos constatar que nuestros productos son de interés para otro tipo de público, grandes y pequeños disfrutaron armando los rompecabezas y descifrando la información que contiene el mapa.



CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIÓN

CONCLUSIÓN

Nuestro proyecto se enfocó en mejorar los procesos de aprendizaje y esparcimiento en el Museo Pumapungo mediante la elaboración de elementos gráficos lúdicos, que permitieron que los niños tengan una experiencia satisfactoria durante la visita al museo.

Durante todo el periodo dedicado al taller de graduación seguimos un proceso que nos permitió cumplir con nuestros objetivos y alcances.

Partimos de una rigurosa investigación, para conocer a fondo nuestra problemática e hicimos una planificación que sirvió como base fundamental para el desarrollo del proyecto, una vez terminado este proceso de procedió a la creación y concreción de nuestro producto que consistió en:

Un sistema de juego llamado “Wawa Pumapungo” para el que se creó varios personajes alusivos a las etnias ecuatorianas y a la mitología de cada región. Este sistema es vio enfocado directamente en los niños, permitió el desarrollo de un aprendizaje basado en la diversión, aportando así de manera significativa a sus conocimientos y brindando una experiencia satisfactoria al momento de realizar la visita en el Museo Pumapungo.

RECOMENDACIONES

Elegir un tema de acuerdo a las capacidades y habilidades del autor, para que al finalizar su proyecto de tesis se evidencien buenos resultados.

Analizar e investigar a fondo sobre la problemática planteada, para tener bases sólidas para el posterior desarrollo del proyecto. No podemos olvidar que es importante conocer a nuestro público, sus gustos e intereses para ofrecerle un producto que cumpla sus necesidades.

Trabajar conjuntamente con los tutores, público objetivo y profesionales en el tema planteado para obtener resultados exitosos, de igual manera, estar dispuesto a realizar cambios en pro de mejorar el producto.

Dedicación, pues es necesario cumplir con el cronograma establecido para evitar problemas durante el desarrollo de la tesis.

BIBLIOGRAFÍA

BIBLIOGRAFÍA

- Alonso, Hernández, Norma Edith.**(2011). Un museo para todos: el diseño museográfico en función de los visitantes.México.D.F: Plaza y Valdes
- Aranda, J. D.** (2015). Game & play: diseño y análisis del juego, el jugador y el sistema lúdico. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>
- Arbués, E., & Naval, C.** (2014). Los museos como espacios sociales de educación. Estudios sobre Educación
- Asenjo.E., Asensio,M., Rodriguez,M.**(2012) Aprendizaje informal. Universidad Autónoma de Madrid.
- Bayón, I,** (2013), Museología y museografía.
- Caldwell, C., & Zappaterra, Y.** (2014).Diseño editorial: periódicos y revistas/ medios impresos y digitales. Retrieved from <https://ebookcentral.proquest.com>.
- Castillo, P.** (2011). Criterios transdisciplinarios para el diseño de objetos lúdicos-didácticos. Argentina: Universidad de Palermo.
- Desvallées, A. Mairesse, F.** (2010), Conceptos claves de museología, Armand Colin.
- Durán,T.** (2005).Ilustración, Comunicación, Aprendizaje. Revista de educación.
- Echeverría, R.** (2009). Escritos sobre aprendizaje: recopilación. Editorial ebooks Patagonia
- Estebanell,M.**(2007).Interactividad e interacción. Revista Latinoamericana de tecnología
- Farnós,J.**(2017)El Aprendizaje. informal, ¿es el aprendizaje de hoy? LinkedIn.
- Ferrer, T.** (2015). Métodos de enseñanza comunicativos: El juego como estrategia didáctica en la instrucción del español como segunda lengua. LúdicamenteFlori, S.(2014).Diseño editorial.Staff creative
- Hernández, Francisca.**(1994). Manual de museología.Complutense University of Madrid: SINTESIS.
- Laskhmi,B.**(2006).¿Qué es el diseño editorial?.España: INDEX BOOK S.L.
- Linarez, Juan.** (2008), El museo, la museología y la fuente de información museística, ACIMED.
- López,M.**(2014). El museo como espacio educativo integrado: Una propuesta pedagógica. Universidad Jaume
- Martínez,F.**(2010).Interactividad.Revista de comunicación y nuevas tecnologías.
- Muñoz, M.** (1988)., Banco Central del Ecuador en Cuenca, Ecuador: Banco Nacional Del Ecuador.
- Rico, C.** (2006)., Manual práctico de museología, museografía y técnicas expositivas, Madrid, España: Silex ediciones.
- Santacana,J.** (2006). Bases para una museografía didáctica en los museos de arte. Enseñanza de las Ciencias Sociales, (5), 125-133.
- Villavicencio,M.**(2015) Diseño Lúdico entre colores y acciones. Desvalées, A y Mairesse, F. (2009)., Conceptos claves de la museología, Francia: Armand Colin.

