



UNIVERSIDAD
DEL AZUAY

DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE
FACULTAD

JUGUETERÍA TEXTIL CON IDENTIDAD GASTRONÓMICA CUENCANA PARA INFANTES DE LA CIUDAD DE CUENCA

ñUTO

Juguetes textiles

UNIVERSIDAD DEL AZUAY · FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE · ESCUELA DE DISEÑO TEXTIL E INDUMENTARIA
JUGUETERÍA TEXTIL CON IDENTIDAD GASTRONÓMICA CUENCANA PARA INFANTES DE LA CIUDAD DE CUENCA
TRABAJO DE GRADUACIÓN, PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE: DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA
AUTORA: CHÁVEZ REINOSO DORA ANDREA · DIRECTORA: DIS. SILVIA NARVÁEZ MGST.
CUENCA – ECUADOR
2019



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**UNIVERSIDAD DEL AZUAY
FACULTAD DE DISEÑO, ARQUITECTURA Y ARTE
ESCUELA DE DISEÑO DE TEXTIL E INDUMENTARIA**

**JUGUETERÍA TEXTIL CON IDENTIDAD GASTRONÓMICA
CUENCANA PARA INFANTES DE LA CIUDAD DE CUENCA**

**TRABAJO DE GRADUACIÓN
PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE:
DISEÑADORA DE TEXTIL Y MODA**

**AUTORA:
Chávez Reinoso Dora Andrea**

**DIRECTORA:
Dis. Silvia Narváez Mgst.**

**CUENCA - ECUADOR
2019**

DEDICATORIA

Para el Anciano de Días, YAHWEH, Dios de justicia y sabiduría. Quien permitió la realización de este proyecto de principio a fin. Quien puso a las personas correctas en mi camino para que me guiaran en el proceso y quien ha usado esta etapa de mi vida para moldear mi carácter dentro del ámbito universitario.

“Porque de Él, por Él y para Él son todas las cosas. A Él sea la gloria para siempre. Amén.”

(Romanos 11:36).



AGRADECIMIENTO

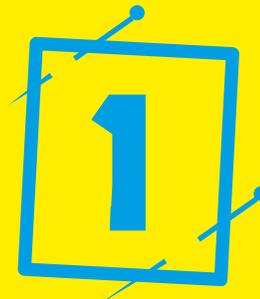
Mi gratitud y reverencia al Soberano Dios, quien me ha concedido culminar mi etapa universitaria con satisfacción y a Él gracias por la ayuda incondicional, primero, de mi familia, especialmente la de mi madre, Yolanda Reinoso y la de mi prometido David Guaita. A Dios gracias por permitir la dirección de este proyecto a la diseñadora profesora y amiga Silvia Narváez, de quien recibí un total apoyo y ánimos de inicio a fin, ella ha sido una gran bendición.

Un agradecimiento muy especial al Rector de la Universidad: Francisco Salgado Arteaga, quien, por la voluntad de Dios, me concedió una beca del 100% este ciclo, el cual, aproveché al máximo para lograr un trabajo lleno de esfuerzo y dedicación en honor a Dios primero y en demostrar excelencia en esta alma máter. También quiero agradecer infinitamente al profesor y diseñador Esteban Torres Díaz, por cada consejo y ayuda recibida durante el trayecto de este proyecto. Gracias a él recordaré estas palabras: "EL DISEÑO ES FORMA, FUNCIÓN Y TECNOLOGÍA"

Finalmente, al Señor gracias por cada recomendación recibida por parte de profesores, tutores de tesis y compañeras de la Escuela de Diseño de Textil y Moda.

ÍNDICE DE CONTENIDOS

CAPÍTULO



CONTEXTUALIZACIÓN

Dedicatoria	iv
Agradecimientos	v
Índice de Contenidos	vi
Índice de Figuras	viii
Índice de Tablas	xi
Resumen	xii
Abstract	xiii

Introducción	1
1. El Juego	3
1.1. Definición de juego	3
1.2. La importancia del juego en los niños	3
1.2.1. Desarrollo cognitivo	4
1.2.2. Desarrollo social	4
1.2.3. Desarrollo emocional	4
1.2.4. Desarrollo motor	4
1.3. Manifestación del juego de acuerdo a la edad	4
1.3.1. El estadio sensorio-motor	4
1.3.2. El estadio pre-operacional	5
1.3.3. El estadio de las operaciones concretas	5
1.4. El aprendizaje a través de lo lúdico.	6
1.4.1. Lista de capacidades y habilidades que se pueden desarrollar en el juego	7
1.5. Infantes o prescolares de 4 y 5 años	7
1.5.1. Destreza motriz	7
1.5.2. Socialización	7
1.5.3. Lenguaje	7
1.5.4. Identidad	7
1.5.5. El juego	7
1.6. El Juguete	8
1.6.1. Breve historia del juguete	8
1.6.2. Tipos de juguete	10
1.6.3. El juguete didáctico, pedagógico o educativo	15
1.6.4. El juguete en el desarrollo del infante prescolar	16
1.7. Materiales para juguetes	16
1.7.1. Juguetería textil	17
1.8. El juguete en la ciudad de Cuenca	18
1.9. Análisis de juguetes para infantes prescolares de 4 y 5 años	19
1.9.1. Características	22
1.9.2. Tamaños	22
1.10. Conclusiones	23

CAPÍTULO

2

CULTURA e IDENTIDAD

2. Cultura	25
2.1. Cultura Popular	26
2.2. La globalización	27
2.3. Hibridación cultural	27
2.4. Identidad	28
2.4.1. Patrimonio	28
2.4.2. Patrimonio cultural	28
2.5. Cuenca, Patrimonio Cultural de la Humanidad	29
2.5.1. Patrimonio tangible o material	29
2.5.2. Patrimonio intangible o inmaterial	30
2.6. Gastronomía	30
2.6.1. Breve historia de la gastronomía en Ecuador	31
2.6.2. La gastronomía de Cuenca	32
2.7. Fiestas populares	33
2.7.1. Gastronomía en tiempos festivos	33
2.7.2. Fiestas populares cuencanas y sus platos gastronómicos	33
2.8. La comida de hoy	41
2.9. Gastronomía no tradicional, presente en varias fiestas	41
2.10. Conclusiones	42

CAPÍTULO

3

DISEÑO

3. Proceso de diseño	45
3.1. Definición del programa /brief	45
3.2. Conceptualización	45
3.3. Estrategias creativas	45
3.4. Bocetación	47
3.5. Concreción	57
3.6. Documentación técnica	66
3.7. Puesta en escena del producto	88
Cusito asado	88
Dulces de Corpus Christi	90
La guagua de pan y la colada morada	91
Recomendaciones	93
Conclusiones	93
Referencias	94
Glosario	94
Bibliografía	96
Anexos 1	99
Anexos 2	100

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Niños jugando Por Freepik (2019).	2
Figura 2. Niños jugando Jenga. Por Freepik (2019).	3
Figura 3. Bebé jugando. Freepik (2019).	4
Figura 4. Niños jugando a la cocinita. Por Marietakids Blogs (2017).	5
Figura 5. Juego de ajedrez. Por Edúkame (s.f).	6
Figura 6. Niños armando con piezas de madera. Por Somos mamás.	6
Figura 7. Dollyiversity Muñeca MADDIE - La doctora. Por Dollyverssity.com (s.f).	8
Figura 8. Muchacho griego 440 a.C jugando con un yo-yo. Por Arkadian (2016).	9
Figura 9. Muñeca, circa 1890-1924. Por Efrén Hernández (2014).	9
Figura 10. Dolly Dressmarker, década de 1950.Por Efrén Hernández (2014).	9
Figura 11. Bloques de construcción. Por Decuadritos – Juguetes didácticos de mandera (s.f).	15
Figura 12. Adventures in felt lead to accidental career for Louise Evans. Por The Journal (2014).	16
Figura 13. Cotton Monster. Por Jennifer Strunge (s.f)	17
Figura 14. Arte textil de Lana Crooks. Por Hayley Evans (2015).	17
Figura 15. Logo de Juguetería Pato. Por Pato Juguetes y Material Didáctico (2017).	18
Figura 16. Logo de Juguetería Roty. Por Rosi y Titi de Roty, arte y diseño (2016).	19
Figura 17. Logo de Mimo juguetería. Por Mimo Juguetería (2017).	19
Figura 18. Logo de So handmade juguetería. Por So handmade (2016).	19
Figura 19. Juego de construcción. Elaboración propia (2019).	20
Figura 20. Juguete de encajado. Elaboración propia (2019).	20
Figura 21. Juguete complejo. Elaboración propia (2019).	20
Figura 22. Juguetes de lenguaje y número. Elaboración propia (2019).	20
Figura 23. Juguete árbol de motricidad. Elaboración propia (2019).	21
Figura 24. Juguete, estados de ánimo. Elaboración propia (2019)	21
Figura 25. Juguete de ensartado. Elaboración propia (2019).	21
Figura 26. Puzles. Elaboración propia (2019).	21
Figura 27. Juguete de chapas. Elaboración propia (2019).	21
Figura 28. La cultura como construcción social. Por: Periodistas en español.com	24
Figura 29. Mote pillo, símbolo de la gastronomía cuencana. Por Confieso que cocino (2018).	25
Figura 30. Las venas de Cuenca. Por Gabriel Art (2016).	26
Figura 31. Ejemplo de hibridación cultural: Combo KFC y su mezcla. Por KFC Ecuador (2015).	27
Figura 32. KUYFC (Kuy Food Cuenca). Cuenca pedacito de cielo (2018).	28
Figura 33. Lo ancestral en el presente en un mural de la ciudad de Cuenca. Por Gabriel Art (2015).	29
Figura 34. Cuenca, Patrimonio Cultural, UNESCO, 1999. Adaptado de Mercenary Design (2010).	29
Figura 35. Centro histórico de Cuenca, Ecuador. Por Gabriel Art (2016).	30
Figura 36. La Pasada del Niño Viajero. Por Gabriel Art (2017).	30
Figura 37. Gastronomía ecuatoriana. Por Viaje Jet (s.f).	31
Figura 38. Comida típica de Cuenca: diversa presentación del mote o maíz. Por Turismo Cuenca (s.f).	32
Figura 39. Tamal. Por Ricardo Mora	32
Figura 40. Pan horneado para la entrega luego del Pase del Niño Viajero. Por Unsión TV (2016). [Captura de pantalla].	34
Figura 41. Draque. Por ReAct - Alimentos sagrados que sanan BLOG (2017).	34
Figura 42 Tamal colorado. Por Aroma Latino (s.f).	34
Figura 43 Tamal envuelto en hoja de achira. Por Aroma Latino (s.f).	34

Figura 44. Costra en forma de toro, decorado con cintas y dulces. Tomado del ensayo "Gastronomía e Identidad". Por Malo, C (2009).	35
Figura 45. Chicha de jora. Por Diario EL TIEMPO (2018).	35
Figura 46. Cuy decorado con ají en el hocico. Por Websta (s.f).	35
Figura 47. Hornado y sus ornamentos. Por Argentart - Blog de Turismo Cuenca (2012).	35
Figura 48. Guarniciones para el hornado. Por Diario EL TIEMPO (2014).	35
Figura 49. Ofrendas del Pase. Por Víctor Goyo Cando (2018).	35
Figura 50. Ejemplo de guarniciones. Por Xavier Caivinagua (2017).	35
Figura 51. Guagua de carnaval con ajuares de bebé y sus respectivos artículos. Por Pinteres (s.f).	36
Figura 52. Guagua de azúcar. Por Diario El Tiempo (2018).	36
Figura 53. Guagua de pan para Carnaval entregada a Fausto Miño en 2017. Por Diario El Tiempo (2018).	36
Figura 54. Mote pata. Por GringoTree (2017).	36
Figura 55. Cascarita cuencana. Por Archivos Medios Públicos EP - CUENCA / CIUDAD / GENTE / GASTRONOMÍA - Flickr (2015).	37
Figura 56. Sancocho. Por Alexa en tu cocina - YouTube (2017).	37
Figura 57. Fritada. Por Archivos Medios Públicos EP - CUENCA / CIUDAD / GENTE / GASTRONOMÍA - Flickr (2015).	37
Figura 58. Hornado. Elaboración propia (2017).	37
Figura 59. Presentación de dulce de higo. Por Dulcería.net (s.f).	37
Figura 60. Ejemplar de los distintos postres dulces del carnaval cuencano. Por Diario EL TIEMPO (2017).	37
Figura 61. Pan "rodillas de Cristo". Por Mortero de Piedra (2015).	37
Figura 62. Pan mestizo - Panadería Todos Santos. Elaboración propia.	37
Figura 63. Pan de huevo - Panadería Todos Santos. Elaboración propia.	37
Figura 64. Pan de maíz. Panadería Todos Santos. Elaboración propia.	37
Figura 65. Fanesca. Por Laylita.com: Recetas y Cocina (2017).	38
Figura 66. Ingredientes. Por Brisa TV Canal 23 (2016).	38
Figura 67. Escabeche del restaurante El Jardín. Por Xavier Caivinagua - EL COMERCIO (2015).	38
Figura 68. Torta negra de Jueves Santo. Por Ivanna Zauzich - Mortero de Piedra (2016).	38
Figura 69. Eslabón perdido. Por Xavier Caivinauga - Mortero de Piedra (2015)	38
Figura 70. Pristiño con miel. Por Ricardo Mora (2010).	38
Figura 71. Humita. Por Rocío Laji (2014).	38
Figura 72. Roscas de Corpus. Por Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017).	39
Figura 73. Suspiros con clara de huevo y azúcar. Por Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017).	39
Figura 74. Huevitos de faltriguera con maní y azúcar. Por Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017).	39
Figura 75. Pucañahui: En quichua significa carita rosada. Por Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017).	39
Figura 76. Kuskinga, palabra kichwa que significa amarillo o dorado. Por Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017).	39
Figura 77. Quesadillas. Elaboración propia.	39
Figura 78. Quesitos. Elaboración propia.	39
Figura 79. Turrónes. Elaboración propia.	39
Figura 80. Dulce de fruta. Elaboración propia.	39
Figura 81. Colada morada. Por El Universo (2018).	40
Figura 82. Guaguas de pan. Por Bares y Cafés - Revista de bebidas, gastronomía y entretenimiento.	40
Figura 83. Comida rápida. Por The Golf Club (s.f).	41
Figura 84. Dora, Atelier. Por Xavo (2019).	44
Figura 85. Primer intento no satisfactoria de la construcción del cuy. Elaboración propia (2019).	46
Figura 86. Ejemplo de construcción del cuy en 3D. Elaboración propia (2019).	46
Figura 87. Patrón cabeza de cuy 1. Elaboración propia (2019).	46
Figura 88. Boceto cuy asado. Elaboración propia (2019).	48
Figura 89. Boceto, Hornado. Elaboración propia (2019).	48
Figura 90. Boceto, Fanesca. Elaboración propia (2019).	49
Figura 91. Boceto, Mote pata. Elaboración propia (2019).	49
Figura 92. Boceto, Humitas. Elaboración propia (2019).	50
Figura 93. Boceto, Tamal. Elaboración propia (2019).	50
Figura 94. Boceto, Dulce de higo + pan mestizo. Elaboración propia (2019).	51
Figura 95. Boceto, Corpus. Elaboración propia (2019).	51
Figura 96. Boceto, Colada morada + guagua de pan. Elaboración propia (2019).	52

Figura 97. Boceto, Chicha de jora + pan del Niño. Elaboración propia (2019).	52
Figura 98. Boceto final 1. Elaboración propia (2019).	54
Figura 99. Boceto final 2. Elaboración propia (2019).	55
Figura 100. Boceto final 3. Elaboración propia (2019).	56
Figura 101. Prototipo final - CUYSITO ASADO. Foto: Xavo (2019)	58
Figura 102. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)	59
Figura 103. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)	59
Figura 104. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelo: Sisa. Foto: Xavo (2019)	59
Figura 105. Prototipo final - CUYSITO ASADO. Foto: Xavo (2019)	60
Figura 106. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)	61
Figura 107. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Marielisa Gonzales y Emilio. Foto: Xavo (2019)	61
Figura 108. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)	62
Figura 109. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Modelo: Sisa. Por Xavier Ortega (2019)	63
Figura 110. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Modelos: Marielisa Gonzales y Emilio Foto: Xavo (2019)	63
Figura 111. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)	63
Figura 112. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)	63
Figura 113. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Foto: Xavo (2019)	64
Figura 114. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelos: Silvia Narváez y Sisa. Foto: Xavo (2019)	65
Figura 115. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Foto: Xavo (2019)	65
Figura 116. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelo: Emilio. Foto: Xavo (2019)	65
Figura 117. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelos: Silvia Narváez y Sisa. Foto: Xavo (2019)	65
Figura 118. Maestras del CEIAP observando las propuestas. Foto: Pamela Pacheco (2019).	88
Figura 119. Maestras del CEIAP observando las propuestas 2. Foto: Pamela Pacheco (2019).	88
Figura 120. Maestras del CEIAP observando las propuestas 3. Foto: Pamela Pacheco (2019).	88
Figura 121. Curiosidad de los niños frente al cuysito asado. Foto: Pamela Pacheco (2019).	88
Figura 122. Niños colaborando para jugar con el prototipo. Foto: Pamela Pacheco (2019).	88
Figura 123. Interacción de niños del CEIAP con el juguete: CUYSITO ASADO. Foto: Pamela Pacheco (2019)	89
Figura 124. Niña armando el juguete del CUYSITO ASADO. Foto: Pamela Pacheco (2019).	89
Figura 125. Segunda ronda de niños, tratando de armar el cuy. Foto: Pamela Pacheco (2019).	89
Figura 126. Niños preparando su propio plato de cuy. Foto: Pamela Pacheco (2019).	89
Figura 127. Niños divirtiéndose con la propuesta del cuysito asado. Foto: Pamela Pacheco (2019).	89
Figura 128. Sandra Coello enseñando los nombres de los dulces de Corpus Christi. Foto: Pamela Pacheco (2019).	90
Figura 129. Juego simbólico: Vendedora de dulces de Corpus y compradores. Foto: Pamela Pacheco (2019).	90
Figura 130. Niña vendiendo los dulces, juego simbólico. Foto: Pamela Pacheco (2019).	90
Figura 131. Niños jugando con prototipo. Foto: Pamela Pacheco (2019). Foto: Pamela Pacheco (2019).	91
Figura 132. Maestra del CEIAP enseñando de qué trata el juguete: la guagüita, a los participantes. Foto: Pamela Pacheco (2019).	91
Figura 133. Interacción de niña del CEIAP con el prototipo de La Guagüita. Foto: Pamela Pacheco (2019).	91
Figura 134. Decorando la guagüita. Foto: Pamela Pacheco (2019).	91
Figura 135. Colaboración de los niños para la validación del producto. Foto: Pamela Pacheco (2019).	92

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Ejemplos de juguetes sensoriales. Por Abacus Cooperativa (2019).	10
Tabla 2. Ejemplos de juguetes manejables. Por Abacus Cooperativa (2019).	10
Tabla 3. Ejemplos de juguetes motores. Por Abacus Cooperativa (2019).	11
Tabla 4. Ejemplos de juguetes simbólicos - Representaciones. Por Abacus Cooperativa (2019).	11
Tabla 5. Ejemplos de juguetes simbólicos - Muñecos. Por Abacus Cooperativa (2019).	11
Tabla 6. Ejemplos de juguetes simbólicos – Miniaturas y escenarios. Por Abacus Cooperativa (2019).	12
Tabla 7. Ejemplos de juguetes simbólicos - Vehículos. Por Abacus Cooperativa (2019).	12
Tabla 8. Ejemplos de juguetes simbólicos – Imitación y entorno. Por Abacus Cooperativa (2019).	12
Tabla 9. Ejemplos de juguetes de construcción – Puzles y encajes. Por Abacus Cooperativa (2019).	13
Tabla 10. Ejemplos de juguetes de construcción – Decoración artística y manualidades. Por Abacus Cooperativa (2019).	13
Tabla 11. Ejemplos de juguetes de construcción – Construcciones y montajes. Por Abacus Cooperativa (2019).	13
Tabla 12. Ejemplos de juguetes de construcción - Modelismo. Por Abacus Cooperativa (2019).	14
Tabla 13. Ejemplos de juego de reglas – Juegos de sociedad. Por Abacus Cooperativa (2019).	14
Tabla 14. Ejemplos de juego de reglas - Deportivos. Por Abacus Cooperativa (2019).	14
Tabla 15. Análisis de juguetes para prescolares de 4 y 5 años. Elaboración propia (2019).	21
Tabla 16. Tabla de alimentos nativos y españoles. Por Pozos, J; Estrella, E (2010).	31
Tabla 17. Gastronomía del Pase del Niño Viajero. Elaboración propia.	35
Tabla 18. Gastronomía del Carnaval. Elaboración propia.	37
Tabla 19. Gastronomía de Semana Santa.	38
Tabla 20. Gastronomía del Corpus Christi.	39
Tabla 21. Gastronomía de Día de Difuntos.	40
Tabla 22. Clasificación de comita típica. Elaboración propia (2019).	47
Tabla 23. Platos característicos seleccionados. Elaboración propia (2019).	47

RESUMEN

Un escaso comercio de juguetes con identidad cultural propia de la ciudad de Cuenca, llevó al presente proyecto a la generación de juguetería textil para infantes de 4 y 5 años de la ciudad de Cuenca; otorgando a cada propuesta, rasgos identitarios de la gastronomía popular cuencana. Para el diseño de estos productos, se efectuó una investigación sustancial sobre la gastronomía de la ciudad y sobre el aprendizaje lúdico en los niños. Es importante que, desde la niñez, se conozca y valore el importante legado cultural que tenemos, y qué mejor si es a través del juego mediante los juguetes.

Palabras clave: cultura popular, patrimonio cultural, juguete textil, lúdico, aprendizaje, niños

ABSTRACT

The scarce trade of toys that carry the cultural identity of the city of Cuenca has pushed us to propose the generation of textile toys for children aged 4 to 5 years old in the city of Cuenca. This proposal includes toys having identifying features of popular Cuencan gastronomy. Before designing these products, substantial research about both the gastronomy of this city and children's playful learning was done. It is important to realize that, starting at an early age, children learn to appreciate their important cultural heritage. It is even more important if they learn by playing with toys.

Key words: popular culture, cultural heritage, textile toy, playful, learning, children

INTRODUCCIÓN

Diferentes jugueterías de la ciudad de Cuenca, ofertan una multiplicidad de juguetes extranjeros y una pequeña oferta de juguetes hechos en el país. Son muy pocos los juguetes ofertados que hablan acerca de la identidad cultural de un pueblo, sus costumbres y tradiciones; desaprovechando la riqueza cultural que tiene el país.

Desde este enfoque, se propone diseñar una línea juguetes textiles con identidad, inspirados en la gastronomía popular cuencana con el objetivo de valorar el Patrimonio Cultural de la ciudad de Cuenca y lograr con estos objetos lúdicos, una enseñanza acerca de la identidad cultural de la ciudad, dirigiendo este proyecto principalmente a los infantes de 4 y 5 años de edad, y a la sociedad en general.

Para lograrlo, se realizará una investigación consistente acerca de la cultura y sus manifestaciones, poniendo énfasis en la gastronomía de la ciudad de Cuenca. También se realizará una investigación sobre el aprendizaje a través de lo lúdico en los niños y cómo un juguete puede ser un elemento práctico para la enseñanza.

Toda la información recogida y la exploración de materiales textiles, adecuados para la juguetería, aportará al proceso de diseño del proyecto, donde se elegirán los platos gastronómicos a representar.



Figura 1. Niños jugando Por Freepik (2019).



Contextualización

1. El Juego

Desde la antropología, se ha intentado estudiar el fenómeno del juego. El filósofo e historiador holandés, Huizinga (1968) afirmó que “el juego es más viejo que la cultura”. La perspectiva de Huizinga en su Libro *Homo Ludens*, dicta que “el juego no es algo que vino condicionado por la cultura”, pues, desde siempre, el humano y los animales han jugado y la pregunta que se hace el autor es: ¿Cuál es el elemento activo que comprende la esencia del juego? Dice que llamarlo “instinto” es decir muy poco y llamarlo “espíritu” es decir demasiado. Por lo tanto, concluye que existe “la presencia de un elemento inmaterial”, pues “traspasa los límites de la ocupación puramente biológica o física” (pág. 12). Se puede concluir diciendo que el juego forma parte del ser humano desde que nace y por esta razón es importante ejercerla, especialmente durante la etapa de desarrollo infantil.

1.1. Definición de juego

Según Huizinga (1968) La palabra «juego» viene del latín *iocus* que hace referencia a lo jocoso, a la broma. Esto significa que “el juego genera un goce en las personas”, es una “acción libre”, dando a entender que para jugar no hay que sentirse presionado. El juego tiene un tiempo y un espacio determinado, que se desenvuelve bajo una serie de reglas. También lo muestra como un “salir de lo cotidiano” y “aventurarse hacia la imaginación” (pág. 27).



Figura 2. Niños jugando Jenga. Por Freepik (2019).

1.2. La importancia del juego en los niños

Los autores Lopez, JA, Vásquez, & P (2018), afirman que el juego infantil es necesario para “la estructuración del yo” porque surge el descubrir, el conocer y el adaptarse al mundo que lo rodea, por eso es importante

su presencia en todas las etapas de la existencia. “El juego es la esencia de la vida” (Quizhpe, BJ, & Martínez, 2001) por lo que a continuación se describirá como el juego ayuda al niño(a) en las diferentes etapas de desarrollo físico, mental y social:

1.2.1. Desarrollo cognitivo:

Ferland (2012), menciona que el niño desarrolla distintos conocimientos, da vida a los objetos y hace uso de su imaginación. Los niños, a través del juego, entienden cómo funcionan ciertos objetos y aprenden a utilizarlos. También experimentan la relación causa y efecto, por ejemplo, si el niño arma una torre y empieza por ubicar las piezas pequeñas abajo y las más grandes arriba, esta no resistirá y caerá (pág. 24). Se puede concluir que, a través del juego se pueden generar conocimientos que los lleve a vivir una serie de experiencias que les direcciona a aprender.

1.2.2. Desarrollo social:

Los libros de M^a, TH, López, & AM (2010) y Ferland (2012), confirman que el niño puede jugar solo, pero cuando alguien más quiere ser partícipe de su actividad, debe socializar, compartir, comunicar y tenerlos en cuenta. Debe relacionarse con las personas. Por tanto, el juego tiene que ver con la interacción con personas adultas o niños.

1.2.3. Desarrollo emocional:

Quizhpe, BJ, & Martínez (2001) y M^a, TH, López, & AM (2010), concuerdan que el niño decide la historia de sus personajes y los revisita de sus sentimientos y emociones, por lo que se puede decir que "el juego pretende buscar el control emocional, el autodomínio, la constancia, el celo y la capacidad de motivarse a uno mismo."

1.2.4. Desarrollo motor:

Ferland (2012), menciona sobre el desarrollo motor que se divide en motricidad fina, cuando el niño "utiliza los pequeños músculos de sus manos" para realizar una acción, como, por



Figura 3. Bebé jugando. Freepik (2019).

ejemplo, insertar hilo sobre pequeños agujeros; y la motricidad gruesa que consiste en la utilización de los "músculos mayores" como sus piernas para saltar, gatear, etc. por lo que se puede entender como desarrollo motor a la coordinación mano-ojo. El niño trabaja distintos modos de contención, planifica y coordina movimientos (pág. 23).

1.3. Manifestación del juego de acuerdo a la edad

Jean Piaget (1991), psicólogo, famoso por sus aportes al estudio sobre la infancia y sus teorías del desarrollo cognitivo, propone una secuen-

cia cronológica del juego dentro del desarrollo del niño, denominados estadios evolutivos. Se ha tomado como referencia el capítulo II del libro El juego infantil y su metodología de los autores Pecci, Herreros & Mozos (2010).

1.3.1. El estadio sensorio-motor

Comprende la edad de 0 a 2 años, donde el juego funcional o de ejercicio es el más predominante.

El Juego de ejercitación, trata de un descubrimiento de los movimientos corporales del infante, a quien le causa sorpresa y placer, es



Figura 4. Niños jugando a la cocinita. Por Marietakids Blogs (2017).

por esa razón que la repiten “por puro placer funcional” (Ribes A., 2010, pág. 22) Los ejercicios que realizan con su cuerpo son: caminar, arrastrarse, agacharse, etc. Los ejercicios que realizan con los objetos son: chupar, lanzar, morder, golpear, etc. También realizan ejercicios con personas cuando sonrían o se esconden. (Pecci Garrido, 2010)

1.3.2. El estadio pre-operacional

Comprender la edad de 2 a 6 años, donde el juego simbólico sobresale. El Juego simbólico consiste en hacer “como

si...”. Básicamente el niño imita lo que ve y lo hace a través del juego. Ribes A. (2010), lo describe como: “un puente entre lo irreal posible y la realidad inexistente.” (pág. 22) . Crean un símbolo, es decir, toman un elemento como una piedra y hacen como si este fuera un auto. Tiende a representar roles profesionales (doctor, enfermera, policía, etc.). También se representan las jerarquías y escenas familiares (papá, mamá, comiditas, etc.). Esto es importante para la psicología del niño y la formación de su personalidad, pues, el juego simbólico les permite aceptar y descubrir la realidad, adaptarse a situaciones reales y

aceptar experiencias desagradables. Se vuelven más sociables y aprenden a aceptar restricciones sociales.

1.3.3. El estadio de las operaciones concretas

Comprende la edad de 6 a 12 años, donde predomina el juego de reglas.

Ribes A. (2010), puntualiza en el Juego de reglas, que el factor social que nace de las relaciones interpersonales, es importante porque crean requerimientos de una disciplina impuesta. No está obligatoriamente ligada al juego de mesa o juego colectivo, pues la regla está implícita en el desarrollo de los juegos (pág. 23).

Pecci Garrido (2010), narra que el juego reglas de los niños, se diferencian al de los adultos. Los niños, al ganar un juego, implica, volver a empezar. Para los adultos, se gana o se pierde. Este tipo de juego sirven para la socialización, el aprendizaje, y el desarrollo del lenguaje, memoria, razonamiento, atención y reflexión.

El juego de construcción

Es un tipo de juego que va apareciendo de manera simultánea entre el juego simbólico y el juego de reglas. Aparece alrededor del primer año y se va perfeccionando a medida el niño va creciendo y consiste en “apilar un objeto encima de otro, perfeccionando únicamente la acción” (Pecci Garrido, 2010).

Ribes (2011) explica que si un niño, en vez de simbolizar un puente, los arma con ladrillos u otras piezas de su cesto, el elemento significativo y el significado es uno sólo. Ya no hay simbolización, sin, imitación. El ejercicio, el símbolo y la regla aparecen en ese orden genético, con otras tantas etapas del desarrollo de la inteligencia y de la sociabilidad. (pág. 73).



Figura 5. Juego de ajedrez. Por Edúkame (s.f).



Figura 6. Niños armando con piezas de madera. Por Somos mamá.

1.4. El aprendizaje a través de lo lúdico.

“El juego, está conectado de manera interesante con el desarrollo, ya que estimula el crecimiento cerebral” (Quizhpe, BJ, & Martínez, 2001). Hasta el momento, se ha dicho que el juego es una actividad libre, recreativa, experimental, creativa y a través de él, el niño desarrolla capacidades cognitivas, motrices, mentales, e intelectuales. Sin embargo, ¿es posible que el niño aprenda a través del juego?

Ma. Regina Öfele (2006), en su artículo Jugar, aprender, expresa que “se aprende a jugar... a jugar un juego determinado.” Dice, que los

aprendizajes que se van dando durante o posteriormente al juego, “no son intencionales ni tampoco se pueden predeterminedar.” Si el fin principal del juego es la distracción, la diversión, etc., es perfectamente comprensible que el aprender no lo es, pero a partir de él, es donde el niño va descubriendo lo que se encuentra a su paso. Tienen más posibilidades de experimentación: pueden ensayar, probar, intentar estrategias, manipular materiales, descubrirán lenguajes, movimientos, etc.

El juega para aprender, no debe verse como un pérdida de tiempo, pues “sentarse a jugar y pasar el tiempo”, involucra “complejos me-

canismos cognitivos, motrices, emocionales, sociales, etc.” (Öfele, 2006). Es un verdadero desafío para los niños. Es importante que los adultos que tengan niños, ya sean propios o a cargo, busquen diferentes juegos que sirvan para alcanzar diferentes objetivos de aprendizaje, nuevos conocimientos, desarrollar sus capacidades cognitivas, sociales, creativas, etc.

Mi experiencia al dar clases sobre lo que es el juego, su importancia, necesidad, etc. (...) es, inicialmente, algo desalentadora cuando el primer día pregunto a los asistentes (...) por qué hacen jugar a los niños y por qué

escogen un tipo de juegos o actividades lúdicas en vez de otras. Las respuestas invitan al desánimo y son tales como: «para tenerlos entretenidos», «porque sus padres quieren que haga esa actividad», «porque así se desahogan», etc. Nunca he encontrado a nadie que el primer día me hable de la capacidad educativa y de aprendizaje de estas actividades lúdicas. (Batlori, 2009).

1.4.1. Lista de capacidades y habilidades que se pueden desarrollar en el juego

- Favorecer la movilidad
- Estimular la comunicación
- Ayudar a desarrollar la comunicación
- Facilitar la adquisición de nuevos conocimientos
- Fomentar la diversión individual y en grupo
- Facilitar la observación de nuevos procedimientos
- Desarrollar la lógica y el sentido común
- Proporcionar experiencias
- Ayudar a explorar potencialidades y limitaciones
- Estimular la aceptación de jerarquías y el trabajo en equipo
- Fomentar la confianza y la comunicación
- Desarrollar habilidades manuales
- Establecer y revisar valores
- Agilizar la astucia y el ingenio
- Ayudar al desarrollo físico y mental
- Agilizar el razonamiento verbal, numérico, visual y abstracto
- Fomentar el respeto a las demás personas y culturas
- Aprender a resolver problemas o dificultades y a buscar alternativas
- Estimular la aceptación de las normas

(Batlori, 2009, pág. 15).

1.5. Infantes o prescolares de 4 y 5 años

Para definir las actividades lúdicas, dentro de este rango de edad, es importante entender que la realidad de cada niño, su aprendizaje y su forma de captar las cosas es diferente, por lo que se debería tomar esta información como una referencia aproximada.

En una entrevista con la psicóloga clínica y editora de la revista de niños y niñas "ELÉ", Aracelly Díaz Rivadeneira (2019), relata que no se puede hablar de la infancia, sino de las infancias, debido a la diversidad de la niñez según su etnia, cultura, grados de desarrollo en el que se encuentren, sexo, edad, y más variaciones. En esta fase, se dota a los infantes prescolares de las herramientas y oportunidades para que desarrollen todas las destrezas de motricidad, de socialización, de identificación, etc.

1.5.1. Destreza motriz

En esta etapa, su desarrollo motriz es más fino, es decir, aprenden a utilizar herramientas de manera más sutil como agarrar el lápiz, la cuchara con más propiedad, las tijeras, incluso sus propias manos, pero con una flexibilidad mayor que les permita ser creativos y por medio de la plastilina, los lápices de colores, los papeles, las texturas tengan un encuentro sensorial importante.

