



UNIVERSIDAD DEL AZUAY

FACULTAD DE DISEÑO,
ARQUITECTURA Y ARTE

ESCUELA DE DISEÑO GRÁFICO

DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO ANALÓGICO Y DIGITAL APLICADO AL TURISMO CULTURAL

ENSEÑANZA DE LOS LUGARES TURÍSTICO - CULTURALES DE CUENCA

PROYECTO DE GRADUACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE DISEÑADORA GRÁFICA

AUTORA: MARÍA ANGEL ESPINOZA | TUTOR: DIS. PAÚL CARRIÓN

CUENCA - ECUADOR 2018







Autora:
María Angel Espinoza Corral

Tutor:
Paúl Carrión

Fotografía e ilustración:
Todas las imagenes fueron realizadas por la autora, excepto las que se encuentran en las citas respectivas.

Diseño y diagramación:
Autora

Cuenca - Ecuador
2018

Dedicatoria

A todos niños de Cuenca, para que a través de este proyecto conozcan, aprendan y valoren la historia y riquezas que nuestra hermosa ciudad posee.



Agradecimiento

A Dios, por haberme mostrado el camino para elegir esta carrera, en la cual me he sentido realizada como persona, disfrutando de cada aprendizaje y experiencias durante todas las etapas transcurridas hasta llegar a cumplir esta meta.

A mis profesores, por brindarme las herramientas y compartir sus conocimientos, los cuales me han permitido desarrollar este proyecto.

A mi tutor Paúl Carrión por acompañarme y guiarme durante la ejecución de este trabajo.



Índice de Imágenes



Imágen 1
<https://bit.ly/2IQ144B>

Imágen 2
<https://bit.ly/2J5kbv9>

Imágen 3
<https://bit.ly/2IQ7W1>

Imágen 4
<https://bit.ly/2Lzou0f>

Imágen 6
<https://bit.ly/2IUaw7q>

Imágen 7
<https://tmdo.co/2J3WnI7>

Imágen 8
<https://bit.ly/2ku4rne>

Imágen 9
<https://bit.ly/2shvQMJ>

Imágen 10
<https://bit.ly/2scaDoj>

Imágen 11
<https://bit.ly/2ku3xal>

Imágen 12
<https://bit.ly/2IOCBnf>

Imágen 13
<https://bit.ly/2GRosx2>

Imágen 14
<https://bit.ly/2KUx1cP>

Imágen 15
<https://bit.ly/2saQAXh>

Imágen 16
<https://bit.ly/2LwwRcC>

Imágen 17
<https://bit.ly/2IT2hIA>

Imágen 18
<https://bit.ly/2J6Dwft>

Imágen 19
<https://bit.ly/2KYTohe>

Imágen 20
<https://bit.ly/2GUiKuo>

Imágen 21
<https://bit.ly/2sbUDT9>

Imágen 22
<https://bit.ly/2GUX4hu>

Imágen 23
<https://bit.ly/2IQ7dSD>

Imágen 24
<https://bit.ly/2IROe5U>

Imágen 25
<https://bit.ly/2sjkB6t>

Imágen 26
<https://bit.ly/2xiSdas>

Imágen 27
<https://bit.ly/2ksO4HF>

Imágen 28
<https://bit.ly/2IPoECJ>

Imágen 29
<https://bit.ly/2xfQCCs>

Imágen 30
<https://bit.ly/2xjePaP>

Imágen 31
<https://bit.ly/2xiRghG>

Imágen 32
<https://bit.ly/2kwCHP7>



Índice de Contenidos

Dedicatoria	5
Agradecimientos	6
Resumen	9
Abstract	10
Objetivos	12
Introducción	14

1 Contextualización

1.1- Respecto a la problemática	17
1.2- Respecto a la enseñanza	19
1.3- Respecto al diseño	25
1.4- Homologos	35
1.5- Investigación de campo	41

2 Planificación

2.1- Segmentacion del mercado	49
2.2- Perfil del consumidor	50
2.3- Partidos de diseño	51
2.4- Plan de negocios	54

3 Diseño

3.1- Ideas creativas	57
3.2- Proceso creativo	59
3.3- Bocetación	60
3.4- Proceso de diseño	61

4 Producto final

4.1- Producto	75
4.2- Validación	85
4.3- Concluones y recomendaciones	91
4.4- Bibliografía	93
4.5- Anexos	95

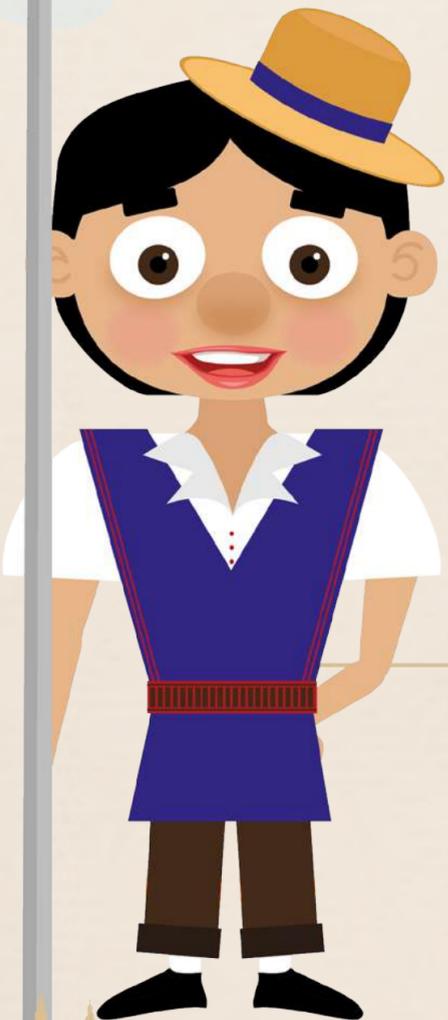


Resumen

Cuenca, es una ciudad rica en historia, cultura y tradiciones, reconocida como Patrimonio Cultural de la Humanidad; sin embargo, las nuevas generaciones desconocen el valor que engloba dicho reconocimiento. Motivo por el cual, se plantea dar a conocer los lugares turístico-culturales de la ciudad, para ello se diseñó una guía de entretenimiento y aprendizaje. Esto, con la finalidad de promocionar el turismo-cultural, patrimonio e historia de la ciudad entre niños de 7 y 9 años, la incorporación de este material atraerá la visita a estos lugares y también promoverá el descubrimiento de los encantos que recoge Cuenca.

Palabras claves:

Patrimonio Cultural de la Humanidad, nuevas generaciones, valor, sistema gráfico, guía, aprendizaje.



Abstract

Cuenca, recognized as Cultural Heritage of Humanity, is a city rich in history, culture and traditions. However, new generations do not know the value of such recognition, which makes it necessary to inform and promote the main cultural and touristic places of the city. To do this, a guide of entertainment and learning was designed to promote cultural-tourism, the heritage and the history of the city among children between 7 and 9 years of age. The inclusion of such material will attract visitors to those places and will promote the discovery of the many charms that Cuenca has to offer.

Key Words:

Cultural World Heritage, new generations, value, graphic system, guide, learning.

Ver en anexo 6





Objetivo General

Contribuir al conocimiento de los lugares turístico-culturales de Cuenca.

Objetivos específicos

- 1.- Análisis y documentación de los principales espacios turístico - culturales de Cuenca y teorías necesarias para contextualizar la problemática.
- 2.- Diseñar un sistema gráfico enfocado en la difusión de los lugares turístico-culturales de Cuenca.
- 3.- Aplicar el sistema gráfico en material digital y soportes físicos.





Introducción

Cuenca, es una ciudad rica en historia, cultura y tradiciones, reconocida como Patrimonio Cultural de la Humanidad; sin embargo, las nuevas generaciones desconocen el valor que engloba dicho reconocimiento, por lo que por medio de este proyecto se espera contribuir con el aprendizaje y sensibilización en niños de 7 a 9 años, ya que ellos se encuentran en una etapa de formación en la que se garantiza que los conocimientos adquiridos perduren a lo largo de su desarrollo.

Para comprender mejor esta problemática se han planteado distintos métodos de investigación de campo, consultas a expertos sobre la educación y cultura, se ha visto necesario el crear un material didáctico y educativo que permita compartir y dar a conocer los principales lugares turístico-culturales de Cuenca, ya que nuestra ciudad tiene gran cantidad de espacios patrimoniales y no somos conscientes de sus múltiples valores.

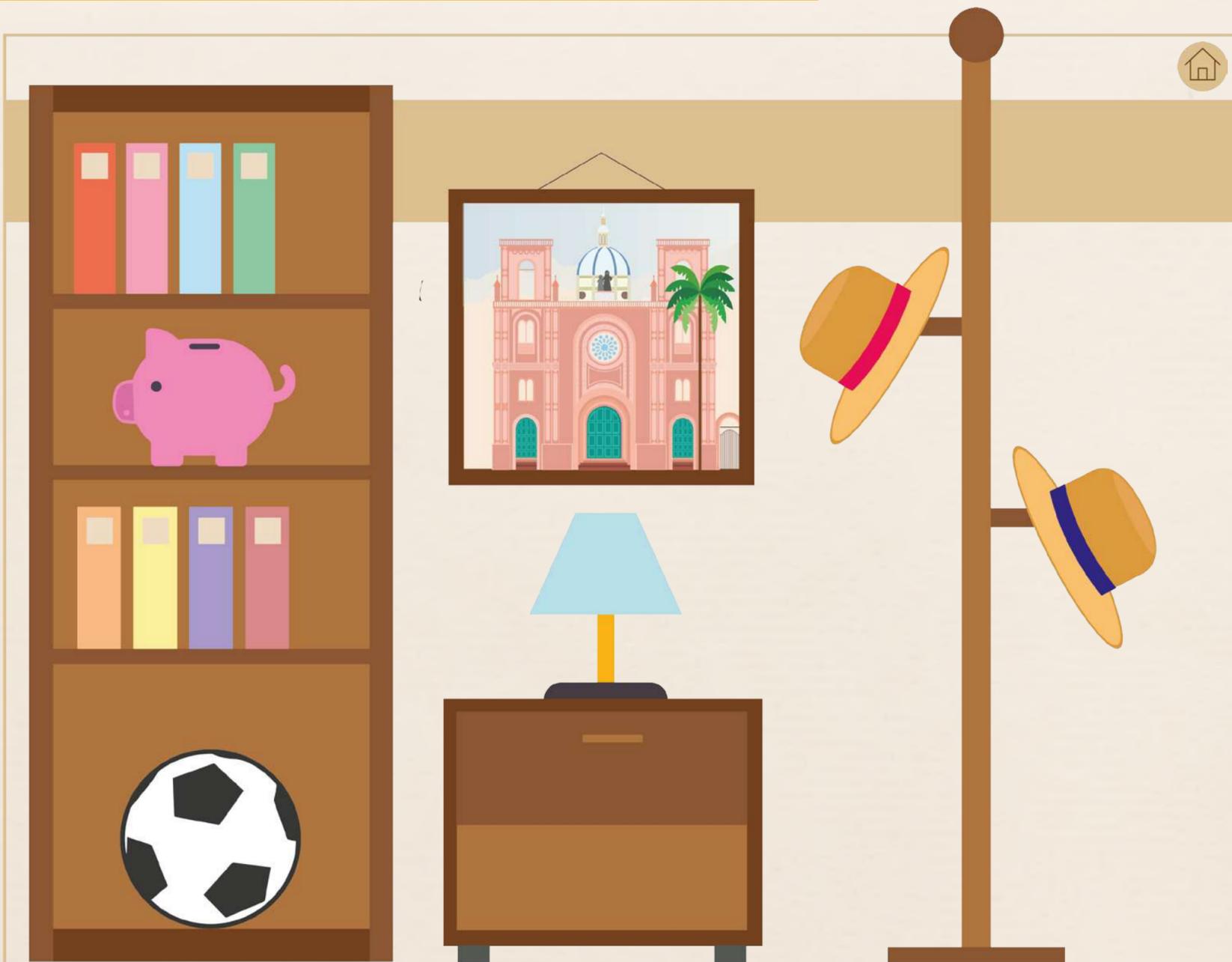
Este proyecto de graduación presenta como producto final una guía turística infantil, en la que se da a conocer los principales lugares turístico-culturales de Cuenca por medio de ilustraciones y fotografías, acompañadas de datos relevantes de cada uno de estos, combinando actividades didácticas y pasatiempos para comprobar la comprensión de la información y haciendo que el aprendizaje resulte fácil, entretenido y en modo de juego.

Durante el primer capítulo se analizó el significado de patrimonio, los bienes edificados, su importancia y valor. Se investigó también sobre la enseñanza dirigida a niños de 7 a 9 años en función del material analógico y digital, la interactividad y el juego, en base a lo cual se seleccionaron los aspectos de diseño gráfico, editorial, ilustraciones, cromática, tipografía, entre otros según las habilidades y destrezas que caracterizan al usuario. Se presenta también la información obtenida por medio de la investigación de campo, la misma que fue fundamental para conocer la problemática y necesidades de este grupo seleccionado con más detalle.

En el segundo capítulo se realiza la definición del target, por medio de una segmentación de mercado y creación de una persona desing, que dan a conocer: la personalidad, comportamiento y características del grupo. Durante esta etapa en base a la investigación bibliográfica y conocimiento del mercado se realizó la planificación del diseño por medio de un análisis de forma, función y tecnología de los elementos que se van a considerar para el desarrollo del proyecto, a más de esto se efectuó un plan de negocios en donde se plantearon alternativas para la comercialización y distribución del producto.

El tercer capítulo trara sobre el diseño del producto, en el cual se evidencia el proceso de su creación, la obtención y selección de las ideas, hasta llegar a la concreción del producto final.

Por último en el cuarto capítulo se presenta evidencias fotográficas del producto, su validación, aplicaciones, conclusiones y recomendaciones que surgieron durante la elaboración del proyecto.



Contextualización

Respecto a la problemática



Imágen1

1.1- Patrimonio Cultural

Según el Instituto Nacional de Patrimonio y Cultura, el 1 de Diciembre de 1999, la UNESCO decidió incluir el Centro Histórico de Cuenca en el listado del Patrimonio Cultural de la Humanidad, con el propósito de colaborar a la preservación y dar a conocer los sitios de importancia cultural que serán parte de la herencia de la humanidad.

Para la UNESCO, el declarar a una ciudad Patrimonio Cultural ayuda a reafirmar la identidad de los habitantes y del pueblo, la identidad corresponde a nuestra herencia cultural, historias, costumbres y tradiciones de la ciudad, como habitantes de una ciudad patrimonial, es de gran importancia tener presentes estos aspectos, ya que de esta manera se genera valor, conciencia y apropiación de todo lo que corresponde a nuestra propia cultura.

“El patrimonio no está limitado al objeto, está en la mente de los ciudadanos que reconocen valores en él. Es en la mente del ciudadano, donde comienza la batalla para la conservación de su herencia cultural” (Caraballo, 2011).

Los valores y el sentimiento de pertenencia, se deben a la identificación y conocimiento de la cultura. Por lo que es de gran importancia transmitir los conocimientos y dar a conocer los espacios patrimoniales y culturales para así fomentar el interés a actuales y futuras generaciones, para de esta manera conseguir una ciudad más humana, ya que como menciona el filósofo alemán Heidegger: “Una ciudad que no se siente, que humanamente no se vive, difícilmente se cuida”.

1.1.1- Bienes edificados

Los bienes patrimoniales son el conjunto de edificios o ruinas que adquieren un valor emocional, cultural, físico artístico, urbanístico o histórico. Estos bienes patrimoniales llegan a formar parte de la memoria y de la identidad de la comunidad (ARQHYS, 2012).

Por medio de este proyecto de graduación, se busca rescatar, sensibilizar y enseñar a las nuevas generaciones sobre los bienes edificados y su historia que son la razón por la que la ciudad de Cuenca recibió el reconocimiento de Patrimonio Cultural de la Humanidad.

Respecto a la enseñanza



1.2.1- La enseñanza

La enseñanza da como resultado “el aprendizaje”, lo mismo que enriquece la mente y desenvuelve nuevas habilidades que con el tiempo se convierten en destrezas proporcionando nuevas experiencias, conocimientos y contribuyendo al desarrollo.

Para Neuner et al. (1981, p. 254) “La línea fundamental del proceso de enseñanza es la transmisión y apropiación de un sólido sistema de conocimientos y capacidades duraderas y aplicables.”

El generar la enseñanza desde temprana edad sobre temas culturales hará que durante el desarrollo, el niño se apropie de estos conocimientos, generando valor y apreciación por los mismos.

1.2.1.1- La Didáctica

La Didáctica es una disciplina de naturaleza pedagógica, orientada por las finalidades educativas y comprometida con el logro de la mejora de todos los seres humanos, mediante la comprensión y transformación permanente de los procesos socio-comunicativos, la adaptación y desarrollo apropiado del proceso de enseñanza-aprendizaje. (De la Torre, 1999).