ANEXOS

ANEXO 01

ABSTRACT

ABSTRACT

DESIGN OF LUDIC GRAPHIC ELEMENTS TO IMPROVE LEARNING AND RECREATIONAL PROCESSES IN THE VISIT TO THE PUMAPUNGO MUSEUM

In Cuenca, there is a clear absence of features that could contribute to the education and to the good experience of children during their visit to museums and cultural spaces. Because of this problem, relevant information regarding the Ethnographic Room of the Pumapungo Museum was collected to develop a project in which concepts of graphic design, such as editorial design, illustration, ludic design, among others, were applied to create playful products for children to interact with during their visit, contributing in this way to the acquisition of new knowledge.

Key words: museum, culture, learning, informal learning, ludic design.

Jorge Avila

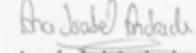
Paola Espinoza

Toa Tripaldy

Director


UNIVERSIDAD DEL
CANTÓN
Dpto. Idiomas

Translated by,


Ana Isabel Andrade

INFORME VALIDACIÓN



MEMO NÚMERO MCYP-DEDUCCUE-0039 2018

ATENCIÓN: Antropóloga Tamara Landívar (E)
**Coordinadora zonal 6 del Ministerio
De Cultura y Patrimonio.**

DE: Lcda. Nusta Juliana Vega
**Departamento Educativo-
Museo Pumapungo**

TEMA: Informe positivo a cerca de la tesis de investigación "Diseño de elementos gráficos lúdicos para mejorar los procesos de aprendizaje y esparcimiento en la visita al Museo Pumapungo."

De mis consideraciones

Por medio de la presente informo que:

En el Museo Pumapungo desde el mes de diciembre de 2017 los autores Jorge Ávila Sanmartín y Paola Espinoza Mora de la Universidad de Azuay de la carrera de Diseño



Gráfico, desarrollaron su proyecto de tesis: "Diseño de elementos gráficos lúdicos para mejorar los procesos de aprendizaje y esparcimiento en la visita al Museo Pumapungo."

Gracias al convenio de cooperación entre la Universidad y el Museo Pumapungo, ellos han venido trabajando arduamente en la preparación de la investigación y el desarrollo su tesis en el Museo.

El proyecto consiste en un grupo de 4 propuestas de material lúdico para niños de 6 a 12 años de edad y busca transmitir información puntual sobre las culturas y pueblos del Ecuador y sus grupos étnicos, contenidos de la Exposición Etnográfica del Museo Pumapungo que a través de métodos de enseñanza-aprendizaje como el deductivo, el simbólico, el de descubrimiento y el lúdico, los mismos que a su vez se complementan con estrategias basadas en la interacción, ilustración y gráficas.

Presentación de tesis

En los museos de la Ciudad de Cuenca es evidente la falta de elementos que aportan a la educación y a la buena experiencia de los niños durante el recorrido en estos espacios culturales.

Ante esta problemática, y para el desarrollo del presente proyecto, se recopiló información relevante sobre la Sala Etnográfica del Museo Pumapungo y se aplicaron conceptos de diseño gráfico como el diseño editorial, la ilustración, el diseño lúdico, entre otros, para el desarrollo de productos lúdicos que interactúen con los niños durante la visita al museo, aportando de esta manera a la adquisición de nuevos conocimientos.



El objetivo de esta tesis es crear material lúdico para mejorar el aprendizaje sobre los grupos étnicos expuestos en museos y el aprendizaje a través del juego.

La unidad educativa del museo Pumapungo incentivó a los estudiantes a trabajar materiales lúdicos que permitan la accesibilidad y generen el disfrute de los derechos Culturales y Patrimoniales contribuyendo con ideas, entrevistas, bibliografía de educación no formal y mediación.