1.5.2. Socialización

También empieza el momento de socialización con los pares. En la primera infancia, la socialización principal es con la mamá y el papá. Durante su desarrollo a la etapa preescolar, se van integrando más familiares como los abuelos, hermanitos, primos. Luego socializan con niños de su misma edad en guarderías, y/o escuelas.

A través de la socialización, los niños aprenden valores como la solidaridad, el trabajo en equipo, la competencia el compartir, etc., por lo que es criticable la actitud de padres de familia que eligen hacer educación en casa, porque existe una pérdida de la socialización con los pares.

1.5.3. Lenguaje

Hay una apertura del vocabulario y se termina de pulir el habla. Existe una adquisición de nuevas frases, nuevos tiempos verbales, pronombres y hablar de sí mismo.

1.5.4. Identidad

El tema de linaje es importante. Saber que es hijo de, nieto de, que su abuelo es papá de su papá, etc. Esto los hace sentir miembros de una comunidad. Es vital aprender nombre y apellido, saber dónde vive y cuál es la cultura que le rodea.

1.5.5. El juego

En esta fase, presentan un interés por los juegos de construcción, de imaginación y de simulación (Ferland, 2012).

Díaz (2019), expresa que los niños a esa edad, han dado un salto muy grande en temas de imaginación. La capacidad ya desarrollada de la fantasía, logran hacer de una caja, un castillo, gracias a su capacidad de crear. En esta etapa de la niñez, juegan a lo que quisieran ser, a lo que no son todavía. Es una forma de aprender a estar en el mundo. También es una forma de identificación porque juegan a imitar al papá, a la mamá, al doctor, etc.



1.6. El Juguete

La RAE, define el juguete como un “objeto que sirve para entretenerse” y también como “objetos con lo que los niños juegan y desarrollan capacidades”. (Real Academia Española [RAE], 2019).

Una segunda definición dice que: “El juguete es un instrumento que permite desarrollar el derecho al juego en la infancia, porque el juego necesita juguetes, ya que la imaginación, inherente al juego, tiene que expresarse materialmente.” (Industries, International Council of Toy, 2019).

La definición más difundida, acerca de los juguetes, es la que mira a la misma como un objeto para el entretenimiento, pero, este elemento tan característico es mucho más que un simple objeto lúdico.

Jaulin (1981), explica lo siguiente:

El juguete corresponde a un proyecto de civilización, a una “intención”, puesto que es fabricado por los adultos para que jueguen los niños; así, más allá del simple objeto lúdico, “significa” una práctica social y nos informa sobre la organización ideológica, cultural, mental, de nuestras sociedades industriales. (pág. 7).

Y en palabras de García (2008), nos dice claramente que:

los juguetes son más que solo objetos destinados para que los niños jueguen, dicen más de lo que podemos ver a simple vista, hablan de los instintos básicos del hombre, de sus sueños, de sus victorias, de sus habilidades, de sus comportamientos, de sus anhelos y pueden hablar del pasado.” (pág. 59).

Con estas definiciones, se puede entender que el juguete es un portador de significa-

dos, puesto que es elaborado por mentes humanas, las cuales pueden transmitir un bagaje de ideas, historia, cultura, etc. Con esto se puede determinar que cada objeto lúdico es diseñado con un fin y es por esto que, en la actualidad, no solamente existen juguetes para la distracción y diversión, existen juguetes al que se les ha atribuido una importancia pedagógica que contribuye al desarrollo infantil. Es un importante recurso que apoya razones culturales y didácticas.

1.6.1. Breve historia del juguete

Los juegos y juguetes están presentes en las sociedades humanas, desde sus inicios. Considerados como fuentes de esparcimiento y entretenimiento, para niños jóvenes y adultos desde tiempos antiguos. (Ribes A., 2010)

Se divide en 3 periodos:

Periodo uno: Fabricación propia

La producción de juguetes era manual y los que intervenían eran los adultos o los mismos niños. Se utilizaban materiales como huesos, piedras, entre otros. Los primeros objetos que han podido considerarse como juguetes son unos animalitos de piedra de origen persa con más de 3000 años de antigüedad, subidos a una especie de ruedas que podían ser arrastrados.

Posteriormente, juguetes de gran valor histórico han sido encontrados en tumbas egipcias, tales como muñecas de trapo, pelotas de fibra de papiro, aros y canicas. Las civilizaciones griega y romana mostraban a través de



Figura 7. Dollyversity Muñeca MADDIE - La doctora. Por Dollyversity.com (s.f).

sus juguetes diferentes valores y su filosofía de la vida. Los niños romanos jugaban con armas y soldados miniatura, los griegos tenían muñecos de arcilla articulada, canicas y tabas, juegos de azar, yoyós y columpios. Durante la Edad Media los juguetes más característicos eran los sonajeros, el caballito de madera, y los pajarillos. Las niñas jugaban con muñecas que simulaban el mundo adulto.





Figura 8. Muchacho griego 440 a.C jugando con un yo-yo. Por Arkadian (2016).

Periodo dos: Fabricación artesanal y manufacturera

El juguete pasa a ser elaborada para su comercialización, comenzando así, la artesanía del juguete. A partir del siglo XVI, el juguete adquiere mayor importancia y aparecen gran variedad de muñecas y objetos bélicos. Sus primeras fabricaciones son en madera y porcelana. Con la revolución Industrial de los siglos XVIII y XIX comienza un nuevo plan en cuanto a procesos de fabricación. Se utilizan nuevos materiales con mayor realismo, empezando a sustituirse la producción artesanal



Figura 9. Muñeca, circa 1890-1924. Por Efrén Hernández (2014).

por la fabricación en serie mejorando asimismo la distribución y manufacturación. Durante esta época se combina la fabricación de autómatas y juegos educativos.



Figura 10. Dolly Dressmaker, década de 1950. Por Efrén Hernández (2014).

Periodo tres: Fabricación industrial

Corresponde al momento actual en el que el juguete pasa a ser un producto de fabricación a gran escala. En el siglo XX, considerado por muchos como el siglo del niño, los juguetes comienzan a llegar a todos los niños de forma masiva, pasando a ser estudiado desde su perspectiva psicológica, pedagógica y cultural. Este impulso en el consumo y la consideración de juguete como un bien positivo y necesario para el desarrollo infantil, supone un gran desarrollo industrial, basado en la experimentación y diseño de nuevas modalidades y tecnologías de juguetes. En este periodo hubo un endurecimiento de las normativas de producción y seguridad.

1.6.2. Tipos de juguete

Los juegos y juguetes son un importante aporte a la motricidad, los sentidos o la inteligencia (Abacus Cooperativa, 2019). En esta sección se dará una breve característica a los tipos de juguetes y una lista de los mismos.

- **El juguete de ejercicio:** Basados en el movimiento y en el desarrollo de las capacidades físicas.

Sensoriales: sonoros, visuales, táctiles	
Juguetes con música: cajas, carruseles, pianos-alfombra, etc.	Juguetes con sonidos
Espejos	Instrumentos musicales: tambores, flautas, xilófonos, etc.
Alfombras con tactos y sonidos	Calidoscopios
Objetos para palpar, tocar y acariciar	Lámparas que reflejan colores y formas en movimiento

Tabla 1. Ejemplos de juguetes sensoriales. Por Abacus Cooperativa (2019).

Manejables			
Sonajeros	Muñecos de trapo muy blanditos	Juguetes de madera, plástico o tela para apilar o colocar en hilera	Encadenables y ensartables
Mordedores	Juguetes para la bañera	Juguetes de madera o plástico para apilar y encajar unos dentro de otros	Pirámides
Trapecios para el cochecito o cuna	Juguetes para la arena	Encajables de formas geométricas	Cajas para clasificar y ordenar
Gimnasios	Juguetes de madera o plástico para golpear	Juguetes para meter y sacar	Perinolas con cordel y bastón

Tabla 2. Ejemplos de juguetes manejables. Por Abacus Cooperativa (2019).



Motor

Balancines	Andador	Columpios y toboganes	Malabares: diábolo, platos chinos, mazas, etc.
Animales grandes para subirse o estirarse encima Cubos grandes de espuma	Corre-pasillos	Aros hula-hoops	Patines
Objetos que rueden y se desplacen, como pelotas, cilindros, coches, etc.	Triciclos con y sin pedales	Cuerdas de saltar	Patinetes
Tubo de gateo	Vehículos grandes para subirse	Yoyos	Cometas
Juguetes para arrastrar y empujar	Bicicletas	Monopatines	Pelotas grandes

Tabla 3. Ejemplos de juguetes motores. Por Abacus Cooperativa (2019).

- **El juguete simbólico:** "hacer como si...". Consiste en representar, imaginar y reproducir situaciones de la vida cotidiana.

Representaciones

Lápices	Pizarras	Rotuladores
Pinturas	Pinceles	Libros-juego

Tabla 4. Ejemplos de juguetes simbólicos - Representaciones. Por Abacus Cooperativa (2019).

Muñecos

Muñecos bebés	Muñecos articulados	Muñecos de goma	Accesorios: vestidos, biberones, etc.
Muñecos maniqués	Muñecos de trapo	Cabezas de muñecos para peinar	Peluches

Tabla 5. Ejemplos de juguetes simbólicos - Muñecos. Por Abacus Cooperativa (2019).



Miniaturas y escenarios

Casas y mobiliario para muñecos
Granjas, escuelas, barcos piratas, el fondo del mar, indios, circo, hospitales, castillos, naves espaciales, personajes de ficción, etc.

Tabla 6. Ejemplos de juguetes simbólicos – Miniaturas y escenarios. Por Abacus Cooperativa (2019).

Vehículos

Vehículos de madera o plástico manuales, a pilas, de fricción, teledirigidos, etc.	Garajes y complementos
Trenes de madera o plástico manuales, a pilas, etc	Pistas looping
Aviones	Pistas de tipo Scalextric

Tabla 7. Ejemplos de juguetes simbólicos - Vehículos. Por Abacus Cooperativa (2019).

Imitación y entorno

Disfraces y complementos	Teatro de marionetas	Tiendas y complementos	Tocadores	Juegos de médicos
Marionetas	Teléfono	Cunas, coches de paseo, etc.	Imitación de oficios: peluquería, máquina de coser, jardinería, etc.	Karokes, micrófonos e instrumentos musicales

Tabla 8. Ejemplos de juguetes simbólicos – Imitación y entorno. Por Abacus Cooperativa (2019).



- **El juguete de construcción:** Consiste la combinación de una serie de objetos para obtener diferentes formas y hacerlas un todo.

Puzles y encajes

Encajes planos	Puzles planos y tridimensionales
Rompecabezas	Mosaicos

Tabla 9. Ejemplos de juguetes de construcción – Puzles y encajes. Por Abacus Cooperativa (2019).

Decoración artística y manualidades

Juegos para moldear, hacer perfumes, flores, abalorios, etc.
Elaboración de alimentos, como chuches, pizzas, etc.
Papiroflexia

Tabla 10. Ejemplos de juguetes de construcción – Decoración artística y manualidades. Por Abacus Cooperativa (2019).

Construcciones y montajes mecánicos, eléctricos, químicos y científicos

Construcciones de plástico, madera, metal, ladrillos, etc., para apilar, encajar, atornillar, ensamblar, etc.
Piezas para juntar con imanes, corchetes, etc.
Montajes con movimiento a partir de mecanismos o circuitos electrónicos
Montaje con movimiento a partir de sensores o asistido por ordenador
Montaje de elementos que permiten reproducir experiencias de carácter científico

Tabla 11. Ejemplos de juguetes de construcción – Construcciones y montajes. Por Abacus Cooperativa (2019).



Modelismo

Aeromodelismo	Maquetas de reproducción a escala
Modelismo naval	Maquetas de trenes eléctricos

Tabla 12. Ejemplos de juguetes de construcción - Modelismo. Por Abacus Cooperativa (2019).

- **El juego de reglas:** Consiste la combinación de una serie de objetos para obtener diferentes formas y hacerlas un todo.

Juegos de sociedad

Juegos de loto	Juegos de circuito, como la oca, el parchís, etc.	Juegos de habilidad de tipo magia, palillos chinos, canicas, etc.	Juegos de preguntas y respuestas
Juegos de lotería	Juegos de cartas	Juegos de estrategia de tipo ajedrez, cartas coleccionables, etc.	Juegos de vocabulario y lenguaje
Juegos de dominó	Juegos de memoria	Juegos de azar	Juegos matemáticos

Tabla 13. Ejemplos de juego de reglas – Juegos de sociedad. Por Abacus Cooperativa (2019).

Deportivos

Bolos	Billares
Bádminton	Futbolines
Dianas infantiles	Ping Pong

Tabla 14. Ejemplos de juego de reglas - Deportivos. Por Abacus Cooperativa (2019).

• El juguete popular

Bonilla L. & Enríquez O. (1987) "porque el niño al aprender juegos y utilizar juguetes tradicionales, aprende también las costumbres que le permitirán identificarse con su grupo e incorporarse mejor a él en su vida adulta" (pág. 5). Se caracteriza por ser una forma de socialización. Se elaboraban a partir de materiales simples como la cerámica, la paja, el barro, la madera, la hojalata, entre otros materiales y se realizan objetos como carros de madera, caballitos de palo con sus respectivas monturas, utensilios de cocina, muñecas de trapo, trompos, perinolas, yo-yos, entre otros.

1.6.3. El juguete didáctico, pedagógico o educativo

La palabra didáctica, en su sentido etimológico, proviene del griego didaskein, que significa enseñar y de la palabra tékne, que significa arte. Como definición: El arte de enseñar (Torres Maldonado & Girón Padilla, 2009, pág. 11).

i Navarra, J. M. (2001), define la didáctica como "ciencia de la educación que estudia e interviene en el proceso de enseñanza-aprendizaje con el fin de conseguir la formación intelectual del educando.." El juguete didáctico es un tipo de juguete que provee la parte del entretenimiento y el disfrute, pero a su vez estimulan el aprendizaje, ayudan a la comprensión de contenidos escolares y a reforzarlas a través del juego. Desarrollan la capacidad de atención, memoria y razonamiento, orientación espacial, reconocimiento de formas, despliegan la imaginación, la fantasía y la lógica.

Gracias a Juguetes didácticos ingeniosos, los prescolares, concentran su atención en temas que antes ignoraban, les ayuda en su proceso de exploración y conocimiento de su entorno. Les ayuda en la toma de decisiones propias,

adaptación al mundo social, incitan a la imitación de roles al relacionarse con su entorno. Desarrollan el espíritu crítico, la perseverancia, la responsabilidad y la disciplina (2014). La diferencia en los juguetes didácticos, es que el factor enseñanza-aprendizaje está implícito, a diferencia de otros juguetes que, si bien, pueden aprender algo, su fin es de entretenimiento. Es importante entender que hay tiempo para todo, como Díaz expresa: "No es bueno tener siempre una intención pedagogizante

con los niños, más bien, hay que aprovechar esos momentos de juego para transmitir al infante algunas cosas." (2019). Por eso es necesario que, al diseñar juguetes con un valor didáctico, no se olvide el tema del juego, los expresa de esta manera el autor: "Los juguetes pueden ser muy didácticos, muy útiles para que el niño aprenda y explore, es bonito que lo hagan de esa forma, pero también, soy una defensora del jugar por jugar" (Díaz R., 2019).



Figura 11. Bloques de construcción. Por Decuadritos – Juguetes didácticos de madera (s.f).



1.6.4. El juguete en el desarrollo del infante preescolar

Desarrollo cognitivo: El juguete potencia la capacidad de abstracción, la lógica y la asimilación de entramados, historias y significados. Contribuyen a la imaginación, la memoria y en todas las habilidades cognitivas.

Desarrollo del lenguaje: Juegos y juguetes, llevan consigo el uso del lenguaje, ya sea de forma verbal y oral o de manera simbólica. A través de las actividades y elementos lúdicos los niños mejoran la pronunciación, el vocabulario, la sintaxis, la interacción social de comunicación y la lectoescritura.

Desarrollo emocional: Se identifican con los personajes, asimilan valores implícitos y modifican su conducta, llevando a su vez a un desarrollo moral donde el uso adecuado de los juguetes refleja patrones de conducta apropiados y aceptados.

Desarrollo cultural: Los juguetes trasladan a países lejanos, relatan contextos, culturas, razas y formas de vida diferentes a la suya, lo que amplía su perspectiva cultural.

Desarrollo social: Muchos de los juguetes requieren de un equipo de personas, así es como el niño aprende a compartir, a tolerar frustraciones, etc. Ejerce el acto de socializar.

Desarrollo de la creatividad y resolución de problemas: El juguete lleva al niño a expandir su imaginación, a fantasear, a crear personajes, escenarios, etc.

Desarrollo de la memoria: Durante el juego, un juguete le puede ayudar a mejorar su memoria icónica, auditiva y secuencial.

Desarrollo psicomotor: En su mayoría, los juguetes ayudan a perfeccionar las habilidades motoras gruesas y finas.

Desarrollo de aprendizajes: En sí, todos los juguetes le dejan una enseñanza al niño, pero existen juguetes diseñados específicamente para el aprendizaje, como los juegos y juguetes didácticos.

1.7. Materiales para juguetes

En la antigüedad, para elaborar juguetes usaban elementos del medio como el hueso, la

piedra, la arcilla, algunas semillas, etc. Con el pasar del tiempo, los materiales fueron evolucionando gracias al avance tecnológico.

Hoy en día, los juguetes son conformados por una amplia gama de materiales. Se puede encontrar juguetes de papel, de cartón, de goma. Generalmente, los juguetes hechos en este tipo de materiales son de carácter casero. Inclusive, objetos que no fueron creados con el fin de ser un cuerpo lúdico, pueden ser considerados juguetes, por la imaginación del niño o pueden ser utilizados para la creación de un tipo de juguete mediante la creatividad huma-



Figura 12. Adventures in felt lead to accidental career for Louise Evans. Por The Journal (2014).

na. Sin embargo, los materiales más convencionales para la creación de juguetes son: el plástico, la madera, el caucho, el cuero, el metal como el latón u hojalatas y el textil.

1.7.1. Juguetería textil

Los materiales textiles son habituales dentro de la juguetería. Los textiles son realizados a partir de fibras naturales o sintéticas y aparecen en el juguete como tela, hilos, cuero sintético, etc. Los ejemplos de juguetes más comunes son el oso de peluche y la muñeca de trapo.



Figura 13. Cotton Monster. Por Jennifer Strunge (s.f)

Al hablar de juguetería textil, comúnmente se lo relaciona con los infantes, debido a sus características de flexibilidad, variedad de texturas y calidez. En el artículo Design of an inclusive & interactive educational textile toy, que trata sobre juegos interactivos e inclusivos de C. Pereira y J. Cunha (2017), explica que el textil, dadas sus características y presencia constante en la cotidianidad del niño, puede crear experiencias placenteras, debido a su mnemotécnica que es el proceso intelectual que trata de formar un vínculo para recordar una cosa y es por eso que se lo asocia con la piel de la ma-



Figura 14 Arte textil de Lana Crooks. Por Hayley Evans (2015).

dre, lo cual le brinda comodidad y seguridad al niño. Aunque el juguete de tela se lo asemeje con el niño, también existen otras asociaciones que se explicará a continuación.

La ventaja de los textiles es que, en su mayoría, son de fácil manipulación y modelado, incluso se pueden generar diferentes texturas. Existen personas que se han dedicado a explorar otras maneras de cómo puede ser utilizado el textil ya que, son manejados generalmente en la indumentaria, tapicería, calzado, entre otros más comunes. Son catalogados como "escultores textiles" porque que han aprovechado las cualidades del textil para generar obras escultóricas y juguetes textiles con diferente óptica.

Entre ellos, se encuentra Louise Evans, conocida en el Reino Unido como "Felt Mistress" o "Señora del Fieltro". Es diseñadora de moda y sombrerería. Utilizó todas las habilidades aprendidas a través de años trabajando como fabricante de vestuario de alta costura al mundo de diseño de personajes. Su trabajo es exhibido en el Reino Unido e internacionalmente. En 2013 fue oradora y expositora en el prestigioso festival de diseño de personajes, Pictoplasma, en Berlín y su mayor exposición hasta el momento fue The Hiber-Nation, en el Wales Millennium Centre en Cardiff. (Evans, 2019)

Jennifer Strunge de Cotton Monster, Lana Crooks, Mister Finch, Valeria Dalmon, son ejemplos de personas que disfrutaban trabajar con el textil, el patronaje y la costura; al mismo tiempo, crear y dar formas inimaginables a sus trabajos.

El diseño textil, es muy extenso y el campo de la juguetería textil no se queda atrás. Se pueden generar propuestas interesantes para el público y aprovechar el textil para establecer relaciones afectivas con el usuario.





1.8. El juguete en la ciudad de Cuenca

Con la expansión del industrialismo, en los años 70's, el Ecuador empezó a sentir el consumismo de juguetes extranjeros, gracias a la publicidad y comunicación masiva que estaba entrando al país. Esto fue desplazando al juguete popular artesanal, poco a poco por la introducción seriada de juguetes de plástico. Las preferencias de las personas fueron cambiando a medida iba aumentando la modernización y el sistema capitalista. (Bonilla L. & Enríquez O., 1987)

Actualmente, a nivel nacional, se han incorporado grandes centros comerciales donde se expenden artículos, generalmente importados y entre ellos, los juguetes. En la ciudad de Cuenca, la juguetería más representativa es Juguetería y a través de la observación, es notable la cantidad de juguetes extranjeros de marcas transnacionales que acaparan la vista de todos. Según los catastros del SRI, existen 40 microempresas entre pasivos y activos que se dedican a la fabricación y comercialización de juguetes al por mayor y menor en la ciudad. El más representativo en fabricación de juguetes es Juguetes Pato y Roti. Y para la comercialización de juguetes, se encuentra Mimo Juguetería.

Oswaldo Torres, diseñador y creador de Juguetes Pato, fabrica y expende juguetes pedagógicos y para la recreación. Son juguetes elaborados en madera. El tiempo que lleva haciendo juguetes es de 25 años aproximadamente. Cuenta que producir juguetes no es fácil:

La producción a nivel nacional está bastante mala, en el sentido de que existe demasiada competencia por importación de productos de menor calidad y de menor costo. El costo de producción, no sólo en Cuenca, sino en el país es bastante alto, el problema es el rubro mano de obra (producción de mano de obra). (Torres, 2019).

A pesar del problema de productividad que enfrenta, continúa con su labor ofreciendo al público, juguetes de la mejor calidad en madera, que ayuden al desarrollo creativo, intelectual y motriz del niño. Torres, brinda "un buen juguete de calidad que enseñe, que dure, para que desarrolle sus actitudes y aptitudes. Un buen juguete dura, inclusive tiene la opción de ser restaurado." (Torres, 2019).

Roti, es una microempresa conformada por Rosana Vintimilla y María Cristina Malo. Ambas, con la ayuda de artesanos en madera, hojalata y en textil, fabrican y expenden juguetes como refrigeradoras, licuadoras, cocinas, alimentos hechos en textil, utensilios de cocina, etc. Llevan 3 años en el negocio y comentan que no ha sido fácil comercializar sus juguetes, primero, por la copia de los mismos en materiales más baratos y segundo, el precio de sus juguetes que, al ser artesanales y de excelente calidad en madera tienden a ser elevados.

Ante estas características, no les permite ser competitivos, sin embargo, han decidido generar elementos lúdicos más pequeños para una venta masiva ya que no muchos en la ciudad tienen los recursos para adquirir juguetes muy caros:

... nuestra clientela es muy reducida porque muy poca gente prefiere pagar más por algo de mejor calidad, entonces, por ese lado si hemos tenido "un bajón" se podría decir (...) En la actualidad, un juguete siempre va a ser un producto que se venda porque los papás dejamos todo por los hijos y creo que damos prioridad a darles un juguete a los wawas que cualquier otra cosa pero obviamente, la economía y la realidad a muy pocos les permite comprar un juguete caro y ya no se piensa en el juguete para que hereden todos los hermanos porque a la final, ya ni siquiera tenemos familias de 8 o 9 hermanos como era antes (...) por eso hemos pensado en hacer juguetes pequeños y los que son de tela, los que son menos costosos para poder hacer una venta masiva, pero pensando en los otros es un target súper exclusivo. (Malo M., 2019).

Viviana Guillén es diseñadora, maestra de niños y cuenta con su local comercial Mimo Juguetería. Vende juguetes generalmente importados y con una estética diferente a las jugueterías comunes de la ciudad. Destacan los juguetes en madera, de connotación educativa y creativa:



Figura 15. Logo de Juguetería Pato. Por Pato Juguetes y Material Didáctico (2017).

Al ser diseñadora y trabajar con niños, la opción era dar un juguete que tenga otro tipo de valor que sea tanto educativo como creativo y que en cuestión visual no sea el juguete de moda que uno quiera guardarle y no quiera verle más, que sea un juguete inclusive hasta decorativo. (Guillén, 2019).

Vende muy poca producción nacional porque generalmente, son personas las que hacen producción de juguetes, no se manejan con marcas. También relata la situación del juguete en la ciudad de Cuenca:

Lamentablemente no somos un país industrializado y eso es lo que a mí me frenó de hacer juguetes, no por comodidad, sino más bien por cuestión de precios, porque si uno quiere hacer aquí, tiene que hacerlo artesanalmente. Tiene que apoyarse en otras personas para poder hacer. Yo valoro mucho a las personas que sí toman ese riesgo, que sí lo hacen. Yo lo intenté un par de veces y no le hacen como uno quiere o uno no tiene todo lo necesario para dar la calidad o le copian. (...) Pero en Cuenca, si hay algunos productores, pero son personas, no marcas. Como marca, dentro de nuestro local está "Volvoretas". (Guillén, 2019).

Al parecer, diseñar y producir juguetes di-

dácticos o de recreación en materiales de excelente calidad, en la ciudad, es complicado. Sin embargo, se nota la preocupación de personas apasionadas por el juguete en ofrecer al público nuevas propuestas que lleven al niño a despertar esa creatividad que tienen, a desarrollar sus capacidades, actitudes y aptitudes. Si las personas entrevistadas, siguen apostando por el juguete local, es porque realmente les gusta hacer lo que hacen. Más que un rédito económico, es aportar con juguetes de calidad, no solamente material, sino educativo, creativo, etc.

"Sólo si te encanta hacerlo, lo vas a hacer porque no es fácil. Hay más en contra que a favor, pero ver cada vez más niños y familias que gozan de tus creaciones no tiene precio" (Silva, 2019).

La quiteña Sofía Silva (2019), es la creadora de una juguetería artesanal: So handmade, explica que la mejor manera de promover las nuevas propuestas de juguetes locales o nacionales, es creando alianzas y ver a todos como una unidad y no como una competencia. El apoyo entre marcas locales y nacionales, las fortalece. Mimo Juguetería, apoya el talento nacional promocionando juguetes de otras

marcas y hablando acerca de ellas: "Siempre digo que no hay mejor promoción que el que va de boca en boca" (Guillén, 2019).

También existen familias preocupadas por el aprendizaje de sus hijos. La mentalidad acerca del juguete, poco a poco va a cambiando. Torres (2019), dice:

La educación de las nuevas generaciones les permite empaparse de que el plástico no es saludable para el medio ambiente, segundo, no es muy didáctico (a excepción de algunos juguetes) y tercero, ya está cambiando la forma de pensar, es decir, yo le voy a dar a mi hijo un juguete que le ayude a desarrollarse en este tiempo.

El compromiso es con la sociedad y con el medio ambiente. Estudiantes de diseño son llevados a pensar más allá de la estética de un diseño, son llevados a pensar en los problemas de una sociedad y cómo resolverlos. Los entrevistados, que en su mayoría son diseñadores, han visto la problemática que existe en nuestra ciudad con respecto al juguete y han aportado con propuestas que ayuden verdaderamente a los niños en su desarrollo, se promueva identidad nacional y tenga un bajo impacto ambiental.

1.9. Análisis de juguetes para infantes prescolares de 4 y 5 años

La juguetería, al tener una amplia gama de posibilidades dentro del aprendizaje, el desarrollo motor e intelectual y la diversión en general, son categorizados de acuerdo a la edad debido a las diferentes facultades y dificultades que tienen los niños, en este caso, infantes prescolares.

Aunque no todos los infantes, son iguales y tienen su propio ritmo al jugar, al aprender, al desarrollarse; existen características comunes que engloban a dicho rango y resulta ser una referencia importante a la hora de diseñar juguetes.



Figura 16. Logo de Juguetería Roty. Por Rosi y Titi de Roty, arte y diseño (2016).



Figura 17. Logo de Mimo juguetería. Por Mimo Juguetería (2017).



Figura 18. Logo de So handmade juguetería. Por So handmade juguetería (2016).

Juguete de bloques de construcción

- Aporta a la motricidad fina.
- Aporta a la creatividad.
- Juego de construcción.
- Pueden diferenciar formas y colores.
- El tamaño debe ser considerable.



Figura 19. Juego de construcción. Elaboración propia (2019).

Juguete complejo con tornillos y tuercas de madera

- Ejercita la motricidad fina.
- Desarrollan la creatividad creando figuras.
- Desarrollan el razonamiento
- Cuenta con instructivo para las creaciones.
- Es necesaria la supervisión de un adulto y así fomentar la interacción niño-adulto.
- Piezas pequeñas y grandes



Figura 21. Juguete complejo. Elaboración propia (2019).

Casa de encaje

- Encajado de figuras.
- Manejo e identificación de figuras básicas.
- Aprenden ubicación espacial: al frente, al costado, atrás, arriba.
- El tamaño debe ser considerable.



Figura 20. Juguete de encajado. Elaboración propia (2019).

Figuras básicas con letras o números

- Aporta a la motricidad fina.
- Aporta a la creatividad.
- Juego de construcción.
- Pueden diferenciar formas y colores.
- El tamaño debe ser considerable.



Figura 22. Juguetes de lenguaje y número. Elaboración propia (2019).

Árboles de motricidad

- Refuerza la motricidad fina.
 - Se enfoca especialmente en los dedos para un correcto manejo del lápiz al escribir.
 - Colores llamativos.
- Tamaño de piezas considerable.



Figura 23. Juguete árbol de motricidad. Elaboración propia (2019).

Rompecabezas o puzzles

- Trabajan la motricidad fina mientras manipulan las piezas.
- Mejoran su capacidad de observación, concentración y análisis.
- Memoria visual.
- Constituye un juego de construcción.
- Puede tener diferentes temáticas, en este caso es el identificar las partes del cuerpo y sexo.



Figura 26. Puzzles. Elaboración propia (2019).

Juguete encaje y estados de ánimo

- Reconocimiento de colores y formas básicas
- Aprendizaje acerca del carácter, estados de ánimo.



Figura 24. Juguete, estados de ánimo. Elaboración propia (2019)

Caja de chapas

- Ayuda al niño en la autonomía de la vida diaria.
 - Conoce el mecanismo de las chapas (abrir y cerrar).
 - Reconocer la seguridad de una ventana, puerta, etc.
 - Resolver como salir y entrar en una emergencia.
- Aprenden responsabilidades y hábitos diarios.



Figura 27. Juguete de chapas. Elaboración propia (2019).

Cosidos o ensartados

- Para la motricidad fina
- Identificación de figuras, letras, animales, etc.
- El mismo principio se utiliza para el reconocimiento de profesiones.
- Ayuda al manejo correcto del lápiz.



Figura 25. Juguete de ensartado. Elaboración propia (2019).

Una vez realizado el análisis, se puede constatar que los juguetes didácticos, son propicios para identificar el área en el que estos elementos lúdicos quieren aportar durante el desarrollo del infante preescolar.

Todos los juguetes analizados, aportan al desarrollo del lenguaje, la motricidad, reconocimiento de diversas figuras, y otros a la creatividad. Si bien es cierto, los juguetes analizados son de madera, la intención es reconocer como se maneja la parte de la enseñanza y el aprendizaje por medio de los juguetes.

1.9.1. Características

- Un buen juguete tiene que ser sencillo, seguro, que despierte sentimientos y sensaciones.
- Es importante que tengan texturas.
- Piezas grandes que puedan ensamblar, con ensayo error.
- Colores vivos. Es importante que los niños estén inmersos en la cromática de su comunidad, de su país, de lo que les rodea.
- Tratar de que tengan experiencias sensoriales. Esta edad es el momento de tocar, de

oler, de construir, de compartir, de entender, de unir y separar las cosas, de tomar otras formas.

- Mientras menos haga el juguete, más hará el niño.

1.9.2. Tamaños

Los juguetes para infantes de 4 y 5 años, van a variar de acuerdo a la necesidad, pero si estos elementos lúdicos son pequeños o cuentan con partes pequeñas y salientes, estándares internacionales dictan normas de seguridad de los juguetes para evitar el menor número de accidentes posibles.

El número de serie de esta normativa es: ISO 8124 Norma de Seguridad de los Juguetes (Toy Safety Standards) (GlobalSTD Certification, 2018).

La Comisión Americana para la Seguridad de los Productos de Consumo o CPSC (siglas en inglés), exige que los juguetes diseñados para niños entre 3 y 6 años de edad que pueden presentar peligro de asfixia para menores de 3 años, lleven una etiqueta con la especificación del peligro (Stanford Chil-

dren's Healt, 2019).

El reglamento de seguridad, encontrado como anexo en LUMOS – Módulos Lúdicos de Metallo & Ruiz Moreno, en el artículo 26, título III del etiquetado dice:

Aquellos juguetes que, debido a sus funciones, dimensiones, características, propiedades u otros motivos, son claramente inadecuados y podrían resultar peligrosos para niños menores de 3 años, deben llevar la indicación siguiente: "ADVERTENCIA, NO APROPIADO PARA NIÑOS MENORES DE 3 AÑOS". Los juguetes que contengan partes pequeñas, que puedan ser ingeridas y/o inhaladas por niños menores de 3 años, deben agregar a la advertencia anterior, la indicación: "CONTIENE PARTES PEQUEÑAS". (Metallo & Ruiz Moreno, 2012)

Aun así, es importante que los padres de familia tengan responsabilidad con sus hijos y sean los supervisores de los juguetes que les compran, pues son ellos quienes conocen las condiciones físicas y mentales de sus niños para jugar con el juguete y para saber cómo usarlo, sus intereses y necesidades de acuerdo a su desarrollo evolutivo, etc.

1.10. CONCLUSIONES



A través del juego, el infante preescolar puede obtener nuevos descubrimientos y conocimientos, desarrollar diversas capacidades motrices, cognitivas, creativas, y una fácil relación con el entorno y las personas. En el tema de los juguetes, más que un apoyo para el juego, se ha convertido en un importante elemento de aprendizaje para el niño.

A través de un juguete, el niño puede aprender aspectos culturales importantes e identificarse con él, pues, es más que un objeto lúdico, es un portador de significados, el cual hay que aprovechar para promover valores, rescatar la cultura, la historia, que es de lo que se trata este proyecto.