La didáctica es el arte de enseñar, cuyo objetivo es colaborar con el docente para transmitir contenidos en base a las expectativas e intereses de los estudiantes, sirven para expresar el conocimiento no solo de forma universal sino múltiple, teniendo en cuenta que cada niño tiene una combinación única de inteligencia mediante la cual aprende, pues no todos lo hacen de la misma manera, cada uno de posee distintos talentos, en base al desarrollo de los sentidos, los mismo que deben ser tomados en cuenta para poder contribuir al desarrollo de los niños, por lo que de la didáctica que se emplee en el producto, dependerá el éxito de su funcionalidad.

Imagen 2



1.2.1.2- Material didáctico

El material didáctico es aquel que reúne medios y recursos que facilitan la enseñanza y el aprendizaje. Suelen utilizarse dentro del ambiente educativo para facilitar la adquisición de conceptos, habilidades, actitudes y destrezas (Colina & Fajardo, 2014).

Utilizar material didáctico es una forma de contribuir con el aprendizaje de los participantes, puesto a que facilita los objetivos propuestos, creando espacios de reflexión y formación, por medio del descubrimiento.

Las funciones que cumple el material didáctico según Colina & Fajardo, (2014):

- **Proporcionar información:** Prácticamente todos los medios didácticos proporcionan explícitamente información: libros, videos, programas informáticos.
- **Guiar los aprendizajes de los participantes:** Ayudan a organizar la información, a relacionar conocimientos, a crear nuevos conocimientos y aplicarlos.
- **Ejercitar habilidades, entrenar.**
- **Motivar:** Despertar y mantener el interés. Un buen material didáctico siempre debe resultar motivador para los participantes.
- **Evaluar** los conocimientos y las habilidades que se tienen.
- **Proporcionar simulaciones** que ofrecen entornos para la observación, exploración y la experimentación

El material impreso es un gran apoyo para el aprendizaje, se utilizan para transmitir todo tipo de contenidos sin limitación alguna, permitiendo al niño una visión completa y análisis permanente de los contenidos.



Imagen 3



Imagen 4

1.2.3 - El Juego

“El juego se presenta como una actividad universal y multicultural, ingénita del ser humano, que sirve para socializar, para descubrir y construir su entorno, preparando al ser humano para la vida” (Huizinga,1972).

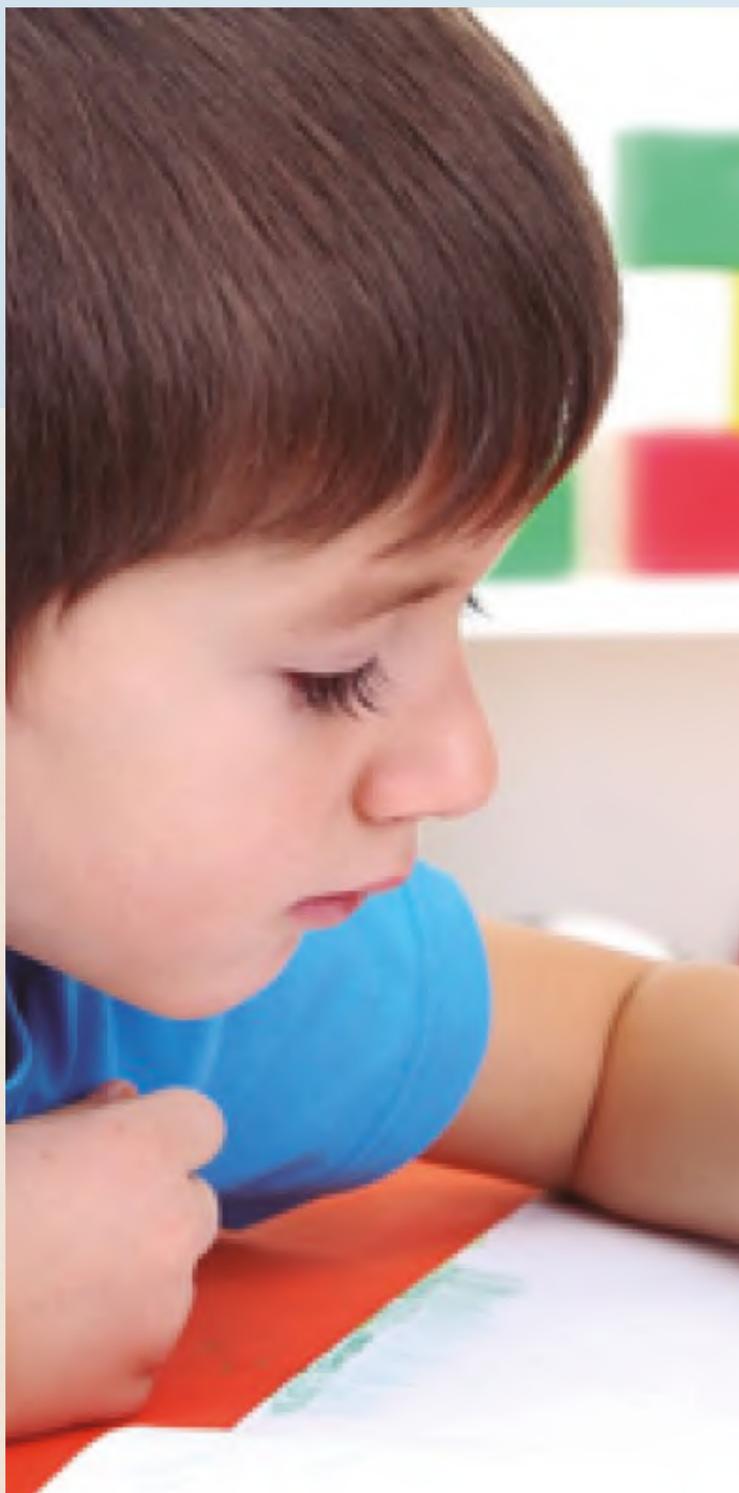
El juego es una actividad innata del ser humano, el mismo genera un ambiente completo de aprendizaje, de manera rápida y efectiva, lo que debe ser aprovechado como estrategia didáctica, como una forma de comunicar, compartir y conceptualizar conocimiento, para finalmente potenciar el desarrollo social, emocional y cognitivo en el individuo. A más de generar el aprendizaje de manera rápida y efectiva ayuda al fomento y desarrollo de la creatividad, transformando al aprendizaje en una metodología libre y divertida.

1.2.3.1 - La Lúdica

La lúdica es una dimensión del desarrollo humano que fomenta el desarrollo psicosocial, la adquisición de saberes, la conformación de la personalidad, es decir encierra una gama de actividades donde se cruza el placer, el goce, la actividad creativa y el conocimiento (Jiménez ,2002).

La lúdica es una herramienta que combina el juego con el aprendizaje, por la cual el objetivo principal es brindar un espacio de recreación, que aporta al aprendizaje de una forma libre y diferente, convirtiendo a conocimientos complejos a una forma simple, gracias a esta metodología se espera difundir y generar el aprendizaje de una manera divertida.





Imágen 6

1.2.4 - Lectura según la edad

Es importante tener en cuenta que durante cada una de las etapas de crecimiento y desarrollo, los niños poseen distintas habilidades, las mismas que son fundamentales considerar para el desarrollo de un productos infantiles.

Según sus capacidades el material se debe diseñarse con argumentos ágiles y coherentes, para esto se debe tomar en cuenta el tamaño y extensión de los textos, como la cantidad de imágenes e ilustraciones.

Para el desarrollo de este proyecto se consideran a niños entre 7 y 9 años de edad, por lo que conoce sus capacidades es de gran importancia para la creación del contenido y aspectos gráficos.

1.2.4.1- EDAD 5-7 AÑOS

Medina, analiza las habilidades de lectura y apreciación gráfica, según la edad de los niños y sus etapas de desarrollo.

Etapa de lectura usual en esta edad Lectura comprensiva

- Usa textos cortos.
- Lectura silábica y por palabras.
- Recurre constantemente a la ilustración para verificar lo que ha leído.

Características de la narrativa que mejor se asimilan:

- Cuentos que le hablen de la importancia del individuo.
- Cuentos que le presenten la fantasía de manera verosímil y enriquecen su mundo interior.
- Cuentos con secuencia narrativa clara, unidireccional.
- Cuentos de trama predecible, pero con final sorprendente.



Imágen 7

1.2.4.2- EDAD 7-9 AÑOS

según Medina (2010):

Etapa de lectura usual en esta edad Lectura comprensiva

- Desarrolla alguna autonomía en la lectura.
- Comprende textos cortos de lectura fácil, sin ilustración.
- Puede leer comprensivamente la ficción y la fantasía.

Características de la narrativa que mejor se asimilan:

- Narrativa que incluya claramente la diferencia de puntos de vista del narrador y personajes más complejos.
- Vocabulario de lectura fácil.
- Historias, eventos y ubicaciones definidas, reales.
- Narrativa que use diversas figuras de expresión.
- Personajes con los que le sea posible identificarse.
- Narrativa con episodios.
- Primeros libros con capítulos.



Respecto al diseño



1.3.1- Usabilidad

Yusef Hassan, en su libro *Experiencia de Usuario: Principios y Métodos*, menciona que se vive en constante conexión con la tecnología, la misma que ha invadido nuestras vidas, desde el trabajo hasta los espacios de entretenimiento.

Dimensiones de la usabilidad:

- 1.-Facilidad de aprendizaje
- 2.-Eficiencia
- 3.-Cualidad de ser recordado
- 4.-Eficacia
- 5.-Satisfacción

La función principal de la usabilidad es brindar una experiencia memorable, adaptando la tecnología al usuario y haciendo de uso fácil y realmente útil. Es importante tener presente que en cuanto mayor sea el beneficio que reciba el usuario, mayor será su resistencia al fracaso y su tolerancia al esfuerzo de uso.

Imagen 8





Imagen 9

1.3.1.2 - Diseño centrado en el usuario

Aunque el producto ideal es el que se adapta al usuario, en ocasiones es imprescindible que sea el usuario quien se adapte al producto, que dedique tiempo y esfuerzo a aprender cómo usarlo. Este esfuerzo únicamente podremos exigirlo si el beneficio o valor de uso que perciba lo compensa (Norman D.A ; Draper S.W. Eds.1986).

Tomando en cuenta el diseño centrado en el usuario, las metodologías y técnicas, se comprenderán las necesidades, limitaciones y comportamientos del usuario.

Las fases son las siguientes:

- **Planificación:** Investigación de las necesidades, motivaciones, características, hábitos de la audiencia.
- **Diseño/Prototipo:** Toma de decisiones de diseño partiendo de una dimensión general.
- **Evaluación:** El producto a prueba mediante el usuario.
- **Implementación:** Puesta en producción del producto.
- **Monitorización:** Identificación de las oportunidades de mejora.

Como diseñadores debemos tomar en cuenta las capacidades y en especial las necesidades del usuario, por lo que la forma en la que presentemos la información en nuestros diseños debe ser la adecuada según los parámetros recomendados para que la información sea comprensible.



Imagen 10

1.3.2- Interactividad

Interactividad es la capacidad del receptor para controlar un mensaje no-lineal hasta el grado establecido por el emisor, dentro de los límites del medio de comunicación asincrónico (Bedoya, 1997).

La interactividad son los modos o formas en las que el usuario puede interactuar con el producto, son las opciones que dispondrá el usuario en cada momento y cómo responderá el producto a cada una de sus acciones. La interactividad se ha convertido en una herramienta que contribuye al aprendizaje, brindan un apoyo adicional y refuerzo de la enseñanza, dando la posibilidad a los docentes de hacer su trabajo más dinámico.



1.3.2.1- Interactividad analógica

La interactividad analógica forma parte de los materiales físicos e impresos, libros, periódicos, afiches, etc. Permiten al usuario participar, adquirir conocimientos, despertando su curiosidad y contribuyendo al desarrollo con distintos mecanismos, como la motricidad, ya sea con la utilización de pop ups, stickers, recortables, armables o artículos coleccionables.

1.3.2.1.1- La motricidad

Parte importante de la interactividad es el desarrollo de la motricidad que como menciona Da Fonseca (1998), la motricidad lleva al niño a la producción de esquemas de acción sensoriales que posteriormente son transformados en patrones de comportamiento cada vez más versátiles y variados.

Por medio de la motricidad los niños exploran sus habilidades, adquieren conocimientos, desarrollando sus destrezas, controlan sus movimientos y fortalecen sus niveles de comprensión, permitiéndoles un desarrollo integral, mejorando su relación y comunicación con el medio en el que se encuentran.

1.3.2.2- Interactividad digital

Interactividad podemos encontrar también en medios digitales, los mismos que con los avances tecnológicos tienen gran influencia en nuestro medio, constantemente nos brinda nuevas posibilidades y herramientas con el objetivo de cumplir con las expectativas y necesidades del usuario.

Como menciona Yvonne Rogers, la interactividad digital permite una relación de comunicación entre el usuario y documentos informáticos, vídeos, vínculos, Apps independientes como la realidad aumentada o el código QR, las mismas que brindan un gran acercamiento a la información, dando como resultado un aprendizaje dinámico por medio de la combinación de textos, gráficos y sonidos que emplean las mismas.



Imagen 11



Imagen 12

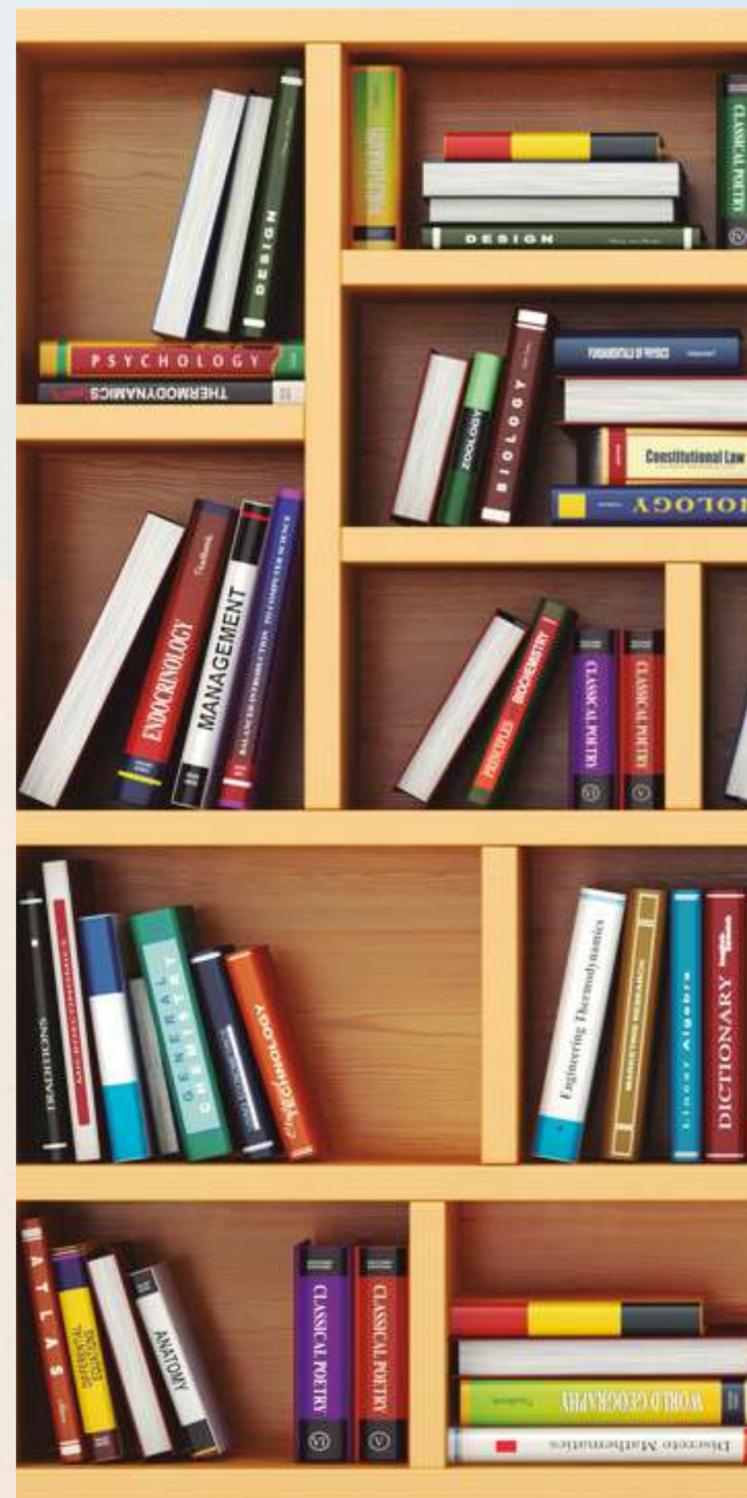


Imagen 13

1.3.3- Diseño editorial

La intención del diseño editorial es comunicar un contenido claro mediante una organización y presentación de palabras de entender, como los titulares que se redactarán con la intención de atraer al lector (Caldwell & Zappaterra, 2014).