Los estudiantes tuvieron la libertad de elegir un tema y realizar los productos de acuerdo a sus percepciones del Museo tras una mediación educativa y la visita a la reserva Nacional de Etnografía de Pumapungo.

Accediendo a la posibilidad del registro de bienes de distintas regiones del Ecuador.

La unidad educativa incentiva a la realización y el mejoramiento de productos para personas con discapacidades y el involucramiento de nuevos públicos y espacios de educación no formal.

La comunidad educativa es corresponsable de la generación de productos que permitan el disfrute de los derechos culturales para todas y todos los seres humanos sin distinción.

El material cumple con los parámetros educativos y ha generado una valiosa investigación desde el diseño, la prueba de el material fue realizada en el Museo Pumapungo en la Librería el 15 de Junio de 2018, con la asistencia de 40 niñas y niños de la escuela Doce de Abril, quienes fueron evaluados con una encuesta inicialmente, la mediación que



proporciona nuestra área Educativa y la validación del material generado, Cartilla educativa de actividades lúdicas y finalmente la realización de la misma encuesta inicial para la comprobación de contenidos aprendidos por las y los niños.

Este prototipo servirá para que los investigadores determinen la práctica de su material y su investigación tan pertinente para nuestra institución.

Caso:

Exposición Etnográfica del Museo Pumapungo.

Resultados esperados:

Contribuir al aprendizaje, en niños de 6 a 12 años de edad.

Abstract:

Es un sistema de juegos creados para mejorar el aprendizaje dentro del Museo Pumapungo. Funciona tanto en el área del recorrido como en la sala lúdica. Este sistema consta de:

1. Mapa
2. Afiches
3. Folleto de actividades
4. Rompecabezas

¿Cómo se trabajará?

Son juegos que involucran actividades de niños apoyados por sus maestros y el área de mediación.



Conclusiones y recomendaciones

Felicitemos a los estudiantes por su oportuna investigación y calidad ilustrativa para los distintos públicos y sobre todo las niñas y niños que son beneficiarios directos de estas 4 propuestas lúdicas generadas desde la Universidad del Azuay, con el gran sacrificio de estos dos estudiantes comprometidos con la cultura viva y que aportan directamente al proyecto Libro-Teca Pumapungo.

Recomendamos a la institución apoyar a estas interesantes iniciativas e involucrar a otras carreras de estudios en productos conjuntos lúdicos y educativos con visiones inclusivas y participativas con la comunidad.

Agradecemos y valoramos la importancia de esta investigación y su contribución sensible al recorrido lúdico por nuestro Museo y el valioso material generado.

Atentamente:

María Juliana Vega C.
Departamento Educativo
Museo y Parque Ancestral Pumapungo
Calle Luján y Huayra Cajas, Esq.
Tel: 0913 2841521 ext 221
www.culturaypatrimonio.gub.ec
Cuenca - Ecuador

MODELO DE ENCUESTA REALIZADA EN LA VALIDACIÓN DE PRODUCTOS

Encuesta realizada a niños y niñas de la Escuela de educación básica "Doce de Abril"

Nombre Kamila Calle
Edad 12

¿Qué es "chonta" ?
Es un gusano

¿Qué es "tsantsa" ?
No se

¿Qué es "muishili" ?
No se

¿Por qué se les conoce a los Tsachilas como "colorados" ?
Porque se pintan el pelo con achiote

¿Qué representa el "Taita Carnaval" ?
Una festividad de alegría para el pueblo.

Encuesta realizada a niños y niñas de la Escuela de educación básica "Doce de Abril"

Nombre Kamila Calle
Edad 12

¿Qué es "chonta" ?
Fruta de la Amazonia

¿Qué es "tsantsa" ?
Cabeza reducida

¿Qué es "muishili" ?
Corona de los Tsachilas

¿Por qué se les conoce a los Tsachilas como "colorados" ?
Porque se pintan el cabello con achiote

¿Qué representa el "Taita Carnaval" ?
Juegos y fiesta

¿Te gustaron los dibujos? SI
NO

¿Te gustaron las actividades? SI
NO

Wowo Pumapungo
Lo divertido se aprende mejor.

ANTES DEL RECORRIDO

DESPUÉS DEL RECORRIDO

FOTOGRAFÍAS DESARROLLO DE PRODUCTO



ARUTAM



TSANTSA