La creación de juguetes con identidad cultural de un pueblo, aparentemente no llaman la atención y pasan desapercibidos frente a una Barbie, o un carro Hot Wheels, sin embargo, hay un despertar en personas que reflexionan seriamente en lo que realmente le están regalando a sus hijos. Se preguntan si realmente el juguete de moda, les aportará en algo. Familias que se han enterado de los beneficios de un buen juguete (de acuerdo a la definición de Oswaldo Torres, creador de Juguetes Pato), no les importa pagar más, con tal de dar lo mejor a sus hijos.

Diseñadores y artesanos, apuestan por la elaboración de un juguete que aporte al desarrollo

del niño y que, en este caso, promueva identidad, con el fin de extender la cultura a través de los juguetes y que el infante preescolar, al jugar con sus padres y amiguitos, se vaya relacionando con el entorno cultural que le rodea y vaya conociendo y entiendo sus costumbres.

Es satisfactorio saber que personas que se dedican a diseñar juguetes en la ciudad y a comercializarlos, lo hacen con el fin de dar lo mejor al público infantil y de satisfacer las exigencias de ese grupo de padres de familia que exigen juguetes de calidad, que les ayude en la formación sus hijos, les despierte la creatividad, les anime a aprender y que de alguna manera también sea responsable con el medio ambiente.

Quizá sea un grupo muy pequeño ahora, pero con el tiempo, al concientizar más sobre este tipo de juguetes, la demanda será mayor y las propuestas aumentarán en número. Un ejemplo vívido es la de Sofía Silva que vio en los juguetes una forma de despertar la creatividad y el potencial para la resolución de problemas en los niños y generar momentos de aprendizaje y el vivir en familia. Sus juguetes son expendidos en Quito, Guayaquil y Cuenca, pese al problema de producción juguetera que hay en el país. Su perseverancia la llevó a promocionar sus juguetes en cadenas como Juguetón y Fybeca.



Figura 28. La cultura como construcción social. Por: Periodistas en español.com

CULTURA E IDENTIDAD

2. Cultura

Es la palabra más popular en el entorno social. La gran mayoría de personas tienen una idea de lo que esta palabra puede significar, sin embargo, muchos estudiosos no han podido definirla con exactitud, pero en su totalidad, concuerdan que es una creación del hombre. La creatividad humana es sorprendente porque ha dejado al mundo un legado importantísimo, donde, a través de ella, los humanos han dejado lo mejor de sí. Y este legado es: LA CULTURA.

Claudio Malo (2006), la define como algo que no nace con el ser humano, sino que es el resultado de la creatividad de un grupo de personas. Guerrero A. (2002), lo expresa como una serie de rasgos materiales y espirituales que se van reafirmando diariamente a través de la práctica dentro de una sociedad e historicidad, y toda esta dinámica cultural, culminan en la identidad.

Al ser una creación humana, la cultura no se encuentra en sus genes. Kuper (2001), explica lo siguiente: "la cultura no es un asunto de raza: se aprende..." (pág. 262). La cultura es una construcción social humana y, por ende, todos poseen cultura porque como seres humanos, la edifican, por ende, un solo hombre no puede crear cultura, esto debe hacerse de manera colectiva. La cultura se aprende, porque cada generación asimila lo que la anterior le enseña y así puedan aportar con conocimientos, valores y hábitos para transmitirle a los que vendrán.

Es en la cultura donde se almacenan todas las formas de conducta, de pensar y actuar de los seres humanos, y estas pueden tener un sen-

tido filosófico, científico, social y religioso. Estas, al ser compartidas por un colectivo, son transferibles de generación en generación. Según, Adam Kuper, la cultura se vuelve un "molde mental colectivo" (Kuper, 2001, pág. 262). Algo que hay que entender es que la cultura no es solamente modos de conducta, acontecimientos, métodos sociales. La cultura está llena de significados y significación y tejen interacciones simbólicas. (Guerrero A., 2002). Esas significaciones son dadas por el hombre. Los símbolos son objetos, un hecho, un acontecimiento al que se le da un sentido tan importante para que la futura generación lo disfrute y a su vez sea un legado para sus hijos. Estos símbolos se llaman patrimonio cultura y se lo cuida, protege y preserva para transmitir a la siguiente generación.

"La cultura no es estática, cambia en el tiempo a un ritmo mucho más rápido" (Malo C., 2006). La cultura es cambio, dinamismo, interacción y eso es lo que la enriquece. "La cultura es viva y si se encierra, se asfixia, se muere." (McGregor, 2015).

La cultura son redes donde las personas se conectan y a partir de ciertos intereses, se crean en comunidad. Todos esos rasgos espirituales y materiales, se van conformando en la cotidianidad de esa comunidad.

Es necesario distinguir, en las sociedades latinoamericanas, una cultura elitista dominante, etnocentrista e instruida, que surge de las ideas europeizantes fundadas desde la época colonial, y una cultura popular dominada, que nace del "sincretismo de los aportes dados por las expresiones vitales del pueblo mestizado con el aporte del pueblo indígena, negro



Figura 29. Mote pillo, símbolo de la gastronomía cuencana. Por Confieso que cocino (2018).

e hispano, y con ideas y expresiones propias, más vividas y gestadas que copiadas." (Chaves, 1990).

La clase elitista pretendía homogenizar y anular las diferencias, en contraste a la cultura popular, que le da más sentido a lo propio. De hecho, es en la cultura popular donde se arraigan las identidades de los pueblos. Insiste en que cualquier intento por explicar la identidad cultural en la región, tiene por fuerza que buscarla en lo popular, ya que se fundamenta en lo mestizo (Malo C., 2006).



Figura 30. Las venas de Cuenca. Por Gabriel Art (2016).

2.1. Cultura Popular

Al leer o escuchar esta palabra, se puede entender que trata de la cultura de un grupo mayoritario de personas, la cultura del pueblo. Así mismo, se ha encontrado dificultad para definir la cultura popular.

Martínez B. (1993) expresa que: "La cultura popular abarca todas las manifestaciones socialmente determinadas y socialmente significativas que son producto de las formas usuales de comportamiento de un pueblo, en contacto con otros grupos regidas por las normas ideales y la organización social." (pág. 3)

Son socialmente determinadas y significativas porque no dependen solamente de actitudes o creencias personales, sino que deben ser determinadas y aceptadas por el colectivo del que forma parte el individuo, como formas habituales de comportamiento, actitudes, creencias, etc. Una forma de diferenciación de otros colectivos son por las normas ideales que gobiernan la cultura y la organización social de un grupo.

La cultura popular se constituye en un proceso histórico, por lo tanto, su formación es constante y permanente y sus elementos no pueden ser segregados arbitrariamente sin tomar en cuenta todo el contexto, y no tiene sentido mirar sólo una parte cuando la riqueza de su expresión se encuentra en el todo. Los procesos culturales deben relacionarse con una base histórica. (Aguilar, 2012, pág. 106).

La cultura popular, no debe verse como algo tradicional, anónima y permanente. Eso es folclorismo, que consiste en arraigarse al pasado e intentar traerlo a la actualidad. Su fin no es más que ser observada cual pieza de museo, sin entender la profundidad simbólica de lo que representa el folclore dentro de la cultura. (Ferro M., 2017) . El folclore es parte de la

cultura donde el proceso de historicidad dio como resultados creaciones elegidas para ser las más representativas, pero también no deja de lado lo que está pasando en la actualidad porque lo popular se alimenta de sí mismo, de elementos que continuamente llegan por otros campos para recrear sus expresiones.

En Ecuador, las formas culturales diferenciadas por una sociedad dada, están determinadas por relaciones de opresión económica y miseria como producto de los grupos dominantes (Martínez B., La Cultura Popular en el Ecuador: Azuay; Tomo I, 1993). La cultura popular es el resultado de esa dominación, sin embargo, ese grupo "subyugado", ha sabido crear su propia cultura bajo su situación económica y social. Aquí es donde se valoran más las costumbres, "se reviven los imaginarios, se conservan tradiciones, se reconstruyen signos, se crea una dimensión política propia." (Ferro M., 2017). Y todo esto, gracias a la creatividad que le caracteriza al hombre.

Ya que la cultura es fruto de factores complejos, la aculturación ha provocado cambios acelerados en la cultura del país. Aculturación es: "Incorporar a un individuo o a un grupo humano elementos culturales de otro grupo." (RAE, 2019). Es uno de los elementos que determinan la desintegración rápida de la cultura popular ya que absorben otra cultura, despojándose poco a poco de sus normas de actuación y creencias. (Martínez B., 1993).

La inclusión de gran cantidad de elementos extraños, han afectado a una gran cantidad de elementos relacionados con la cultura ecuatoriana. Por ejemplo, en el Azuay se realizaban juguetes de hojalata: ollas, cacerolas, cocinas, lecheras, balanzas, etc.; eran muy cotizados en los mercados. Con la fabricación en serie y la introducción de juguetes de plástico, los juguetes artesanales, empezaron a perder terre-

no. Para adaptarse a los cambios, empezaron a fabricar también juguetes de plástico y en el caso de los juguetes de hojalata, la materia prima ya no se conseguía, por lo que poco a poco fueron dejando el oficio artesanal de este tipo de juguete.

2.2. La globalización

Desde la perspectiva de Canclini (1999), la globalización tiene dos puntos de vista, la primera puede ser vista como un conjunto de estrategias para realizar la hegemonía de macroempresas industriales, corporaciones financieras, televisión, música, etc., con la intención de una apropiación de los recursos naturales y culturales de los países de tercer mundo y mantenerlos en subordinación. Mientras que la segunda es una oportunidad que buscan países dependientes para "reinsertar sus productos en mercados más amplios". (págs. 31-32).

La globalización, desde el punto de vista cultural, teme que la identidad de los pueblos sea violentada precisamente por estos cambios tecnológicos y por toda la información masiva que llega. Sin embargo, la creatividad del hombre lo lleva a imaginar, a fortalecer su identidad, acoplándose a las nuevas culturas que ingresan, pero sin perderla completamente. A esto se le llama glocalización que es una forma de difundir diversidad ante tanta homogenización: "incluye el carácter esencialmente contradictorio de la globalización, que hace posible al mismo tiempo la "uniformidad" y la "diferencia". En ambos casos, y esto es lo importante, el consumo de ambas se transforma radicalmente" (Saprke, 2010).

2.3. Hibridación cultural

"En lo puro no hay futuro. La pureza está en

la mezcla. En la mezcla de lo puro. Que antes que puro fue mezcla." (Donés, 2001)

Biológicamente, la hibridación consiste en una "fusión de dos células de distinta estirpe para dar lugar a otra de características mixtas." (RAE, 2019).

Néstor García Canclini, antropólogo y crítico de la cultura y sus manifestaciones, propone llamar a la mezcla de dos culturas diferentes, hibridación cultural en su libro *Culturas híbridas: Estrategias para entrar y salir de la modernidad*:

...encontré en este término mayor capacidad de abarcar diversas mezclas interculturales que con el de mestizaje, limitado entre las que ocurren entre razas, o sincretismo, fórmula referida casi siempre a funciones religiosas o de movimientos simbólicos tradicionales. Pensé que necesitábamos una palabra más versátil para dar cuenta tanto de esas mezclas "clásicas" como de los entrelazamientos entre lo tradicional y lo moderno, y entre lo culto, lo popular y lo masivo. (Canclini, 1997)

Canclini (1990) hace un estudio centrándose en América Latina y cómo esta se ha ido modernizando. Al hablar de modernidad, muchos piensan que es un sinónimo de "perder identidad", pero con su propuesta, más que desaparición es una "reubicación": "La modernización disminuye el papel de lo culto y lo popular tradicionales en el conjunto del mercado simbólico, pero no los suprime. Reubica el arte y el folclor, el saber académico y la cultura industrializada, bajo condiciones relativamente semejantes." (pág. 18). También explica que, una hibridación, lo que se pretende es desaparecer la "pretensión":

"Lo que se desvanece no son tanto los bienes antes conocidos como cultos o populares, sino la pretensión de unos y otros de conformar

universos autosuficientes y de que las obras producidas en cada campo sean únicamente "expresión" de sus creadores." (pág. 18).

Esta explicación, muestra que no debe verse como algo maligno el que los pueblos vayan adaptándose a las nuevas formas de vida, nuevas tecnologías. Todo es un aprender, sin embargo, ante estos cambios tan acelerados, debe existir un sentido de responsabilidad. El profesor y diseñador Esteban Torres Díaz (2014), lo explica de mejor manera:

... en la época actual donde la investigación de estas formas de expresión nos permite realizar estudios y comportamientos de estos hechos, nos admiten también producir cambios razonados que vayan en beneficio de la cultura y que se expresen como protectores de estas tradiciones. Cambios producidos de manera natural, evolutiva, que ayuden a mantener las características generativas y sobre todo que las fuerzas comunicativas sean equilibradas. (pág. 44).



Figura 31. Ejemplo de hibridación cultural: Combo KFC y su mezcla. Por KFC Ecuador (2015).

2.4. Identidad

Identidad y cultura, son términos completamente diferentes. La identidad, como la misma palabra lo dice, identifica a algo o a alguien. Se trata de una pregunta: ¿quién soy?, y de una afirmación: Yo soy.

Para diferenciarla de la cultura, la identidad, dice Guerrero A. (2002), es un discurso que permite decir “yo soy o nosotros somos”, mientras que la cultura es la realidad en sí que le ha permitido a un grupo o individuo llegar a ser lo que es.

Continuando con la identidad como un discurso, Canclini (1995), dice que la identidad “es una construcción que se relata.” (pág. 107). Cuando se pregunta a una persona acerca de quién es, efectivamente, la persona empieza a narrar su vida. Inclusive, en un acto de exageración, ese relato puede tener tintes ficticios. De alguna manera, estos cuentos, dentro de la cultura, pueden ser una forma de expresión de una sociedad para dejar huella en el mundo. Eljuri (2008), habla de la identidad como “un proceso dinámico en constante movimiento y construcción” y que ya no se habla de identidad, sino de identidades y a su vez, no mira el pasado (pág. 55). Es decir que la identidad va variando al pasar del tiempo y un individuo puede tener varias identidades, por esa razón, Eljuri habla de esa multiplicidad, por ejemplo, al nacer hombre o mujer tiene una identidad, el que nazca en la costa o la sierra es otra identidad, el que sea estudiante o no es otra identidad. La identidad, no es sinónimo de pasado, sino de presente porque es lo esa persona es ahora.

Dos características básicas de la identidad es la pertenencia y diferenciación. En la medida que alguien se haga perteneciente a, automá-

ticamente se diferencia de. Si tal persona es cuencana, se diferencia del guayaquileño.

Existen dos tipos de identidades: La identidad individual y la colectiva. Para hablar acerca de



Figura 32. KUYFC (Kuy Food Cuenca). Cuenca pedacito de cielo (2018).

la identidad cultural, es necesario hablar de identidades colectivas. Molano (2007) indica que el sentido de pertenencia a una comunidad, como ya se acotó, surge por la necesidad de diferenciación y reafirmación de ese colectivo, la cual puede estar ubicada geográficamente, pero no de manera necesaria (tal es el ejemplo de los emigrantes). En ese sentido de pertenencia, se comparten rasgos culturales como costumbres, valores, creencias, etc.

La identidad cultura, dice Arias S. (2009), es el resultado de un proceso que se ha construido y reconstruido a lo largo del tiempo y que se relaciona con otras culturas, con otras identidades en determinado momento.

2.4.1. Patrimonio

La UNESCO, definió la palabra “patrimonio” como: “Aquello que ha sido o puede ser heredado.” (Municipalidad, 2010).

El patrimonio es un acto de legar. Un padre de familia quiere dejar como legado lo mejor para sus hijos y que ese legado pase de generación en generación si es posible. Este padre, no dejará nada que no sea valioso, por tanto, si se habla de herencia y del valor significativo de la misma, pues se protege porque es algo que tiene valía.

El patrimonio no se trata de un montón de esculturas u otros objetos inanimados listos para la exhibición. Se trata de las relaciones que existen entre éstos y las personas, relaciones fundadas en derechos y obligaciones.

2.4.2. Patrimonio cultural

“Se llama Patrimonio cultural a la herencia, tangible e intangible, legada por las generaciones que les preceden.” (López Moreno, 2003).



Figura 33. Lo ancestral en el presente en un mural de la ciudad de Cuenca. Por Gabriel Art (2015).



Figura 34. Cuenca, Patrimonio Cultural, UNESCO, 1999. Adaptado de Mercenary Design (2010).

El patrimonio cultural conforma todo lo que la mano del hombre ha creado y que ha tenido una historicidad. Es la memoria histórica de un pueblo que, formado de ciertos elementos diferenciadores e identitarios, dan testimonio de su paso por el mundo, por esto, Eljuri (2008) le define como un proceso dinámico y en constante construcción, que genera un sentimiento de diferencia y pertenencia en los seres humanos. Preservar el patrimonio de un pueblo es importante, porque se compone de "herencia, memoria e identidad". (Eljuri, 2008, pág. 55), No solamente se trata de cuidar las grandes edificaciones y monumentos. La creatividad del pueblo ha sabido otorgar de simbología a diferentes elementos que forman parte de la cultura. Estos elementos pueden ser materiales, pero también inmateriales que llegan a ser esas expresiones culturales de los pueblos tradicionales (la fiesta, la gastronomía, música tradicional).

2.5. Cuenca, Patrimonio Cultural de la Humanidad

Cuenca fue declarada como Patrimonio Cultural de la Humanidad, el 1 de diciembre de 1999, en Marrakech. La XXIII Conferencia del Comité de Patrimonio Mundial decidió, finalmente insertar al Centro Histórico de Santa Ana de los Ríos de Cuenca en la lista de Patrimonio Mundial. La UNESCO reconoce el valor único y excepcional de Cuenca en el contexto internacional.

El patrimonio cultural se subdivide en:

2.5.1. Patrimonio tangible o material

"Es todo lo que se puede capturar mediante los sentidos, en especial con la vista y el tacto." (López Moreno, 2003). Son todos los bienes patrimoniales creados por el hombre como las iglesias, conventos y monasterios,

museos, casas particulares y edificaciones públicas o privadas que tienen gran valor artístico y cultural. Los vestigios arqueológicos del Pumapungo y Todos los Santos creadas por pueblos aborígenes no se quedan atrás y las obras de arte como esculturas, pintura, orfebrería, libros, documentos y objetos relacionados con los periodos de la Colonia, Independencia y República son de gran importancia y requieren de preservación. (Municipalidad, 2010).

Estos revelan el estilo de vida o rasgos de la cultura en las generaciones pasadas. El mayor y más notable conjunto patrimonial tangible es el singular y original Centro Histórico de Cuenca, conformada por calles, parques y plazas, espacios públicos de la vida comunitaria y de hechos o vivencias históricas; el río Tomebamba adornada por el barranco, las iglesias y los conventos, los museos, etc.



Figura 35. Centro histórico de Cuenca, Ecuador. Por Gabriel Art (2016).



Figura 36. La Pasada del Niño Viajero. Por Gabriel Art (2017).

2.5.2. Patrimonio intangible o inmaterial

“El patrimonio cultural intangible es inmaterial y más sutil. Tiene más bien relación con las concepciones o realizaciones del espíritu o mente humanos o de la sensibilidad colectiva.” (López Moreno, 2003).

Dentro del Patrimonio Cultural Intangible, se observa el Pase del Niño (24 de diciembre), El Corpus Christi (anualmente en mayo o junio), el Carnaval cuencano, la Semana Santa, los preparativos del año viejo (quema de monigotes), el desfile de las comparsas y mascaradas de inocentes (6 de enero). Son bienes intangibles, la música (académica y popular), el folclore, el teatro y la danza, los ritos y costumbres religiosas, los mitos, las tradiciones, y las leyendas, los dichos y las coplas. (Municipalidad, 2010) La Municipalidad de Cuenca (2010) expresa

que, a diferencia del patrimonio tangible, el intangible no se conserva, sino se salvaguarda, haciendo de este un trabajo más minucioso que consiste en garantizar que las manifestaciones se mantengan dinámicas y funcionales para la sociedad.

Una mención importante es que el patrimonio inmaterial, no es completamente intangible, sino que es materializado en espacios concretos.

Eljuri, expresa lo siguiente:

Existen muchos ejemplos que respaldan la noción de patrimonio intangible, pensemos tan sólo en las tradicionales guaguas de azúcar del Día de las Comadres, en la provincia del Azuay en Ecuador, son una artesanía tangible en todo el sentido de la palabra; sin embargo, detrás de estas pequeñas muñecas, se encuentra toda una trama social que va más allá de la materia, que comprende contenidos simbólicos y

sociales, como la lógica de la reciprocidad y el parentesco ritual. (Eljuri, 2008, pág. 69)

No se puede ignorar el carácter material que tienen las artesanías, la vestimenta, la gastronomía, etc., como también no se puede ignorar el carácter simbólico-cultural que tienen muchas de estas manifestaciones de la cultura.

2.6. Gastronomía

“La gastronomía es el conocimiento razonado y placentero de la cocina y de la mesa, y, como tal, este conocimiento debería ser concienciado y consciente. Concienciado por lo que comer significa, consciente de lo que nuestra actitud comporta.” (Vázquez N. , 2015).

Alimentarse es una actividad cotidiana e importante en todos los seres vivos. El ser humano al principio ingería alimentos crudos o



Figura 37. Gastronomía ecuatoriana. Por Viaje Jet (s.f).

secos, pero fue aprendiendo con el tiempo a cocinarlos. Se desconoce el momento exacto en el que hombre comenzó a elaborar los alimentos pensando en su sabor, pero se estima que en el principio, haya elegido ciertos productos que eran agradables al paladar y que, a través de la experimentación, haya aprendido a marinarlos, empezando así un arte culinario (Ávila Hernández, 1988).

Los comestibles proceden de la naturaleza, pero la cocina nace de la creatividad humana y es un importante elemento de la cultura. Los alimentos predilectos y no predilectos se deben a razones culturales. Malo (2009) indica que la repulsión o aceptación no está en los alimentos sino “en la mente de las personas condicionadas por la cultura de la que forman parte”. Por eso se habla de comida francesa, alemana, china, mexicana, ecuatoriana donde

depende mucho la preferencia de determinados productos y la exquisitez de su sazón. La gastronomía nos identifica y diferencia de otras colectividades a través del paladar: “Dime que comes y te diré de dónde eres” (Malo C. , 2009, pág. 16).

2.6.1. Breve historia de la gastronomía en Ecuador

Según, el estudio realizado por Catalina Unigarro Solarte (2010) , Ecuador es considerado un país andino por su historicidad y diversas cosmovisiones, actuaciones y actitudes debido a la presencia indígena, su conquista, su colonización, etc.; y también por su territorio, ya que forma parte de la cordillera de los Andes, por el cual es beneficiada por sus diversos climas y una amplia variedad de alimentos que han he-

cho parte de las cocinas tradicionales.

Por la multiplicidad de grupos étnicos, hay variedad de influencias dentro de las cocinas tradicionales. El indígena formó un elemento importante de conexión social y de resistencia frente a la dominación española, esto generó una cierta identidad indígena y una cosmovisión milenaria, donde los alimentos, la forma de combinarlos, y prepararlos, son importantes. Unigarro (2010), citando a Estrella (1997) dice que la colonización produjo cambios visibles en el “alimento de indios”. El maíz, la papa, se incorporaron a la alimentación mundial y otros cultivos introducidos como el arroz, cebada, trigo, plátano, etc., se añadieron y fueron adoptados como propios de la cultura aborigen.

Alimentos Nativos

De origen vegetal

Papa, maíz, camote, achira, oca, mashua, melloco, fréjol, porotón, maní, ají, cacao, tomate, quinua, berro, tomate, aguacate, sambo, zapallo, ishpingo, zanahoria clanca, vainilla, asnayuyo, achiote, chirimoya, palmito, guanábana, capulí, chocho, ataco, miso, yuca, jícama, palmito, bijao, paico, chontaduro, piña, plátano, uva, mora, ciruela, granadilla, guayaba, mortiño, naranjilla, entre otros.

De origen animal

Cuy, llama, guanta, pava, churo, catzo, alpaca, venado, etc.,

Alimentos introducidos

De origen vegetal

Trigo, cebada, arroz, plátano, caña de azúcar, col, lechuga, arveja, lenteja, haba, naranja, limón, durazno, higo, mango, mora, pimienta, comino, ajo, perejil, cilantro, hierba luisa, arrayán, manzana, fideos, aceite, entre otros.

De origen animal

Gallina, pato, ganso, vaca, conejo, oveja, chivo, cerdo, etc.

Tabla 16. Tabla de alimentos nativos y españoles. Por Pozos, J; Estrella, E (2010).



Figura 38. Comida típica de Cuenca: diversa presentación del mote o maíz. Por Turismo Cuenca (s.f.).



Figura 39. Tamal. Por Ricardo Mora

2.6.2. La gastronomía de Cuenca

Cuenca, ciudad tradicional que goza de una vasta gastronomía, procura conservar esa fusión de sabores cañari-inca con la española como propio, sin embargo, también goza de comida extranjera con el fin transportarnos a otros países a través de su sabor. Se puede encontrar comida peruana, colombiana, chilena, argentina, brasileña mexicana, china, francesa, española, japonesa, italiana, tailandesa, alemana, árabe y la americana. También es evidente la comida típica de otras provincias del Ecuador, pero la comida cuencana es la protagonista de todas ellas.

La cocina regional es parte del patrimonio inmaterial de la ciudad de Cuenca. Su carácter es efímero y no se eterniza en ninguna materialidad (como la música o a la danza.)

Pero esta forma material es efímera: tan pron-

to es creada en los fogones como desaparece en los platos, perdurando, hasta una nueva materialización, sólo en el recuerdo de los seres humanos. Lo que perdura de la comida, una vez consumida, es la memoria de los productos y técnicas de preparación a que fueron sometidos para obtener el resultado comestible. Por ello es que la cocina, como la música, forma parte, por derecho propio, del patrimonio cultural intangible. (Unigarro Solarte, 2010, pág. 17)

“La memoria del flavor”, es un concepto que la Municipalidad de Cuenca (2010) utiliza, para referirse al sabor, aroma, textura y la relación con el sentido personal que es una forma de eternizarse a través del recuerdo, de la añoranza de platos de la niñez.

Vázquez (2015) explica que es mejor hablar de cocina local en vez de cocina tradicional, porque en lo local hay una unión de la iniciativa y

de lo heredado. La cocina local es:

la que se hace en un determinado lugar privilegiando los productos propios, con ciertas formas y cocciones específicas del sitio. Podemos considerarlas tales con tal de que la gente las identifique como propias al acervo culinario común, poco importa si el ingrediente lleva implantados siglos o tan solo décadas, poco importa si la receta es añeja o reciente; la estrecha relación entre lo mejor que produce el terreno, el fogón, el saber y la sensibilidad del artífice son sus características fundamentales. (pág. 23 y 24)

Cuenca, perteneciente a la región andina del Ecuador y al ser una ciudad donde la agricultura y la ganadería es fundamental, sus platos poseen productos como el maíz, papas, diversos cereales. En cuanto a la carne, es aprovechada la carne de cerdo, de cuy, pollo, res, etc. Cabe destacar que muchos elementos que for-

man parte de la gastronomía cuencana, no son netamente propios. Como dato histórico, Martínez (1993) citando a Alcina (1986), relata que el Azuay estuvo habitada por la etnia cañari y este pueblo prehispánico vivían de la agricultura, la pesca y la caza. Cultivaban maíz, papa, yuca, camote, oca, melloco, zapallo, zambo, quinua, maní, chirimoya, aguacates, piñas, entre otros.

Con la conquista inca, los cañaris aprendieron conjuntamente con ellos costumbres avanzadas y civilizadoras. Desarrollaron una organización política aceptable y un notable nivel cultural. Vintimilla de Crespo (1994), relata que los cañari-incas contaban con numerosos y ricos elementos como el maíz, cereales como la quinua, pallares y fréjoles, el maní y la yuca que provenía de los “yungas”, la zanahoria blanca, el camote, la raíz tuberosa de la achira; 23 variedades de papa, un alimento universal de los Andes, el zapallo y el zambo. Eran más agrícolas que ganaderos, sin embargo, utilizaron pocos animales para sus alimentos ricos en proteína como el bagre, el conejo de monte, el cuy, el guanaco, la llama, caracoles, catzos, patos, perros, ranas, tórtolas, perdices, venado de cerro y zarigüeyas.

Se sustituyeron algunos elementos, otros se mantuvieron y “sobre esta mezcla de las culturas indígenas se establecerán las nuevas estructuras que se derivan del domino español.” (Martínez B., 1993, pág. 52).

Con la conquista española, se introdujeron nuevos elementos que se mezclarían con los autóctonos. La producción agrícola se centró en el trigo por lo que la actividad panadera era muy importante en esa época; en cereales, la papa en las tierras más elevadas, el maíz de calidad únicamente reconocida, hortalizas y frutas. El azúcar, en los valles abrigados como Yunguilla y Paute, dando lugar a las paneleras y aguardientes. En la ganadería se introducen vacas, ovejas, porcinos, cabras, gallinas y palo-

mas. Algunas plantas comestibles como el ajo, albahaca, anís, borraja, cebada, cebolla, ciruela, coliflor, culantro, higo, hinojo, lima, limón, manzanilla, nabo, naranjas, olivo, orégano, perejil, peras, romero, toronjil, yerbabuena, zanahoria, entre otros. (Vintimilla de Crespo, 1994). Según Vintimilla de Crespo (1994), existen tres componentes elementales en la cocina cuencana y son: el maíz, la pepa de zambo, y el cerdo.

El maíz es el ingrediente sobresaliente de la gastronomía cuencana y con él se preparan diversos platos como los chumales, tamales, quimbolitos, chiuiles, tortillas, budín de choclo, torta de choclo, sopa de choclo con porotos tiernos, maíz tostado, mote, mote pillo, mote pata, mote sucio (con manteca negra), morochillo de sal y de dulce, arepas, buñuelos.

La pepa de zambo o cucurbita pepo, es el remplazo del maní y les da un sabor diferente a las comidas.

El cerdo, sus productos y subproductos, son muy cotizados en la ciudad. Considerado como “generador de status” en épocas de colonia. Los platos más conocidos son: la fritada que se sirven de maíz tostado o mote y ají, las morcillas, los pernils, jamones, el hornado, las carnes asadas de cerdo que se sirven con mote-pillo y ají. (pág. 37 y 38).

2.7. Fiestas populares

Son un conjunto de manifestaciones de la cultura popular. “Están vinculadas a conmemoraciones cuyos hechos o personajes han calado con profundidad en el espíritu de los pueblos...” (Encalada V., 2005). Salvo algunas excepciones de fiestas que no tienen un carácter histórico o religioso. Generalmente tienen fechas específicas y hay una suspensión de actividades laborales para que el pueblo sea partícipe de dichos eventos. Encalada V. (2005),

propone dos divisiones a las fiestas: las cívicas que corresponden a todos los eventos de carácter patriótico como independencias y fundaciones, y las religiosas que están vinculadas al espíritu comunitario. Sus conmemoraciones religiosas pueden ser locales o nacionales como la Semana Santa o Navidad. Tienen su fundamento histórico con la conquista española al “convertir” a los originales de las tierras iberoamericanas a la religión católica. Las celebraciones no solamente llevan símbolos que acuña el catolicismo, sino también de religiones precolombinas indígenas. Esa fusión se denomina sincretismo. (pág. 9 y 10).

2.7.1. Gastronomía en tiempos festivos

“La fiesta, sin comida, no es fiesta.” Es la frase más utilizada por el pueblo. La gastronomía es una de las manifestaciones de la cultura popular y está sujeta a las fiestas populares o religiosas que generalmente tienen su propio platillo, “y en los ámbitos populares es fundamental la abundancia” (Malo C., 2009, pág. 22). En la ciudad de Cuenca, se puede disfrutar de varios manjares gastronómicos en tiempos de fiesta. A diferencia de la comida cotidiana (desayuno, almuerzo o merienda), la comida tradicional en épocas festivas, es más elaborada y lleva más tiempo de cocción.

2.7.2. Fiestas populares cuencanas y sus platos gastronómicos

En esta sección, se describirá la fiesta y los platos correspondientes. Se tomará como referencia los libros: Cuenca Patrimonial (Municipalidad, 2010), La Fiesta Popular del Ecuador (Encalada V., 2005). Los platos que se preparan en tiempos festivos y son consumidos por la población cuencana, inclusive extranjera son los siguientes:

2.7.2.1. PASE DEL NIÑO VIAJERO

Fecha:
24 de diciembre hasta enero.

Lugar:
Iglesia San Sebastián hasta
Iglesia San Blas.

CARACTERÍSTICAS:

- De carácter religioso.
- Es festejada mediante la elaboración de pesebres y cantos de villancicos, misa de gallo, velaciones y las famosas pasadas.
- Mayor concentración de fieles devotos.
- Exhibición de carros alegóricos, comparsas, la vestimenta en representación de personajes bíblicos como también indígenas, bandas de pueblo y la presentación de platos locales como ofrendas al Niño Dios.
- Al finalizar la pasada, familiares del sacerdote (persona encargada organizar la fiesta religiosa), se ubican en lugares específicos y ofrecen a los niños participantes chicha dulce, pan y guineos.
- La celebración tiene pasos a seguir: invitación, velación y desfile.

INVITACIÓN:

PAN DEL NIÑO

Características:

- Es entregada por la mantenedora (persona que organiza el Pase del Niño) al momento de la invitación. (Encalada V., 2005).
- Tiene formas zoomorfas o son redondas con miel de panela en su interior.
- Hechos de forma artesanal y en hornos de leña.

Gastronomía



Figura 40. Pan horneado para la entrega luego del Pase del Niño Viajero. Por Unsión TV (2016). [Captura de pantalla].

VELACIÓN:

DRAQUE

Características:

- Consumido al final de la veneración de la imagen del Niño Viajero.
- Bebida caliente a base de naranja, canela, ataco y azúcar.
- Se puede mezclar con agua ardiente.

Gastronomía



Figura 41. Draque. Por ReAct - Alimentos sagrados que sanan BLOG (2017).

TAMAL COLORADO

Características:

- Consumido al final de la veneración de la imagen del Niño Viajero.
- Pastel de sal envuelto en hojas de achira y cocido al vapor.
- La masa es con harina de maíz, manteca de cerdo y fondo (caldo de gallina, hueso o cerdo).
- Relleno consta de carne de cerdo o pollo, arveja, zanahoria, rodaja de huevo duro y pasas.
- Se acompaña de ají y un tinto caliente.

Gastronomía



Figura 42
Tamal colorado.
Por Aroma Latino
(s.f).



Figura 43 Tamal envuelto en hoja de achira. Por Aroma Latino (s.f).

DESFILE:

LAS COSTRAS DE PAN

Características:

- Son exhibidos en el desfile.
- Son grandes piezas de pan del tipo zoomorfo o antropomorfo.
- Adornados con dibujos, clara de huevo, azúcar y colorantes.
- Son endulzados con miel de panela.



Figura 44. Costra en forma de toro, decorado con cintas y dulces. Tomado del ensayo "Gastronomía e Identidad". Por Malo, C (2009).