El Diseño Editorial permite maquetar y componer publicaciones sistémicas con armonía entre texto e imágenes, dando como resultado a lo que conocemos como la diagramación, cuyo objetivo es captar la atención del usuario. Considerar el diseño editorial es de gran importancia para realizar una composición adecuada tanto para pantalla como para un producto impreso, el diseño es la suma total de las decisiones que definen la posición de cada elemento en función de un orden, generando equilibrio y armonía, dando como resultado un producto útil y atractivo.

1.3.3.1- Formato

Conocer los diferentes formatos y sus funcionalidades es esencial para la creación de productos editoriales y digitales, el formato es el soporte en base al cual se planificará y elaborará el diseño.

Para este proyecto se realizará material para niños por lo que el formato debe caracterizarse por brindar comodidad al usuario, en base a sus características ergonómicas, debe ser lo más ligero posible y de proporciones no exageradas, con materiales que garanticen la resistencia del producto y su tiempo de vida.

Sepúlveda. A & Teberosky. A, recomiendan que en volúmenes ilustrados, el formato obedezca al tipo y al tamaño de las ilustraciones. Si alrededor de la mitad de las ilustraciones son de formato alto y la otra mitad de formato transversal, es recomendable un formato aproximadamente cuadrado, que, sin embargo, sólo impresiona bien desde el punto de vista óptico cuando la altura es algo mayor que la anchura. Por ejemplo: 21 x 24 cm ó 24 x 27 cm” (Sepúlveda. A & Teberosky. A, 2011).





Imagen 14

1.3.3.2- Tipografía

De acuerdo al público que se dirige, en este caso niños de 7 a 9 años, es importante considerar que la tipografía debe cumplir ciertas características como es la legibilidad, la misma que está asociada con la forma, tamaño y color.

La tipografía es el medio por el cual una idea o concepto adopta forma visual, así como uno de los elementos que mejor define la dimensión emocional de un diseño, por lo que la más recomendada para material infantil, es aquella que posee rasgos definidos, sin decoraciones, como es la tipografía sans serif, por sus características les resulta a los niños distinguirla fácilmente y tener un ritmo de lectura fluido. (Ambrose-Harris, 2009, p.38).

La tipografía es uno de los elementos con mayor influencia sobre el carácter y la calidad emocional de un diseño. Escoger la tipografía adecuada permite la correcta transmisión de la información.

1.3.3.3- Ilustración

Verónica Uribe y Marianne Delon, expertas en el tema de la ilustración, afirman que los gráficos cumplen un papel muy importante en un libro infantil. Las imágenes o ilustraciones son representaciones simbólicas de la realidad que transmiten ideas concretas formando un núcleo de comunicación.

Las imágenes juegan un papel de apoyo y motivan a la lectura, por lo que no deben ser consideradas como adornos del libro. Las imágenes constituyen un lenguaje de fácil comprensión por parte de los niños, que pueden tener tanta o más importancia que el lenguaje escrito. Por este motivo, es indispensable prestar atención a la calidad gráfica que se presenta en los libros para niños (Uribe.V- Delon.M,1983, p. 27).

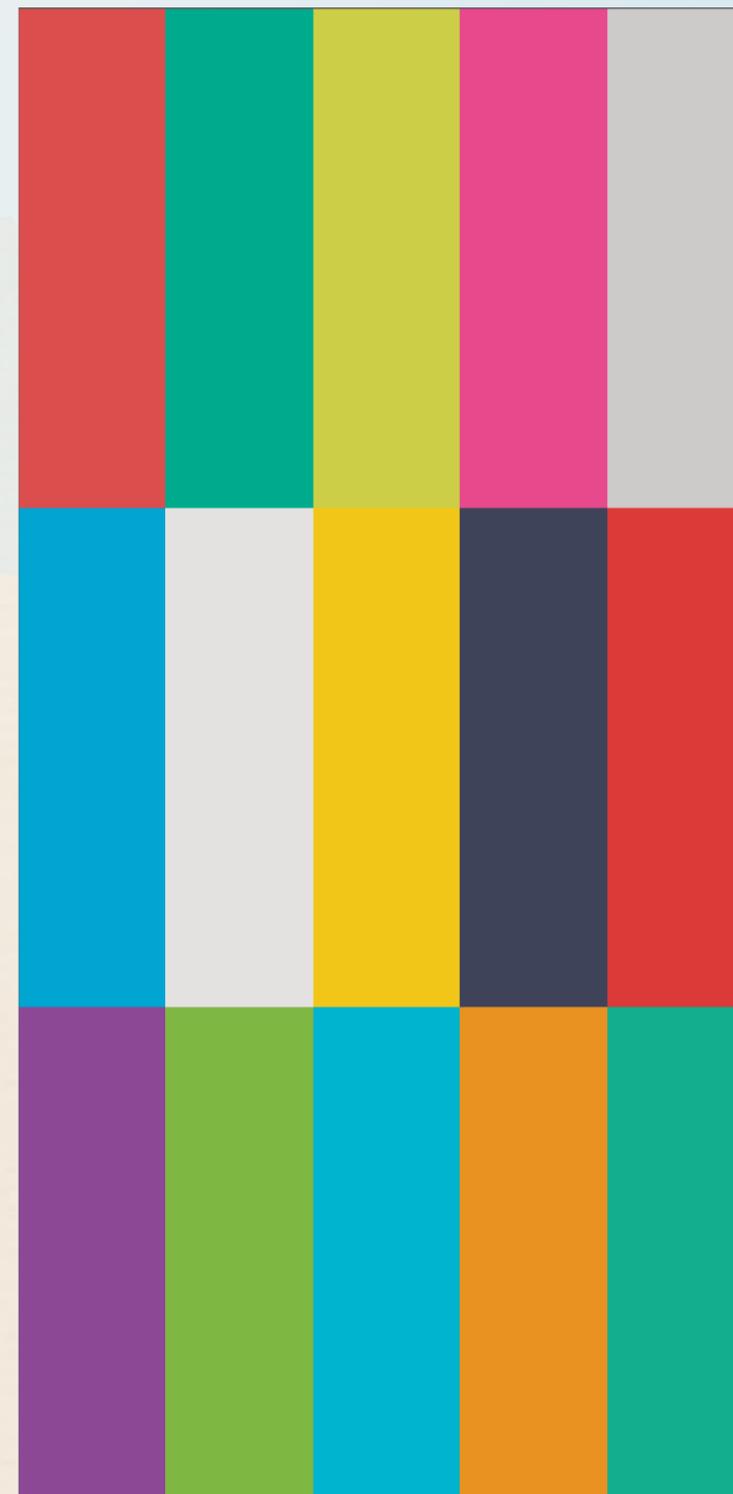


Imagen 15

3.6.4- Cromática

El color juega un papel importante debido a la influencia psicológica que tiene en el usuario, por lo que su uso interfiere en la satisfacción del usuario hacia el producto. Es por esto que es de importancia realizar un análisis del color, efectos y usos.

Los niños tienen un sentido del color mucho más espontáneo y libre que el de los adultos. El correcto uso del color hace a la información más atractiva, permitiendo que se acople rápidamente y mejor (Barrenzueta, 2012, p.25).

Según Barrenzueta, los colores recomendados para productos infantiles son los pasteles, suaves, lisos, sobre todo los colores planos, por lo que en el desarrollo de este producto la paleta cromática a utilizar será completamente flexible, según los mensajes y lo que sea necesario transmitir con cada elemento.





Conclusiones Investigación bibliográfica

El material didáctico sobre soportes físicos y manipulables como digitales en sus respectivas plataformas, brindan gran beneficio a los niños, como es el desarrollo de sus habilidades, destrezas y conocimientos a más de dar apoyando a aquellos que poseen distintas inteligencias y formas de llegar al aprendizaje, por lo que combinando los principios de la interactividad y la dinámica del juego, es posible conformar herramientas de gran poder para transmitir de manera integral y profunda la información, mejorando su relación y comunicación con el medio en el que se encuentran.

Para el desarrollo del material se deben considerar las necesidades del usuario, para que en base a sus capacidades, habilidades y destrezas, el diseño sea apto y cumpla con las expectativas y objetivos planteados de su creación, haciendo que en el momento de usarlo el usuario sienta satisfacción.

Para finalizar es importante considerar que para crear una correcta composición de diseño, es fundamental elegir una tipografía que cumpla con el carácter y la calidad emocional que se desea transmitir, de esta misma tener en cuenta que el acompañamiento de imágenes y su cromática que brinden el debido apoyo y motiven la lectura, lo mismo que debe ser planificado en base a los textos y su contenidos, tomar en cuenta estas consideraciones garantizarán la conexión con el usuario haciendo que el producto cumpla con su objetivo, el usuario mantenga el interés y continúe con el aprendizaje.

Homólogos



Imágen 16



Imágen 17

1.- Homólogo forma, función y tecnología

Autor: Cristian Albarracín

Usuarios: Niños de la ciudad de Cuenca

Título: "Julián en el Barranco".

Año: 2010

Fuente: <https://googl/UYqt7>

Es un libro que posee a alrededor de 30 páginas, el mismo cuenta con ilustraciones impresas a full color, mediante las cuales se da a conocer diferentes historias y aventuras por medio de la interacción de algunos personajes del libro, por los cuales se intenta transmitir al usuario la identidad cuencana.

El libro cuenta con un disco multimedia en donde se pueden encontrar diversas actividades para los niños.

Comentario:

Función: Este libro está dirigido hacia niños de 7 a 9 años, con el objetivo de resaltar la importancia y el valor cultural de la ciudad. El mismo objetivo que se espera cumplir con la realización de este proyecto de graduación, al dar a conocer los lugares turístico-culturales de Cuenca.

Forma: Está impreso en un formato A4, el mismo que según sus características es el más recomendado para los niños por su ergonomía y fácil manipulación. Utiliza ilustraciones en tonos pasteles y brillantes, las mismas que ocupan las páginas completas con sus pequeños textos en su inferior que transmiten de manera eficiente la información, permitiendo al niño tener un ritmo corrido de lectura.

Tecnología: El libro está impreso en papel cuche, cuenta con un empaste en forma de revista, a más del producto editorial, este producto cuenta con un complemento digital, que cuenta con actividades con el objetivo de reforzar de los conceptos e

2.- Homólogo función.

Autor: Nelson Correa

Usuarios: Ciudad Antioquia-Medellín, Colombia

Título: "Antioquia Sketching Tour"

Año: 2017

Fuente: <http://www.elcolombiano.com/entretenimiento/el-dibujate-de-la-moto-retrata-a-antioquia-EJ5694107>

Nelson Correa, ilustrador colombiano, recorre Antioquia en su motocicleta. Los paisajes y las aventuras quedan registradas en su memoria y su arte.

Antioquia Sketching Tour es el nombre del proyecto en el país galo y que nace del gusto desmedido por viajar y dibujar. Muestra a nivel internacional los 125 municipios antioqueños y las historias que guardan cada uno de ellos. La comida típica, los personajes icónicos, el léxico, las experiencias y hasta los sentimientos.



Imagen 19

Comentario:

Función: Nelson Correa, por medio de historias, relatos de la gente y experiencias propias realiza sus dibujos, la misma dinámica se piensa utilizar para la obtención de la información, datos curiosos y relevantes sobre los lugares turístico-culturales de la ciudad. La ilustración juega un papel muy importante en este trabajo ya que a través de ella se muestran la información, por lo que de la misma manera por medio de la ilustración se espera que los niños conozcan los principales lugares turístico culturales de la ciudad de Cuenca.



Imagen 18



Imagen 20

3.- Homólogo forma, función y tecnología

Autor: ARCOS DORADOS LATIN AMERICA APP

Usuarios: Niños 4+

Título: "McPlay"

Año: 2018

Fuente: https://play.google.com/store/apps/details?id=com.mcdo.latam.mcplay&hl=es_419

McPlay, aplicación de McDonald's está llena de juegos y actividades creativas para ayudar a los niños a desarrollar destrezas útiles.

Los niños aprenden mejor cuando usan la imaginación. McPlay tiene el objetivo de unir a los hijos y a sus padres a través de juegos imaginativos y sociales, al ayudarlos a pensar de manera creativa y a crear cosas que los enorgullezcan. Por esto, su filosofía es: Pensar. Hacer. Crecer.

McPlay se actualiza constantemente con los personajes que visitan la Cajita Feliz, de manera que siempre hay algo nuevo para crear y hacer.

Comentario:

Función: La función de McPlay es contribuir a la educación y desarrollo de los niños por medio de una dinámica de juego, objetivo que se espera cumplir con este proyecto de graduación planteando distintas actividades en función del aprendizaje.

Forma: Utiliza ilustraciones de gran tamaño con una paleta cromática flexible de colores pasteles y brillantes, la información e indicaciones se expresan en textos cortos, la misma que siempre se presenta acompañada por gráficos e imágenes.

Tecnología: Al ser un medio digital el soporte permite constantemente realizar modificaciones y actualizaciones según las necesidades del usuario, lo que genera un vínculo afectivo con los niños.



Imagen 21



Imagen 22

4.- Homólogo

Forma

Autor: PLOOP studio

Usuarios: Landmarks

Título: "WORLD'S CITIES"

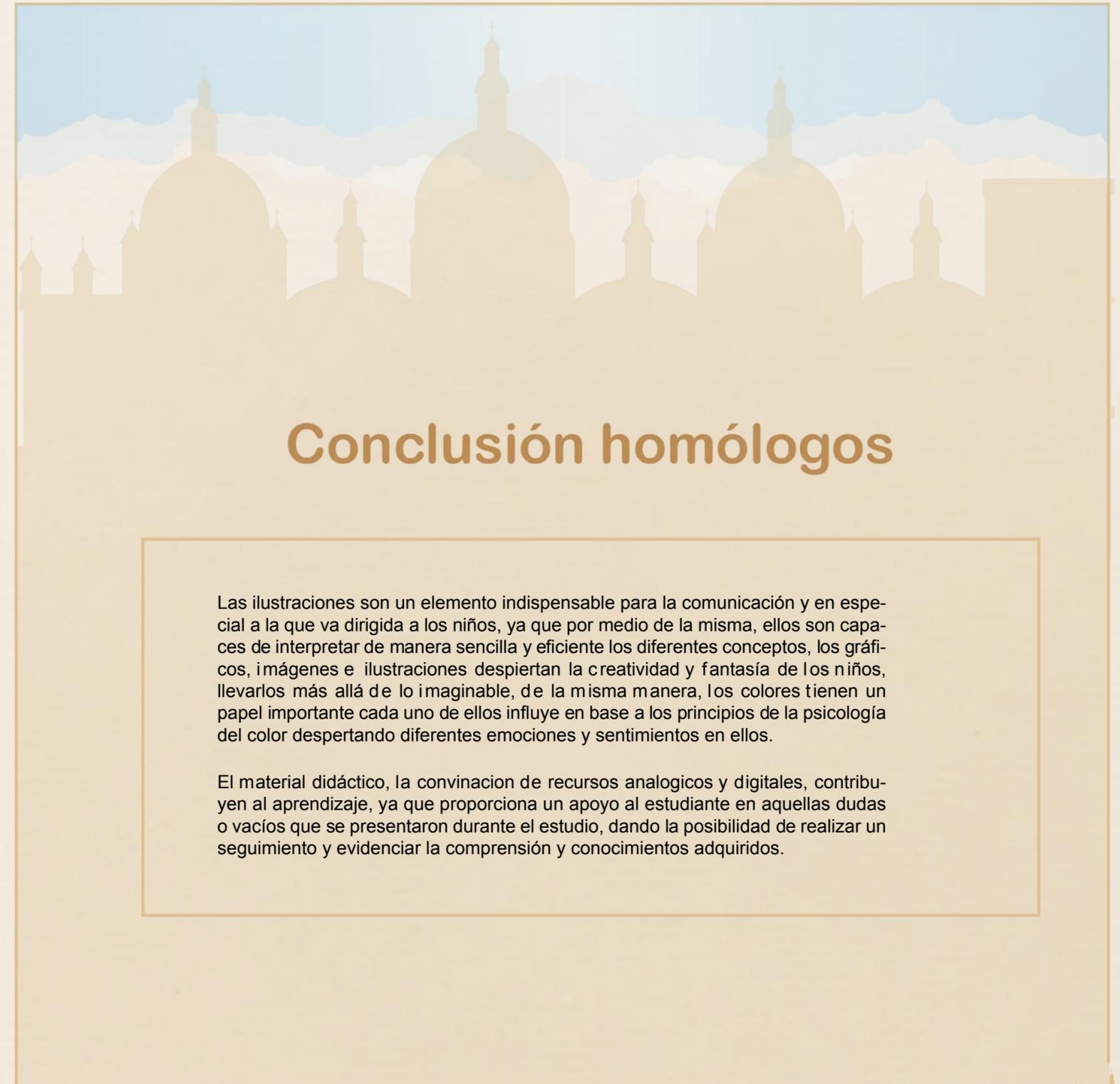
Año: 2016

Fuente: http://www.ploop.net/site/work_city.html

Proyecto personal de PLOOP studio, por medio del estilo flat desing ilustra los lugares más representativos de algunas ciudades.