Gastronomía

CHICHA DE JORA

Características:

- Bebida principal en esta celebración.
- Históricamente, era consumida por los incas, después de comer.
- Su principal ingrediente es la jora o maíz fermentado.
- Generalmente es dulce, debido a que gran parte de los participantes son niños y es servida en dicha procesión.



Figura 45. Chicha de jora. Por Diario EL TIEMPO (2018).

Gastronomía

OFRENDAS:

EL CUY

Características:

- Perteneciente a la familia de los roedores.
- Históricamente encontrados a lo largo de los Andes del Ecuador.
- Eran ofrecidos como sacrificios religiosos y "diagnosticador" de enfermedades.
- El cuy asado es importante para la tradición culinaria cuencana.
- Es expuesto en el Pase del Niño Viajero en grandes bandejas decoradas con cintas, banderas y guarnición como el mote, papas y ají.



Figura 46. Cuy decorado con ají en el hocico. Por Websta (s.f).

Gastronomía

EL CUY

Características:

- El chancho, animal introducido por los españoles en épocas de Colonia.
- En Cuenca, le llaman "hornado" cuando está cocido.
- Su acompañamiento se compone de mote, llapingachos, y una ensalada con cebolla, tomate y cilantro.
- En la Pasada, se presentan grandes cerdos horneados y decorados con cintas rojas y banderas y guarniciones como el mote choclo, huevos duros y papas, a veces un ají en el hocico.



Figura 47. Hornado y sus ornamentos. Por Argentart - Blog de Turismo Cuenca (2012).



Figura 48. Guarniciones para el hornado. Por Diario EL TIEMPO (2014).

Gastronomía

EL GALLO HORNEADO

Características:

- No es común verlo en diversas fiestas populares, solamente hace presencia en el Pase del Niño Viajero.
- Se lo encuentra horneado, con el cuello tieso y un ají o billete en el pico y es acompañada de papas y mote.



Figura 49. Ofrendas del Pase. Por Víctor Goyo Cando (2018).

LAS GUARNICIONES

Características:

- Acompañan a los platos típicos, en especial en el Pase del Niño.
- Son el mote con o sin cáscara ya sea cocinado o hecho motepillo, las papas, huevos duros y el ají.
- Otro tipo son las habas y el tostado (García Saldaña, 2012).



Figura 50. Ejemplo de guarniciones. Por Xavier Caivinagua (2017).

Gastronomía

2.7.2.2. EL CARNAVAL

Fecha:
Entre febrero y marzo.

Lugar:
Varias parroquias de la ciudad.

CARACTERÍSTICAS:

- En las parroquias rurales, esperan al Taita Carnaval y el Yarcay con agua (elemento altamente simbólico de esta fiesta), música y chicha.
- Antiguamente jugaban el juego andino del pucara que reproducía un combate mítico.
- En el centro urbano también juegan con agua, cariocas y maicena.
- En Cuenca, días previos al carnaval, se celebra el Jueves de Compadres y Comadres, cuyo origen preciso es desconocido. Eliécer Cárdenas, cronista de Cuenca, citado por Diario El Tiempo (2016), dice que tiene raíces autóctonas y explica que es un reemplazo del Pawcar Raymi (fiesta del florecimiento) en tiempos de Colonia. Cumplían una serie de ritos y se compartían productos de la Pachamama. Unos de los ritos era la entrega de una muñeca elaborada a base de maíz que con el tiempo se convirtió en la tradicional guagua de pan. Con ella se fortalecían los lazos fraternales que hoy conocemos como compadrazgos.

JUEVES DE COMPADRES Y COMADRES:**GUAGUAS DE PAN O AZÚCAR****Características:**

- Elaborado con pan y/o azúcar.
- Tamaño de 20 cm.
- Apariencia de bebés, envueltas con paño, bayeta, faja y otras piezas del ajuar para bebés.
- Entregada sobre un charol, con pequeños sombreros colocados sobre una cama de pétalos de rosa o chagrillo, serpentinas y agua florida, todo acompañado de una botella de licor (Diario EL TIEMPO, 2018).

Gastronomía

Figura 51. Guagua de carnaval con ajuares de bebé y sus respectivos artículos. Por Pinteres (s.f).



Figura 52. Guagua de azúcar. Por Diario El Tiempo (2018).



Figura 53. Guagua de pan para Carnaval entregada a Fausto Miño en 2017. Por Diario El Tiempo (2018).

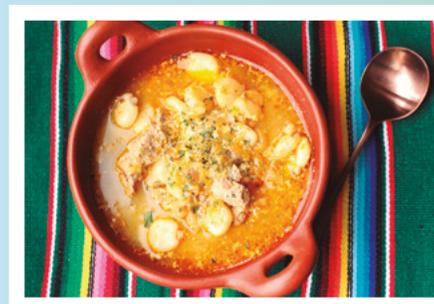
Gastronomía

Figura 54. Mote pata. Por GringoTree (2017).

EL MOTE PATA**Características:**

- El plato fuerte del Carnaval cuencano.
- Es una sopa compuesta de mote pelado y diferentes carnes de chanco: chorizo, tocino, longaniza, cueros; el caldo de carne y semillas de zambo.

PLATOS DERIVADOS DEL CHANCHO

Gastronomía

Características:

- El cerdo, importante para el banquete carnavalesco.
- Es común ver platos como las cascaritas que se comen con mote, tostado y ají.



Figura 55. Cascarita cuencana. Por Archivos Medios Públicos EP - CUENCA / CIUDAD / GENTE / GASTRONOMÍA - Flickr (2015).

Características:

- El sancocho que se acompaña con papas, mote, mote-choclo, encebollado y ají.



Figura 56. Sancocho. Por Alexa en tu cocina - YouTube (2017).

Características:

- La fritada o chicharrón, cuya guarnición no es diferente al del sancocho, también se lo acompaña con habas.



Figura 57. Fritada. Por Archivos Medios Públicos EP - CUENCA / CIUDAD / GENTE / GASTRONOMÍA - Flickr (2015).

Características:

- En los mercados 10 de agosto, 9 de octubre, 12 de abril, 3 de noviembre y 27 de febrero, en fechas de Carnaval es común la venta de hornado con llapingachos y mote pelado. (EL COMER-CIO, 2014)



Figura 58. Hornado. Elaboración propia (2017).

DULCES

Características:

- Los dulces de frutas son muy consumidos en épocas de Carnaval.
- Se aprovecha de los frutos de la época para realizar distintos manjares como: el dulce de higo, babaco, durazno, leche con panela y coco, de tomate de árbol, guayaba, membrillo, mora y albaricoque.



Figura 59. Presentación de dulce de higo. Por Dulcería.net (s.f).

Gastronomía



Figura 60. Ejemplar de los distintos postres dulces del carnaval cuencano. Por Diario EL TIEMPO (2017).

PANES

Características:

- Hace años atrás, Cuenca gozaba de una tradición artesanal: El pan hecho a mano y cocido en horno de leña. El barrio de El Vado y Todos Santos eran populares en la hechura del pan y es algo que ha pasado de generación en generación (Vázquez N. , 1985, pág. 3).

- En Carnaval, varios tipos de pan son consumidos por la población cuencana y extranjera. Estos tipos son: El pan mestizo, rodillas de Cristo, quesadillas, pan de huevo, pan de choclo, de machica, empanadas de carnaval y las galletas de manteca. (El Telégrafo, 2014)

Gastronomía



Figura 61. Pan "rodillas de Cristo". Por Mortero de Piedra (2015).



Figura 62. Pan mestizo - Panadería Todos Santos. Elaboración propia.



Figura 63. Pan de huevo - Panadería Todos Santos. Elaboración propia.



Figura 64. Pan de maíz. Panadería Todos Santos. Elaboración propia.

2.7.2.3. LA SEMANA SANTA

Fecha:

Entre marzo y abril.

Lugar:

Varias parroquias de la ciudad.

CARACTERÍSTICAS:

- De carácter religioso.
- Luego del desenfreno carnavalesco, llega la cuaresma, donde se recuerda la pasión, muerte y resurrección de Jesucristo.
- Durante la Semana Santa o Semana Mayor, las calles de Cuenca se llenan de procesiones y ceremonias.
- Es costumbre la visita de las 7 iglesias, el jueves santo.
- El plato más consumido en esa época es la fanesca

LA FANESCA

Características:

- A base de granos tiernos: alverja, haba pelada, choclo, fréjol; tres clases de calabazas: zapallo, limeño y zambo, también arroz, lentejas, achocha, papas, col, leche y pescado seco (Fundación Municipal Turismo Cuenca, 2019).
- Se decora con huevo duro, aguacate y plátano frito.
- Como acompañamiento, es común el molo o puré de papas, las empanadas de viento, choclos cocinados con queso y las humitas.

Gastronomía



Figura 65 Fanesca. Por Laylita.com: Recetas y Cocina (2017).



Figura 66. Ingredientes. Por Brisa TV Canal 23 (2016).

ESCABECHE DE PESCADO

Características:

- Otro plato común en Semana Santa.
- Hecho a base de un sofrito de ajo, cebollas, pimiento, tomate y pescado.

Gastronomía



Figura 67. Escabeche del restaurante El Jardín. Por Xavier Caivinagua - EL COMERCIO (2015).

TORTA NEGRA DE JUEVES SANTO

Características:

- "Eslabón Perdido" de los postres.
- Se servía en 1830.
- Su nombre se debe a que era la cena del Jueves Santo.
- Ingredientes: panelas, arroz molido, mantequilla, ajonjolí, maní tostado molido, ishpingo, huevos, entre otros.
- Preparación contundente para aguantar el ayuno del Viernes Santo (Ecuador ama la vida, 2019)
- Rescatada por la Fundación Municipal Turismo para Cuenca.

Gastronomía



Figura 68. Torta negra de Jueves Santo. Por Ivanna Zauzich - Mortero de Piedra (2016).



Figura 69. Eslabón perdido. Por Xavier Caivinagua - Mortero de Piedra (2015)

OTROS POTAJES

Características:

- Arroz con leche.
- Pristiños acompañados con miel.
- Dulce de durazno.
- Higos con miel acompañados con queso o pan y con chocolate caliente.
- Humitas para sobrellevar el ayuno.

Gastronomía



Figura 70. Pristiño con miel. Por Ricardo Mora (2010).



Figura 71. Humita. Por Rocío Laji (2014).

2.7.2.4. CORPUS CHRISTI LOS DULCES DE CORPUS

Fecha:

60 días después de la pascua
(entre mayo y junio)

Lugar:

Varias parroquias de la ciudad.

CARACTERÍSTICAS:

- De carácter religioso.
- Fiesta que celebra la institución de la Sagrada Eucaristía.
- El Septenario es típicamente cuencano y se enmarca en la celebración del corpus que dura 7 días aproximadamente.
- Cada día está a cargo de un sacerdote que generalmente son corporaciones o patrocinadores particulares.
- Las misas y las procesiones fueron desplazadas por la parte secular.
- El ambiente del Septenario se llena fuegos artificiales, globos, castillos, música, bebidas y ruletas.
- La venta de dulces de corpus, es el elemento principal que rodean el parque Calderón.
- La receta de los dulces llegó con los españoles y con el tiempo han ido adquiriendo características propias de la repostería cuencana.

Existen más de 40 ejemplares, pero los más comunes son:

ROSQUITA CUSINGA O KUSKINGA



Figura 76. Kuskinga, palabra kichwa que significa amarillo o dorado. Por Xavier Caivinigua – ElComercio.com (2017).

LAS ROSCAS



Figura 72. Roscas de Corpus. Por Xavier Caivinigua – ElComercio.com (2017).

HUEVITOS DE FALTRIQUERA



Figura 74. Huevitos de faltriquera con maní y azúcar. Por Xavier Caivinigua – ElComercio.com (2017).

QUESADILLAS



Figura 77. Quesadillas. Elaboración propia.

TURRÓN DE ALICANTE



Figura 79. Turrónes. Elaboración propia.

SUSPIROS



Figura 73. Suspiros con clara de huevo y azúcar. Por Xavier Caivinigua – ElComercio.com (2017).

PUCAÑAHUI



Figura 75. Pucañahui: En quichua significa carita rosada. Por Xavier Caivinigua – ElComercio.com (2017).

QUESITOS



Figura 78. Quesitos. Elaboración propia.

DULCES DE FRUTA



Figura 80. Dulce de fruta. Elaboración propia.

2.7.2.5. DÍA DE DIFUNTOS

Fecha:
2 de noviembre

Lugar:
Iglesia San Sebastián hasta
Iglesia San Blas.

CARACTERÍSTICAS:

- Es el día donde las personas visitan el cementerio para recordar a sus seres queridos fallecidos.
- En sus respectivas tumbas son limpiadas y adornadas con flores y le rezan.
- Los indígenas, acostumbraban a una serie de ritos, oraciones y colocación de alimentos en honor a los que murieron porque para ellos no era el fin de la existencia, sino una nueva etapa de vida.
- Con la llegada de los españoles y su religión, este evento se modificó y se rezan por las almas de los muertos, se realizan misas y vigiliass.
- Aquí no hay festejo, sin embargo, se puede degustar de las guaguas de pan y la colada morada.

COLADA MORADA

Características:

- Bebida tradicional gastronómica en la ciudad de Cuenca y en todo el Ecuador.
- Esta bebida tendría su origen en la época prehispánica.
- Para la iglesia, la colada morada no tiene un significado cristiano, más bien es un aporte cultural de nuestros pueblos.
- Su color morado puede evocar época de adviento, cuaresma y en funerales (Miller, 2016)
- Sus ingredientes son la harina de maíz negro, moras, piña, mortiño babaco, ishpingo, frutillas, canela, pimienta dulce, clavos de olor y un atado de hierbas.

Gastronomía



Figura 81. Colada morada. Por El Universo (2018).

GUAGUA DE PAN

Características:

- El término "guaguas" es una denominación quechua (wa-wa) que significa niño recién nacido. (Miller, 2016)
- Tiene la figura humana de una bebé y es acompañada con la colada morada.
- Tiene como base la masa de dulce, leche evaporada, canela, esencia de vainilla, y otros ingredientes.
- Su decoración es colorida.

Gastronomía



Figura 82. Guaguas de pan. Por Bares y Cafés - Revista de bebidas, gastronomía y entretenimiento.

2.8. La comida de hoy

Cuenca, como ciudad tradicional aún conserva en la actualidad, esos platos típicos que caracterizan la identidad cuencana. El hornado en el mercado 10 de agosto, 9 de octubre; las carnes asadas de San Joaquín, aún son consumidas por el pueblo cuencano y también por extranjeros.

Marlene Jaramillo, sub-decana de la Facultad de Ciencias de la Hospitalidad de la Universidad de Cuenca, comenta que:

Cuenca es una de las ciudades que más conserva sus tradiciones, su cultura y su patrimonio. Todavía se puede encontrar cantidad de familias, de gente que mantiene ciertas tradiciones en ciertas épocas del año, en ciertas fiestas, en ciertas recetas que son tan buscadas y se mantienen gracias a las personas que las conservan y las comparten (Jaramillo, 2019).

Sin embargo, la globalización, desde el punto de vista cultural, implica un proceso de homogenización o “la americanización de todas las sociedades.” (Torres L, 2009). Actualmente es común ver la venta informal de pizzas, hamburguesas, hot-dogs y papas fritas. Las transnacionales que se han plantado en la ciudad, “colaboran” de alguna manera a la ingesta del fast-food.

Una realidad que vive la ciudad es que los tiempos cambian. La globalización llegó con su avance tecnológico, tomando la delantera a lo tradicional cuya tecnología es más rudimentaria. Esto pone en desventaja la comida tradicional porque requiere más tiempo de preparación que la comida rápida.

Torres L. (2009), comenta que:

La fortaleza de la comida tradicional se encuentra en el hecho de que el gusto por la misma sea una realidad en las generaciones más jóvenes, las mismas que adicionalmente deben conocer su forma de preparación para garantizar la permanencia de recetas en el tiempo. (pág. 37)

Las gastronomías de hoy es una mezcla de ingredientes mundiales y locales, Torres L. (2009), lo dice de esta manera: “La hibridación ha dado mejores resultados que la autarquía o la inmovilidad fundamentalista” (pág. 39).

Debe existir un equilibrio entre lo tradicional, artesanal y la industrialización y por medio de esta oportunidad, seguir fortaleciendo la identidad gastronómica de la ciudad.

2.9. Gastronomía no tradicional, presente en varias fiestas

En determinadas fiestas, ya sean religiosas o civiles, existen ciertas comidas que son expandidas en las calles y se han vuelto muy populares en el medio. Los carritos de los famosos “chuzos” o carne en palito, las manzanas acarameladas, el algodón de azúcar, entre otros alimentos.

No son comidas tradicionales o propias de la ciudad por lo que su origen es desconocido. Sin embargo, Marlene Jaramillo, sub-decana de la Facultad de Ciencias de la Hospitalidad (2019), relata que, estas comidas y dulces, nacieron por la necesidad económica de las fami-

lias de escasos recursos, con el fin de obtener algún redito económico, y aprovechan las festividades, shows o eventos populares porque hay mayor concentración de personas que puedan adquirir el producto que ofrecen.

Para la gente que expende estos productos es más cómodo llevar su carrito y no les significa un pago por arriendo de un local y se ubican en cualquier lugar. Sus productos son baratos, de sencilla preparación y fáciles de comer (ya sea de pie o caminando) (Jaramillo, 2019).

En conclusión, estos pequeños negocios informales de comida, de alguna manera llegan a formar parte de nuestra cultura popular porque son aceptadas y consumidas por el medio. Quizá no tengan un pasado precolombino como un plato de cuy con papas, pero, tiene historia dentro del ámbito popular que quiere ganarse el sustento para sus familias a través de estas comidas y que de alguna manera se volvieron apetecibles y se dan a conocer de esa forma ante el público.



Figura 83. . Comida rápida. Por The Golf Club (s.f).

2.10. CONCLUSIONES



Al ser la cultura una creación humana que se da de forma colectiva, es la misma que le da significaciones importantes a ciertos objetos, historias, narraciones, etc. y estas a su vez, se transforman en legados que son disfrutados por las próximas generaciones. Uno de los legados importantes para la ciudad de Cuenca es la gastronomía, cuyos platos son considerados Patrimonio Cultural Inmaterial y esto se debe a toda la historia que hay detrás de lo que se considera plato local, ya sea por la antigüedad de sus recetas, por las técnicas culinarias, por la forma de vida ancestral que se alimentaba del maíz, del zambo, la papa, del cuy, y al existir una dominación española, su dieta fue modificada y se fusionó lo autóctono con nuevos alimentos introducidos por ellos como el trigo, el cerdo, la gallina, algunas plantas comestibles, etc.

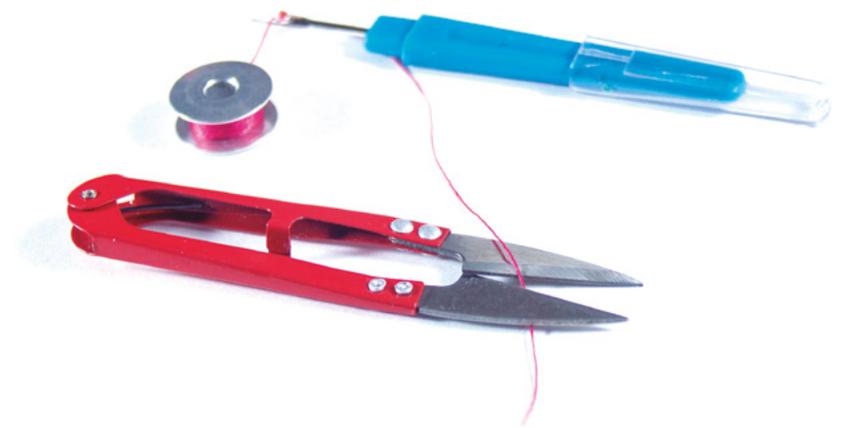
Por esto, es importante salvaguardar este patrimonio que identifica a la población cuencana y dar a conocer lo que tiene un importante trasfondo histórico, simbólico-cultural a las generaciones que vienen, que de alguna forma son afectadas por la globalización y muestran, mediante la publicidad masiva, esa americanización a la que se encuentra sometida la ciudad de Cuenca.

Enseñar a las futuras generaciones a valorar la identidad gastronómica de la ciudad, resulta un punto importante para que la misma no desaparezca y permanezca en el tiempo. Así como conocen de que está hecha una hamburguesa, una pizza o algún otro elemento de la comida rápida; también puedan conocer por qué se comen ciertos platillos en ciertas fiestas como la Navidad, la Semana Santa, el Carnaval, etc. y por qué, Cuenca se identifica mucho con ellas.



CAPÍTULO 3

Figura 84. Dora, Atelier. Por Xavo (2019).



PROCESO DE DISEÑO

3.1. Definición del programa /brief

Definición de usuario / beneficio

Los beneficiarios de este proyecto son:

Primordialmente los infantes prescolares de 4 y 5 años. Este proyecto, se dirige a ellos porque, primero, es la edad donde se dota a los prescolares de las herramientas y oportunidades para que desarrollen todas las destrezas de motricidad, de socialización, de identificación, etc. Es importante el tema de identidad en un niño, aparte de conocer su linaje, también es importante que conozca el lugar donde habita, la ciudad en la que vive, sus costumbres, sus tradiciones, la cultura de su ciudad.

Los padres de familia, que, gracias a este juguete, podrán enseñar a sus hijos mientras juegan. Ellos son los actores principales durante el desarrollo del niño y su aprendizaje.

Los maestros de escuelas, los pedagogos, quienes se beneficiarían con este juguete, utilizando el mismo como un apoyo didáctico para enseñar y explicar la cultura gastronómica de Cuenca.

La sociedad, porque a través de este juguete se les podrá transmitir identidad cultural, en este caso, identidad gastronómica cuencana.

Descripción del proyecto

Diseñar una línea de juguetes inspirados en la gastronomía popular cuencana, para infantes de la ciudad de Cuenca.

Contexto

Existe una escasa propuesta sobre juguetería textil con identidad cultural cuencana dentro de las jugueterías de la ciudad. Los juguetes que más se ofertan llevan marcas extranjeras de diferentes multinacionales.

Objetivo

Diseñar una línea de juguetes inspirados en la gastronomía popular cuencana en aporte a la valoración del Patrimonio Cultural, mediante una investigación sobre la cultura popular gastronómica y el aprendizaje lúdico en los niños, la experimentación en diferentes textiles utilizando técnicas y tecnologías.

Mensaje

Se ha demostrado la efectividad que tiene el aprendizaje a través del juego, por esto es que, dentro del ámbito educativo, materias complejas se pueden aprender jugando. También es evidente el aporte al desarrollo motriz, intelectual, creativo y social de un niño. Estas características se suman al proyecto de juguetería con identidad cultural cuencana a fin de que el niño preste atención a la cultura que le rodea y sea un aporte a su desarrollo infantil.

El producto

Se realizarán tres propuestas de juguetería basados en los platos típicos de Cuenca, donde también se contribuirá a su desarrollo motriz mediante el juego de construcción, a su creatividad, imaginación y socialización mediante el juego simbólico.

3.2. Conceptualización

Diseño y confección de una línea de juguetes pedagógicos textiles, inspirados en la gastronomía popular cuencana como aporte a la valoración del Patrimonio Cultural, para infantes de 4 y 5 años de la ciudad de Cuenca.

3.3. Estrategias creativas

En esta fase de experimentación, se realizó una importante búsqueda de materiales dentro de nuestro contexto, para saber qué se puede emplear y que no resulta útil al momento de cumplir con la finalidad de encontrar elementos que apoyen a la concreción de los objetivos formales de la juguetería.

Después de esta exploración se ha concluido que hay diferentes bases textiles en tejido plano, de punto y no tejidos, que sirven para experimentar algunas técnicas, como también hilos de nylon y de lana para elaborar te-

jididos. El objetivo de esta búsqueda es verificar texturas, resistencia y la estética que brinden cada una de ellas a los respectivos juguetes. Para la generación de formas y representación de texturas visuales y táctiles, se utilizaron diferentes técnicas y tecnologías textiles como la sublimación, vinil térmico, bordado industrial y manual, la pintura manual, el acolchado, manipulación textil, el talqueado y tejidos a crochet y palillos.

La parte más compleja de la experimentación, fue trabajar en elementos tridimensionales. Como se observa en la imagen, se intentó realizar un elemento característico dentro de los platos típicos de Cuenca (el cuy asado) y verificar su resultado. El primer intento no fue satisfactorio.

En el segundo intento, se optó por experimentar en el relleno, esculpiendo las formas tridimensionales sobre una esponja, con la intención de facilitar más el trabajo que conlleva realizar el armado de un objeto tridimensional mediante piezas o patrones en tela.



Figura 85. Primer intento no satisfactoria de la construcción del cuy. Elaboración propia (2019).

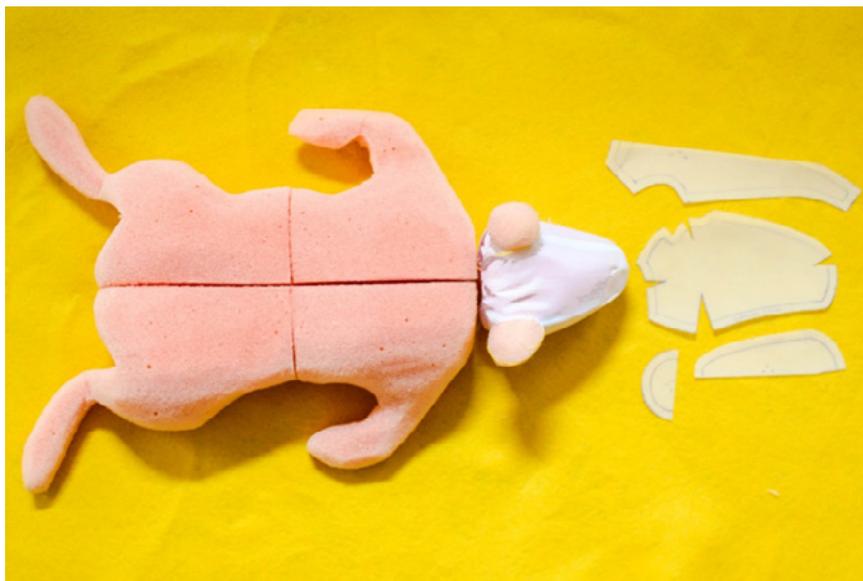


Figura 86. Ejemplo de construcción del cuy en 3D. Elaboración propia (2019).



Figura 87. Patrón cabeza de cuy 1. Elaboración propia (2019).

3.4. Bocetación

Antes del proceso de bocetación, se realizó una clasificación de la comida típica cuencana de la siguiente manera:

Platos fuertes	Envueltos	Panadería
Sopas	Postres	Bebidas

Tabla 22. Clasificación de comida típica. Elaboración propia (2019).

De los cuales, se optó por realizar 2 bocetos de cada uno y se han seleccionado los platos más característicos:

Platos fuertes	Sopas	Envueltos	Postres	Panadería	Bebidas
Cuy asado	Fanesca	Humita o chumal	Dulces de Corpus Christi	Guagua de pan	Colada morada
Hornado	Mote pata	Tamal colorado	Dulces de Carnaval	Pan de carnaval	Chicha de jora

Tabla 23. Platos característicos seleccionados. Elaboración propia (2019).

Las propuestas, aparte de llevar el tema cultural, se suman características importantes que ayudan al desarrollo del infante. Según la investigación realizada, el juego de construcción es parte importante en su desarrollo porque favorece la destreza y el dominio de la motricidad fina. Aparte son una base para que desarrollen el juego simbólico.

PLATOS FUERTES:

Juguete desarmable: cuy asado

- Identificar las guarniciones propias del cuy asado cuencano y armar el plato completo.
- Las divisiones del cuy son tomadas de la forma original en cómo se trocea el cuy antes de ser comido.
- El juguete cuenta con un manual informativa acerca de la gastronomía cuencana, y el juguete para que los padres puedan instruir a sus hijos durante el juego.
- Desarrolla la motricidad fina, el reconocimiento de formas y figuras, la socialización, la identificación, trabaja la parte cognitiva.
- Estimula la concentración, la creatividad y la imaginación.
- Comprensión y asimilación del entorno

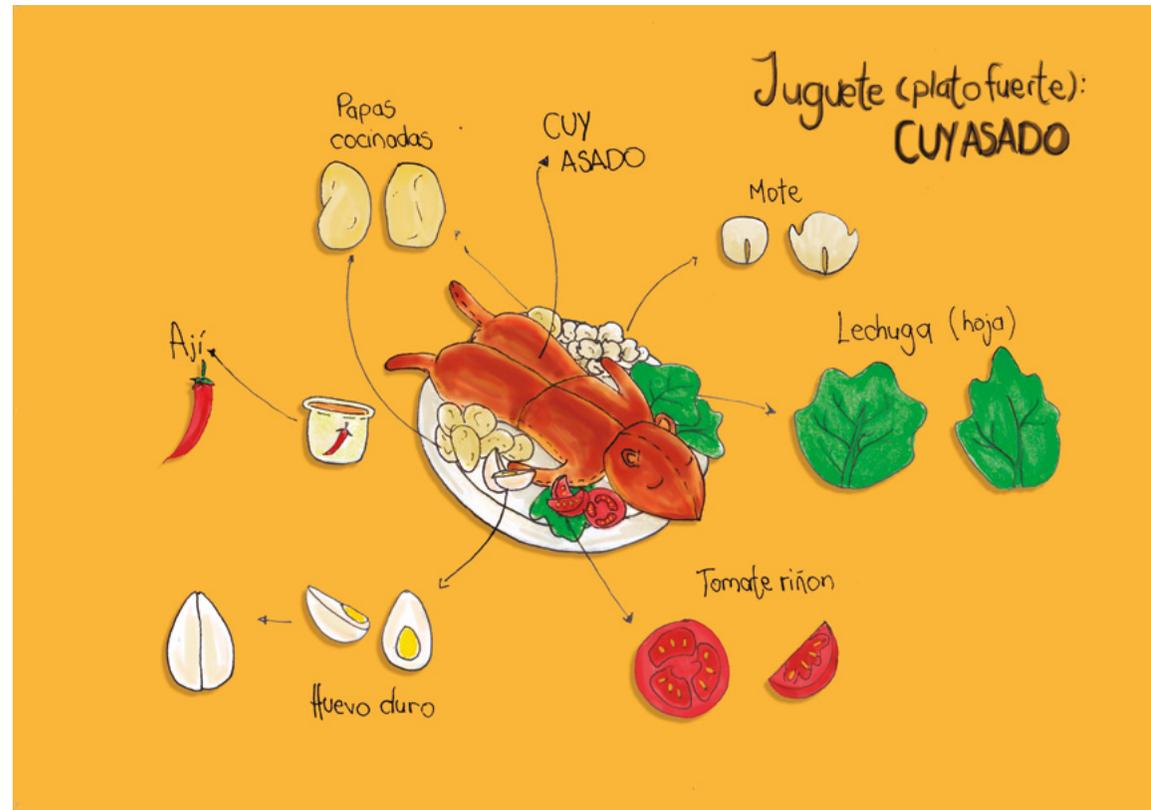


Figura 88. Boceto cuy asado. Elaboración propia (2019).

Juguete rompecabezas de la cascarita

- La cascarita se desprende del choncho y cada cascarita tiene una letra que identifica su nombre.
- Esta cascarita debe ser construida o "preparada" con sus respectivas guarniciones.
- Reconocer las guarniciones de la cascarita.
- Favorece el desarrollo motriz, cognitivo, aprenden a reconocer letras del alfabeto, figuras y formas.

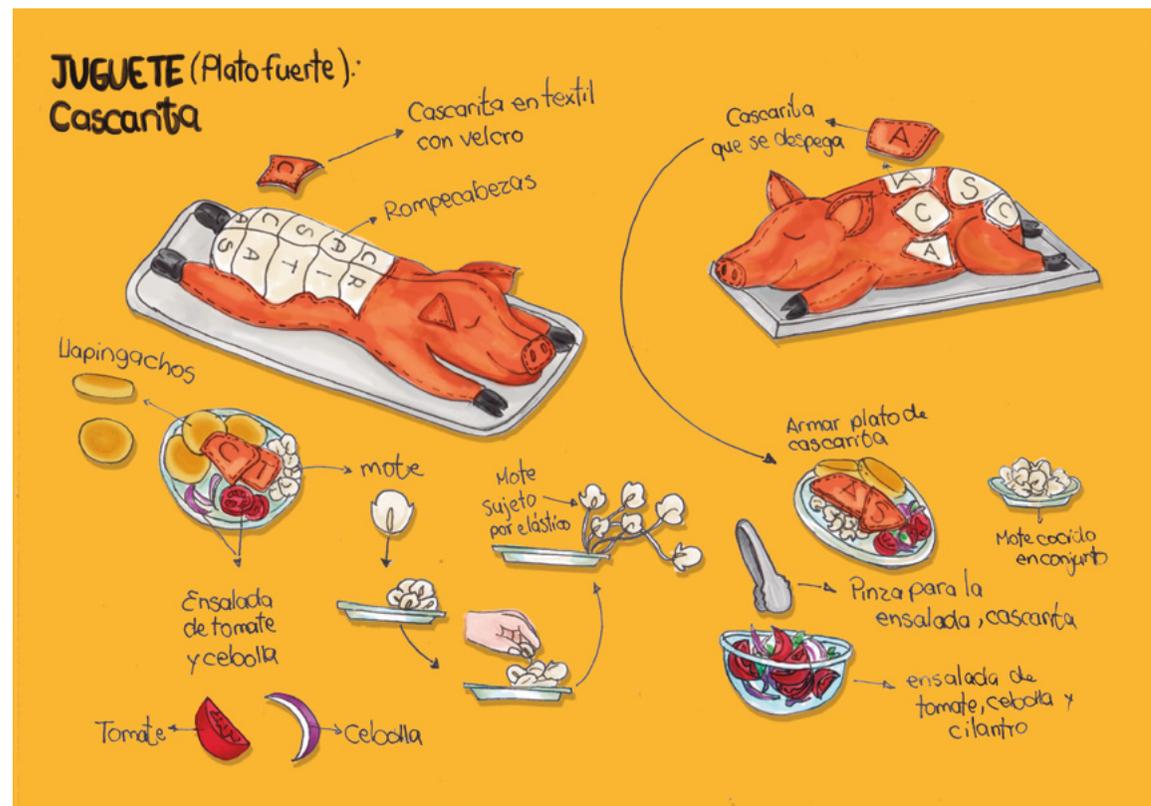


Figura 89. Boceto, Hornado. Elaboración propia (2019).



Figura 90. Boceto, Fanesca. Elaboración propia (2019).

SOPAS:

Juguete: Fanesca gigante

- Identificar los ingredientes principales de la fanesca.
- Aporta al juego simbólico
- Desarrolla la motricidad, la identificación.