Comentario:

Forma: Se ha convertido en una tendencia la utilización del flat desing o diseño plano, el mismo que en el proyecto que estamos analizando a continuación se encuentra plasmado en las ilustraciones, este es un estilo muestra cada uno de los detalles a través de la combinación de colores y la utilización de varios tonos, dando facilidad de manera eficiente y llamativa transfiere el mensaje deseado a los niños, por lo que el proyecto que se analizó será de gran ayuda para definir rasgos característicos en la elaboración del producto.



Conclusión homólogos

Las ilustraciones son un elemento indispensable para la comunicación y en especial a la que va dirigida a los niños, ya que por medio de la misma, ellos son capaces de interpretar de manera sencilla y eficiente los diferentes conceptos, los gráficos, imágenes e ilustraciones despiertan la creatividad y fantasía de los niños, llevarlos más allá de lo imaginable, de la misma manera, los colores tienen un papel importante cada uno de ellos influye en base a los principios de la psicología del color despertando diferentes emociones y sentimientos en ellos.

El material didáctico, la combinación de recursos analógicos y digitales, contribuyen al aprendizaje, ya que proporciona un apoyo al estudiante en aquellas dudas o vacíos que se presentaron durante el estudio, dando la posibilidad de realizar un seguimiento y evidenciar la comprensión y conocimientos adquiridos.

Investigación de campo

Se realizaron entrevistas a expertos sobre el tema de enseñanza, turístico-cultural y diseño, con el objetivo de conocer más a detalle la problemática a la que nos enfrentamos, las necesidades del usuario y sus posibles soluciones



Imágen 23



Tania Sarmiento

Directora de la Fundación de Turismo de Cuenca

Tania considera que desde los primeros años de los niños y a lo largo de su desarrollo, comenzando desde la enseñanza en casa se debe dar a conocer el valor de la identidad y pertenencia a una ciudad patrimonial, creando en ellos responsabilidad y haciendo de estos conocimientos algo innato a lo largo de su formación como ciudadanos.

Tania menciona que no se puede amar lo que no se conoce, el conocer los espacios turístico-culturales crea un proceso de empoderamiento, en el que el ciudadano consiente de lo que tiene se responsabiliza de su gestión personal y social.

Los lugares turísticos - culturales, más importantes según su perspectiva son: El centro histórico como un todo, el barranco que posee patrimonio natural y arquitectónico y considera importante dar a conocer las tradiciones que pertenecen a el patrimonio inmaterial.

Sugiere que para generar estos conocimientos, se pueden utilizar distintos materiales de apoyo como: cuentos e historias, ya que por medio de estos a más de generar conocimiento desarrolla en los niños la curiosidad en el aprendizaje y crean un vínculo afectivo con la persona que lo lee y comparte.

Ver en anexo 1



Stefanie Díaz

Coordinador del departamento de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Santana

Stefanie, aclara que dentro del pensum de estudio se habla muy poco sobre lo que es patrimonio, en tercero de bachillerato, el aprendizaje se enfoca en la asignatura de educación de la ciudadanía, se hace énfasis únicamente al reconocer de lo que es patrimonio cultural y natural, pero no se da una explicación sobre los elementos que forman el conjunto dentro de la ciudad.

En la educación primaria en 6to y 7mo de básica se aborda los aspectos de mestizaje dentro de la colonización y se resaltan algunas de las edificaciones que constan dentro del patrimonio de la ciudad, sin embargo, no se les da a conocer el porqué de estos lugares ni porqué se consideran patrimonio.

Considera de gran importancia que los niños tengan este conocimiento, porque saben que Cuenca es una ciudad patrimonio cultural, pero no saben cuáles fueron las razones de las mismas. La consecuencia del desconocimiento de estos aspectos culturales y lugares patrimoniales son la destrucción, la falta de respeto y aprecio.

Menciona que se debería dar énfasis a lo local, para después conocer lo externo, los estudiantes consideran que lo de afuera es mejor, no conocen lo nuestro y es por eso que no consideran lo propio.

Recomienda la utilización de material didáctico y recursos manipulables didácticos, piensa que la mejor forma de reforzar el conocimiento es realizando visitas técnicas guiadas hacia los distintos espacios.

Los lugares turístico-culturales más representativos, desde su perspectiva son: El Parque Calderón, Las Catedrales, La Iglesia de la merced, La Cruz del vado, El Puente Roto, La Casa de Las palomas y El mirador turístico de Turi.

Ver en anexo 2

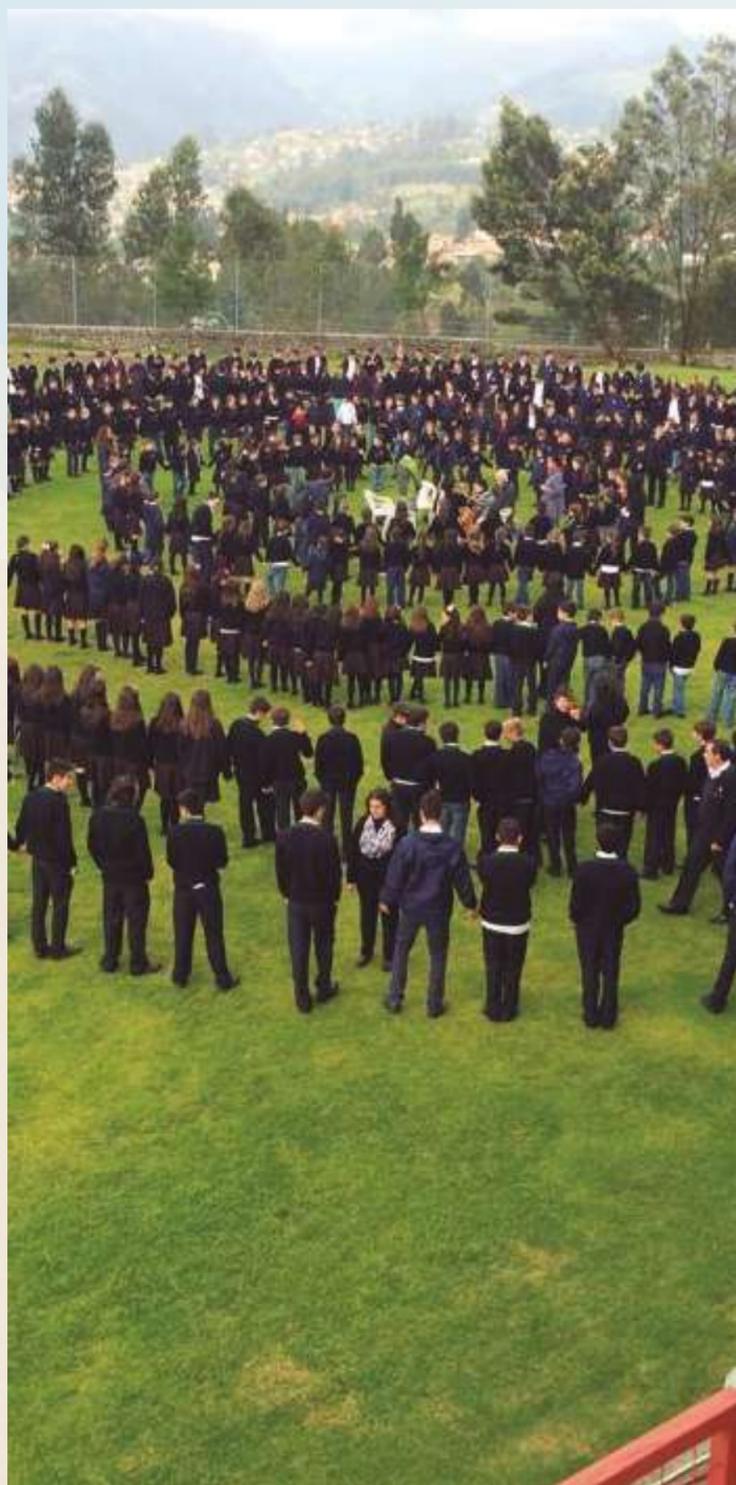


Imagen 24



Imagen 25



Natalia Rincón del Valle

Coordinadora de la Escuela de Turismo de la Universidad del Azuay

Durante la entrevista realizada a Natalia, confirmó la escasez y pérdida de conocimiento del tema cultural e identitario en los niños y jóvenes de la actualidad, afirma que esto se debe a la suspensión de la asignatura "Lugar Natal" dictada en tiempos anteriores dentro de las escuelas, en la misma, se analizaba el material "Mi Escuelita", que contaba con datos culturales, lecturas y actividades para dar a conocer estos temas.

Piensa que es de suma importancia rescatar estos valores y cultura en la sociedad actual.

Ver en anexo 3



Imagen 26



Diego Larriva

Coordinador de la Escuela de Diseño Gráfico de la Universidad del Azuay

Diego menciona que: En el momento de elaborar material didáctico para niños es de gran importancia recordar que el objetivo de este, que es contribuir con la enseñanza y educación. Por lo que no tenemos que dejarnos llevar únicamente por el aspecto del producto, si no de su contenido. Es por eso que es muy importante conocer al usuario para que el diseño y contenido le brinden satisfacción.

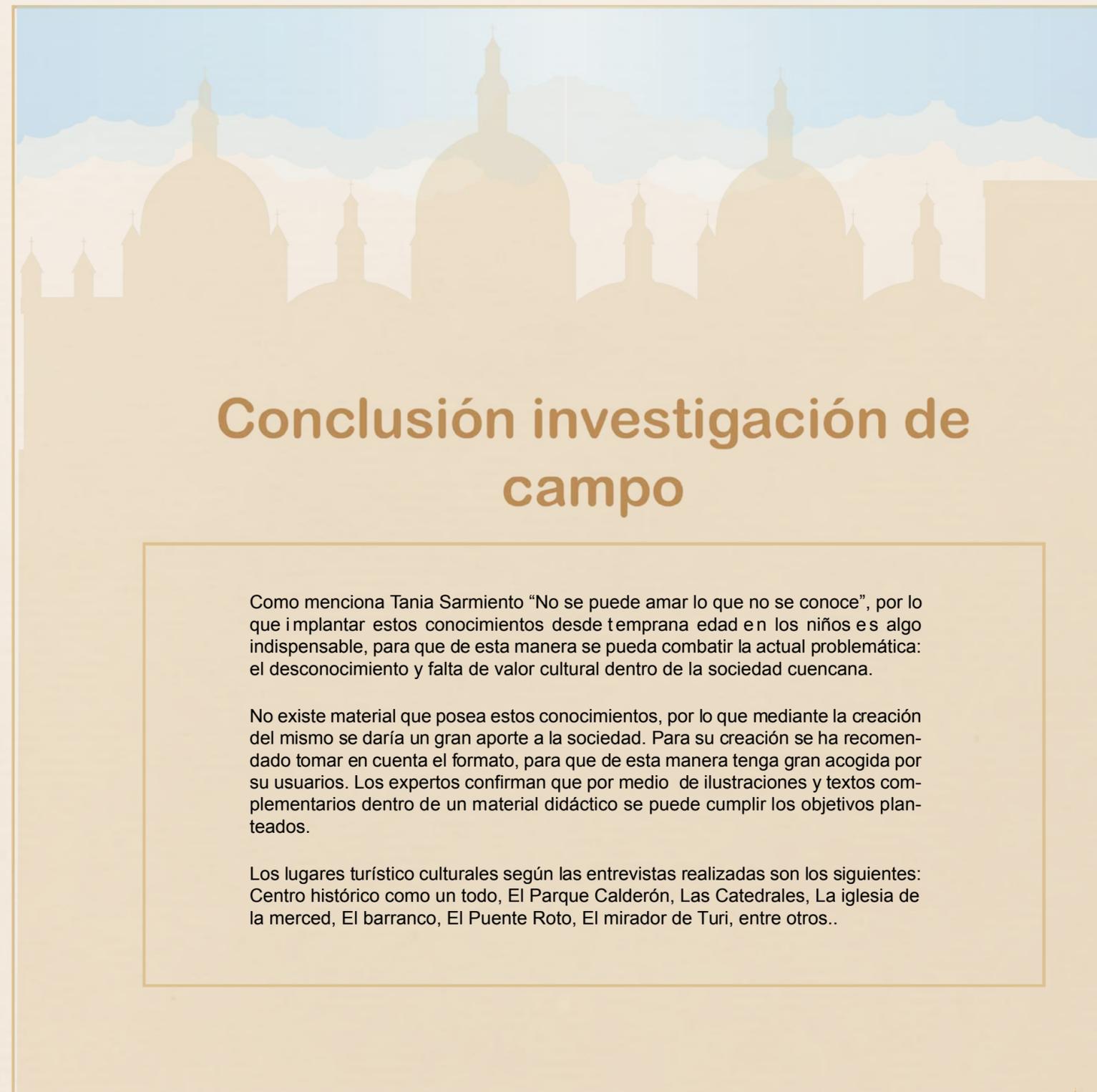
Recomienda que algunos de los parámetros que se deben tener en cuenta en el momento de diseñar material didáctico, es el uso de la tipografía, la misma que debe manejarse con aspectos inclusivos, no debe ser menor a 14 pt y en los textos y en la diagramación junto a las cajas de texto no deben tener gran extensión para que el niño sea capaz de dar una lectura continua.

Recomienda que para el material analógico, un tamaño A4 ya que según su experiencia y estudios resulta cómodo y funcional, pues los niños guardan todo en sus mochilas, y si es más grande, se estropea y más pequeño se pierde con facilidad.

Comenta también que el Flat design es una de las nuevas tendencias dentro de la ilustración, la misma que ha tenido gran acogida por los niños.

Por último dice que la interactividad es un factor muy importante, y en el caso del material impreso sugiere tomar en cuenta la tecnología del papel.

Ver en anexo 4

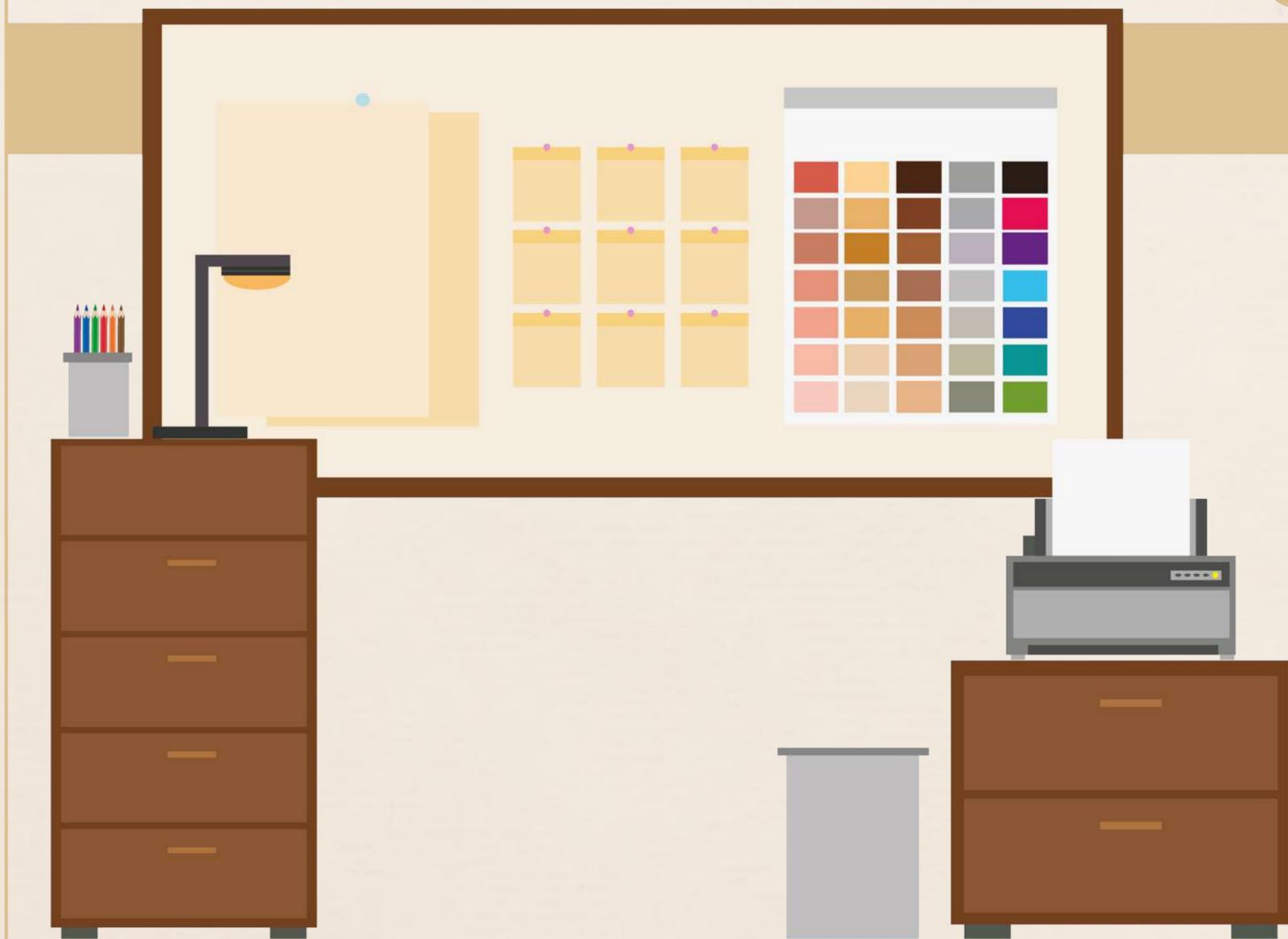


Conclusión investigación de campo

Como menciona Tania Sarmiento “No se puede amar lo que no se conoce”, por lo que implantar estos conocimientos desde temprana edad en los niños es algo indispensable, para que de esta manera se pueda combatir la actual problemática: el desconocimiento y falta de valor cultural dentro de la sociedad cuencana.