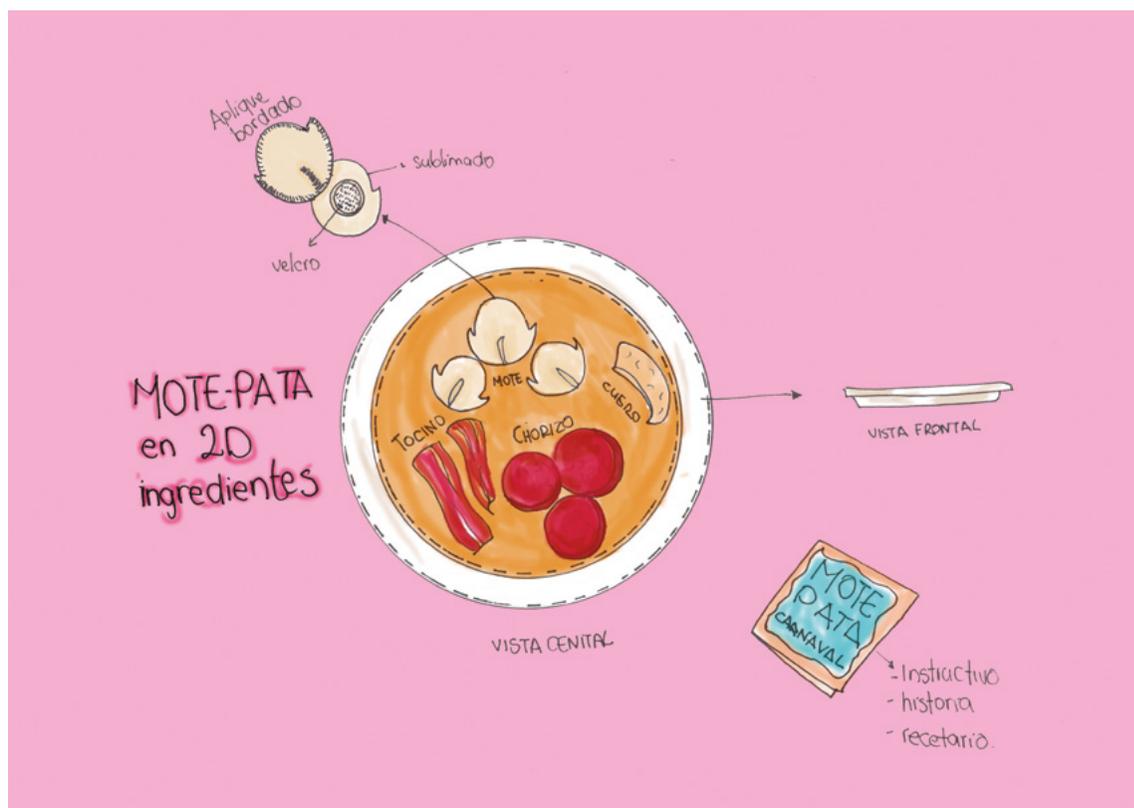


Figura 91. Boceto, Mote pata. Elaboración propia (2019).

Juguete: Tapete de mote pata

- Juguete en 2D que consiste en ubicar de forma correcta, los ingredientes del mote pata
- Incluye un manual informativo sobre el carnaval y el mote pata.
- Favorece a la concentración.

ENVUELTOS:

Juguete: Kit cuencano con humitas o chumales.

- Aporta al juego simbólico donde el infante simula elaborar los chumales.
- Desarrolla la motricidad fina mientras procura envolver el chumal.



Figura 92. . Boceto, Humitas. Elaboración propia (2019).

Juguete: Tamal de encastre

- Consiste en ubicar cada ingrediente del tamal, sobre la masa.
- Identificar la forma de la rodaja del huevo, las zanahorias, las arvejas, etc.
- Aprende a cerrar el tamal como lo hacen originalmente.
- Aporta a la motricidad fina, a la concentración, la imaginación y al desarrollo cognitivo.



Figura 93. Boceto, Tamal. Elaboración propia (2019).

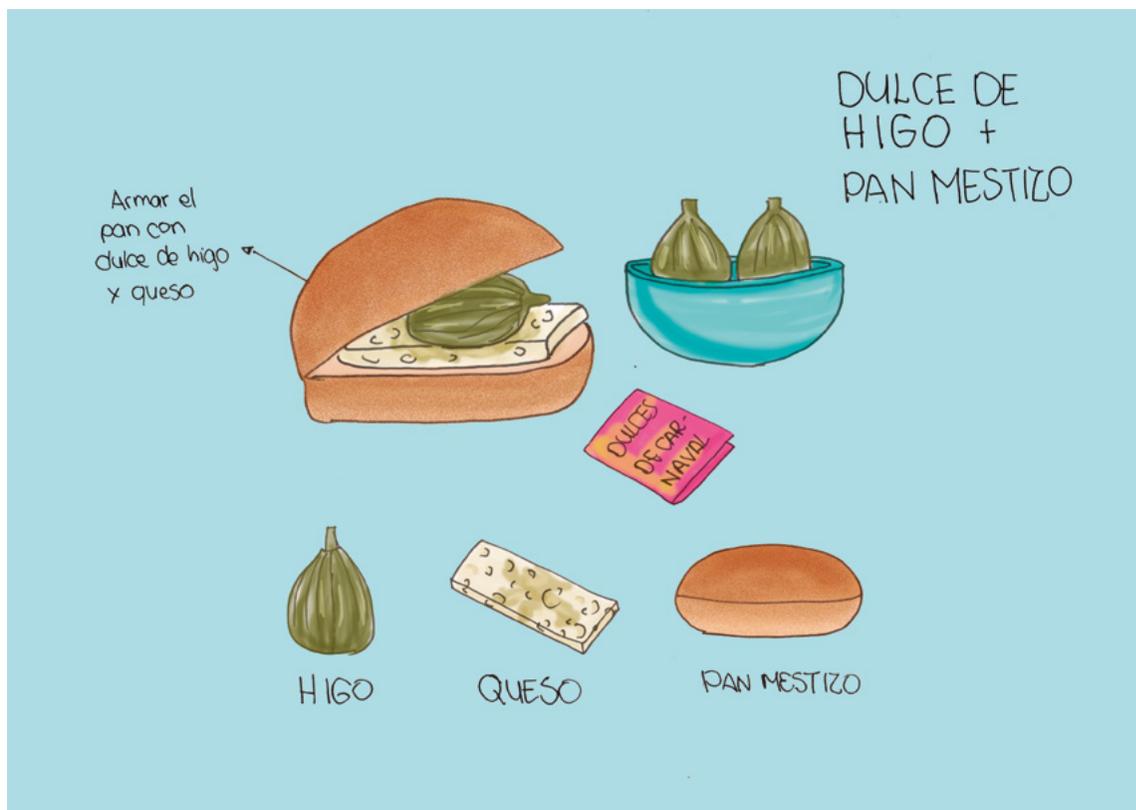


Figura 94. Boceto, Dulce de higo + pan mestizo. Elaboración propia (2019).

POSTRES:

Juguete de dulces de carnaval

- Consiste en reconocer los elementos típicos de la gastronomía en carnaval, como el dulce de higo, el típico pan de carnaval y el queso.
- Desarrolla la imaginación para armar este juguete como el niño quiera.

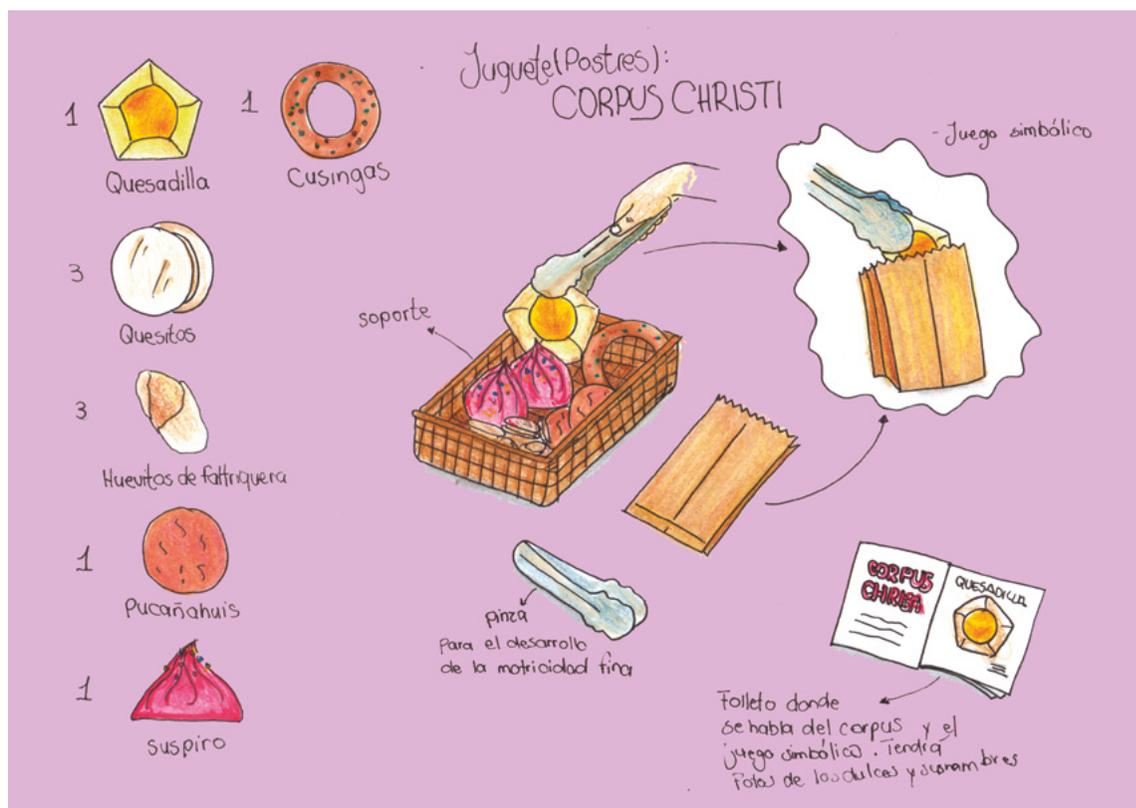


Figura 95. Boceto, Corpus. Elaboración propia (2019).

Juguete: Dulces de Corpus

- Cuenta con los dulces más representativos de corpus, un charol, una pinza y una funda de papel para fortalecer el juego simbólico.
- El infante debe identificar los nombres de los dulces de Corpus
- La intención de la pinza es para ejercitar los músculos pequeños de las manos y aportar a su desarrollo motriz.
- Aporta al desarrollo cognitivo, de socialización, identificación y comprensión, asimilación del entorno

BEBIDAS:

Juguete: La guagüita y su colada

- Decorar la guagua mediante elásticos de colores.
- Tienen 3 posibilidades de combinación, aunque el infante puede conseguir más.
- Estimula la creatividad, desarrollo cognitivo, la motricidad fina, la identificación
- Identificación de colores

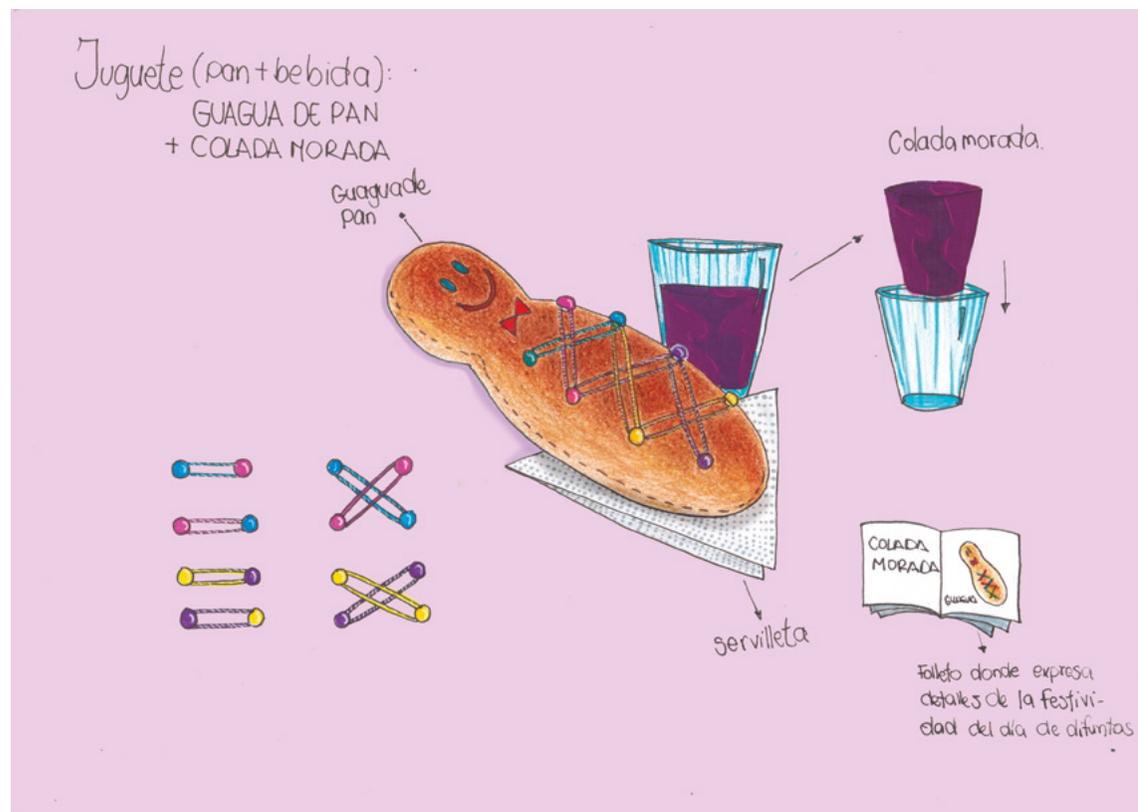


Figura 96. Boceto, Colada morada + guagua de pan. Elaboración propia (2019).

Juguete Kit Navideño y su chicha

- Cuenta la historia del Pase del Niño y los elementos comestibles típicos que se reparten en el desfile mediante un folleto descriptivo
- Aporta juego simbólico
- Reconocimiento de objetos.



Figura 97. Boceto, Chicha de jora + pan del Niño. Elaboración propia (2019).

BOCETOS FINALES

Estos son los bocetos elegidos para su confección. Se tomó en cuenta la parte de construcción del juguete y el juego simbólico.

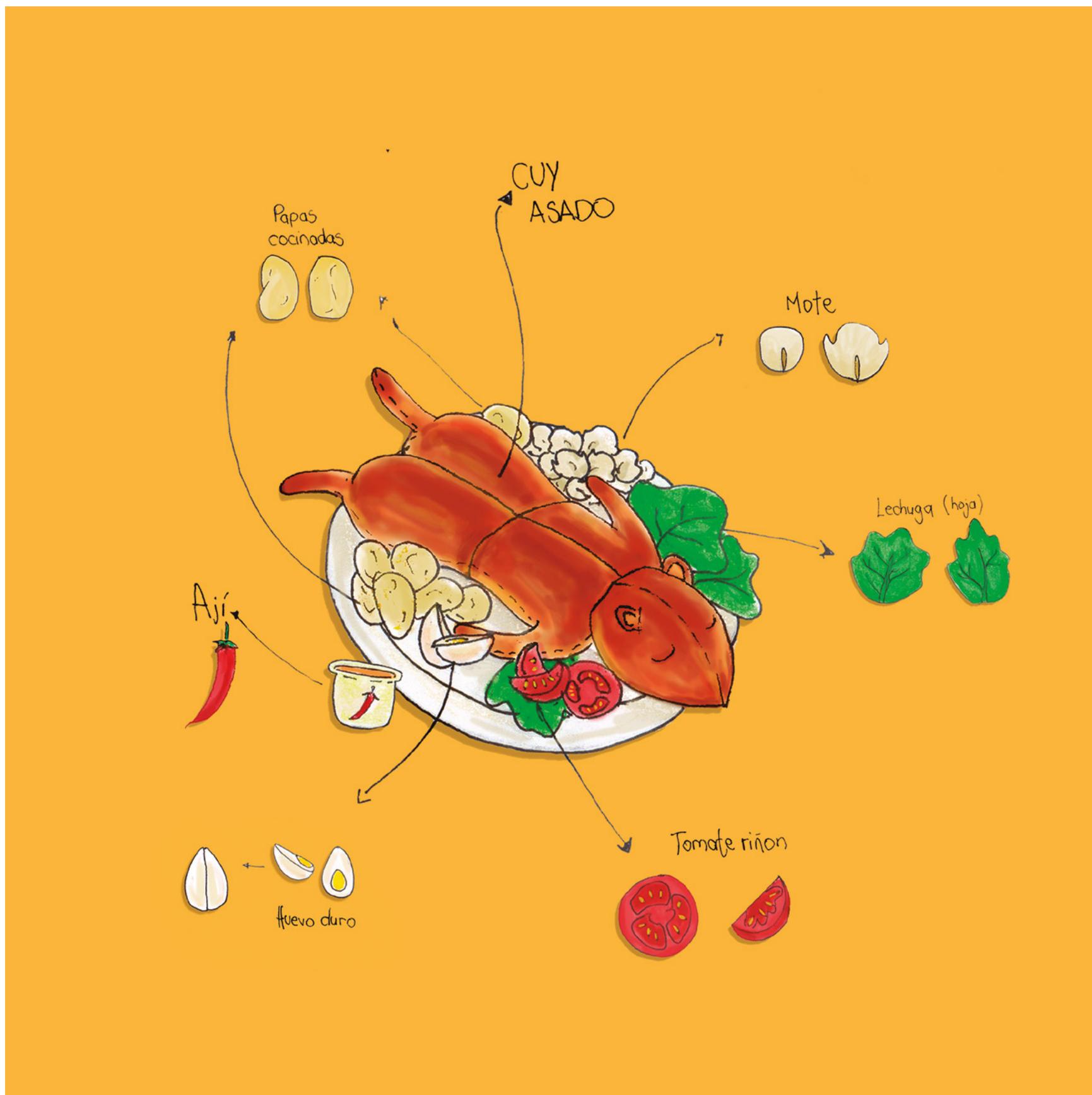


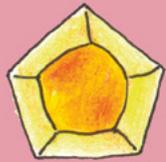
Figura 98. Boceto final 1. Elaboración propia (2019).

Juguete (pan + bebida):
**GUAGUA DE PAN
+ COLADA MORADA**



Figura 99. Boceto final 2. Elaboración propia (2019).

Juguete (Postres): CORPUS CHRISTI



Quesadilla



Cusingas



Huevitos de fainquera



Quesitos



Pucañahuis



suspiro

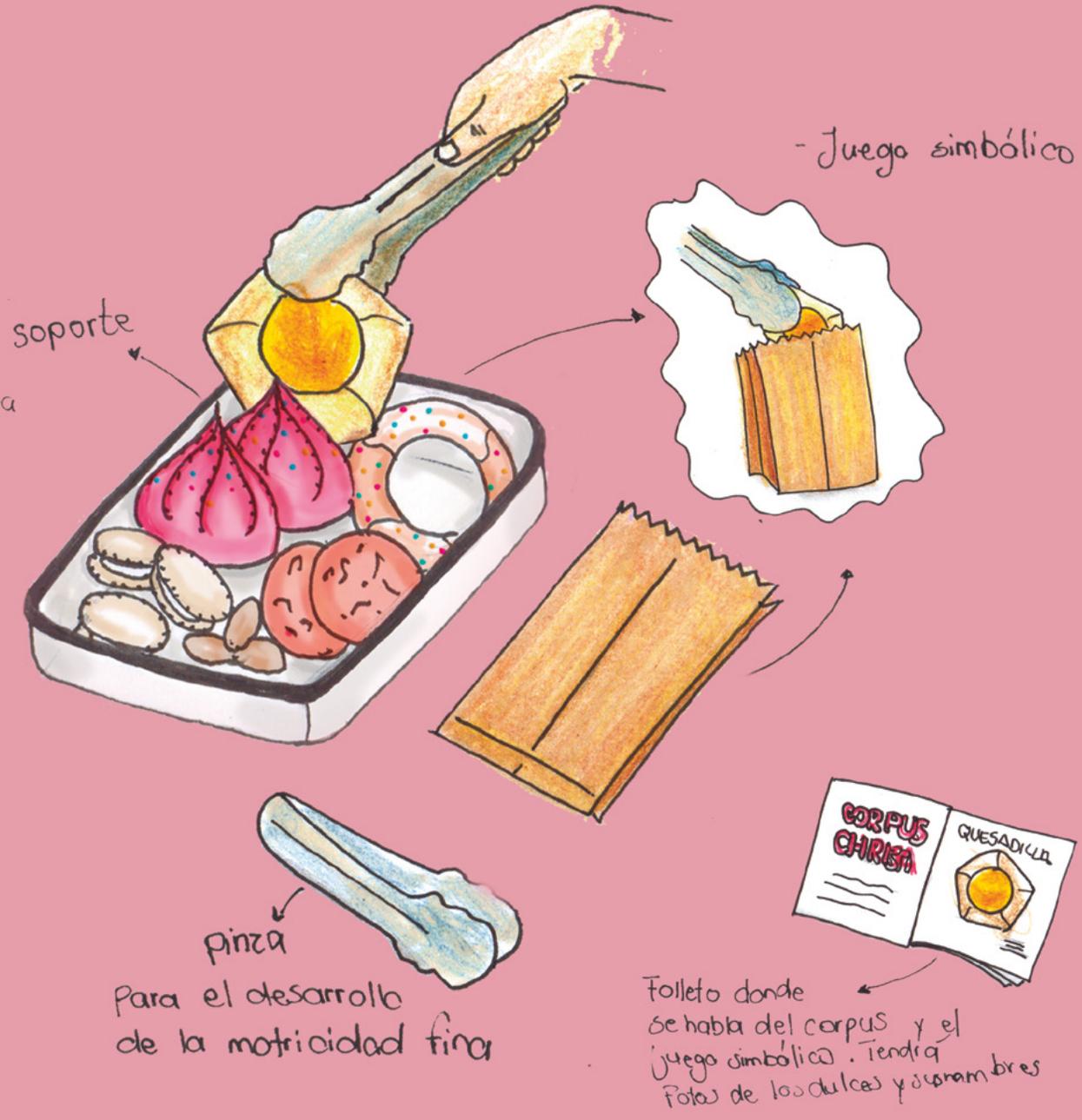


Figura 100. Boceto final 3. Elaboración propia (2019).

3.5. CONCRECIÓN

PROTOTIPOS

CUYSITO ASADO



Figura 101. Prototipo final - CUYSITO ASADO. Foto: Xavo (2019)



Figura 102. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)



Figura 103. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)



Figura 104. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelo: Sisa. Foto: Xavo (2019)



Figura 105. Prototipo final - CUYSITO ASADO. Foto: Xavo (2019)



Figura 106. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Sisa y Emilio. Foto: Xavo (2019)



Figura 107. Prototipo final - "CUYSITO ASADO". Modelos: Marielisa Gonzales y Emilio. Foto: Xavo (2019)

LA GUAGÜITA



Figura 108. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)



Figura 109. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Modelo: Sisa. Por Xavier Ortega (2019)



Figura 110. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Modelos: Marielisa Gonzales y Emilio Foto: Xavo (2019)



Figura 111. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)



Figura 112. Prototipo final - LA GUAGÜITA. Foto: Xavo (2019)

CORPUS, DULCE TRADICIÓN



Figura 113. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Foto: Xavo (2019)



Figura 114. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelos: Silvia Narváez y Sisa. Foto: Xavo (2019)



Figura 115. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Foto: Xavo (2019)



Figura 116. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelo: Emilio. Foto: Xavo (2019)



Figura 117. Prototipo final - CORPUS, DULCE TRADICIÓN. Modelos: Silvia Narváez y Sisa. Foto: Xavo (2019)

3.6. DOCUMENTACIÓN TÉCNICA



FICHA TÉCNICA N° 1

ARTÍCULO: 1/9

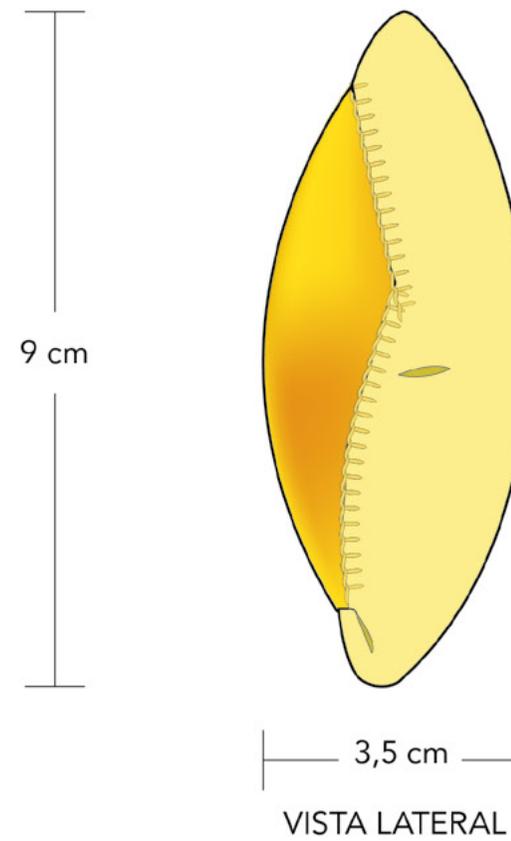
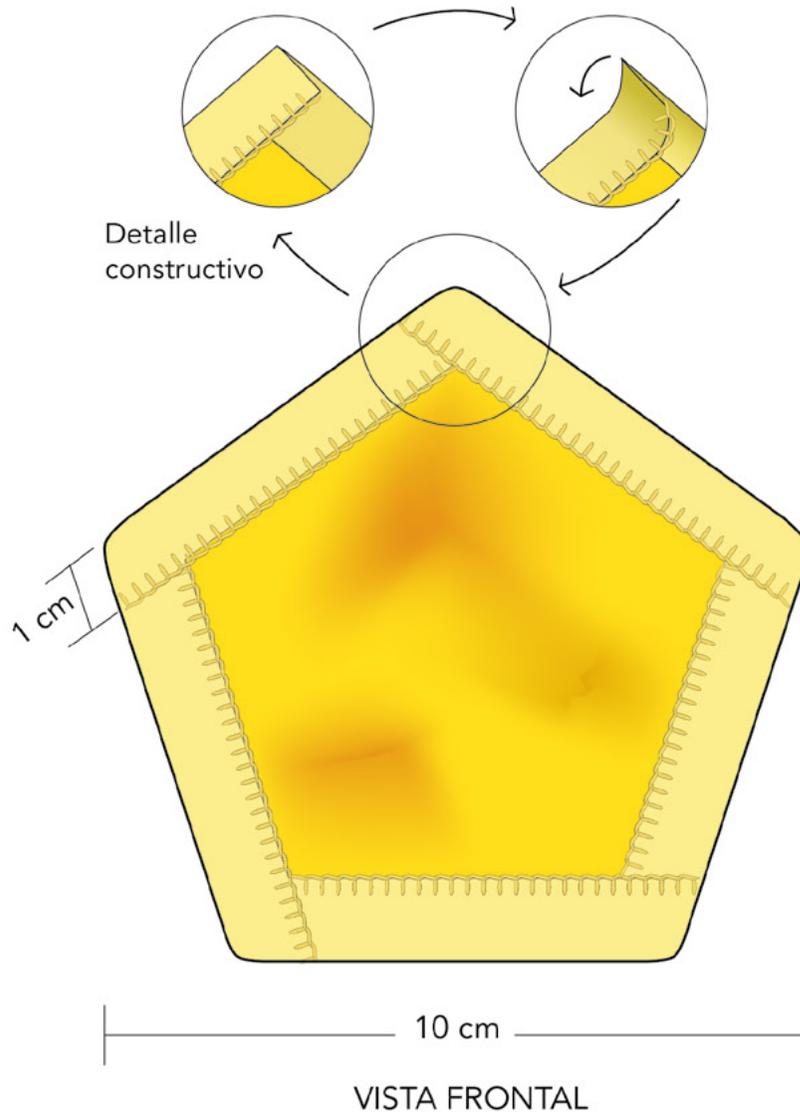
COLOR:

DESCRIPCIÓN: Quesadilla

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

TAMAÑO: 9 cm x 10 cm

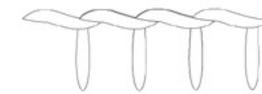
ESCALA: 1:1



Puntada

Festón

Manual



INSUMOS: Hilo amarillo, aguja

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: Pintura para tela "ROSETA", naranja 980.

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Pintura manual, costura manual

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

Polar

OBSERVACIONES:

Para rellenar la quesadilla, es necesario ubicar la pieza de tela arabella sobre el centro la pieza polar e hilvanar. Dejar un espacio abierto para el relleno.



Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA Nº 2

ARTÍCULO: 2/9

COLOR: 

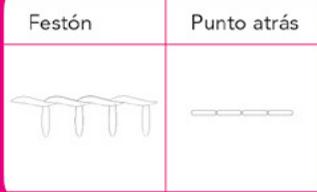
DESCRIPCIÓN: Quesito

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

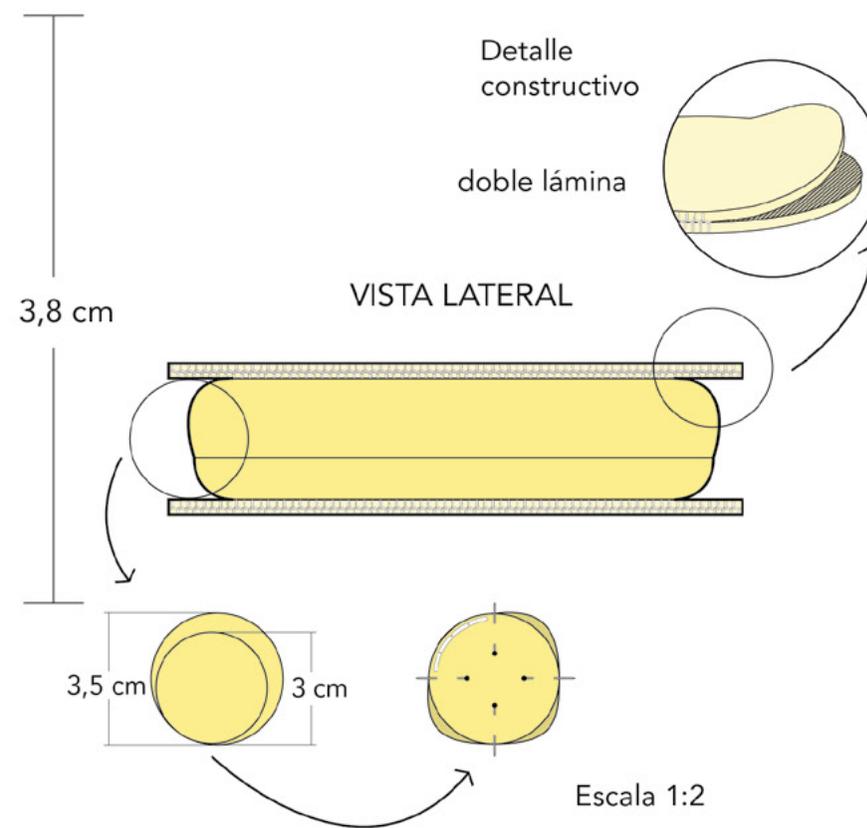
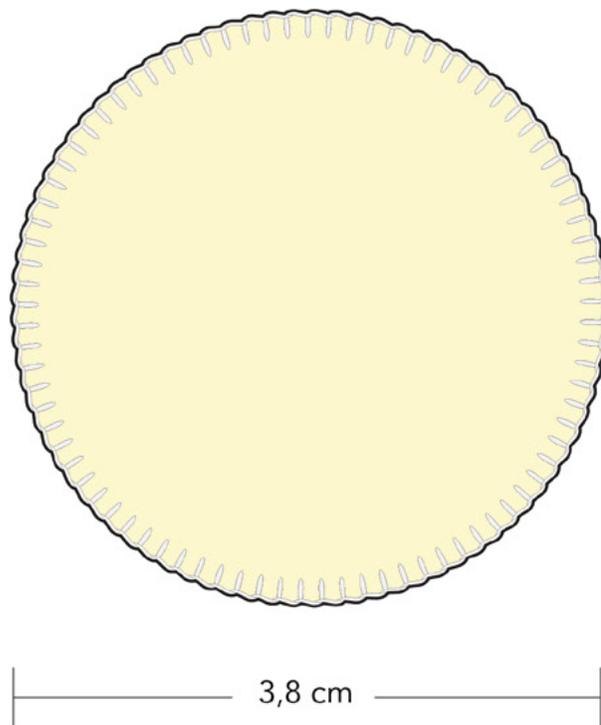
TAMAÑO: 3,8 cm x 3,8 cm

ESCALA: 2:1

Puntada



VISTA SUPERIOR E INFERIOR



INSUMOS: Hilo beige, aguja

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: v

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Corte láser

MUESTRA TEXTIL:



Gamuza

Polar

OBSERVACIONES:

El relleno del quesito debe coserse con la puntada punto atrás y dejar un espacio para rellenar con plumón y luego cerrar



FICHA TÉCNICA Nº 3

ARTÍCULO: 3/9

COLOR: 

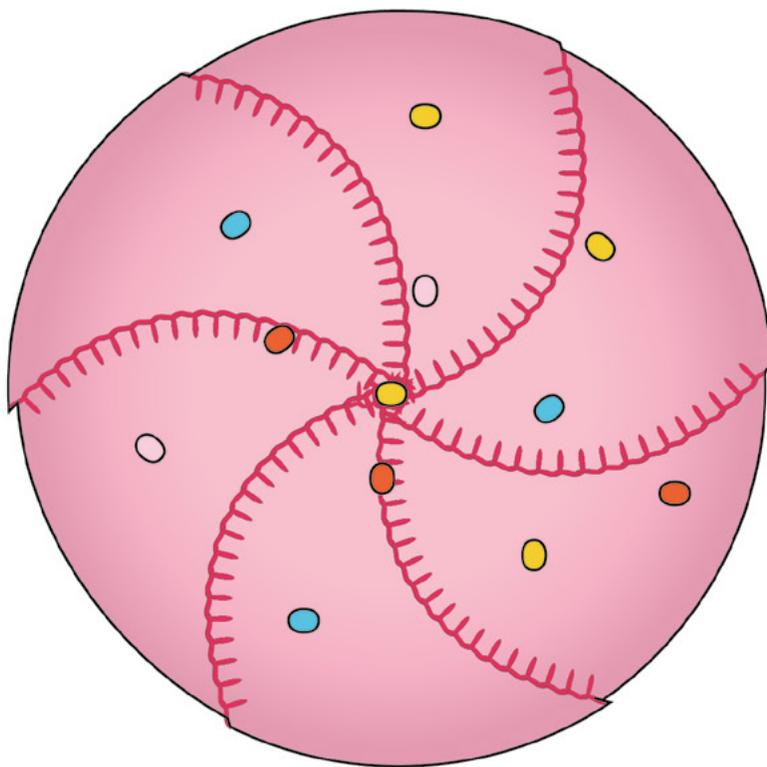
DESCRIPCIÓN: Suspiro

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

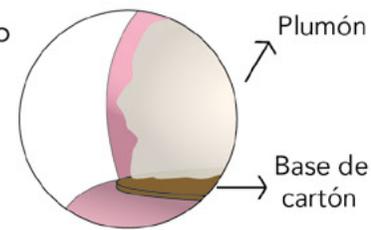
TAMAÑO: 5 cm x 5 cm

ESCALA: 1:1

VISTA SUPERIOR

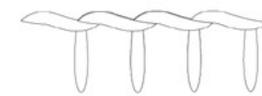


Detalle constructivo

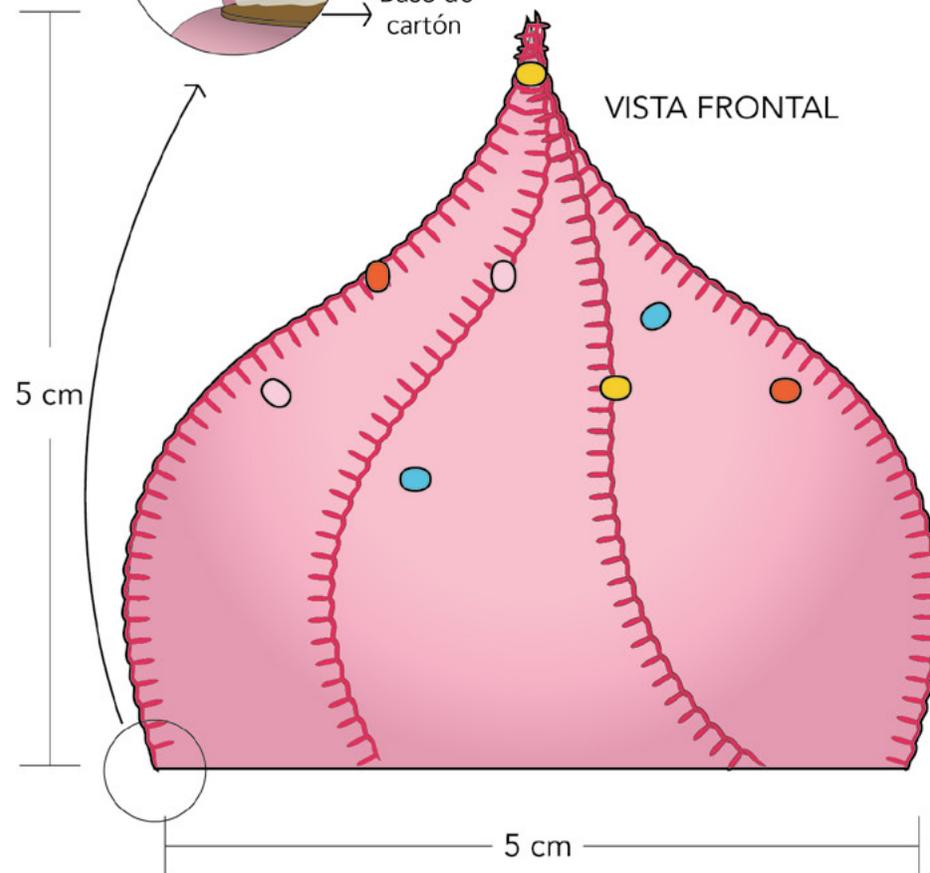


Puntada

Festón Manual



VISTA FRONTAL



INSUMOS: Hilo fucsia, aguja, chaquiras 2mm

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: cartón

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Costura manual

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

La base es de cartón para conseguir el efecto plano de los suspiros.



ARTÍCULO: 4/9

DESCRIPCIÓN: Pucañahui

TAMAÑO: 5 cm x 5 cm

COLOR:



LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

ESCALA: 1:1, 2:1

FICHA TÉCNICA N° 4

Puntada

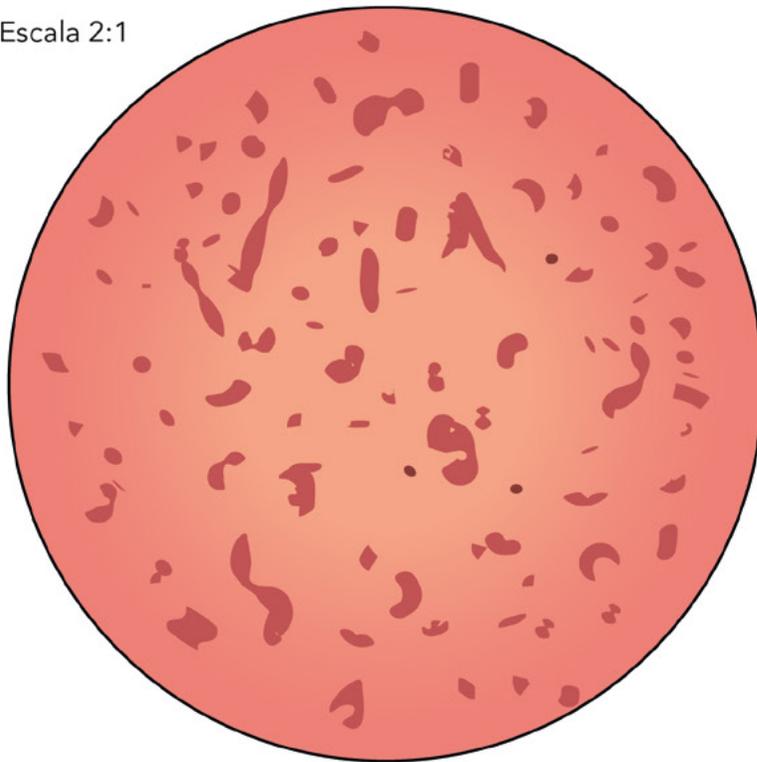
Recta

Máquina



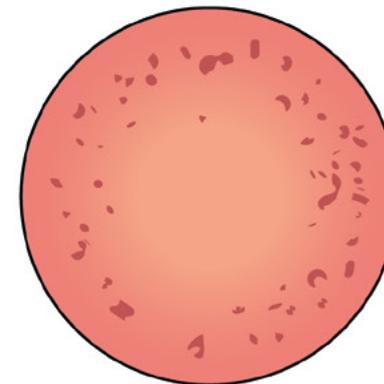
VISTA SUPERIOR

Escala 2:1



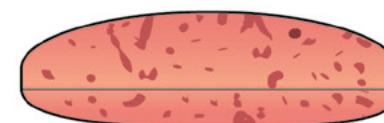
5 cm

VISTA INFERIOR



Escala 1:1

VISTA FRONTAL



1,5 cm

INSUMOS: Hilo rosa, aguja

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES:

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Sublimado

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Ninguna



FICHA TÉCNICA N° 5

ARTÍCULO: 5/9

COLOR:

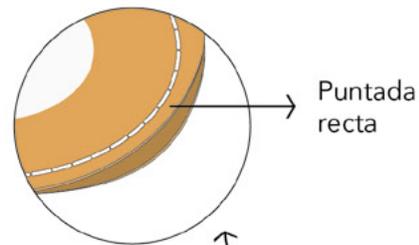
DESCRIPCIÓN: Cusinga

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

TAMAÑO: 8 cm x 8 cm

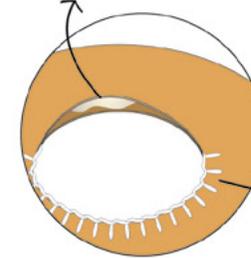
ESCALA: 1:1

Detalle
constructivo



Puntada
recta

Plumón

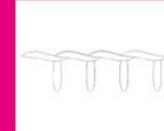


Puntada
festón

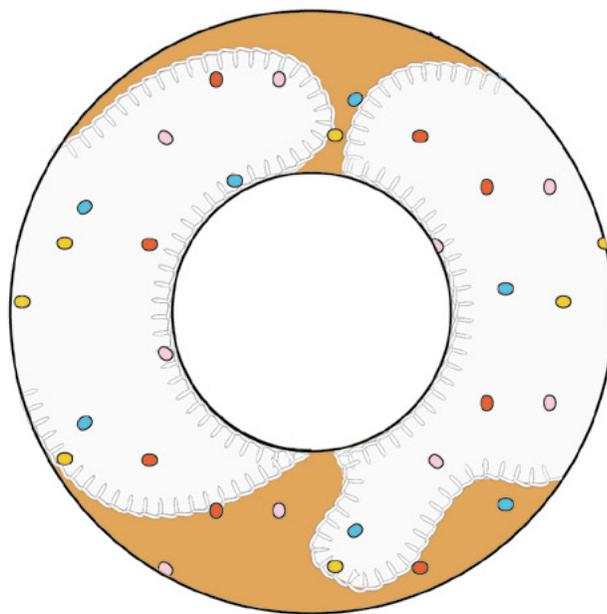
Puntada

Festón

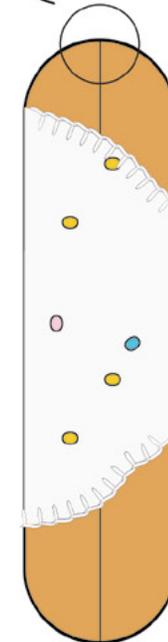
Máquina recta



VISTA SUPERIOR



8 cm

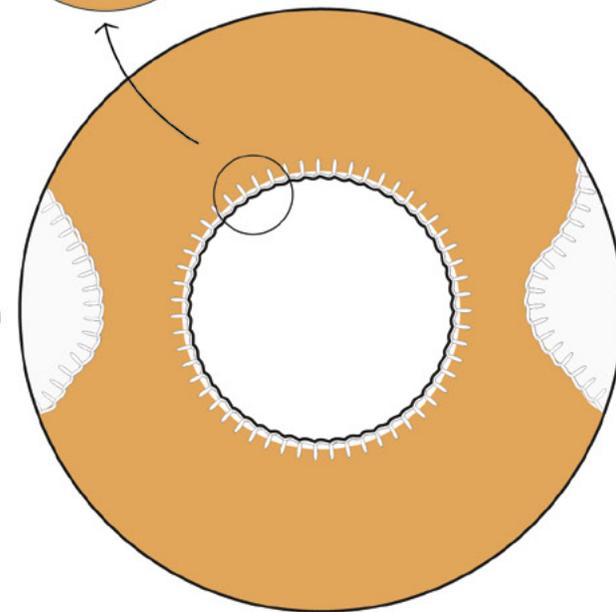


3,7 cm

2 cm

VISTA LATERAL

VISTA INFERIOR



8 cm

INSUMOS: Hilo beige oscuro, aguja, chaquiras 2mm

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES:

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: costura manual, máquina de coser recta

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Para rellenar la cusinga, se debe coser con recta, la circunferencia externa y a con puntada festón la circunferencia interna para cerrar.



FICHA TÉCNICA Nº 6

ARTÍCULO: 6/9

COLOR:

DESCRIPCIÓN: Huevitos de faltriguera

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

TAMAÑO: 3 cm x 2,3cm

ESCALA: 2:1

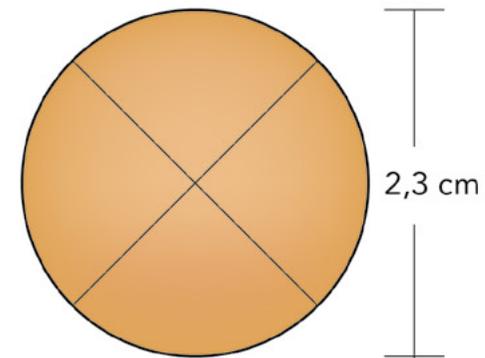
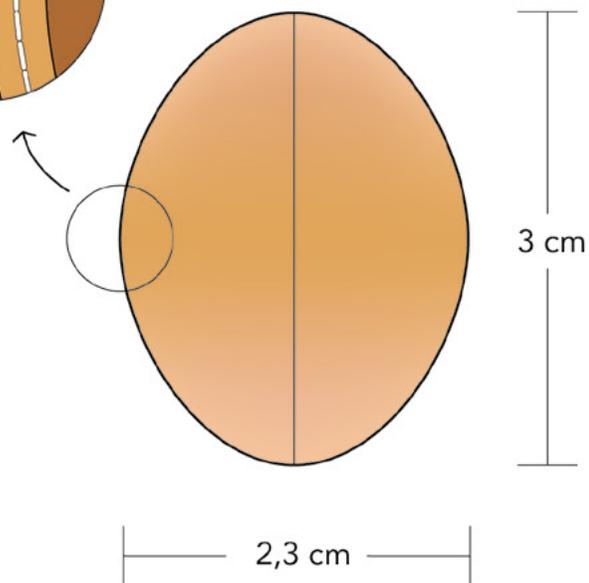
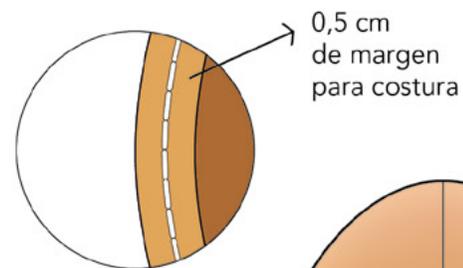
Puntada

Recta

Máquina



Detalle
constructivo



INSUMOS: Hilo beige oscuro

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: Pintura Acrílica "ROSETA" blanco 000

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Máquina de coser recta, pintur manual

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Los huevos de faltriguera fueron los más difíciles de representar, por lo que se optó por simular el galseado con acrílico para textil.



FICHA TÉCNICA N° 7

ARTÍCULO: 7/9

COLOR:

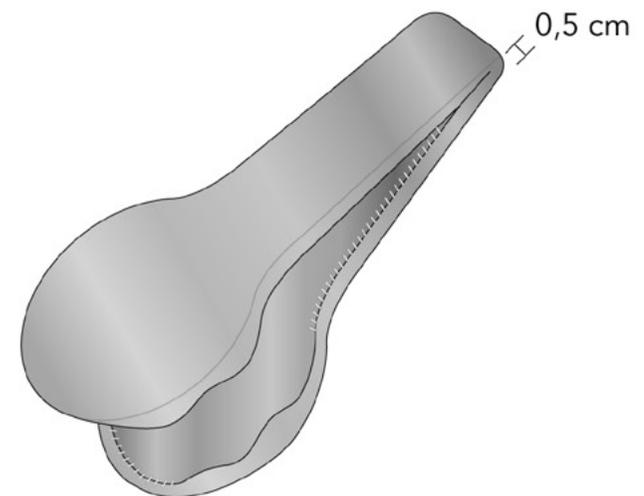
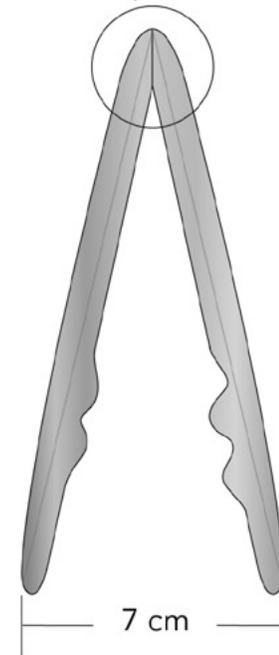
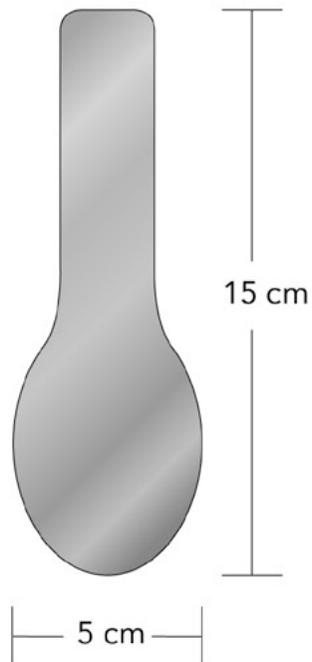
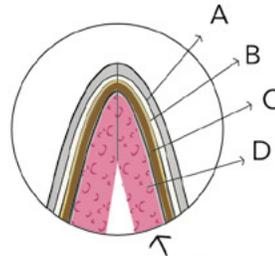
DESCRIPCIÓN: Pinza

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

TAMAÑO: 15 cm x 5cm

ESCALA: 1:2

Detalle
constructivo



Puntada

Recta

Máquina



INSUMOS: Aguja

RELLENO: -----

OTROS: A: Foami, B:Cartón, C: Plástico, D:Esponja

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Modelado en textil otros materiales

MUESTRA TEXTIL:



Lamé lycra

OBSERVACIONES:

El interior de la pinza se realizó con cartón y plástico para más resistencia.



Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA N° 8

ARTÍCULO: 8/9

COLOR:

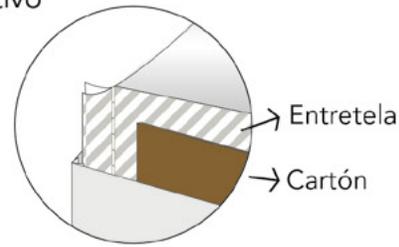
DESCRIPCIÓN: Bandeja

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

TAMAÑO: 18,5 cm x 14 cm

ESCALA: 1:2

Detalle constructivo



Puntada

Recta

Máquina



VISTA SUPERIOR



14 cm

18,5 cm

VISTA FRONTAL



2,8 cm

VISTA LATERAL



1 cm

INSUMOS: Hilo blanco, hilo negro

RELLENO: -----

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Sublimado, máquina recta

MUESTRA TEXTIL:



Vioto



Percalina

OBSERVACIONES:

El cartón en todos los laterales de la bandeja le da un poco más de resistencia y firmeza, aparte de la entretela percalina.

ÑUTO

Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA Nº 9

ARTÍCULO: 9/9

COLOR: 

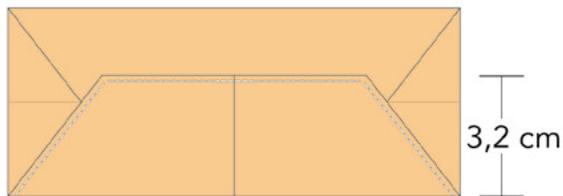
DESCRIPCIÓN: Funda

LÍNEA: Corpus, Dulce Tradición

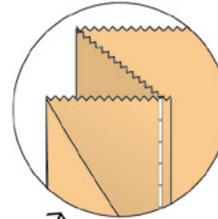
TAMAÑO: 18,8 cm x 12 cm x 3,2 cm

ESCALA: 1:2

VISTA INFERIOR



Detalle constructivo



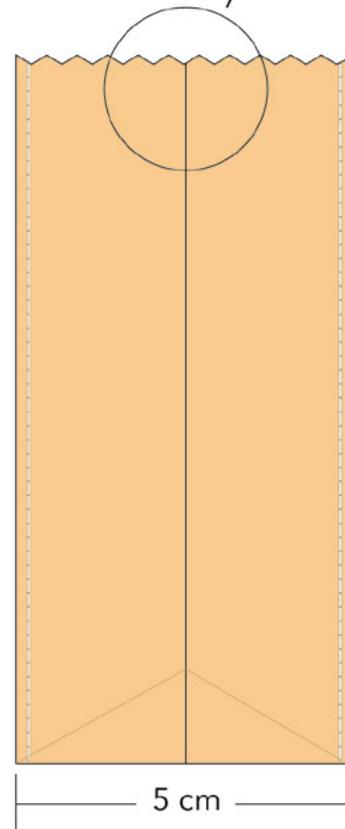
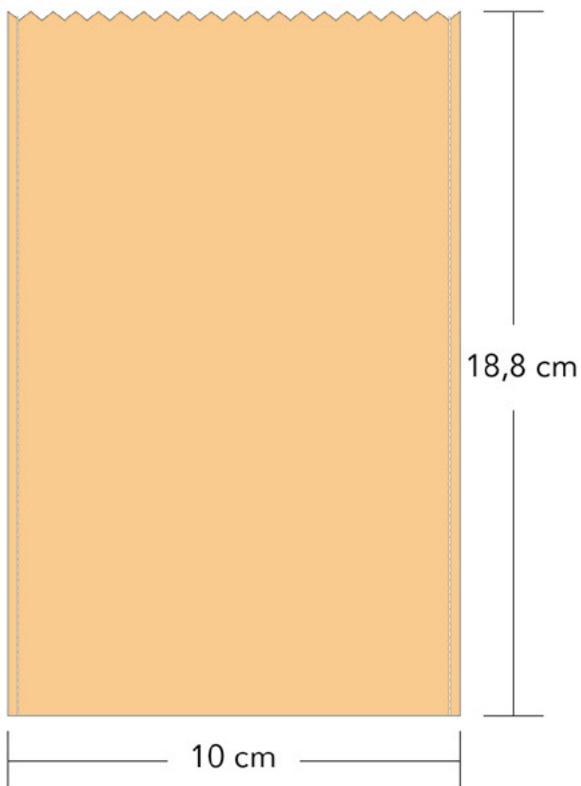
Puntada

Recta

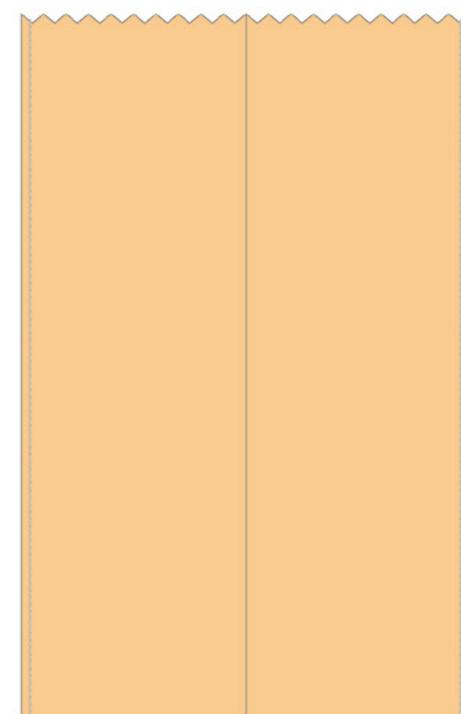
Máquina



VISTA FRONTAL



VISTA POSTERIOR



INSUMOS: Hilo beige oscuro

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Máquina de coser recta

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Ninguna



Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA N° 10

ARTÍCULO: 1/3

COLOR:

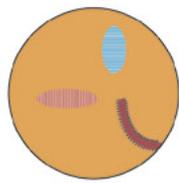
DESCRIPCIÓN: Guagua de pan

LÍNEA: La guagüita

TAMAÑO: 16 cm x 5,5 cm

ESCALA: 1:2

Detalle
constructivo



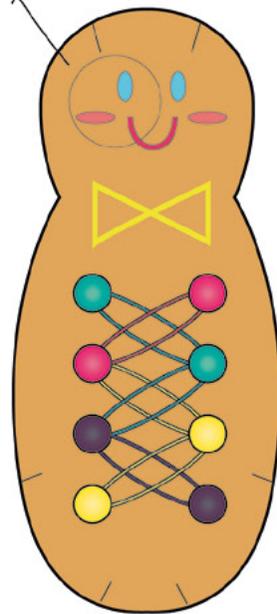
Puntada
relleno

VISTA LATERAL

Puntada

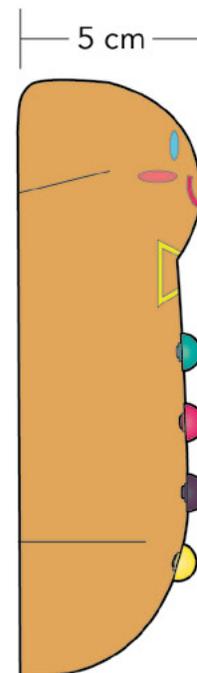
Relleno (bordado)

Recta (máquina)

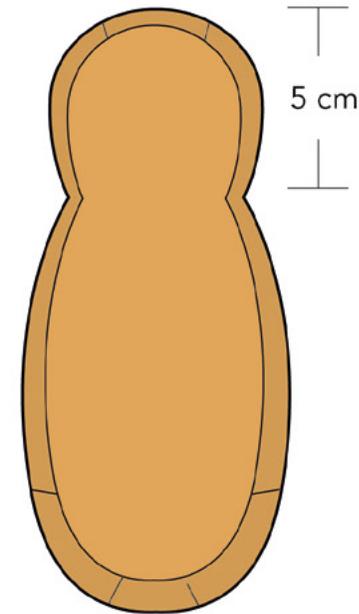


5,5 cm

VISTA FRONTAL



4,5 cm



5 cm

VISTA POSTERIOR

INSUMOS: Hilo de colores, 8 botones en fucsia, celeste, morado y amarillo, cordón elástico de colores

RELLENO: Esponja

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Bordado manual, esculpido de esponja

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Los botones deben estar adheridos a 4 hilos para mayor seguridad.



FICHA TÉCNICA N° 11

ARTÍCULO: 2/3

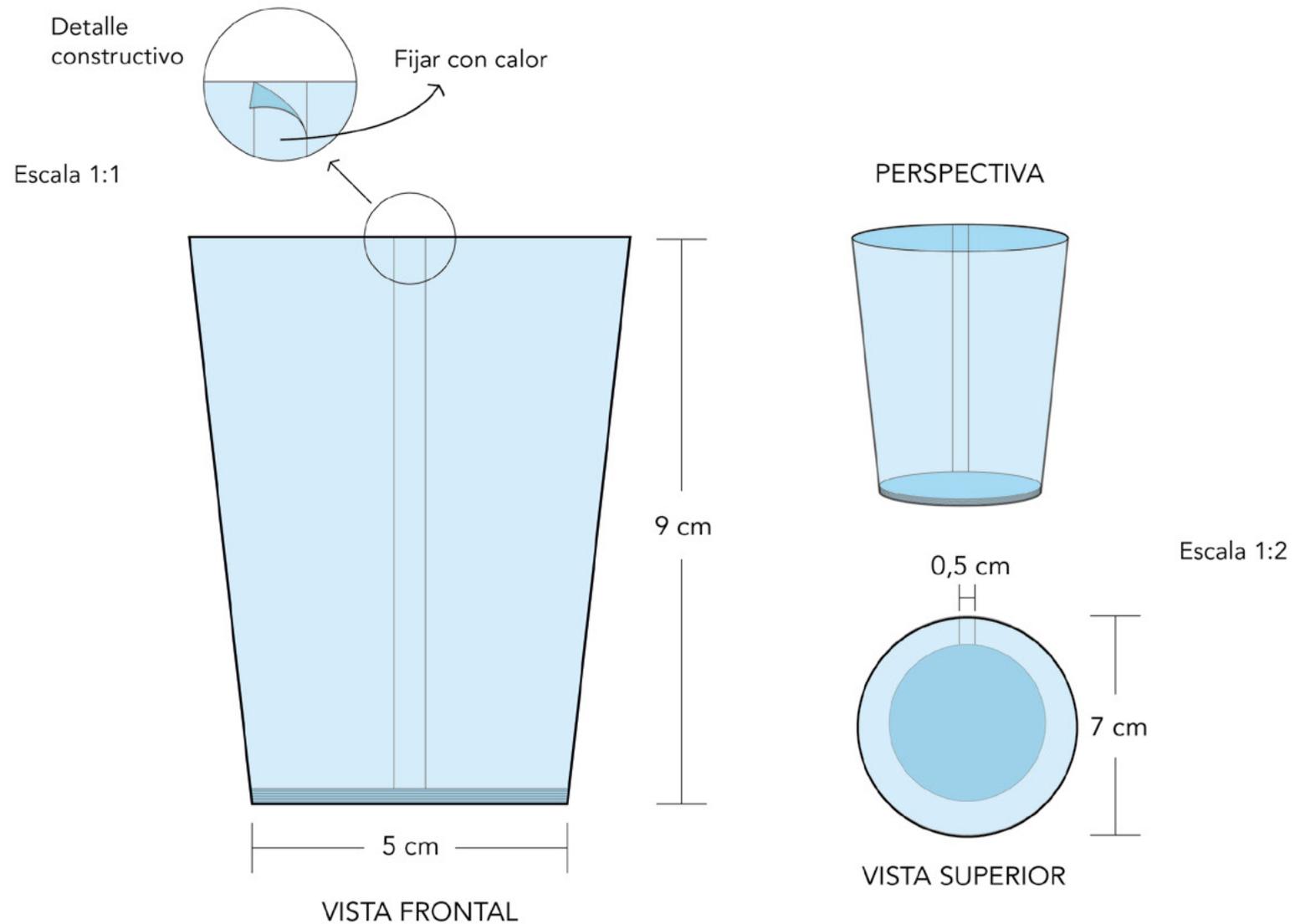
COLOR: Transparencia

DESCRIPCIÓN: Vaso

LÍNEA: La guagüita

TAMAÑO: 9 cm x 7 cm

ESCALA: 1:1, 1:2



INSUMOS: -----

RELLENO: -----

OTROS MATERIALES: Mica PVC transparente

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Termofijado

MUESTRA TEXTIL:



Polar

OBSERVACIONES:

Para rellenar la quesadilla, es necesario ubicar la pieza de tela arabella sobre el centro la pieza polar e hilvanar. Dejar un espacio abierto para el relleno.



Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA N° 12

ARTÍCULO: 3/3

COLOR:

DESCRIPCIÓN: Colada

LÍNEA: La guagüita

TAMAÑO: 6,5 cm x 4,5 cm

ESCALA: 1:1

Puntada

Recta

Máquina



VISTA FRONTAL



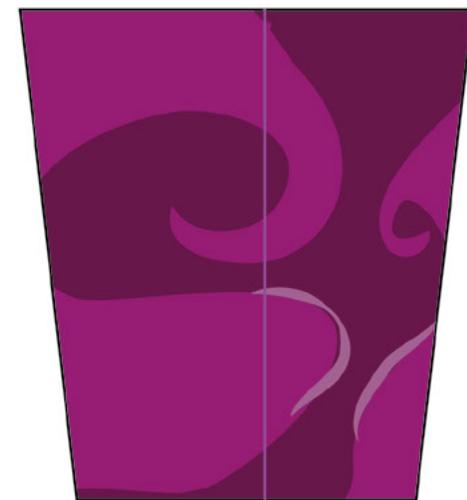
4,5 cm

VISTA SUPERIOR



6 cm

VISTA POSTERIOR



INSUMOS: Hilo morado

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Sublimado

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

Ninguna



FICHA TÉCNICA N° 13

ARTÍCULO: 1/8

COLOR:

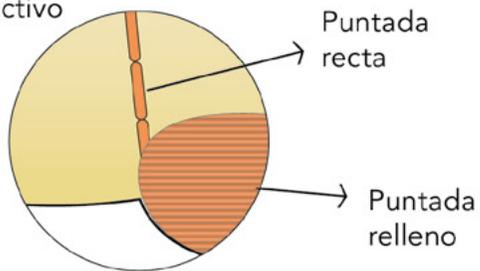
DESCRIPCIÓN: Mote

LÍNEA: Cuyuito asado

TAMAÑO: 3 cm x 2,5 cm

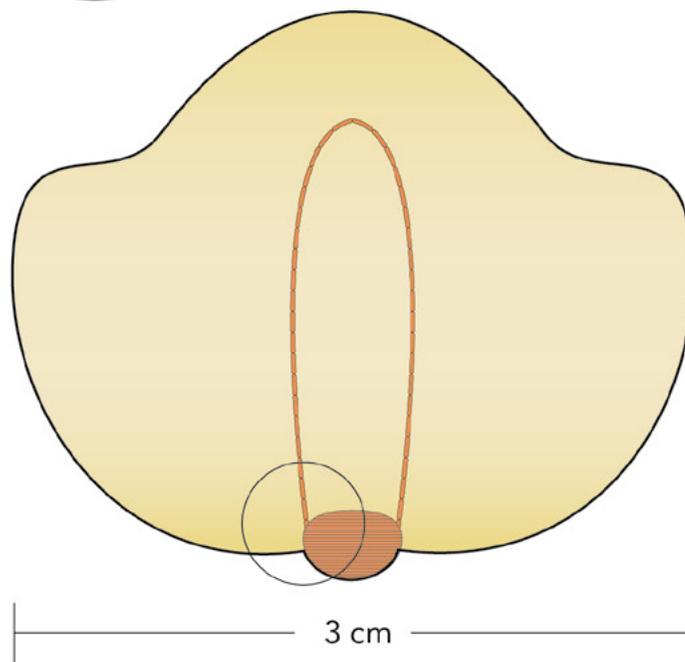
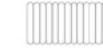
ESCALA: 3:1

Detalle
constructivo



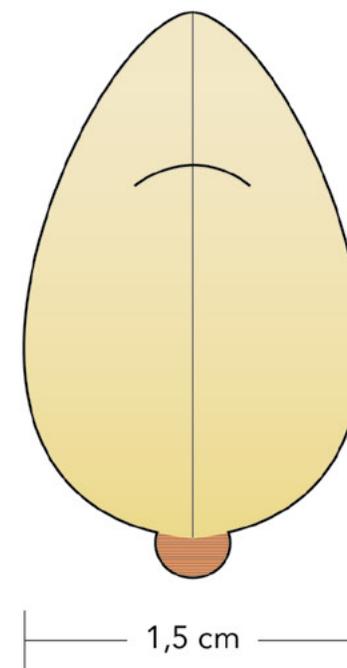
Puntada

Relleno (bordado)	Recta (máquina)



2,5 cm

VISTA FRONTAL



VISTA LATERAL

INSUMOS: Hilo beige tono claro y oscuro

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Bordado manual, bordado a máquina

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

El bordado a máquina recta se aplica a las dos caras del mote.