No existe material que posea estos conocimientos, por lo que mediante la creación del mismo se daría un gran aporte a la sociedad. Para su creación se ha recomendado tomar en cuenta el formato, para que de esta manera tenga gran acogida por su usuarios. Los expertos confirman que por medio de ilustraciones y textos complementarios dentro de un material didáctico se puede cumplir los objetivos planteados.

Los lugares turístico culturales según las entrevistas realizadas son los siguientes: Centro histórico como un todo, El Parque Calderón, Las Catedrales, La iglesia de la merced, El barranco, El Puente Roto, El mirador de Turi, entre otros..



Planificación

2.1 Segmentación de mercados

2.1.1- Geográfico

País: Ecuador

Provincia: Azuay

Cantón: Cuenca

Sector: Urbano

2.1.2- Demográfico

Edad: Niños de 7-9 años

Genero: Femenino – Masculino

Profesión: Estudiantes

Nivel educativo: Escuelas primarias publicas y privadas - 3ero a 5to de básica que sepan leer y escribir.

Nacionalidad: Ecuatorianos

2.1.3- Psicográfico

Clase social: Media

Estilo de vida: Educados, entusiastas y extrovertidos. Son consumistas y cazadores de tendencias.

Personalidad: Dispuestos al aprendizaje y la experimentación, llenos de imaginación, con gusto a el arte y naturaleza.

2.1.4- Conductual

Ocasiones: Ocio y entretenimiento cultural.

Beneficios deseados: Actividades innovadoras, entretenimiento y aprendizaje cultural.

Frecuencia de uso: Usuario ocasional.

Actitud hacia el producto: Gran acogida, por ser material de aprendizaje y entrenamiento.



2.2- Perfil del consumidor

2.2.1- Target directo

2.2.1.1- Niños

Niños y niñas de 7 a 9 años, de educación básica que sepan leer y escribir.

Tienen una vida imaginativa rica y abundante que les ayuda a entender lo real aunque distinguen fácilmente la ficción y la fantasía, disfrutan de un sentido del humor muy particular y tienen gran gusto por las aventuras y el suspenso.

2.2.2 -Target indirecto

2.2.2.1- Padres de familia

Padres de familia preocupados por el desarrollo y crecimiento intelectual de sus hijos.

Llevan una vida ajetreada por sus ocupaciones laborales, pero durante el fin de semana ansían compartir con su familia, disfrutan de actividades al aire libre, recreativas, educativas y culturales, por lo que hacen que sus hijos participen de las mismas para que desde temprana edad aprecien sus raíces.



2.3 - Partidos de diseño

Tanto el producto impreso como el digital serán interactivos con dinámicas didácticas con el propósito de que el usuario por medio del juego obtenga nuevos conocimientos y aprendizajes al mismo tiempo. Para lograr este objetivo se han implementado diferentes componentes de forma función y tecnología.

2.3.1- Forma

2.3.1.1- Formato

Se trabajará sobre un formato A4, en el mismo que se diseñará una guía didáctica que expondrá información y datos relevantes sobre los lugares turístico-culturales los cual se encuentra clasificados en:

Iglesias

Museos

Casas patrimoniales

Otros puntos de interés

Para esta guía didáctica se utilizará un formato que cumpla con las características ergonómicas y funcionales según el target seleccionado, permitiéndoles visualizar correctamente el contenido del libro y manejarlo de forma fácilmente y eficiente.

2.3.1.2- Diagramación

Para el diseño editorial del material se presentará una diagramación flexible, no se utilizará una retícula rígida, se colocarán ilustraciones e imágenes en un primer plano, las mismas que serán acompañadas de textos cortos y dinámicos, se definirá un sistema gráfico que será la base para el desarrollo del producto.



2.3.1.3 - Tipografía

Se utilizarán tipografías sin decoraciones, con rasgos definidos como la Sanserif, ya que posee un carácter inclusivo que ayudará a la comprensión lectora y a llevar un ritmo de lectura adecuado.

2.3.1.4- Cromática

Los productos se manejarán en base a una paleta cromática flexible, tomando en cuenta la psicología del color, según los sentimientos y emociones que se deseen transmitir con cada uno de los contenidos

2.3.1.5- Ilustración

Las ilustraciones se realizarán tomando en cuenta el estilo flat desing o ilustración plana 2D, mostrando los detalles constructivos por medio de variaciones cromáticas.

2.3.1.6- Soporte

Al finalizar este proyecto se obtendrá un producto impreso y digital, cuyo objetivo será contribuir al conocimiento de los lugares turístico - culturales de Cuenca.

Imagen 27





Imagen 28

2.3.2- Función

Los que se espera por medio de este proyecto es contribuir al conocimiento de los lugares turístico-culturales de Cuenca, creando un valor por la identidad y cultura cuencana en los niños. Para que se cumplan las expectativas marcadas el producto deberá poseer las siguientes características:

- 1.- Selección y contenido informativo de los sobre los lugares turístico-culturales de Cuenca.
- 2.- Combinar la dinámica del juego con la del aprendizaje por medio de actividades didácticas.
- 3.- Su formato y estructura será adecuado para la manipulación de los niños.
- 4.- Será un producto diseñado para las necesidades ergonómicas y funcionales que el usuario dispone.

2.3.3- Tecnología

Para el diseño y creación gráfica del contenido se utilizarán programas como Adobe Illustrator, Adobe Photoshop, Indesign y una plataforma web.

El material impreso está pensado para la producción en masa, por lo mismo que la impresión offset full color será la más recomendada.



Imagen 29

2.4- Plan de negocios

2.4.1- Producto:

Material impreso, será una guía didáctica que dará a conocer los lugares turísticos culturales por medio de actividades didácticas y medios interactivos. Para su distribución hacia el público será necesario desarrollar una marca y empaque innovador.

El producto digital será colocado en una plataforma digital, el mismo hará un seguimiento de las actividades y conocimientos adquiridos del material impreso.

2.4.2- Precio:

Se propone la producción en masa del producto con un costo accesible para nivel socio económico medio.

2.4.3- Plaza:

La distribución del producto se realizará en la ciudad de Cuenca, con el apoyo de la Fundación de Turismo, será dirigida hacia instituciones educativas públicas y privadas. También se pensará en la posibilidad de crear un punto propio para la adquisición del producto.

2.4.4- Promoción:

El producto se promocionará en instituciones educativas públicas y privadas con el apoyo de la Fundación de Turismo Cuenca, sus redes sociales y demás medios de comunicación.





Diseño



Imagen 30

3.1- Ideación

Para la ideación de este proyecto se tomaron en cuenta las tendencias, materiales y métodos que contribuyan con el aprendizaje de niños entre las edades de 7 y 9 años.

Como parte del proceso de ideación se realizó una lluvia de ideas, en las que sugirieron lo que se describe a continuación:

3.1.1- Historias de mi ciudad

Cuentos que relaten por medio de fantasías la historia de la ciudad de Cuenca.

3.1.2- Motion graphics

Campaña promocional dirigida a los niños sobre los espacios turístico culturales por medio de material multimedia.

3.1.3- ¿Quién soy? - Características de los lugares

A través de la dinámica de juego por medio de un intercambio de preguntas y respuestas dar a conocer los lugares planteados.

3.1.4- Construyendo mi ciudad

Fichas con las que el niño podrá reconstruir los lugares turístico - culturales.

3.1.5- Mapa cuencano

Documento impreso con el que los niños podrán saber cuáles son los lugares turístico - culturales.



3.1.6- Aprendiendo y jugando - Actividades de ocio

Folleto con actividades, pasatiempos y juegos relacionados con la historia cuencana y principales lugares turísticos.

3.1.7- Plataforma turística

Plataforma digital, con información y actividades en línea enfocadas al turismo cultural.

3.1.8- Álbum - Ilustración y fotografía

Composición de ilustraciones, fotografías e información sobre los lugares turístico culturales y su información respectiva.

3.1.9- Trivia cuencana - Tablero de juego

Juego de preguntas sobre los lugares turístico culturales, con el objetivo de dar a conocer la información de cada uno de estos espacios.

3.1.10- Misterio cuencano - Recorrido QR

Distribución de código QR alrededor de los lugares turístico culturales, con el objetivo de plantear un recorrido y que a lo largo del mismo el niño obtenga datos sobre estos espacios.



3.2- Proceso creativo

Durante esta etapa se realizó un análisis de las ideas resultantes del proceso anterior, de las cuales se seleccionaron las 3 más relevantes y desarrollaron con mayor detalles.

3.2.1- Aprendiendo y jugando - Actividades de ocio

Libro con actividades de ocio y entrenamiento, por medio de las cuales los niños aprenderán sobre los lugares turístico-culturales, estas actividades serán crucigramas, sopas de letra, laberintos, descubre las diferencias y actividades de colorear.

El juego y la didáctica tienen un vínculo muy fuerte, por medio del juego los niños captan los conocimientos de una manera sencilla.

3.2.2- Álbum - Ilustración y fotografía

Libro con ilustraciones, fotografías e información de los lugares turístico-culturales.

Al final de libro encontrarán stickers con fotografías, las mismas que deberán distinguir y colocar sobre los espacios en blanco de las páginas a la que corresponden según la información e ilustración que se muestre.

Las imágenes e ilustraciones en el rango de edad seleccionado tienen un impacto y valor muy grande, es el medio por el cual los niños absorben la mayor parte de la información y a la vez recrean su imaginación.

3.2.3.- Misterio cuencano - Recorrido QR

Se les entregará a los niños un mapa con órdenes y actividades que se deberán realizar al visitar los lugares turístico-culturales, a lo largo del recorrido encontrarán un código QR, al escanear cada uno de los códigos el niño tendrá los datos e información sobre los lugares.

En la actualidad la tecnología ha revolucionado el medio, facilitando una gran cantidad de información y dando un giro completo a lo que se conoce como interactividad.



Imagen 31



Imagen 32

3.3.- Bocetación

Se creará un libro en base ilustración y fotografías, conjuntamente con la información respectiva sobre los lugares. La ilustración ocupará un plano principal con la cual se espera captar la atención de los niños, adicional al libro encontrarán fotografías de los lugares, estas deberán ser reconocidas y colocadas junto al espacio que corresponde según la ilustración. El libro contará con actividades como: crucigramas, sopa de letras, laberintos, encontrar diferencias y actividades para colorear, las respuestas a estas actividades las podrán encontrar escaneando el código QR que encontrarán al final de cada una de las páginas.

Algunos de los lugares turístico-culturales seleccionados, poseen visitas guiadas, por lo que al completar el recorrido y cumplir con las actividades del libro, podrán reclamar en estos espacios una escarapela como recuerdo de haber cumplido con su visita.

3.3.1- Proceso de diseño

3.3.1.1- Creación del personaje

Debido a que el material será dirigido hacia los niños, se vio la necesidad de crear un personaje que interactúe con el usuario, sirva de guía y brinde acompañamiento al usuario durante cada una de las actividades que se plantean a lo largo del producto.

El personaje representa a la Chola y Cholo, iconos vivos de la cultura cuencana. Para el estilo gráfico se inició con un aspecto realista, el mismo que no fue llamativo para el target seleccionado, por lo que cambió a un estilo caricaturesco, funcionando los dos estilos se construyó la ilustración final, la misma que consta de rasgos simples y geométricos, amigables e ideales para el usuario.



3.3.1.2- Constantes y variables

Para establecer un sistema gráfico se plantearon constantes y variables, las mismas favorecen para que el sistema se visualice de forma dinámica e interactiva.

3.3.1.2.1- Constantes

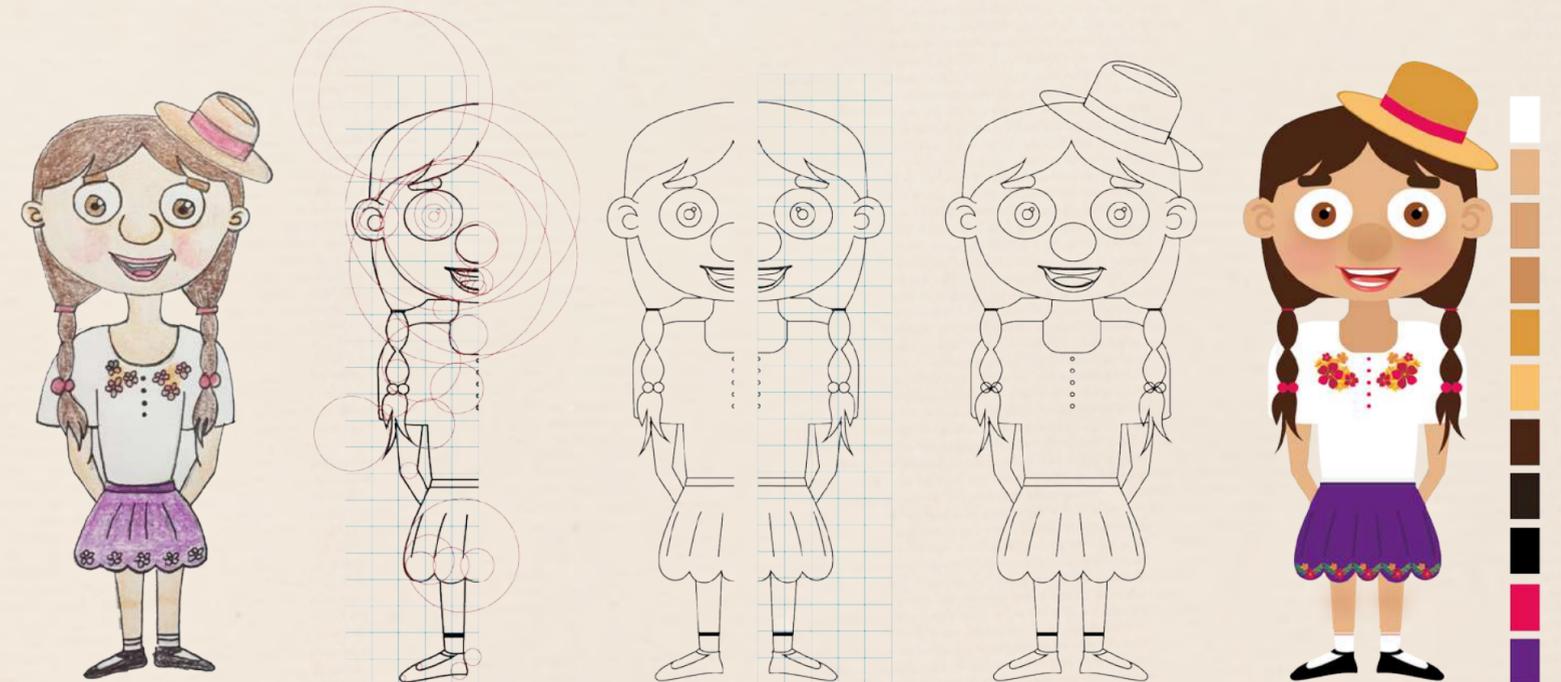
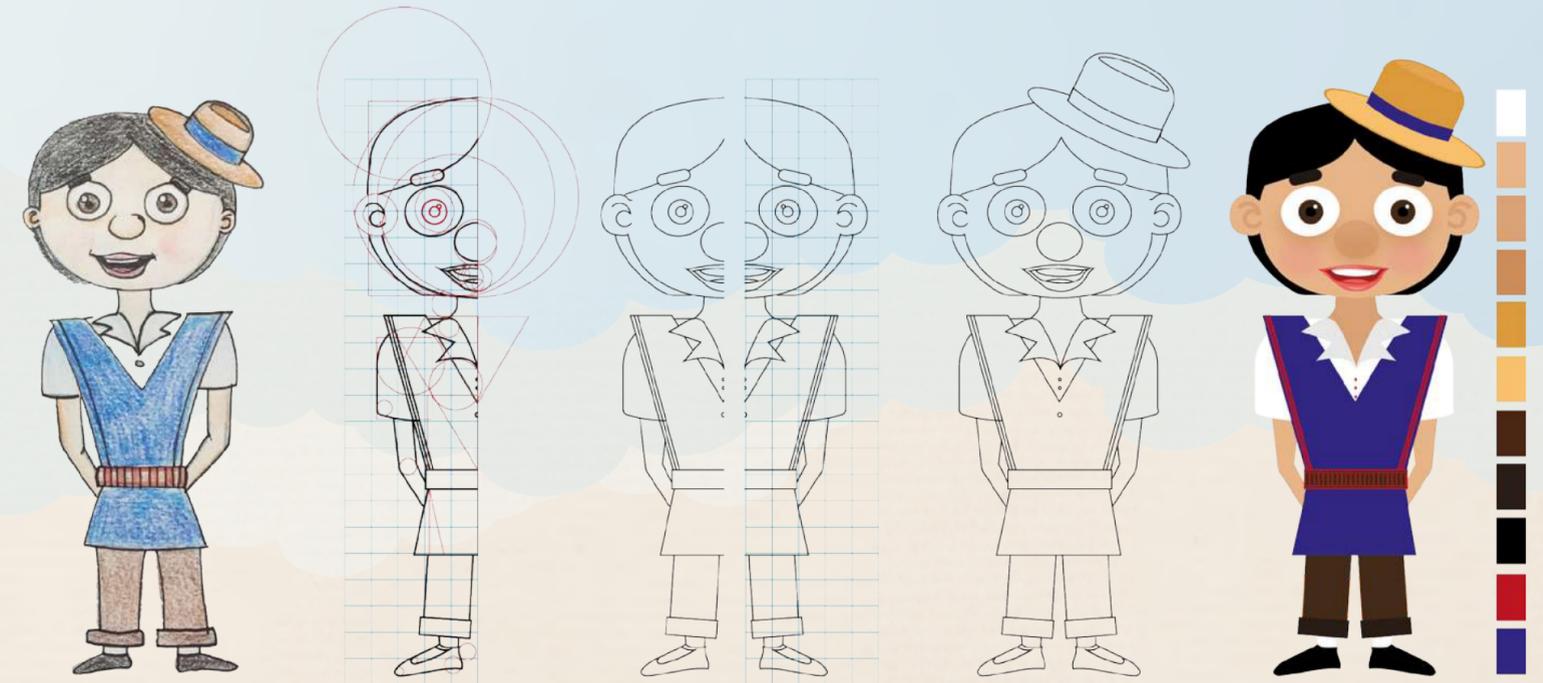
Las constantes del producto se muestran en el sistema de maquetación, sin embargo se desarrolló con una retícula flexible sobre un formato A4. Con respecto a la tipografía se utiliza sans serif, tanto en títulos como textos corridos, los mismos son acompañados de ilustraciones que presentan rasgos geométricos sin borde definido y con colores planos en tonos pasteles.

3.3.1.2.2- Variables

El libro presenta interactividad por lo que de acuerdo a la información los personajes se encuentran en diferentes posiciones con distintos fondos según el contexto que sea transmitir.

3.3.1.3- Digitalización

Para digitalizar los personajes, se tomó el boceto elaborado a mano como guía para redibujarlo por medio del programa de Adobe Illustrator. Al digitalizar los bocetos se definieron los rasgos y detalles utilizando figuras geométricas, una vez terminado el proceso se dio paso a la fase de color, seleccionando diferentes tonos para resaltar las luces y sombras de cada uno de los elementos.

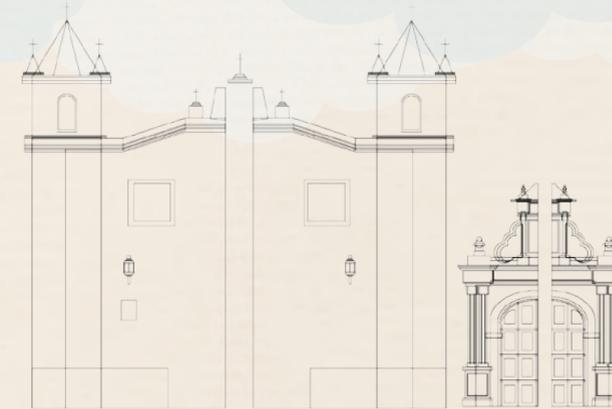


3.3.1.3.1- Creación de los espacios turístico culturales

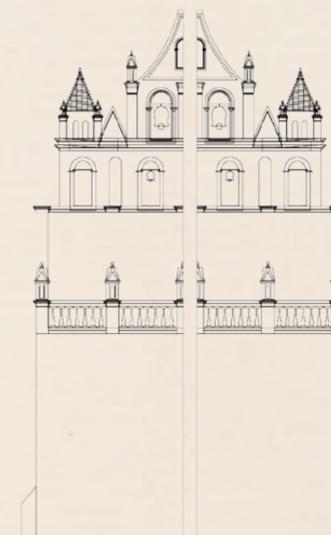
Se reconstruyeron los lugares turístico culturales, por medio de la observación de imágenes, considerando únicamente la fachada frontal, sin perspectiva, pero tomando en cuenta cada uno de sus detalles. Para su construcción se utilizaron operativas de diseño como es la de reflexión y translación. Cada uno de los lugares fue elaborado bajo los parámetros mencionados anteriormente.



Iglesia del Sagrario - Catedral Vieja



Santuario Mariano

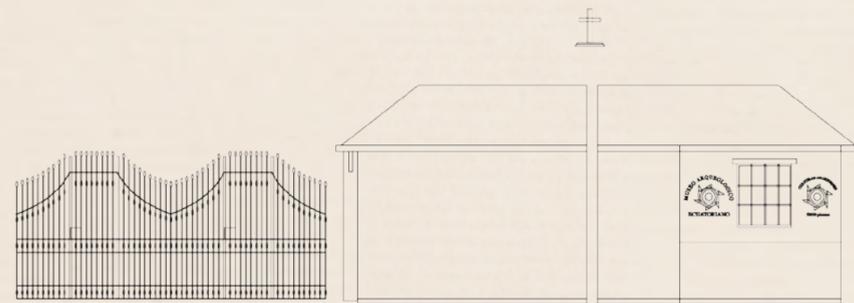


Iglesia de las Conceptas

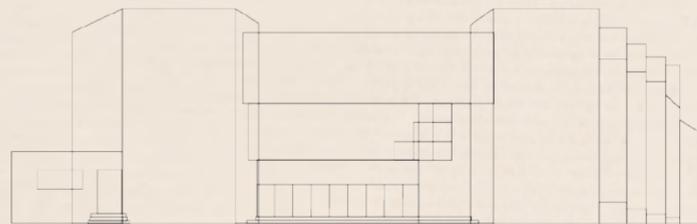




Museo Remigio Crespo Toral



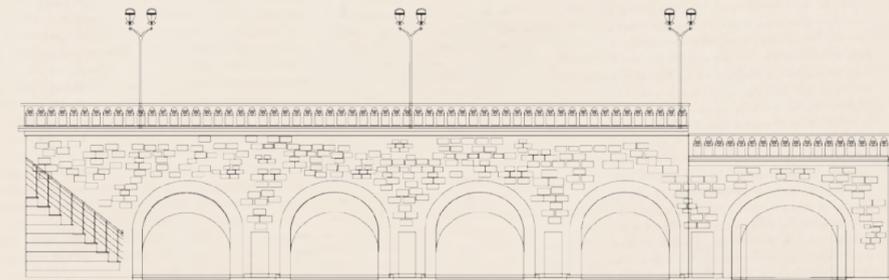
Museo de las Culturas Aborígenas



Museo Pumapungo



Iglesia de Todos Santos



Puente Roto





Casa de los Arcos



Colegio Benigno Malo



Casa de Chaguarchimbana

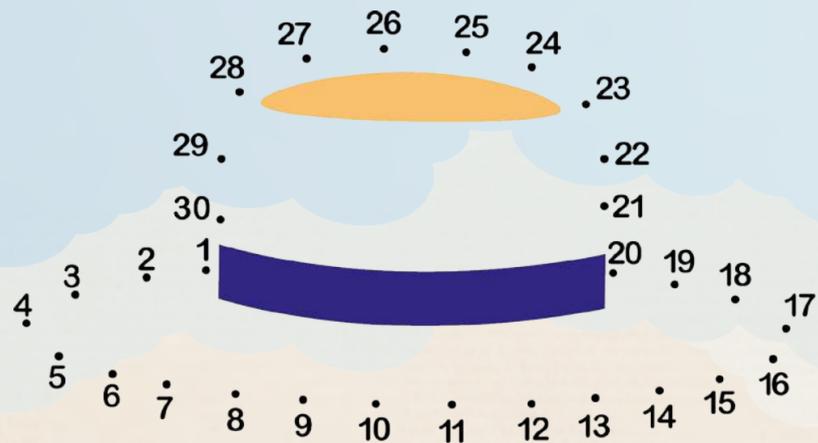


Quinta Bolívar



Iglesia de Turi





3.3.1.5- Formato

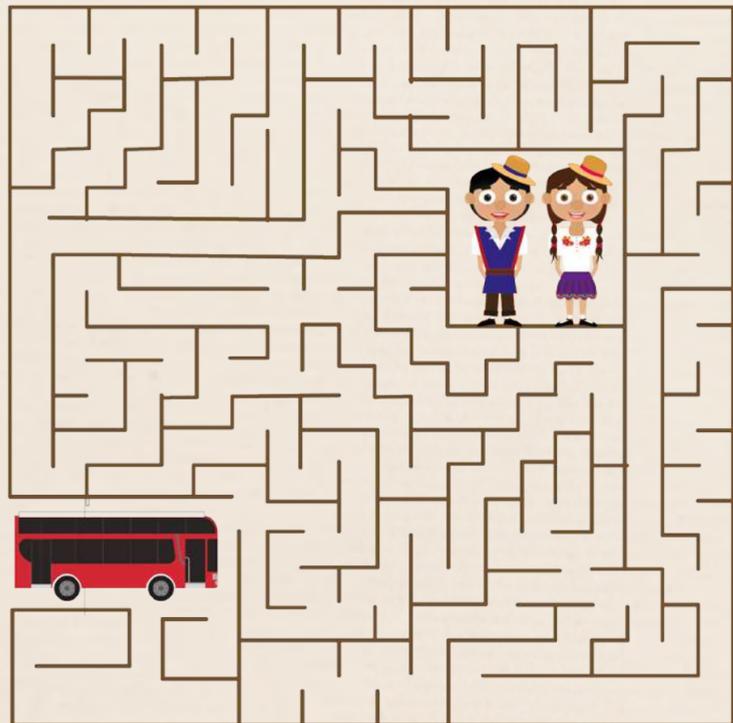
El producto impreso será realizado en formato A4, el mismo que permite al usuario, en este caso a los niños de 7 a 9 años manipular con facilidad el material, trasladarlo de un lugar a otro en caso de ser necesario y sobre todo apreciar los gráficos e ilustraciones de manera correcta.

3.3.1.6- Contenidos

El contenido muestra datos relevantes sobre cada uno de los lugares turístico - culturales, los mismos que fueron seleccionados por medio de la investigación bibliográfica e investigación de campo realizada, los espacios se encuentran clasificados en iglesias, museos, casas patrimoniales y otros puntos de interés.



El objetivo de este proyecto es que los niños se interesen, aprendan y que por medio del juego y la didáctica conozcan sobre la ciudad en la que viven, aprecien y valoren su riqueza por las cuales la ciudad ha sido reconocida como Patrimonio Cultural de la Humanidad.



3.3.1.7- Interactividad

A lo largo del libro se encontrarán distintas actividades, algunas de ellas están planteadas con el objetivo de verificar la comprensión de la información y otras con el fin de entretener y hacer que el aprendizaje se genere en el niño de manera dinámica y divertida, al finalizar cada una de las actividades de comprensión tendrán la posibilidad de verificar sus respuestas por medio del escaneo del código QR que se ubicará en cada una de las páginas, actividad que deberán realizar bajo la compañía de un adulto por medio de un dispositivo móvil, el código les dirigirá a una página de facebook, en donde a más de las respuestas, los padres podrán encontrar información para guiar a sus hijos durante la resolución de este libro.



Comprueba tus respuestas

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



Este libro busca poner en práctica las habilidades, destrezas y motricidad de los niños por medio del desarrollo de sus actividades, el libro contará con stickers y material para recortar, el cual, deberán utilizar para completar ciertas actividades que el libro indica.

Después de haber observado las ilustraciones, el niño deberá identificar la fotografía que corresponde al lugar. Las fotos estarán divididas en dos, con el propósito de que el niño ejercite sus destrezas y memoria al unir las dos piezas que forman el conjunto.



Iglesia del Sagrario - Catedral vieja

Realiza el recorrido de la Catedral y conoce sus criptas y muchos secretos más. Escaneando el código podrás ver un mapa con su ubicación.

En esta página encontrarán una invitación a realizar la visita al lugar junto a un código QR, el cual que se encuentra enlazado a google maps, con el objetivo de dar a conocer la ubicación exacta de lugar.

Arial Rounded

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

a b c d e f g h i j k l m
n o p q r s t u v w x y z



3.3.1.8- Tipografía

Se utilizó la tipografía Arial Rounded, con diferentes jerarquías según sea utilizada para títulos, subtítulos y texto corrido, su carácter geométrico permite al lector, en este caso a los niños, reconocer fácilmente las palabras por lo tanto da un ritmo de lectura corrido.

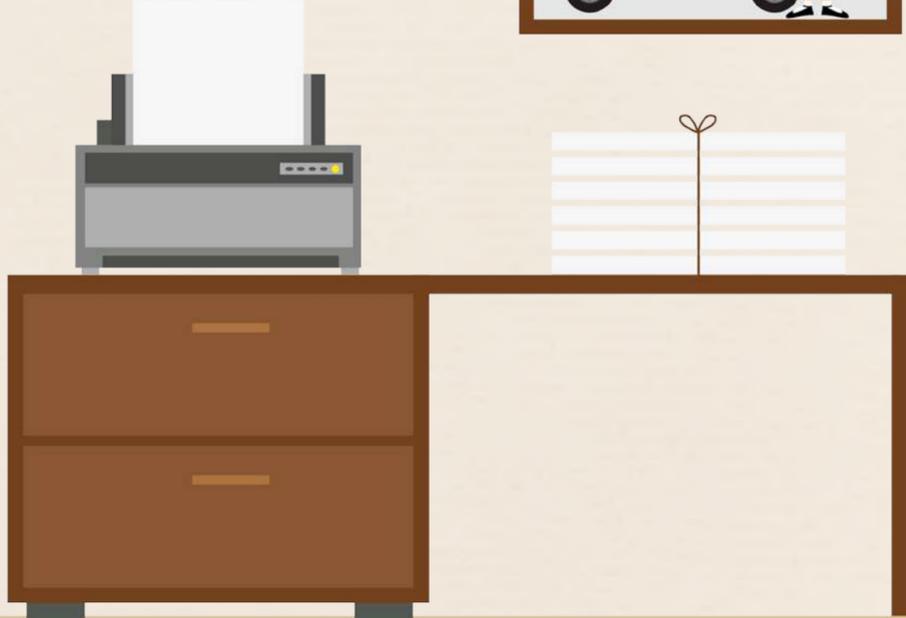
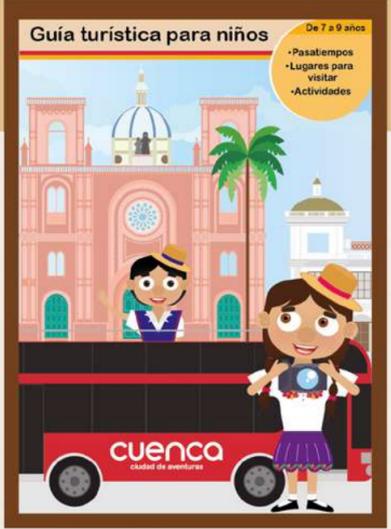
3.3.1.9- Cromática

Se utilizaron colores planos en tonos pasteles y brillantes, considerando siempre los colores reales de los objetos ilustrados, se remarcaron los detalles por medio de los diferentes tonos del color.

3.3.1.10- Diseño editorial

Para el diseño editorial del producto impreso, se utilizó una retícula flexible, maquetada en 6 columnas, con márgenes definidos de 1cm, con el propósito de que en el momento de integrar los textos y gráficos el espacio en blanco pueda ser manipulado con facilidad, es de fundamental el espacio en blanco en un producto infantil, evita distracciones y posibles confusiones en los niños.

De esta manera se creó un sistema que respeta las características anteriormente mencionadas de tipografía y cromática definidas en sus gráficos y contenido, con pequeñas variables en su maquetación, siendo siempre conscientes de mantener un orden y armonía a lo largo de todo el producto.