FICHA TÉCNICA N° 14

ARTÍCULO: 2/8

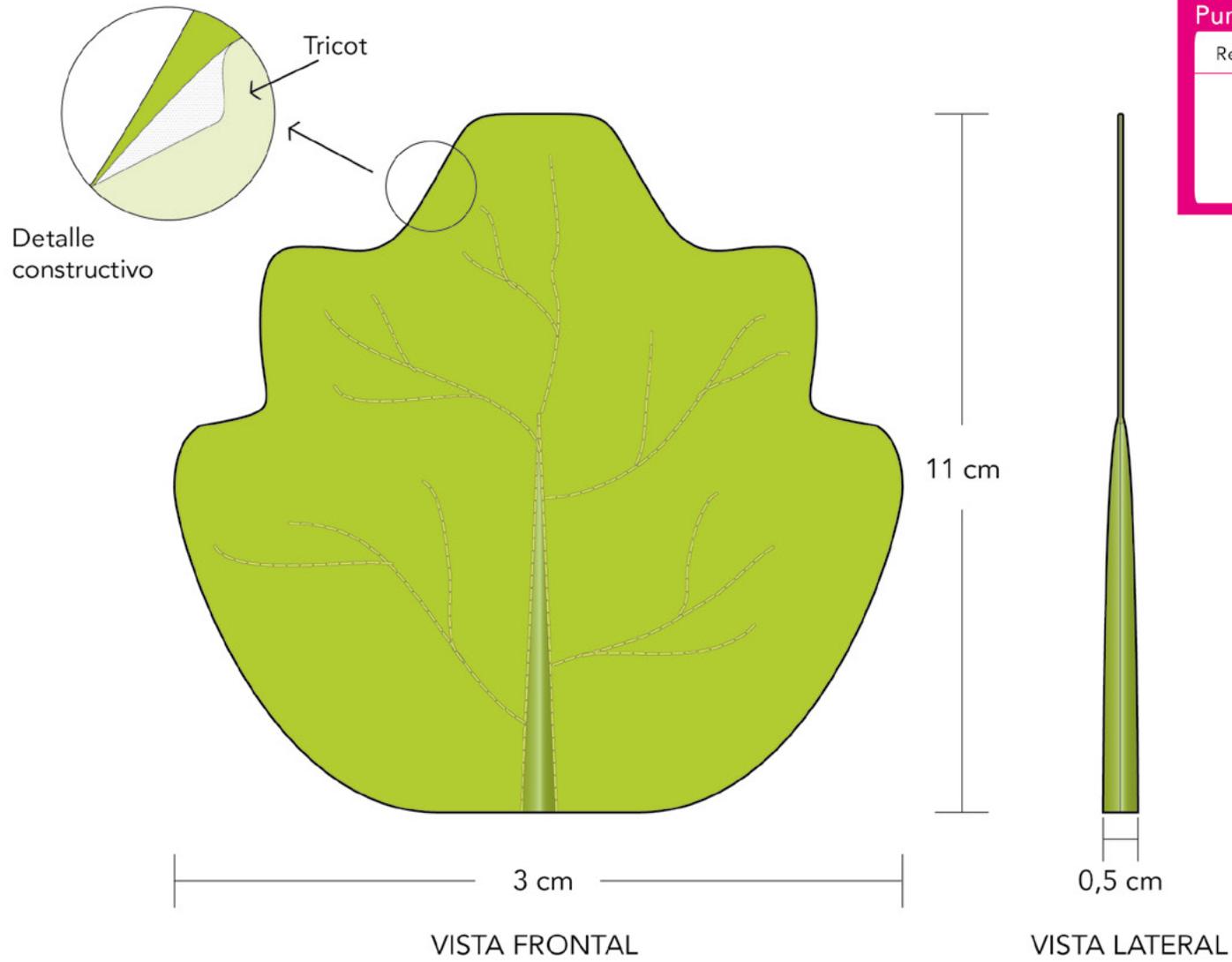
COLOR: 

DESCRIPCIÓN: Lechuga

LÍNEA: Cuyuito asado

TAMAÑO: 11 cm x 3 cm

ESCALA: 1:1



INSUMOS: Hilo verde manzana tonalidad baja y alta

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Bordado a máquina

MUESTRA TEXTIL:



Vendaval

Tricot

OBSERVACIONES:

Ninguna



FICHA TÉCNICA N° 15

ARTÍCULO: 3/8

COLOR:  

DESCRIPCIÓN: Huevo duro

LÍNEA: Cuyito asado

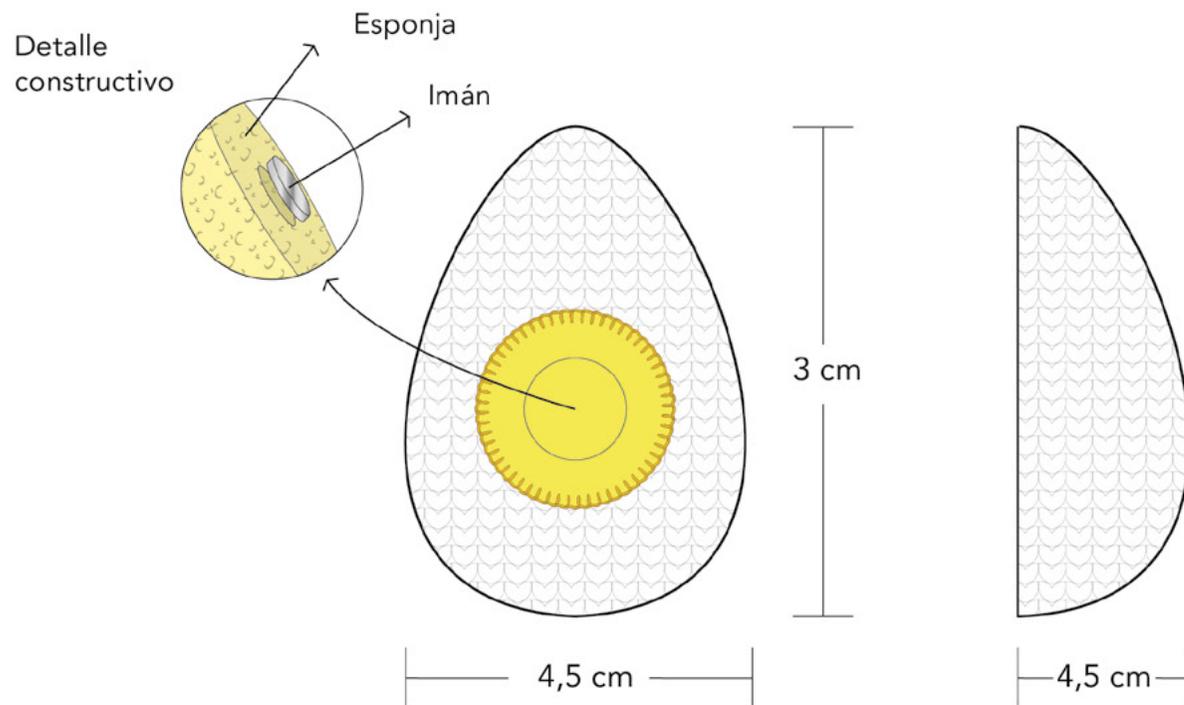
TAMAÑO: 4,5 cm x 3 cm x 4,5 cm

ESCALA: 1:1

Puntada

Festón

Máquina recta



VISTA FRONTAL

VISTA LATERAL

INSUMOS: Hilo amarillo, aguja

RELLENO: Esponja

OTROS MATERIALES: Imán redondo neodimio 10mm niquelado

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Pintura manual, costura manual

MUESTRA TEXTIL:



Arabella



T. punto

OBSERVACIONES:

Ninguna



FICHA TÉCNICA N° 16

ARTÍCULO: 4/8

COLOR:

DESCRIPCIÓN: Tomate riñón

LÍNEA: Cuyito asado

TAMAÑO: 5,5 cm x 3,2 cm

ESCALA: 1:1

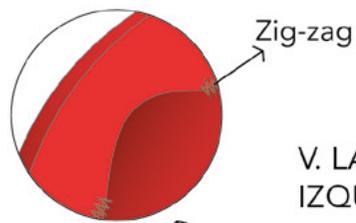
Puntada

Zig-zag

Máquina recta



Detalle
constructivo

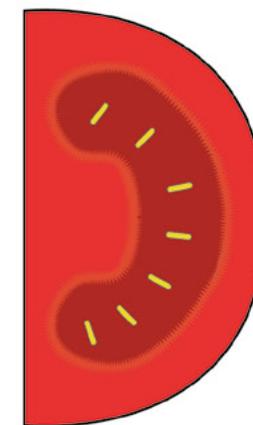
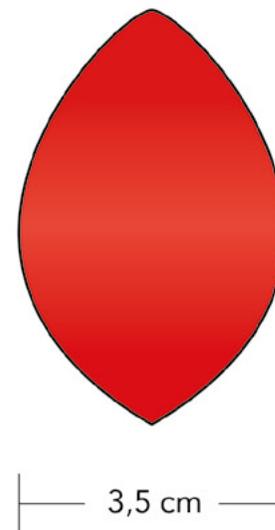
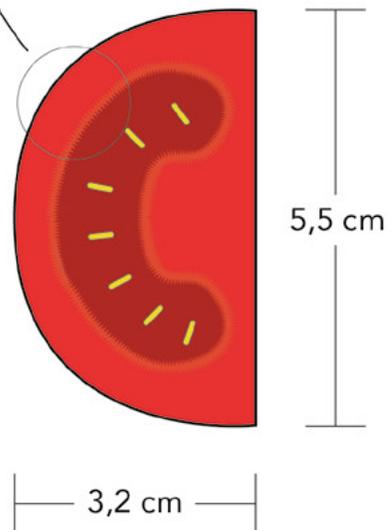


Zig-zag

V. LATERAL
IZQUIERDA

VISTA FRONTAL

V. LATERAL
DERECHA



INSUMOS: Hilo rojo y amarillo

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Bordado manual/máquina

MUESTRA TEXTIL:



T. plano



Arabella



Gamuza

OBSERVACIONES:

Ninguna

ÑUTO

Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA N° 17

ARTÍCULO: 4/8

COLOR:



DESCRIPCIÓN: Tomate riñón

LÍNEA: Cuyito asado

TAMAÑO: 6,5 cm x 6 cm x 1 cm

ESCALA: 1:1

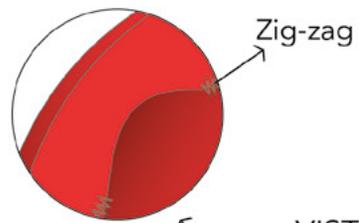
Puntada

Zig-zag

Máquina recta



Detalle constructivo

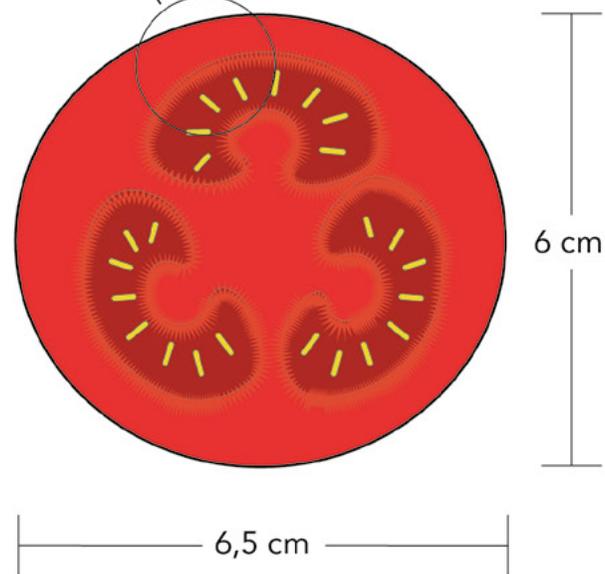


Zig-zag

VISTA FRONTAL

VISTA LATERAL

VISTA POSTERIOR

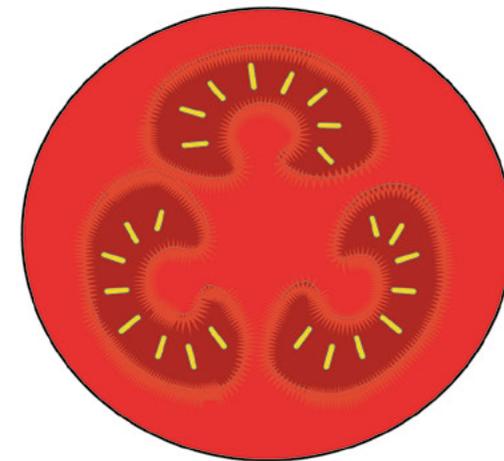


6 cm

6,5 cm



1 cm



INSUMOS: Hilo rojo y amarillo

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Bordado manual/máquina

MUESTRA TEXTIL:



Gamuza



Arabella



Gamuza

OBSERVACIONES:

Ninguna



ARTÍCULO: 5/8

COLOR: 

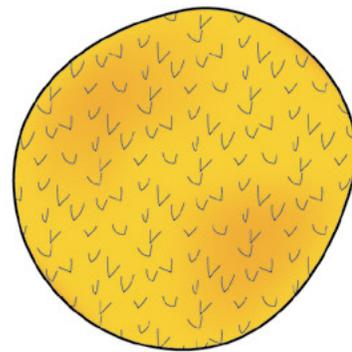
DESCRIPCIÓN: Papas cocinadas

LÍNEA: Cuyesito asado

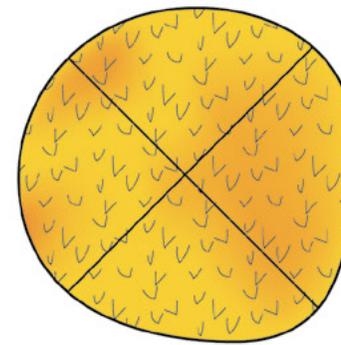
TAMAÑO: 4,5 cm x 4,5 cm / 4 cm x 5,5 cm

ESCALA: 1:1

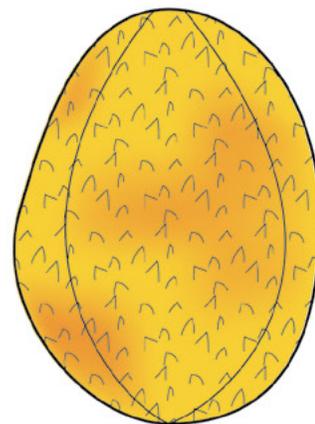
VISTA FRONTAL



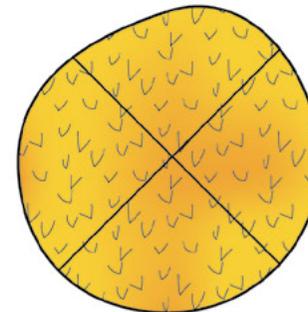
4,5 cm

V. SUPERIOR
E INFERIOR

4 cm



5,5 cm



3,5 cm

Puntada

Recta

Máquina



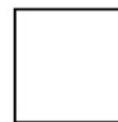
INSUMOS: Hilo amarillo, aguja

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: Pintura para tela "ROSETA", naranja 980.

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Pintura manual

MUESTRA TEXTIL:



Piel de conejo

OBSERVACIONES:

La tela piel de conejo, una vez trazado, cortado y cosido el patrón de la papa, al rellenarlo, automáticamente se ve el efecto irregular de una papa real.



FICHA TÉCNICA N° 19

ARTÍCULO: 6/8

COLOR:

DESCRIPCIÓN: Quesadilla

LÍNEA: Cuyuito asado

TAMAÑO: 35 cm x 27,5 cm

ESCALA: 1:3

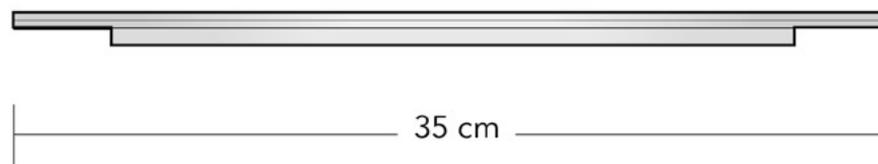
Puntada

Recta

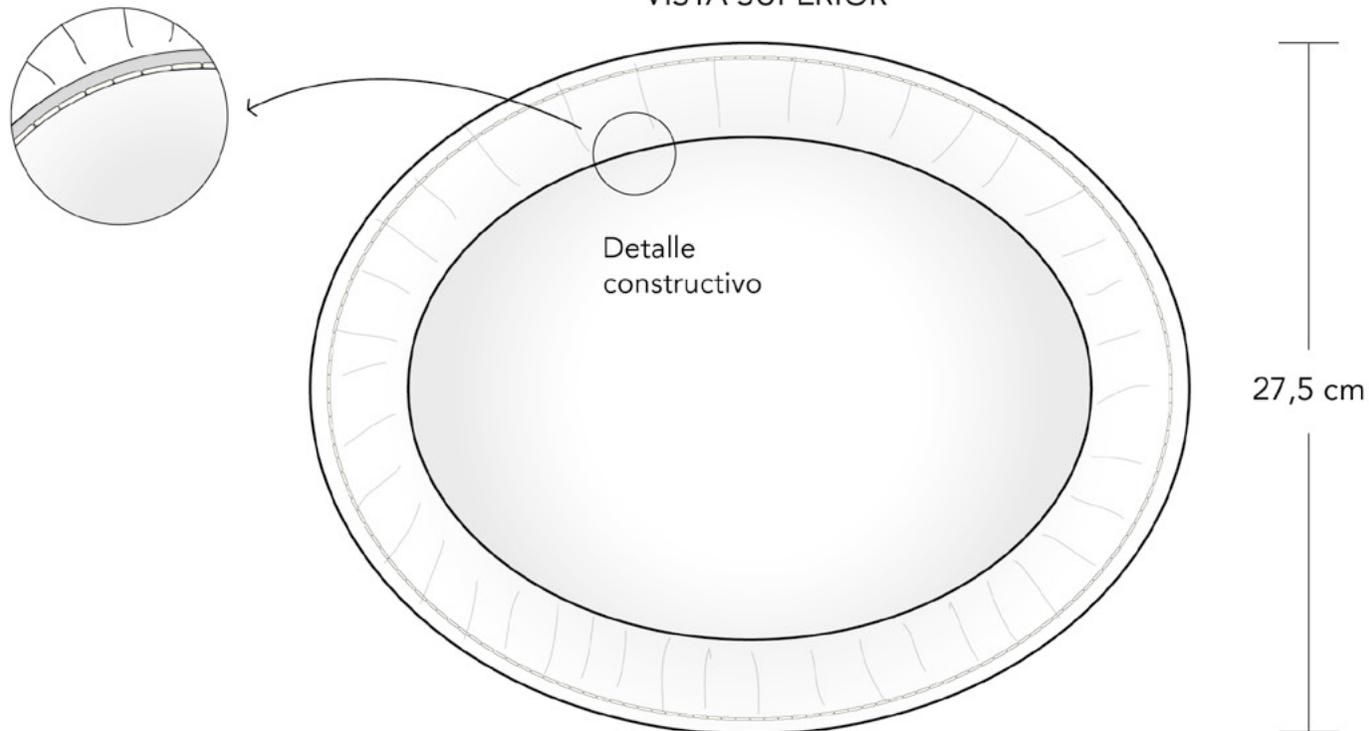
Máquina



VISTA FRONTAL



VISTA SUPERIOR



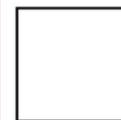
INSUMOS: Hilo Blanco

RELLENO: -----

OTROS MATERIALES: Láminas de plástico, foami

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: -----

MUESTRA TEXTIL:



Vioto

Percalina

OBSERVACIONES:

La estructura es de plástico para conseguir rigidez.

ÑUTO

Juguetes textiles

FICHA TÉCNICA N° 20

ARTÍCULO: 7/8

COLOR:

DESCRIPCIÓN: Ají de Cuy

LÍNEA: Cuyito asado

TAMAÑO: 6 cm x 5,5 cm

ESCALA: 1:1

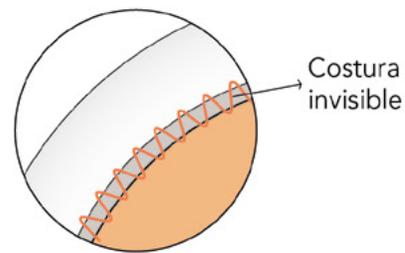
Puntada

Recta

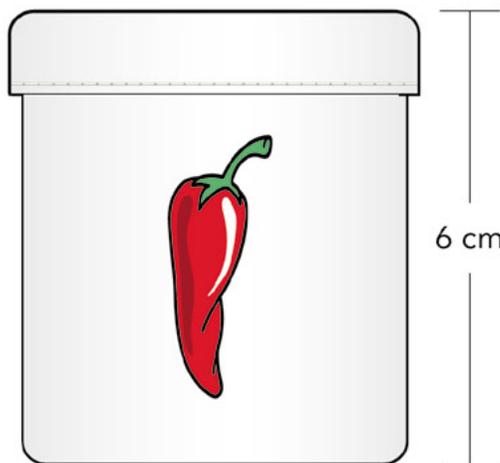
Máquina



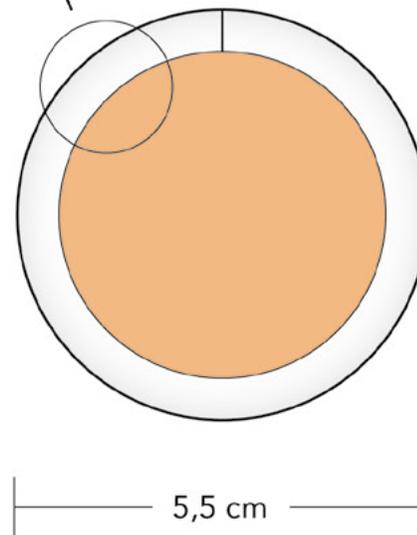
Detalle constructivo



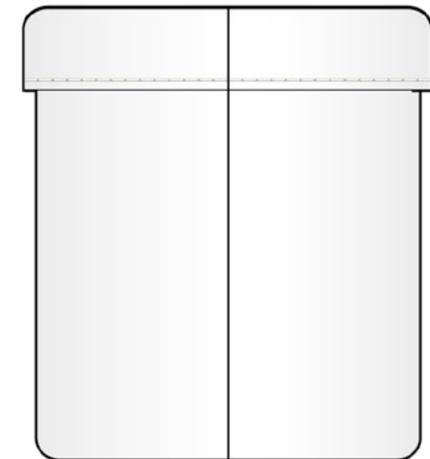
Costura invisible



6 cm



5,5 cm



INSUMOS: Hilo blanco y beige

RELLENO: Plumón

OTROS MATERIALES: -----

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Sublimado

MUESTRA TEXTIL:



Vioto



Percalina

OBSERVACIONES:

Ninguna



FICHA TÉCNICA N° 21

ARTÍCULO: 8/8

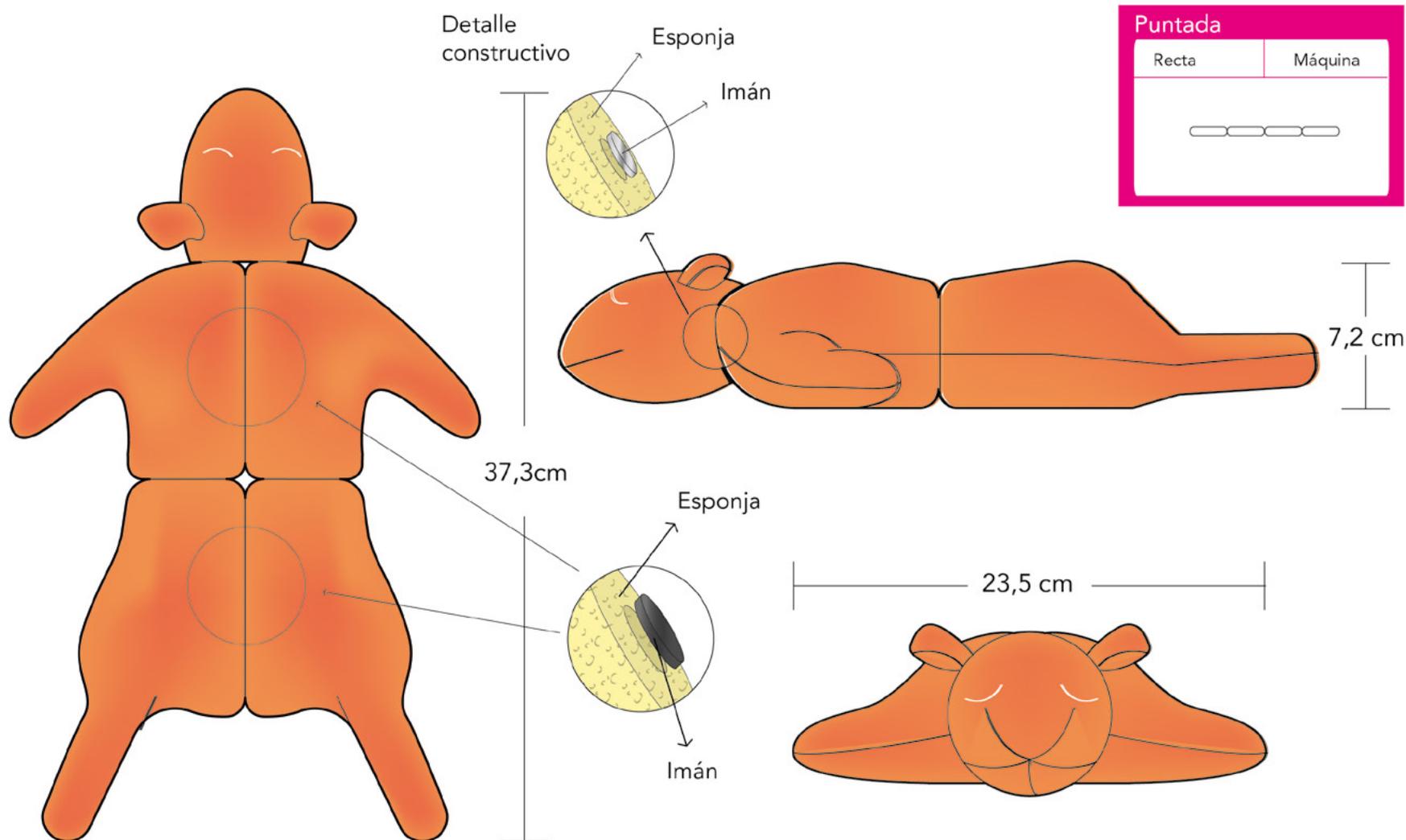
COLOR:  

DESCRIPCIÓN: Cuy

LÍNEA: Cuyito asado

TAMAÑO: 37,3 cm x 23,5 cm x 7,2 cm

ESCALA: 1:3



INSUMOS: Hilo amarillo, aguja

RELLENO: Esponja

OTROS MATERIALES: Pintura para tela "ROSETA", naranja 980.

TÉCNICA/TECNOLOGÍA: Pintura manual, esculpido de esponja

MUESTRA TEXTIL:



Arabella

OBSERVACIONES:

El cuy tiene incrustado en la esponja, 14 imanes para conseguir una correcta unión de las partes.

3.7. PUESTA EN ESCENA DEL PRODUCTO

En esta ocasión, se realizó una puesta en escena donde el niño interactuó directamente con el juguete, pudiendo registrar así, las reacciones frente al mismo.

La puesta en escena se realizó en una de las aulas del Centro de Estimulación Integral y Apoyo Terapéutico CEIAP, con el permiso de la

directora del Centro, la Dra. Ana Lucia Pacurucu. El grupo de niños asignados, comprendían las edades de 4 y 5 años. Para esta puesta, se tuvo la colaboración de la profesora Sandra Coello y Lucia Astudillo quienes fueron las primeras en reaccionar frente al producto propuesto, seguido por otras profesoras que entraban al aula por curiosidad, mostrando un gesto de agrado y aceptación frente al mismo.



Figura 118. Maestras del CEIAP observando las propuestas. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 119. Maestras del CEIAP observando las propuestas 2. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 120. Maestras del CEIAP observando las propuestas 3. Foto: Pamela Pacheco (2019).

En cuanto a los niños, se registró la curiosidad que tenían por palpar los prototipos que estaba admirando, acercándose a la primera propuesta (el caysito asado) con cierta timidez, ya que la condición para jugar era: "El que no se queda quieto, y no se duerme, no va a jugar con esto."



Figura 121. Curiosidad de los niños frente al caysito asado. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 122. Niños colaborando para jugar con el prototipo. Foto: Pamela Pacheco (2019).

El juego fue guiado por la profesora Sandra Coello, quién les incentivo a los participantes asignados a realizar el juego simbólico de la mamá que reparte la comida a sus hijos, mientras le preguntaba si reconocía que plato típico es y si reconocía los elementos que forman parte del plato del cuy asado.

Los resultados fueron los siguientes:

- Se registró timidez al principio porque estaban frente a las cámaras, sin embargo, fueron desenvolviéndose en el juego y se divertían al momento de armar el cuy, generándoles gracia cuando armaban el cuy de diferente forma.



Figura 123. Interacción de niños del CEIAP con el juguete: CUYSITO ASADO. Foto: Pamela Pacheco (2019)



Figura 124. Niña armando el juguete del CUYSITO ASADO. Foto: Pamela Pacheco (2019).

- En la segunda ronda, los niños trataban de armar el cuy y a diferencia del primer grupo, ellos se preparaban su propio plato, eligiendo los elementos que más les gustaba.



Figura 125. Segunda ronda de niños, tratando de armar el cuy. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 126. Niños preparando su propio plato de cuy. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 127. Niños divirtiéndose con la propuesta del cuyasito asado. Foto: Pamela Pacheco (2019).

Dulces de Corpus Christi

En cuanto a la propuesta de los dulces de Corpus, las reacciones de encanto no se hicieron esperar, haciendo comentarios del realismo que aparentaban los dulces y de lo llamativo que se veían. Luego, la profesora Sandra Coello, presentaba los dulces frente a los niños y le enseñaba los nombres que el folleto describía.



Figura 128. Sandra Coello enseñando los nombres de los dulces de Corpus Christi. Foto: Pamela Pacheco (2019).

Luego fueron incentivados al juego simbólico, haciendo como si fueran vendedores y compradores de los dulces de Corpus, intentado que el niño recuerde los nombres propios de cada dulce.



Figura 129. Juego simbólico: Vendedora de dulces de Corpus y compradores. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 131. Niños jugando con prototipo. Foto: Pamela Pacheco (2019).

La respuesta fue favorable, se cree que, al ser dulces, llamaron más la atención de los niños y maestras.



Figura 130. Niña vendiendo los dulces, juego simbólico. Foto: Pamela Pacheco (2019).

La guagua de pan y la colada morada

Finalmente, se registró una actitud de ternura por parte de la maestra Sandra Coello, frente al juguete, dando un gesto de aprobación, ya que comentaba que este tipo de juguete aporta en la motricidad fina del niño.

Antes de iniciar la prueba con la niña participante, preguntó al grupo si reconocían el juguete. La respuesta fue positiva, pero no atinaron en qué época del año se come la guagua de pan y se bebe la colada morada, por lo que la profesora procedió a indicarles que este alimento se come en el día de difuntos.



Figura 132. Maestra del CEIAP enseñando de qué trata el juguete: la guagüita, a los participantes. Foto: Pamela Pacheco (2019).

Para esta prueba, se le explicó a la participante de qué trata el juguete y se le pidió que decorara la guagua. La niña tendía a colocar las ligas de acuerdo al color del botón., capturando así, concentración en la que entró la niña. Efectivamente, se logró capturar en como la niña formaba la pinza con sus dedos el momento de realizar la pinza con sus dedos, que según la investigación realizada, esto ayuda a desarrollar los músculos pequeños de la mano que ayudan a su motricidad fina.



Figura 133. Interacción de niña del CEIAP con el prototipo de La Guagüita. Foto: Pamela Pacheco (2019).



Figura 134. Decorando la guagüita. Foto: Pamela Pacheco (2019).

En conclusión, con esta puesta en escena, se pudo validar el grado de aceptación de los niños frente a los juguetes con identidad y la aceptación por parte de las maestras, quienes aconsejaron diseñar más propuestas como estas, ya que se pueden trabajar algunas cosas, entre ellos: aprendizaje de la cultura, texturas, colores, construcción, motricidad fina, relación y secuencia, pinza, cantidad, etc., convirtiéndose en un excelente material dentro del ámbito escolar y por qué no, familiar.

Los prototipos están pensados en aportar, no solamente al ámbito cultural, sino también en el desarrollo motriz, cognitivo y creativo del infante. Esta combinación, hace que el juguete no sea nada más que un simple objeto para la distracción momentánea, sino que está vestido de simbolismo, aprendizaje y creatividad.

Antes de que este proyecto, vaya a una escuela como material didáctico, se debe realizar una validación a futuro donde pueda ser probado el material en cuanto a resistencia de los textiles y demás, y donde se pueda validar la parte del conocimiento, es decir, si los niños aprendieron o no la parte cultural que se pretende transmitir, si los niños valoran o no, la cultura que les rodea.



Figura 135. Colaboración de los niños para la validación del producto. Foto: Pamela Pachecho (2019).

RECOMENDACIONES

Este proyecto puede resultar interesante para aquellos que se interesen en el tema de la juguetería textil y la identidad cultural. Se recomienda continuar con una segunda parte y sobre todo, que se apoye este tipo de proyectos, que lo que hacen es que desde pequeños, los niños valoren su cultura, sus raíces, etc.

Se recomienda realizar una validación a futuro donde el juguete esté presente un aula y en el otro no, para saber cuánto aprenden los niños con y sin el juguete propuesto. También se recomienda estudiar la moldería para juguetes y cómo se podría llevar a la producción industrial a futuro. Más allá de verlo como un objeto para su comercialización, es importante mirar el mensaje que intentará hacer conexión con el infante, sus padres y con la sociedad en general.

Para la elaboración de estos juguetes, es importante, en primer lugar, la paciencia, ya que, al ser una nueva propuesta, se requiere de tiempo, dedicación y mucha creatividad. Es importante el tema investigativo, de hecho, es el pilar fundamental de un proyecto porque es donde se sustenta el producto a presentar.

En cuanto al tema de identitario, se ha demostrado que se puede dirigir la mirada a otros puntos dentro de la identidad cultura de un pueblo, por ejemplo, la ciudad de Cuenca es rica en cultura, costumbre y tradición; generalmente, se toma como inspiración elementos representativos como la catedral o la vestimenta de la chola cuencana, textiles como la macana o fibras como la paja toquilla, sin embargo, existen otros elementos interesantes como la gastronomía para nuevas propuestas.

CONCLUSIONES

Este proyecto tuvo como objetivo, realizar una línea de juguetes con identidad gastronómica cuencana para infantes de 4 y 5 años, por lo que se puede concluir que fue posible la construcción los mismos, empleando correctamente la información recogida durante la investigación bibliográfica y de campo y una correcta estrategia de diseño para llegar satisfactoriamente al producto final. Estas propuestas, no solamente pretenden

aportar a una valoración del Patrimonio Cultural de la Ciudad de Cuenca, sino que también es un aporte a la juguetería didáctica con el fin de transmitir un mensaje de enseñanza a los infantes, mediante los juguetes. Dado que son objetos lúdicos que llaman la atención, especialmente a este segmento en desarrollo, es importante que sean un aporte valioso de enseñanza y aprendizaje en esta etapa de formación.

Referencias

Glosario

Motricidad: Capacidad de un cuerpo para moverse o producir movimiento.

Desarrollo cognitivo: Es el producto de los esfuerzos del niño por comprender y actuar en su mundo. En cada etapa la mente del niño desarrolla una nueva forma de operar.

Socialización: Proceso mediante el cual el ser humano aprende, en el transcurso de su vida, los elementos socioculturales de su medio ambiente y los integra a la estructura de su personalidad bajo la influencia de experiencias y de agentes sociales.

Prototipo: Primer ejemplar que se fabrica de una figura, un invento u otra cosa, y que sirve de modelo para fabricar otras iguales, o molde original con el que se fabrica.

ISO: Organización Internacional para la Estandarización, que regula una serie de normas para fabricación, comercio y comunicación, en todas las ramas.

Normativa: Norma o conjunto de normas por las que se regula o se rige determinada materia o actividad.

Concreción: Combinar o concordar algunas especies y cosas.

Sublimación textil: Se imprime el diseño a estampar con una impresora o plotter cargado con tintas especiales sobre un papel que no absorbe esas tintas. Luego se plancha el papel sobre el tejido de la prenda a personalizar.

Vinil textil: es un sistema de láminas termoadhesivas que se fijan a las prendas a través del calor.

Acolchado: Labor que se confecciona poniendo una capa de guata entre dos telas y pespunteando después.

Experimentar: Hacer experimentos o pruebas con una cosa.

Patronaje: sistema de organización de la construcción de una prenda de vestir, consistente en desglosar por piezas separadas las diferentes áreas del cuerpo humano a vestir, de forma y manera que cada pieza de tela se adapte a esa área y que la unión de todas las piezas en un orden predeterminado produzca modelo de prenda que se corresponda con el diseño propuesto.

Guarnición: es una preparación culinaria que acompaña a la preparación principal en una comida.

Envuelto: designa a una serie de alimentos de origen americano a base de maíz, yuca, plátano, entre otros, que se envuelven en hojas de maíz o plátano principalmente, y son cocinados en agua hirviendo.

Dolliversity: Es una marca de juguetes que promueve la diversidad racial, cultural y promueven la educación bilingüe.