Producto Final

4.1- Producto final

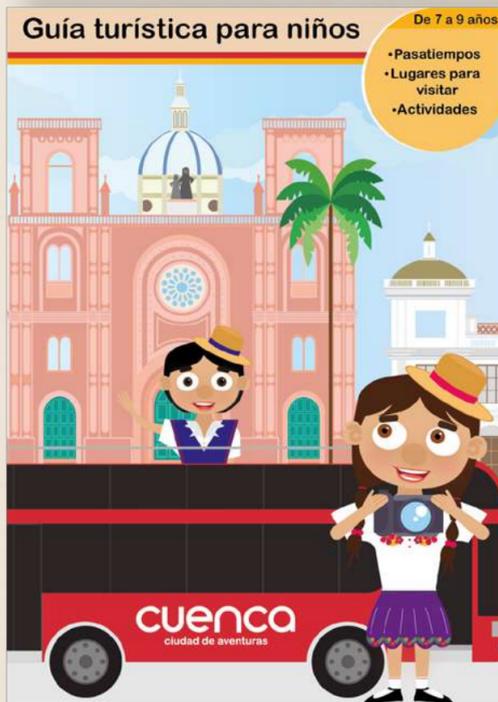
El producto final fue impreso en papel bond (150gr) en formato A4. Contiene portada y contra portada del mismo material. Su encuadernación se realizó por el método de grapado, que consiste en colocar 2 grapas equitativamente en el lomo del producto, esta es la encuadernación más económica que existe y según la utilidad que tiene este producto es la más conveniente.

El producto viene acompañado con una caja de lápices de color y con un sobre en el que encontrarán los stickers para cada una de las actividades del libro, los mismo cuentan con la misma gráfica del producto.



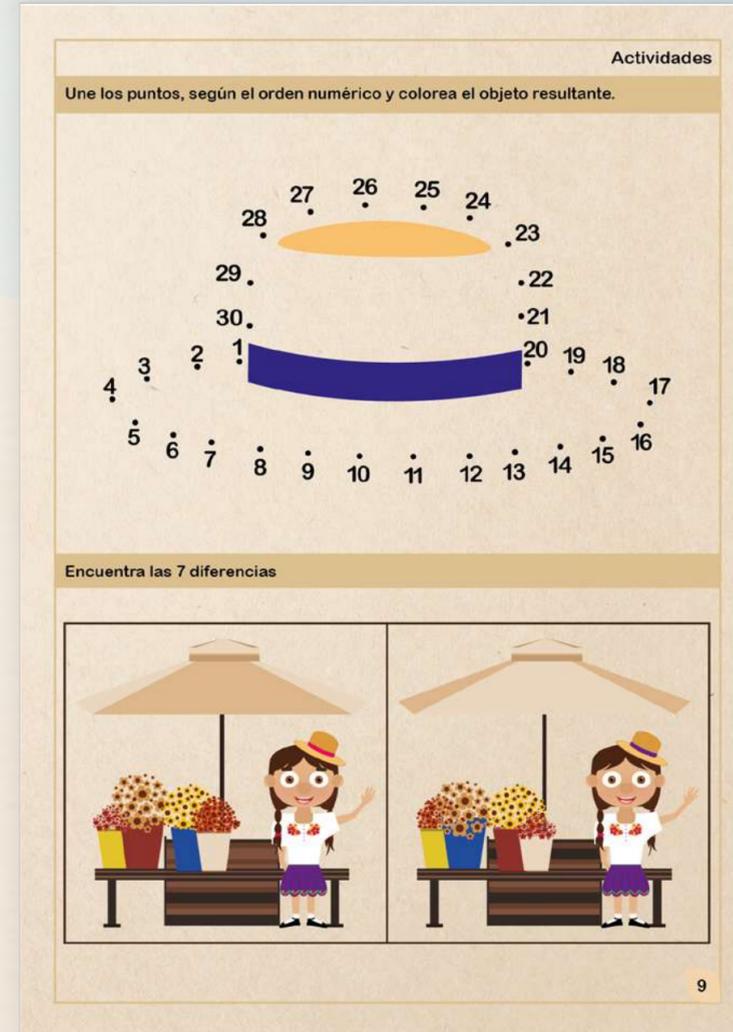
4.1.2- Interactividad

La interactividad en el producto se da por medio de la resolución de sus actividades motrices, comprensivas y pasatiempos, las mismas que se complementa con la interacción del código QR, con el que podrán comprobar las respuestas de las actividades y encontrar datos como la ubicación exacta del lugar.





Otras actividades:



Otros de los comprobantes de las actividades:



4.1.2.1- Enlaces código QR

El código QR, se encuentra enlazado a una página de facebook, por lo que los niños deberán solicitar de la ayuda de de un mayor que disponga de un dispositivo movil con acceso a redes sociales, al escanear el código se le abrirá una imagen la misma que corresponde a las respuestas de la actividad solicitada. A más de la comprobación de las actividades, los padres al navegar por esta página, podrán encontrar indicaciones sobre las actividades y requisitos que sus hijos deben cumplir del libro. La página de facebook ayudará también a promocionar el producto.

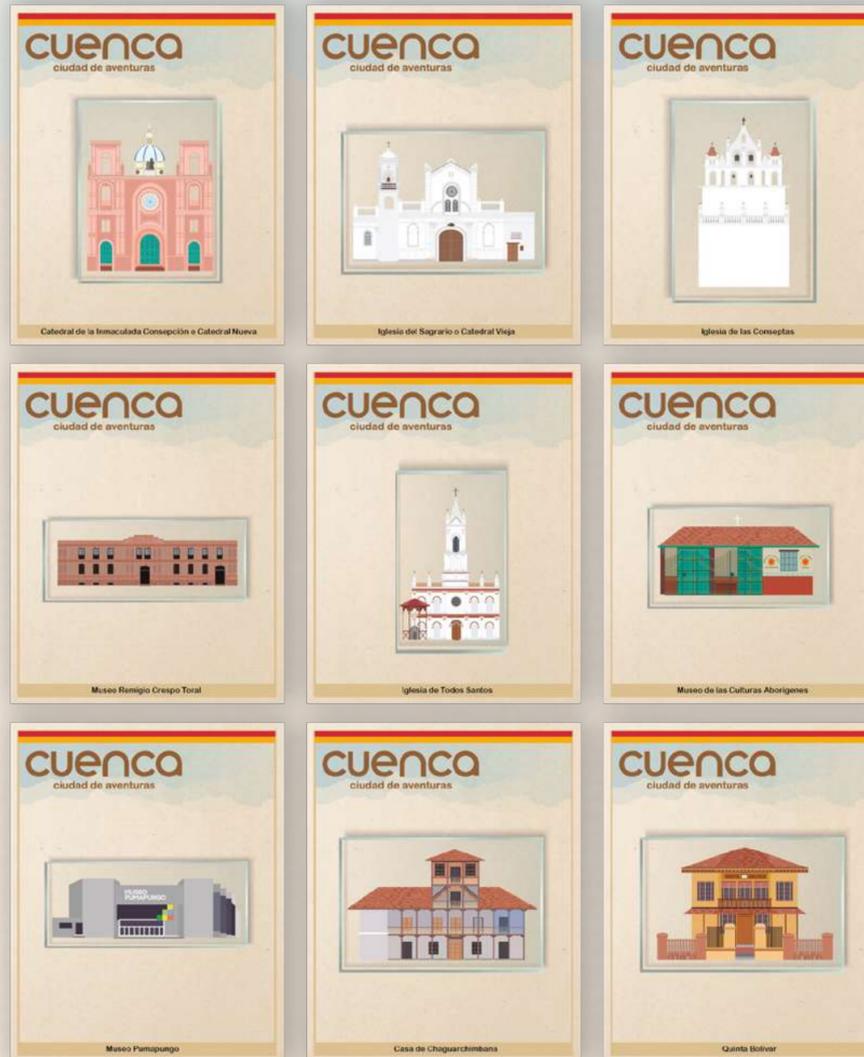
Se tomo el sloga del libro, "Cuenca, ciudad de aventuras", para dar el nombre a la página.



4.1.3- Extras

4.1.3.1- Tarjeta de identificación y pines

Dentro del kit del producto, se les entregará una tarjeta de identificación a los niños, la misma que deberán llevar durante las visitas a los lugares turístico-culturales, ya que por medio de este reconocimiento, al finalizar el recorrido se les entregará un pin que posee la imagen del lugar que han realizado la visita. Son 9 pines coleccionables, que corresponden a los lugares que tienen visita guiada. Los pines podrán ser colocados en el cordón de la tarjeta de identificación.



4.1.3.2- Camiseta

Al haber cumplido con las visitas a los distintos lugares turístico culturales y las actividades del libro, el niño podrá acercarse a un punto de canje, en donde se verificará que el libro esté completo y que posean los pines que corresponden al cumplimiento de las visitas de los lugares turístico culturales marcados, como obsequio se le entregará al niño una camiseta con la gráfica del libro.



4.1.3.3- Títere

Se elaboró un títere en base a uno de los personaje del libro, la cholita María, con el que se planteo un plan publicitario, se espera realizar la visita a distintas instituciones educativas y hacer la presentación del producto utilizando el títere como medio de comunicación con los niños, el títere estará también disponible para hacer el acompañamiento de algunas de las visitas a los lugares turístico-culturales.

Se trabajó en la elaboración del títere durante algunas semanas durante un taller de tallado en esponja dirigido por Santiago Cordero.



Este arte nace desde un bloque de esponja, en el que se dibuja la cara frontal y lateral del personaje para comenzar con los que serán los cortes guías, para posteriormente comenzar con el tallado y pulido. El pulido requiere de mucha precisión y distintas técnicas de corte, las mismas que se aprenden y perfeccionan durante el taller.

Después de haber conseguido la forma deseada se procede a pintar el personaje, esto se realiza con un aerógrafo. Finalmente se viste al personaje con las prendas y artículos deseados.



Validación



4.2- Validación

La validación del libro se realizó el día 3 de junio, se contó con la colaboración de siete niños y niñas entre 7 a 9 años de edad, quienes pertenecen a distintas instituciones educativas de la ciudad de Cuenca.

Para comenzar con la validación se les introdujo al tema del turismo cultural, los principales lugares turístico-culturales y de la importancia de la ciudad de Cuenca, durante esta etapa se pudo evidenciar que no tenían conocimientos sobre estos temas, por lo que se procedió a entregarles el material y comenzar con las actividades.

A cada niño se le entregó un prototipo del libro, con información sobre la Iglesia del Sagrario-Catedral Vieja y Catedral de la Inmaculada Concepción-Catedral Nueva, junto a una caja de lápices de color y un paquete de adhesivos para cumplir con algunas de las actividades propuestas en el libro. Los niños resolvieron cada una de las actividades con mucho entusiasmo y un alto nivel competitivo, compartiendo y comparando cada una de las respuestas con el grupo de niños presentes, al finalizar con las actividades se hizo una socialización sobre la información del libro con el objetivo de verificar su comprensión. Al haber culminado con esta etapa, se realizó la visita técnica a las Catedrales, la visita fue realizada junto al títere de la "Cholita María", de la cual no únicamente disfrutaron los niños sino también la gente y demás niños que la veían pasar durante el recorrido.

Los niños disfrutaron mucho de la visita, en ella tuvieron la oportunidad de comprobar los datos del libro y conocer más información interesante. Después de la visita, se les realizó a los niños una evaluación en la misma que tuvieron que responder preguntas comprensivas respecto a la información y dar su criterio sobre los gráficos tanto de los personajes como de los que representan a los lugares turístico-culturales. Los resultados fueron satisfactorios, las respuestas a las actividades comprensivas fueron correctas de parte de todos los niños, de la misma manera sus comentarios sobre los gráficos fueron positivos, por lo que según estos resultados, bajo el mismo sistema se completó el libro.







Conclusiones y recomendaciones



Conclusiones y recomendaciones

El objetivo de este proyecto fue el contribuir con el conocimiento y aprendizaje de los lugares turístico-culturales a los niños de 7 a 9 años, pues ellos son quienes deben formarse con estos conocimientos para que la cultura e identidad perdure y sea transmitida como herencia hacia futuras generaciones. Se diseñó una guía turística infantil, en la cual por medio de ilustraciones, fotografías y diversas actividades didácticas se da a conocer la información sobre los lugares turístico-culturales a los niños, contribuyendo a su aprendizaje.

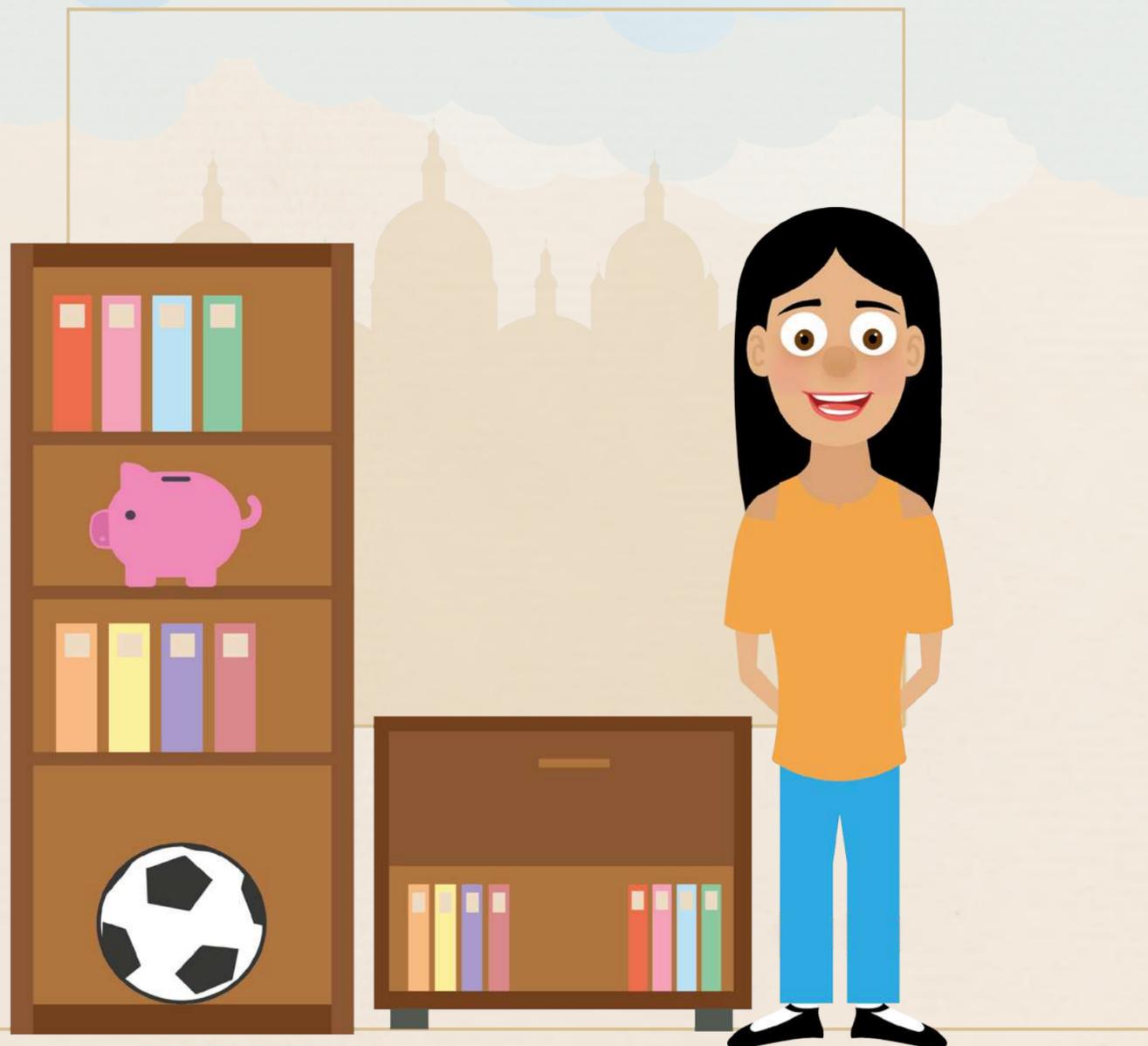
Durante este proyecto, tuve la oportunidad de recorrer la ciudad y conocer los principales lugares turístico-culturales de Cuenca, aprendí sobre su historia e importancia, pude darme cuenta que como se determinó durante la investigación de campo “No se puede amar lo que no se conoce”, es evidente como el tener estos conocimientos hace que nuestro valor, respeto y sentido de apropiación crezca de gran manera, espero que el conocimiento e información de este material genere en los niños que lo utilicen este mismo sentimiento.

Con respecto a la interactividad, se buscaron actividades agradables para los niños, teniendo siempre presente que el principal objetivo era el contribuir con el aprendizaje y no solo su recreación.

En la validación se comprobó que por medio de este tipo de actividades es posible despertar el interés en los niños, por medio de ellas aprendieron de manera fácil y divertida, la interactividad resultó ser un factor muy importante, el tener la posibilidad de manipular el material ayudó a los niños a comprender y asimilar la información de manera rápida, sencilla y efectiva.