Bibliografía

- Abacus Cooperativa.** (17 de Enero de 2019). Tipos de juguetes. Obtenido de Juguete Seguro: <http://joguinassegura.coop/es/juguetes/>
- Aguilar, M. L.** (2012). Cultura popular, identidad, artesanías y sus manifestaciones en la provincia del Azuay. Universidad Verdad: Cultura Popular. Revista de la Universidad del Azuay N°59, 104-128.
- Arias S., L.** (2009). La identidad nacional en tiempos de globalización. Educare Vol. XIII, N° 2, 7-16.
- Ávila Hernández, D.** (1988). Atlas cultural de México: Gastronomía, Volúmen 4. México: Planeta.
- Batlori, J.** (2009). Juegos para entrenar el cerebro. Desarrollo de habilidades cognitivas y sociales. Madrid: Narcea.
- Bonilla L., P., & Enríquez O., M.** (1987). EL JUGUETE POPULAR. Cuadernos de cultura popular N° 12, 41 p.
- Canclini, N.** (1990). Culturas híbridas: estrategias para entrar y salir de la modernidad. México, D.F: Grijalbo.
- Canclini, N.** (1995). Consumidores y ciudadanos. México D.F: Grijalbo.
- Canclini, N.** (1997). Culturas híbridas y estrategias comunicacionales. Estudios sobre las culturas contemporáneas. Vol.3. N° 5. Red de Revistas Científicas de América Latina y el Caribe, España y Portugal [REDALYC], 109-128. Obtenido de http://bvirtual.uco.mx/descargables/115_culturas_hibridas.pdf
- Canclini, N.** (1999). La globalización imaginada. Buenos Aires: Paidós.
- Chaves, A.** (1990). La investigación de la cultura popular. Revista Artesanías de América No. 31-32, 45-50.
- Diario EL TIEMPO.** (3 de Febrero de 2016). Delicias ancestrales del Carnaval. Diario EL TIEMPO, pág. 5 A Cultura.
- Diario EL TIEMPO.** (8 de Febrero de 2018). Compadrazgo, un fuerte compromiso social. Cultura. Obtenido de <https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/compadrazgo-un-fuerte-compromiso-social>
- Díaz R., A.** (21 de Febrero de 2019). El juego y el juguete en Infantes de 4 y 5 años, características. (D. C. R., Entrevistador)
- Donés, P.** (2001). En lo puro no hay futuro. De Da Vuelta y Vuelta. Italia: Virgin.
- Ecuador ama la vida.** (19 de Febrero de 2019). FESTIVIDADES Y TRADICIONES EN LA MESA: Trota negra de Jueves Santo. Obtenido de <http://visit.ecuador.travel/culinario/site/es/tradiciones/104-torta-negra-de-jueves-santo/104-torta-negra-de-jueves-santo>
- EL COMERCIO.** (27 de Febrero de 2014). Cuenca ofrece su gastronomía típica por Carnaval. Actualidad. Obtenido de <https://www.elcomercio.com/actualidad/ecuador/cuenca-ofrece-gastronomia-tipica-carnaval.html>.
- El Telégrafo.** (4 de Marzo de 2014). Los 'molletes' también son típicos del carnaval. Regional. Obtenido de <https://www.eltelegrafo.com.ec/noticias/regional/1/los-molletes-tambien-son-tipicos-del-carnaval>
- Eljuri, J. G.** (2008). Patrimonio inmaterial, herencia y memoria. Revista Artesanías de América; N°. 66, 53-74.
- Encalada V., O.** (2005). La Fiesta Popular en el Ecuador. Cuenca: CIDAP.
- Evans, L.** (5 de Febrero de 2019). Who is Felt Mistress? Obtenido de Felt Mistress.com: <http://www.feltmistress.com/who-is-fm/4542137799>
- Ferland, F.** (2012). ¿Jugamos? El juego con niños de 0 a 6 años (1 ed.). Madrid: Narcea Ediciones. Recuperado el 2019, de https://www.amazon.es/Jugamos-juego-niñas-niños-Primeros/dp/8427714637/ref=sr_1_2?qid=1558212233&refinements=p_27%3AFrancine+Ferland&s=books&sr=1-2
- Ferro M., D.** (2017). Identidad, cultura e innovación en las artesanías: un camino para el desarrollo sustentable y el Buen Vivir. Estudio de la GESTIÓN. Revista internacional de administración N° 1, 95-116.
- Fundación Municipal Turismo Cuenca.** (19 de 02 de 2019). Gastronomía cuencana. Obtenido de Fundación Municipal Turismo Cuenca: <http://cuenca.com.ec/es/gastronom%C3%ADa-cuencana>
- García Rojas, T. O.** (2008). Los niños criollos en la Ciudad de México, su vida cotidiana : siglo XVIII. México.
- García Saldaña, M. A. (2012).** PLATOS Y ELABORACIONES EN LA CELEBRACION DEL PASE DEL NIÑO. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- GlobalSTD Certification.** (6 de Diciembre de 2018). GlobalSTD Blog: ISO 8124 - Seguridad en los juguetes. Obtenido de <https://www.globalstd.com/networks/blog/iso-8124-seguridad-en-los-juguetes>
- Guerrero A., P.** (2002). La cultura: estrategias conceptuales para entender la identidad, la diversidad, la alteridad y la diferencia. Quito: Abya-Yala.
- Guillén, V.** (26 de Enero de 2019). Juguetería en la ciudad de Cuenca. (D. C. R., Entrevistador)
- Huizinga, J.** (1968). Homo Ludens (Ed. cast Alianza Editorial S.A Madrid ed., Vol. Sextaimpresion 2007). Buenos Aires: Emece Editores. Recuperado el 2019, de <http://zeitgenoessischeaesthetik.de/wp-content/uploads/2013/07/johan-huizinga-homo-ludens-español.pdf>
- i Navarra, J. M.** (2001). Didáctica: concepto, objeto y finalidades. En F. Sepúlveda, & Rajadell, Didáctica para psicopedagogos (págs. 23-57). Madrid: UNED. Imagen 10: jugar.com. (s.f.). Bloques de construcción. Recuperado el 2019, de <https://www.jugar.com/comprar/juguetes-para-bebes/primeros-juguetes/bloques-de-construccion/>
- Industries, International Council of Toy.** (17 de Enero de 2019). Carta de Imagen del Juguete . Obtenido de Asociación Española de Fabricantes de Juguetes: <https://www.aefj.es/paginas/carta-de-imagen-del-juguete>
- Jaramillo, M.** (1 de Marzo de 2019). Comidas no tradicionales presentes en determinadas fiestas. (D. C. R., Entrevistador)

Bibliografía

- Jaramillo, M.** (22 de Enero de 2019). Gastronomía Cuencana. (D. C. R., Entrevistador)
- Jaulin, R.** (1981). JUEGOS Y JUGUETES ensayos de etnotecnología. México: Siglo veintiuno.
- Jean Piaget.** (1991). Estudios de Psicología. Barcelona: Labor S.A. Recuperado el 2019, de http://dinterrondonia2010.pbworks.com/f/Jean_Piaget_-_Seis_estudios_de_Psicologia.pdf
- Juguetes didácticos ingeniosos.** (14 de Octubre de 2014). BENEFICIOS DE LOS JUGUETES DIDÁCTICOS. Obtenido de <https://www.ingeniosojuegos.com/2014/10/14/beneficios-de-los-juguetes-did%C3%A1cticos/>
- Kuper, A.** (2001). La Cultura: la versión de los antropólogos. Barcelona: Paidós.
- López Moreno, R.** (2003). Cuenca, Patrimonio Mundial. Cuenca: Monsalve Moreno.
- Lopez, G., JA, Vásquez, G., & P.** (2018). Teorías sobre el juego y su importancia como recurso educativo para el desarrollo. Revista Educativa Hekademos, 24, 41-51. Recuperado el 2019, de <http://hekademos.com/hekademos/content/view/502/32/>
- Malo, C.** (2006). ARTE Y CULTURA POPULAR. Cuenca: CIDAP.
- Malo, C.** (2009). Gastronomía e identidad. Revista Artesanías de América; N°. 68, 9-24.
- Malo, M.** (27 de Enero de 2019). Juguete en la ciudad de Cuenca. (D. C. R., Entrevistador)
- Martínez B., J.** (1993). Cultura Popular en el Ecuador. Cuenca: CIDAP.
- Martínez B., J.** ((1993). La Cultura Popular en el Ecuador: Azuay; Tomo I. Cuenca: CIDAP.
- McGregor, J. A.** (28 de Enero de 2015). Patrimonio Cultural como fundamento de la identidad y memoria. Patrimonio Cultural como fundamento de la identidad y memoria - José A. McGregor. Ciudad de México, México: HassamMR.
- Metallo, G., & Ruiz Moreno, M.** (2012). LUMO- Módulos lúdicos. Buenos Aires, Argentina: Facultad de Arquitectura, Diseño y Urbanismo - Universidad de Buenos Aires. Obtenido de <http://diana.fadu.uba.ar/117/>
- Miller, P.** (29 de Octubre de 2016). LA COLADA MORADA Y LAS GUAGUAS DE PAN UNA TRADICION DEL DIA DE LOS DIFUNTOS EN CUENCA. Obtenido de Revista Cuenca Ilustre – Ecuador ~ Blog de Ing. Patricio Miller con información de Historia, Cultura y Turismo de Cuenca, Azuay, Ecuador y del Mundo.
- Molano L., O. L.** (2007). Identidad cultural un concepto que evoluciona. Revista Opera(7), 69-84. Obtenido de <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=67500705>
- Municipalidad, C.** (2010). CUENCA PATRIMONIAL. Cuenca.
- Öfele, M. R.** (2006). Jugar, aprender. 1-5.
- Pecci Garrido, M. C.** (2010). El juego infantil y su metodología. Grado superior. Técnico superior en educación infantil (1 ed.). McGraw-Hill Interamericana de España S.L. Recuperado el 2019
- Pereira, C., & Cunha, J.** (2017). Design of an inclusive & interactive educational textile toy. IOP Publishing, 1-6.
- Quizhpe, A., BJ, & Martínez, C.** (2001). Jugando a Vivir. El juego en el desarrollo infantil. Cuenca.
- Real Academia Española [RAE].** (17 de Enero de 2019). Diccionario de la lengua española. Obtenido de Real Academia Española: <https://dle.rae.es/?id=MbKPPdZ>
- Ribes A., M. D.** (2010). El juego infantil y su metodología. Sevilla: MAD S.L. Recuperado el 2019, de https://www.libriadeportiva.com/libro/educacion-infantil-el-juego-infantil-y-su-metodologia_54742
- Saprke, P.** (2010). Diseño y Cultura, una introducción desde 1900 hasta la actualidad. Barcelona: Gustavo Gili.
- Silva, S.** (31 de Enero de 2019). Juguete en Ecuador. (D. C. R., Entrevistador)
- Stanford Children's Health.** (30 de Mayo de 2019). Seguridad de los Juguetes - Prevención. Obtenido de <https://www.stanfordchildrens.org/es/topic/default?id=seguridad-de-los-juguetes---prevenci243n-90-P06092>
- Torres D., E.** (2014). Estudio de la estética de los juegos tradicionales para la reconfiguración y diseño de los juegos populares del Azuay: el caso de la ruleta y los dulces de corpus. Cuenca: Universidad de Cuenca.
- Torres L, L.** (2009). Identificación, rescate y revitalización de la gastronomía Azuaya. Cuadernos Docentes de la Facultad de Ciencias de la Hospitalidad., 33-37.
- Torres Maldonado, H., & Girón Padilla, D. A.** (2009). Didáctica General Vol. 9 - Colección Pedagógica Formación Inicial (Vol. 9). San José: CECC/SICA. Recuperado el 29 de 05 de 2019, de <http://unpan1.un.org/intradoc/groups/public/documents/icap/unpan039746.pdf>
- Torres, O.** (22 de Enero de 2019). Juguetería en Cuenca. (D. C. R., Entrevistador)
- Unigarro Solarte, C.** (2010). Patrimonio cultural alimentario. Quito: Cartografía de la Memoria.
- Vázquez, N.** (1985). Panes Tradicionales. Cuenca: CIDAP.
- Vázquez, N.** (2015). ASHANGA: Cocina morlaca. Cuenca: MIES - GAD Municipal del cantón Cuenca - Universidad de Cuenca.
- Vintimilla de Crespo, E.** (1994). Viejos Secretos de la Cocina Cuencana. Cuenca: Atlántidam.

Bibliografía de figuras

- Figura 1:** Standard Freepik License. (2017). niños jugando sobre césped [Figura]. Recuperado de https://www.freepik.es/foto-gratis/ninos-jugando-sobre-césped_854912.htm
- Figura 2:** Standard Freepik License. (2019). Niños jugando Jenga [Figura]. Recuperado de http://www.freepik.com Designed by jcomp / Freepik
- Figura 3:** Standard Freepik License. (2014). Bebé jugando [Figura]. Recuperado de http://www.freepik.com Designed by rawpixel.com / Freepik
- Figura 4:** Marietakids Blog. (2014). Niño jugando a la cocinita [Figura]. Recuperado de https://www.marietakids.com/la-cocinita-complementos-juego-simbolico-mas-divertido/
- Figura 5:** Edukame. (2014). Juego de ajedrez [Figura]. Recuperado de https://edukame.com/beneficios-de-los-juegos-de-mesa-para-la-familia
- Figura 6:** Somos mamás. (2014). Niños armando con piezas de madera [Figura]. Recuperado de https://www.pinterest.es/pin/create/button/?guid=odL9CfFEDqxR&url=https%3A%2F%2Fwww.somosmamas.com.ar%2Festimulacion-temprana%2Fjuegos-de-motricidad-fina-con-cubos%2F&media=https%3A%2F%2Fwww.somosmamas.com.ar%2Fwp-content%2Fuploads%2F2018%2F01%2FMotricida
- Figura 7:** Dollyverst.com. (s.f). Dollyversity Muñeca MADDIE - La doctora [Figura]. Recuperado de http://www.dolliversity.com/producto/maddie/
- Figura 8:** Arkadian. (2016). Muchacho griego 440 a.C jugando con un yo-yo. [Figura]. Recuperado http://www.dolliversity.com/producto/maddie/
- Figura 8:** Hernández, E. (2014). Muñeca, circa 1890-1924. [Fotografía]. Lugar: Alemania. Imagen tomada: del libro: Calderón, M, (2014), Casa del juguete, Caracas - Venezuela, Editemos.
- Figura 9:** Hernández, E. (2014). Muñeca, circa 1890 - 1924. [Fotografía]. Lugar: Alemania. Imagen tomada: del libro: Calderón, M, (2014), Casa del juguete, Caracas - Venezuela, Editemos.
- Figura 10:** Hernández, E. (2014). Dolly Dressmarker, década de 1950. [Fotografía]. Lugar: Alemania. Imagen tomada: del libro: Calderón, M, (2014), Casa del juguete, Caracas - Venezuela, Editemos.
- Figura 11:** Decuadritos – juguetes didácticos de madera. (s.f). Juguete de construcción. [Figura]. Recuperado de https://www.decuadritos.cl/juguetes-de-madera-1/name/asc?page=3
- Figura 12:** The Journal. (2014). Adventures in felt lead to accidental career for Louise. [Figura]. Recuperado de http://www.thejournal.co.uk/culture/arts-culture-news/adventures-felt-lead-accidental-career-7654524
- Figura 13:** Strunge J. (s.f). Cotton Monster [Figura]. Recuperado de https://www.etsy.com/es/shop/cottonmonster
- Figura 14:** Evans H. (2015). Arte textil de Lana Crooks [Figura]. Recuperado de https://scene360.com/art/104034/lana-crooks/
- Figura 15:** Pato Juguetes y Material Didáctico (2017). Logo de Juguetería Pato [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/Pato-Juguetes-y-Material-Did%C3%A1ctico-258395624683178/
- Figura 16:** Rosi y Titi de Roty arte y diseño (2016). Logo de Juguetería Roty [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/rosiytiti/
- Figura 17:** Mimo Juguetería (2017). Logo de Mimo Juguetería [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/mimojugueteria/?ref=br_rs
- Figura 18:** So Handmade (2017). Logo de So Handmade [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/SOjuguetes/
- Figura 19:** Elaboración propia. (2019). Juguete de construcción [Fotografía].
- Figura 20:** Elaboración propia. (2019). Juguete de encajado [Fotografía].
- Figura 21:** Elaboración propia. (2019). Juguete complejo [Fotografía].
- Figura 22:** Elaboración propia. (2019). Juguete lenguaje y número [Fotografía].
- Figura 23:** Elaboración propia. (2019). Juguetes de árbol de motricidad [Fotografía].
- Figura 24:** Elaboración propia. (2019). Juguete de estado de ánimo [Fotografía].
- Figura 25:** Elaboración propia. (2019). Juguete de ensartado [Fotografía].
- Figura 26:** Elaboración propia. (2019). Puzles [Fotografía].
- Figura 27:** Elaboración propia. (2019). Juguete de chapas [Fotografía].
- Figura 28:** Periodistas en español.com. (2019). La cultura como construcción social [Figura]. Recuperado de https://periodistas-es.com/aumentan-los-casos-de-dependencia-en-espana-121626
- Figura 29:** Confieso que cocino (2019). Mote pillo, símbolo de la gastronomía cuencana [Figura]. Recuperado de http://www.confiesoquecocino.com/mote-pillo/
- Figura 30:** Gabriel Art [fanpage Facebook] (2016). Las venas abiertas de Cuenca [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1886187461637898&set=a.1804014006521911&type=3&theater
- Figura 31:** KFC Ecuador [fanpage Facebook] (2015). Ejemplo de hibridación cultural: Combo KFC y su mezcla [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/KFCECUADOR/photos/a.117860534905958/1141976925827642/?type=3&theater
- Figura 32:** Cuenca pedacito de cielo [fanpage Facebook] (2018). KUYFC (Kuy Food Cuenca) [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/CuencaPedacitoDeCIELO/photos/pcb.1044455212346347/1044455132346355/?type=3&theater
- Figura 33:** Gabriel Art [fanpage Facebook] (2015). Lo ancestral en el presente en un mural de la ciudad de Cuenca [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/CuencaPedacitoDeCIELO/photos/pcb.1044455212346347/1044455132346355/?type=3&theater
- Figura 34:** Mercenary Design [Adaptado] (2010). Cuenca, Patrimonio Cultural, UNESCO, 1999. [Figura]. Recuperado de http://mercenarydesign.blogspot.com/2010/05/campana-tame-lineas-aereas-de-ecuador.html?q=Tame
- Figura 35:** Gabriel Art [fanpage Facebook] (2016). Centro histórico de Cuenca, Ecuador [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/photo.php?fbid=1718912325032080&set=a.1520806391509342&type=3&theater
- Figura 36:** Gabriel Art [fanpage Facebook] (2017). La Pasada del Niño Viajero [Figura]. Recuperado de https://www.facebook.com/photo.php?fbid=2028070814116228&set=a.2028070084116301&type=3&theater
- Figura 37:** Viaje Jet (s.f). Gastronomía ecuatoriana [Figura]. Recuperado de https://www.viajajet.com/comida-tipica-de-ecuador/
- Figura 38:** Turismo Cuenca (s.f). Comida típica de Cuenca: diversa presentación del mote o maíz [Figura]. Recuperado de http://cuenca.com.ec/es/galeria-de-imagenes-videos-y-postales
- Figura 39:** Mora R. (2010). Tamal [Figura]. Imagen tomada del libro: Zambrano P. & Barragán J. (2010) 111 Platos Populares del Ecuador, Quito – Ecuador, Ediecuatorial.
- Figura 40:** Unisón TV (2016). Pan homeado para la entrega luego del Pase del Niño Viajero [Captura de pantalla]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=vLyN2Bxnrlj&t=49s
- Figura 41:** ReAct - Alimentos sagrados que sanan BLOG (2017). Draque cuencano [Figura]. Recuperado de http://alimentosagradosquesanan.blogspot.com/2017/05/cocina-cuenca-toda-una-institucion.html
- Figura 42:** Por Aroma Latino (s.f). Tamal colorado. [Figura]. Recuperado de http://cococonaromalatino.blogspot.com/2011/01/tamales-de-pollo.html
- Figura 43:** Por Aroma Latino (s.f). Tamal envuelto en hoja de achira. [Figura]. Recuperado de http://cococonaromalatino.blogspot.com/2011/01/tamales-de-pollo.html
- Figura 44:** Malo, C (2009). Costra en forma de toro, decorado con cintas y dulces. [Captura de pantalla]. Imagen tomada de la revista: Malo, C. (Junio de 2009). Gastronomía e Identidad. Revista Artesanías de América; N°. 68, p. 9-24.
- Figura 45:** Diario EL TIEMPO (2018). Chicha de jora [Figura]. Recuperado de https://www.eltiempo.com.ec/noticias/intercultural/1/chicha-de-jora-esencial-para-la-cultura-andina
- Figura 46:** Websta (s.f). Cuy decorado con ají en el hocico [Figura]. Recuperado de https://www.webstagram.biz/tag/restaurantescuenca
- Figura 47:** Diario EL TIEMPO (2018). Guarniciones para el hornado [Figura]. Recuperado de https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cuenca/2/los-platos-que-dan-sabor-al-pase
- Figura 48:** Argentart - Blog de Turismo Cuenca (2012). Ornamentos para el hornado [Figura]. Recuperado de http://turismocuencaecuador.blogspot.com/2012/12/pase-del-nino-cuenca-in-photos.html?view=snaphot
- Figura 49:** Goyo, V. [Instagram] (2018). Ofrendas del Pase [Figura]. Recuperado de https://www.instagram.com/vik_gc/
- Figura 50:** Caivinagua, X. (2018). Ejemplo de guarniciones [Figura]. Recuperado de https://www.elcomercio.com/sabores/cuenca-cuy-comer-plato-tipico.html
- Figura 51:** Pinterest. (2017). Guagua de carnaval con ajueres de bebé y sus respectivos artículos [Figura]. Recuperado de https://www.pinterest.es/pin/408420259929288960/?lp=true
- Figura 52:** Diario EL TIEMPO (2018). Guagua de azúcar [Figura]. Recuperado de https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/compadrazgo-un-fuerte-compromiso-social
- Figura 53:** Diario EL TIEMPO (2018). Guagua de pan para Carnaval entregada a Fausto Miño en 2017 [Figura]. Recuperado de https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cultura/7/compadrazgo-un-fuerte-compromiso-social
- Figura 54:** GringoTree (2017). Mote pata [Figura]. Recuperado de http://www.gringotree.com/making-your-mote-pata-carnival-tradition/
- Figura 55:** Rodríguez, C (2015). Mote pata [Figura]. Recuperado de https://www.flickr.com/photos/agenciaandes_ec/18136443080/
- Figura 56:** Alexa en tu cocina (2017). Sancocho [Figura]. Recuperado de https://www.youtube.com/watch?v=7iQpwboVxM4
- Figura 57:** Rodríguez, C (2015). Fritada [Figura]. Recuperado de https://www.flickr.com/photos/agenciaandes_ec/18136357868/in/photostream/
- Figura 58:** Elaboración propia (2017). Hornado [Fotografía].
- Figura 59:** Dulcería.net (s.f). Presentación de dulce de higo [Figura]. Recuperado de https://www.dulceria.net/2018/02/dulce-de-higo.html
- Figura 60:** Diario EL TIEMPO (2017). Ejemplar de los distintos postres dulces del carnaval cuencano [Figura]. Recuperado de https://www.eltiempo.com.ec/noticias/cuenca/2/el-polvo-el-dulce-y-el-agua-no-faltan-en-cuenca
- Figura 61:** Mortero de Piedra (2015). Pan "rodillas de Cristo". [Figura]. Recuperado de http://morterodepiedra.com/tag/gastronomia-cuencana/

- Figura 62:** Elaboración propia (2019). Pan mestizo - Panadería Todos Santos. [Fotografía].
- Figura 63:** Elaboración propia (2019). Pan de huevo - Panadería Todos Santos. [Fotografía].
- Figura 64:** Elaboración propia (2019). Pan de maíz. Panadería Todos Santos. [Fotografía].
- Figura 65:** Laylita.com: Recetas y Cocina (2017). Fanesca. [Figura]. Recuperado de <https://www.laylita.com/recetas/fanesca-ecuatoriana/>
- Figura 66:** Brisa TV Canal 23 (2016). Ingredientes. [Figura]. Recuperado de <http://brisatelevision.com/boletin-de-prensa/>
- Figura 67:** Xavier Caivinagua - EL COMERCIO (2015). Escabeche del restaurante El Jardín. [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/cuenca-fanesca-gastronomia-semana-santa.html>
- Figura 68:** Zauzich, I - Mortero de Piedra (2016). Torta negra de Jueves Santo. [Figura]. Recuperado de <http://morterodepiedra.com/fanesca-torta-negra-jueves-santo/>
- Figura 69:** Xavier Caivinagua - Mortero de Piedra (2015). Eslabón perdido. Torta negra de Jueves Santo. [Figura]. Recuperado de <http://morterodepiedra.com/torta-de-jueves-santo-un-eslabon-perdido-de-la-cocina-ecuatoriana/>
- Figura 70:** Mora R. (2010). Pristiños con miel [Figura]. Imagen tomada del libro: Zambrano P. & Barragán J. (2010) 111 Platos Populares del Ecuador, Quito – Ecuador, Edicueatorial.
- Figura 71:** Laji R. (2014). Humitas [Figura]. Recuperado de <https://shunkuchio.wordpress.com/author/rociolaji/>
- Figura 72:** Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017). Roscas de Corpus [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/dulces-corpus-christi-cuenca-azuay.html>
- Figura 73:** Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017). Suspiros con clara de huevo y azúcar [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/dulces-corpus-christi-cuenca-azuay.html>
- Figura 74:** Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017). Huevitos de faltriquera con maní y azúcar. [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/dulces-corpus-christi-cuenca-azuay.html>
- Figura 75:** Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017). Pucañahui: En quichua significa carita rosada [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/dulces-corpus-christi-cuenca-azuay.html>
- Figura 76:** Xavier Caivinagua – ElComercio.com (2017). Kuskinga, palabra kichwa que significa amarillo o dorado. [Figura]. Recuperado de <https://www.elcomercio.com/actualidad/dulces-corpus-christi-cuenca-azuay.html>
- Figura 77:** Elaboración propia (2019). Quesadilla [Fotografía].
- Figura 78:** Elaboración propia (2019). Quesitos [Fotografía].
- Figura 79:** Elaboración propia (2019). Turrones [Fotografía].
- Figura 80:** Elaboración propia (2019). Dulce de fruta [Fotografía].
- Figura 81:** El Universo (2018). Colada morada [Figura]. Recuperado de <https://www.eluniverso.com/entretenimiento/2018/10/29/nota/7019297/hoteles-guayaquil-ya-ofrecen-colada-morada>
- Figura 82:** Bares y Cafés - Revista de bebidas, gastronomía y entretenimiento. (2018). Guaguas de pan [Figura]. Recuperado de <https://baresycafes.com/tag/gastronomia-peruana/>
- Figura 83:** The Golf Club. (s.f). Comida Rápida [Figura]. Recuperado de <http://thegolfclub.info/related/junk-food-images.html>
- Figura 84:** Por Xavo (2019). Dora Atelier [Fotografía].
- Figura 85:** Elaboración propia (2019). Primer intento no satisfactoria de la construcción del cuy [Fotografía].
- Figura 86:** Elaboración propia (2019). Ejemplo de construcción del cuy en 3D [Fotografía].
- Figura 87:** Elaboración propia (2019). Patrón cabeza de cuy [Fotografía].
- Figura 88:** Elaboración propia (2019). Boceto cuy asado [Ilustración].
- Figura 89:** Elaboración propia (2019). Boceto, Hornado [Ilustración].
- Figura 90:** Elaboración propia (2019). Boceto, Fanesca [Ilustración].
- Figura 91:** Elaboración propia (2019). Boceto, Mote Pata [Ilustración].
- Figura 92:** Elaboración propia (2019). Boceto, Humitas [Ilustración].
- Figura 93:** Elaboración propia (2019). Boceto, Tamal [Ilustración].
- Figura 94:** Elaboración propia (2019). Boceto, dulce de higo+ pan mestizo [Ilustración].
- Figura 95:** Elaboración propia (2019). Boceto, Corpus [Ilustración].
- Figura 96:** Elaboración propia (2019). Boceto, Colada morada + guagua de pan [Ilustración].
- Figura 97:** Elaboración propia (2019). Boceto, Chicha de jora + pan del Niño [Ilustración].
- Figura 98:** Elaboración propia (2019). Boceto final 1 - cuy asado [Ilustración].
- Figura 99:** Elaboración propia (2019). Boceto final 2 [Ilustración].
- Figura 100:** Elaboración propia (2019). Boceto final 3 [Ilustración].
- Figura 101:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 102:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 103:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 104:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 105:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 106:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 107:** Por Xavo (2019). Prototipo final - cuy asado [Fotografía].
- Figura 108:** Por Xavo (2019). Prototipo final - guagua de pan [Fotografía].
- Figura 109:** Por Xavo (2019). Prototipo final - guagua de pan [Fotografía].
- Figura 110:** Por Xavo (2019). Prototipo final - guagua de pan [Fotografía].
- Figura 111:** Por Xavo (2019). Prototipo final - guagua de pan [Fotografía].
- Figura 112:** Por Xavo (2019). Prototipo final - guagua de pan [Fotografía].
- Figura 113:** Por Xavo (2019). Prototipo final - corpus, dulce tradición [Fotografía].
- Figura 114:** Por Xavo (2019). Prototipo final - corpus, dulce tradición [Fotografía].
- Figura 115:** Por Xavo (2019). Prototipo final - corpus, dulce tradición [Fotografía].
- Figura 116:** Por Xavo (2019). Prototipo final - corpus, dulce tradición [Fotografía].
- Figura 117:** Por Xavo (2019). Prototipo final - corpus, dulce tradición [Fotografía].
- Figura 118:** Por Pamela Pacheco (2019). Maestras del CEIAP observando las propuestas [Fotografía].
- Figura 119:** Por Pamela Pacheco (2019). Maestras del CEIAP observando las propuestas 2 [Fotografía].
- Figura 120:** Por Pamela Pacheco (2019). Maestras del CEIAP observando las propuestas 3 [Fotografía].
- Figura 121:** Por Pamela Pacheco (2019). Curiosidad de los niños frente al cuyito asado [Fotografía].
- Figura 122:** Por Pamela Pacheco (2019). Niños colaborando para jugar con el prototipo [Fotografía].
- Figura 123:** Por Pamela Pacheco (2019). Interacción de niños del CEIAP con el juguete: CUYSITO ASADO [Fotografía].
- Figura 124:** Por Pamela Pacheco (2019). Niña armando el juguete del CUYSITO ASADO [Fotografía].
- Figura 125:** Por Pamela Pacheco (2019). Segunda ronda de niños, tratando de armar el cuy [Fotografía].
- Figura 126:** Por Pamela Pacheco (2019). Niños preparando su propio plato de cuy. [Fotografía].
- Figura 127:** Por Pamela Pacheco (2019). Niños divirtiéndose con la propuesta del cuyito asado [Fotografía].
- Figura 128:** Por Pamela Pacheco (2019). Sandra Coello enseñando los nombres de los dulces de Corpus Christi [Fotografía].
- Figura 129:** Por Pamela Pacheco (2019). Juego simbólico: Vendedora de dulces de Corpus y comprador [Fotografía].
- Figura 130:** Por Pamela Pacheco (2019). Niña vendiendo los dulces, juego simbólico. [Fotografía].
- Figura 131:** Por Pamela Pacheco (2019). Niños jugando con prototipo [Fotografía].
- Figura 132:** Por Pamela Pacheco (2019). Maestra del CEIAP enseñando de qué trata el juguete [Fotografía].
- Figura 133:** Por Pamela Pacheco (2019). Interacción de niña del CEIAP con el prototipo de La Guaguüta [Fotografía].
- Figura 134:** Por Pamela Pacheco (2019). Decorando la guaguüta [Fotografía].
- Figura 135:** Por Pamela Pacheco (2019). Colaboración de los niños para la validación del producto [Fotografía].

Bibliografía de Tablas

- Tabla 1:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes sensoriales [Tabla].
- Tabla 2:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes manejables [Tabla].
- Tabla 3:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes motores [Tabla].
- Tabla 4:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Representaciones [Tabla].
- Tabla 5:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Muñecos [Tabla].
- Tabla 6:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Miniaturas y escenarios [Tabla].
- Tabla 7:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Vehículos [Tabla].
- Tabla 8:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Imitación y entorno [Tabla].
- Tabla 9:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes simbólicos - Puzzles y encajes [Tabla].
- Tabla 10:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes de construcción - Decoración artística y manualidades [Tabla].
- Tabla 11:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes de construcción - Construcciones y montajes [Tabla].
- Tabla 12:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juguetes de construcción - Modelismo [Tabla].
- Tabla 13:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juego de reglas - Juegos de sociedad [Tabla].
- Tabla 14:** Abacus Cooperativa (2019). Ejemplos de juego de reglas - Deportivos [Tabla].
- Tabla 15:** Elaboración propia (2019). Análisis de juguetes para prescolares de 4 y 5 años [Tabla].
- Tabla 16:** Pazos, J; Estrella, E (2010). Tabla de alimentos nativos y españoles [Tabla]. Cuadro tomado del libro: Unigarro, C, (2010), Patrimonio cultural alimentario, Quito - Ecuador, Cartografía de la Memoria.
- Tabla 17:** Elaboración propia (2019). Gastronomía del Pase del Niño Viajero [Tabla].
- Tabla 18:** Elaboración propia (2019). Gastronomía del Carnaval [Tabla].
- Tabla 19:** Elaboración propia (2019). Gastronomía de Semana Santa [Tabla].
- Tabla 20:** Elaboración propia (2019). Gastronomía de Corpus Christi [Tabla].
- Tabla 21:** Elaboración propia (2019). Gastronomía de Día de Difuntos [Tabla].
- Tabla 22:** Elaboración propia (2019). Clasificación de comita típica [Tabla].
- Tabla 23:** Elaboración propia (2019). Platos característicos seleccionados [Tabla].

ANEXOS 1

Textile Toy Industry with Cuencan Gastronomic Identity for Infants of the City of Cuenca

ABSTRACT

The scarce trade of toys that carry the cultural identity of the city of Cuenca has pushed us to propose the generation of textile toys for children aged 4 to 5 years old in the city of Cuenca. This proposal includes toys having identifying features of popular Cuencan gastronomy. Before designing these products, substantial research about both the gastronomy of this city and children's playful learning was done. It is important to realize that, starting at an early age, children learn to appreciate their important cultural heritage. It is even more important if they learn by playing with toys.

Key words: popular culture, cultural heritage, textile toy, playful, learning, children

Student's signature

Thesis Supervisor's signature

Student's name: Dora Chávez R.
Code: 75712

Designer Silvia Narváez, MSc.



Translated by,

Rafael Argudo



**UNIVERSIDAD
DEL AZUAY**

**DISEÑO
ARQUITECTURA
Y ARTE**
FACULTAD