Para finalizar, recomiendo que para cualquier tipo de proyecto y en especial en uno dirigido hacia niños, se debe realizar una investigación profunda para adquirir los contenidos e información necesaria para el producto, ya que del contenido del producto dependerá su éxito así mismo como el conocer al usuario es básico, para que según sus capacidades y necesidades se pueda brindar satisfacción y provecho con el producto.

Bibliografía



Bibliografía

Ambrose- Harris. (2009). Fundamentos del diseño gráfico influencias y elementos creativos. Barcelona- España: Párramon.

Andrade, Y. F., & Vélazquez, M. C. A. R. (2008). Estrategias y dinámicas para contar cuentos a niños en edad preescolar.

Bedoya. (1997). ¿Qué es interactividad? (1ra ed., p.3). Disponible en <http://penta3.ufrgs.br/midiasedu/modulo6/etapa1/biblioteca/interactiva.pdf>

Blanco, M. I. (2012). Recursos didácticos para fortalecer la enseñanza-aprendizaje de la economía. Aplicación a la unidad de trabajo "Participación de los trabajadores en la empresa"(Tesis de maestría). Universidad de Valladolid, España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/10324/1391/1/TFM-E, 201>.

Caldwell, C., & Zappaterra, Y. (2014). Diseño editorial: Periódicos y revistas/Medios impresos y digitales/Editorial design (No. 7.012). Gustavo Gili,.

Caraballo, C. (2011). Patrimonio Cultural, un enfoque diverso y comprometido, UNESCO, México, 11-71.

Colina.W., Fajardo.R, (2014). Material didáctico para la formación por competencia.

De Zubiria, J. (2006). Los modelos pedagógicos: Hacia una pedagogía dialogante. Bogotá: § Magisterio

Da Fonseca, V. (1998). Manual de observación psicomotriz. Zaragoza: Inde.

Franco Justo, C. (2008). Relajación creativa, creatividad motriz y auto-concepto en una muestra de niños de Educación Infantil. Electronic Journal of research in educational psychology, 6(14)

Huizinga Johan (1972), Homo ludens. Alianza Editorial
García Narea, B. R. (2018). Diseño de interfaz gráfica de una aplicación móvil para el impulso de eventos en la ciudad(Bachelor's thesis).

Jiménez Carlos Alberto (1998) Pedagogía de la Creatividad y de la Lúdica. colección mesa redonda. Cooperativa Editorial Magisterio.

Jiménez Carlos Alberto (2003) Neuropedagogía, Lúdica y competencias

Krebs, M., & Schmidt-Hebbel, K. (1999). Patrimonio cultural: aspectos económicos y políticas de protección. Perspectivas de política, economía y gestión, 2, 207-245.

Leiva, J. (2014). Realidad Aumentada bajo Tecnología Móvil basada en el Contexto Aplicada a Destinos Turísticos, Tesis Doctoral no publicada, Universidad de Málaga.

Medina.N. (2010). Tipos de lectura por edades. Pequelia.republica.-com. de <http://pequelia.republica.com/ninos/tipos-de-lectura-por-edades-3.html>

Medina.N. (2010). Tipos de lectura por edades. Pequelia.republica.-com. de <http://pequelia.republica.com/ninos/tipos-de-lectura-por-edades-3.html>

Monjo, T. (2011). Diseño de interfaces multimedia.España. Ed. Eureka Media.

Montero, Y. H. (2015). Experiencia de usuario: principios y métodos. ASIN: B00TIXXOMA.

Morville, P.; Rosenfeld, L. (1998). Information Architecture for the World Wide Web: Designing Large-scale Web Sites. O'Reilly Media.

Norman, D. A; Drapar,S. W. (Eds.)(1986). User centered system desing: New perspectives on human-computer interaction. Hillsdale, NJ: Lawnece Erlbaum Assoctes.

Núñez, J. A. G., & y Adelantado, P. P. B. (1997). Psicomotricidad y educación infantil. Ciencias de la Educación Preescolar y Especial.

Patrimonio Cultural-Ministerio de Cultura y Patrimonio.(2017). Culturaypatrimonio.gob.ec

Ronda León, Rodrigo (2008). Arquitectura de Información: análisis históricoconceptual.http://www.nosolousabilidad.com/articulos/historia_arquitectura_informacion.htm

Rosas, S (2012) Diseño Editorial (1ra ed.). Shelline Rosas. Disponible en <https://dinfoanahuac.files.wordpress.com/2012/07/bitacorafinal.pdf>

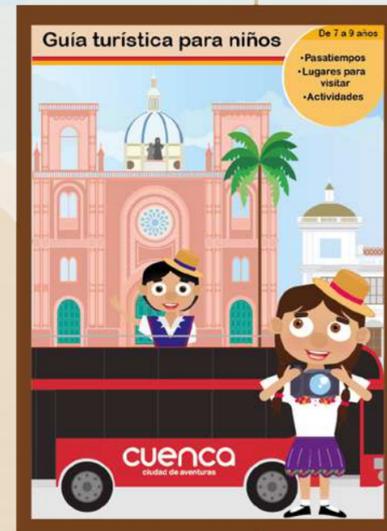
Sepúlveda, A., & Teberosky, A. (2011). El lenguaje en primer plano en la literatura infantil para la enseñanza y el aprendizaje inicial del lenguaje escrito. Cultura y Educación, 23(1), 23-42

Uribe, V. y Delon, M. (1983): "La selección de libros para niños: la experiencia del Banco del Libro", Revista Parapara, nº 8, Caracas, diciembre de 1983.

Winston Vite Berrenzueta, (2012). Ilustración de personajes ilustres de la ciudad de Cuenca. Cuenca-Ecuador: Universidad de Cuenca



Anexos



ANEXO 1
Entrevista Tania Sarmiento
Directora de la Fundación de Turismo de Cuenca

ENCUESTA PARA EL DESARROLLO DE TESIS DE GRADO

TEMA:

"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y ANALÓGICO Y DIGITAL APLICADO AL TURISMO-CULTURAL."

PROBLEMÁTICA:

En la actualidad existe poco conocimiento e interés por las riquezas turístico-culturales de nuestra ciudad. Como cuántanos conocemos algunos de estos lugares, sin embargo no sabemos detalles sobre su historia y características.

OBJETIVO:

Contribuir al conocimiento de los lugares turísticos-culturales de Cuenca.

PREGUNTAS PARA EDUCADORES:

1.- ¿Cuál es el enfoque que tiene el pensum de estudio en la enseñanza del patrimonio, historia y cultural de la ciudad de Cuenca?

El pensum de estudio solamente habla un poco de lo que es patrimonio en lo que es tercero de bachillerato, enfocado en lo que es la asignatura "Educación a la ciudadanía" con un enfoque mínimo hacia los diferentes tipos de patrimonio, pero no se explica a profundidad lo que conforma cada uno de ellos. En el pensum de educación primaria, desde 6to y 7mo de básica se abordan mestizaje dentro de la colonización y se resaltan algunas de las edificaciones que constan dentro del patrimonio de la ciudad, sin embargo, no se les da a conocer el porqué de estos lugares ni porqué se consideran patrimonio.

2.- ¿Cuál es la importancia de conocimiento cultural?

Considero de gran importancia que los niños tengan este conocimiento, porque saben que Cuenca es una ciudad patrimonio cultural, pero no saben cuáles fueron las razones de las mismas, creo que es fundamental crear una cultura de respeto hacia los bienes patrimoniales,

3.- ¿Qué pasa cuando no poseen estos conocimientos?

La consecuencia del desconocimiento de estos aspectos culturales y lugares patrimoniales son la destrucción, la falta de respeto y aprecio. se nota que nota que no tiene aprecio por nuestra cultura, solo la mencionan, pero en ellos no está valorizado que significa ser patrimonio cultural, dar a conocer nuestra cultura cuando viajan, por lo que se debería dar énfasis a lo local, para después conocer lo externo, los estudiantes consideran que lo de afuera es mejor, no conocen lo nuestro y es por eso que no consideran lo propio.

4.- ¿Que material según usted es el más efectivo?

Recomienda la utilización de material didáctico y recursos manipulables didácticos, piensa que la mejor forma de reforzar el conocimiento es realizando visitas técnicas guiadas hacia los distintos espacios.

5.- ¿Que clase de material de enseñanza prefieren los niños?

Para dar a conocer estos temas utilizaría videos, visitas guiadas a los distintos lugares. Pienso que la oportunidad de hacer que alumno manipule y tenga una experiencia externa es mucho mejor que trabajar con el estudiante solo en el aula de clases.

6.- ¿Cuáles son los lugares turísticos-culturales que usted considera principales?

desde mi perspectiva son: El Parque Calderón, Las Catedrales, La Iglesia de la merced, La Cruz del vado, El Puente Roto, La Casa de Las palomas y El mirador turístico de Turi.



ANEXO 2

Entrevista Stefanie Díaz

Coordinador del departamento de Estudios Sociales de la Unidad Educativa Santana

ENCUESTA PARA EL DESARROLLO DE TESIS DE GRADO

TEMA:

"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y ANALÓGICO Y DIGITAL APLICADO AL TURISMO-CULTURAL."

PROBLEMÁTICA:

En la actualidad existe poco conocimiento e interés por las riquezas turístico-culturales de nuestra ciudad. Como cuántos conocemos algunos de estos lugares, sin embargo no sabemos detalles sobre su historia y características.

OBJETIVO:

Contribuir al conocimiento de los lugares turísticos-culturales de Cuenca.

PREGUNTAS A EXPERTOS EN TURISMO:

1.- ¿Qué conocimientos considera importantes saber sobre la cultura y patrimonio cuencano?

Creo que desde los primeros años de los niños no de escolaridad si no a lo largo de su desarrollo, comenzando desde la enseñanza en casa se debe dar a conocer el valor de la identidad y pertenencia a una ciudad patrimonial, los niños deberían saber los cuatro patrimonios que tiene la ciudad, creando en ellos responsabilidad y haciendo de estos conocimientos algo innato a lo largo de su formación como ciudadanos.

2.- ¿Qué pasa cuando no poseen estos conocimientos?

Se puede amar lo que no se conoce, el conocer los espacios turístico-culturales y sus reconocimientos, se crea un proceso de empoderamiento, en el que el ciudadano consiente de lo que tiene se responsabiliza de su gestión personal y social.

3.- ¿Cuáles son los lugares turísticos-culturales que usted considera principales?

Los lugares turísticos - culturales, más importantes según mi perspectiva son: El centro histórico como un todo, el barranco que posee patrimonio natural y arquitectónico, considera importante dar a conocer las tradiciones y las artesanías que pertenecen a el patrimonio inmaterial.

4.- ¿Cuál es la importancia de dar a conocer estos lugares a los niños?

En la formación como seres humanos, mientras más temprano asumamos nuestras responsabilidades atraes del conocimiento y privilegios que tenemos de vivir en una ciudad de múltiples patrimonio culturales y naturales es mejor porque la formación de los niños en los primeros meses hace que luego sea algo innato el tema de valoración del patrimonio.

5.- ¿Cuál cree que sería las mejores tecnologías para extender este conocimiento a los niños?

Se pueden utilizar distintos materiales de apoyo como: cuentos e historias, ya que por medio de estos a más de generar conocimiento desarrolla en los niños la curiosidad en el aprendizaje y crean un vínculo afectivo con la persona que lo lee y comparte.

ANEXO 3

Entrevista Natalia Rincón del Valle

Coordinadora de la Escuela de Turismo de la Universidad del Azuay

ENCUESTA PARA EL DESARROLLO DE TESIS DE GRADO

TEMA:

"DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y ANALÓGICO Y DIGITAL APLICADO AL TURISMO-CULTURAL."

PROBLEMÁTICA:

En la actualidad existe poco conocimiento e interés por las riquezas turístico-culturales de nuestra ciudad. Como cuántos conocemos algunos de estos lugares, sin embargo no sabemos detalles sobre su historia y características.

OBJETIVO:

Contribuir al conocimiento de los lugares turísticos-culturales de Cuenca.

PREGUNTAS A EXPERTOS EN TURISMO:

1.- ¿Cuál es el enfoque que tiene el pensum de estudio en la enseñanza del patrimonio, historia y cultural de la ciudad de Cuenca?

Actualmente se eliminó del pensum de estudio la materia de "Lugar Natal" en donde enseñaban temas sobre la historia y cultura de Cuenca, estos conocimientos se realizaban un material llamado "Mi Escuelita", que al igual que la materia salir de circulación.

2.- ¿Cuáles son los lugares turísticos-culturales que usted considera principales?

Los principales lugares turísticos son los que pertenecen al diámetro de las 17 cuadras del Centro Histórico, en donde el principal atractivo es la arquitectura religiosa.

3.- ¿Cuál es la importancia de dar a conocer estos lugares a los niños?

Creo que es fundamental dar a conocer estos lugares e información cultural a los niños, ya que la falta de conocimiento se ve reflejada en los jóvenes de la actualidad, que no saben ni donde están parados.

4.- ¿Cuál cree que sería las mejores tecnologías para extender este conocimiento a los niños?

Pienso que por medio de actividades y cuentos sería una excelente manera de dar a conocer esta información.



ENCUENTA PARA EL DESARROLLO DE TESIS DE GRADO

TEMA:

“DISEÑO DE MATERIAL DIDÁCTICO Y ANALÓGICO Y DIGITAL APLICADO AL TURISMO-CULTURAL.”

PROBLEMÁTICA:

En la actualidad existe poco conocimiento e interés por las riquezas turístico-culturales de nuestra ciudad. Como cuéntanos conocemos algunos de estos lugares, sin embargo no sabemos detalles sobre su historia y características.

OBJETIVO:

Contribuir al conocimiento de los lugares turísticos-culturales de Cuenca.

PREGUNTAS PARA DISEÑADOR:

¿ Qué parámetros considera necesarios para crear un producto para niños?

No perder el eje en el momento de elaborar material didáctico para niños es de gran importancia recordar que el objetivo principal es contribuir con la enseñanza y educación. Por lo que no tenemos que dejarnos llevar únicamente por el aspecto del producto, si no de su contenido. Es por eso que es muy importante conocer al usuario, definir las edades, para las que se va a realizar el diseño, tomar en cuenta los ejes transversales para la elaboración del contenido.

¿ Bajo qué parámetros se debe hacer el diseño editorial de un producto infanti?

En este caso, en el momento de diseñar material didáctico, es el uso de la tipografía, la misma que debe manejarse con aspectos inclusivos, no debe ser menor a 14 pt y en los textos y en la diagramación, junto a las cajas de texto no deben tener gran extensión para que el niño sea capaz de dar una lectura continua.

Para el formato de material analógico, un tamaño A4 ya que según su experiencia y estudios resulta cómodo y funcional, pues los niños guardan todo en sus mochilas, y si es más grande, se estropea y más pequeño se pierde con facilidad.

¿que estilo de ilustración es el más recomendado para los niños?

Cambia constantemente los estilo, actualmente el Flat desing es una de las nuevas tendencias dentro de la ilustración, la misma que ha tenido gran acogida por los niños.

Que clase de interactividad es la más recomendada.

Por último dice que la interactividad es un factor muy importante, y en el caso del material impreso sugiere tomar en cuenta la tecnología del papel.



Validación del producto

Contesta las siguientes preguntas, encierra en un círculo tu respuesta.



	Sí	No	No entendí
¿Te gustaron los personajes del libro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Pudiste identificar los lugares con los de los dibujos?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Entendiste la información del libro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
¿Te gustó realizar las actividades del libro?	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

Evaluación comprensiva

Escribe el nombre de estos dos lugares



¿Con qué se construyó la Catedral Vieja?

- Madera del Río Tomebamba
- Piedras del Río Tomebamba
- Tierra del Río Tomebamba

¿Qué lleva la nueva torre?

- Una placa
- Un cuadro
- Un sello

¿Cuántas cúpulas tiene la Catedral Nueva?

- 5
- 2
- 3

¿En dónde se encuentra la cúpula principal?

- A la derecha
- En el centro
- A la izquierda



TOPIC:

Design, teaching and culture

TITLE:

Design of Analogue and Digital Educational Material Applied to Cultural Tourism

SUBTITLE:

Teaching of cultural tourist places in Cuenca

ABSTRACT

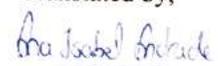
Cuenca, recognized as Cultural Heritage of Humanity, is a city rich in history, culture and traditions. However, new generations do not know the value of such recognition, which makes it necessary to inform and promote the main cultural and touristic places of the city. To do this, a guide of entertainment and learning was designed to promote cultural-tourism, the heritage and the history of the city among children between 7 and 9 years of age. The inclusion of such material will attract visitors to those places and will promote the discovery of the many charms that Cuenca has to offer.

Key Words: Cultural World Heritage, new generations, value, graphic system, guide, learning.

María Angel Espinoza
Student

Paul Carrión
Director


UNIVERSIDAD DEL
AZUAY
Dpto. Idiomas

Translated by,

Ana Isabel Andrade

